

ESTADOS DE PERFORMANCE NA CAPOEIRA

Msc. Yiftah Peled¹⁰

“Capoeira, mandinga de escravos em ânsia de liberdade, seu princípio não tem métodos e seu fim é inconcebível ao mais sábio dos mestres” (Mestre Pastinha apud Zulu, 1995, p.6)

1. Performance e Capoeira

Pesquisadores da capoeira destacam a complexidade da capoeira a qual resiste a definições conclusivas¹¹. Mestre Falcão (1998) questiona as projeções simplistas em relação à atividade da capoeira, colocando ênfase nas diversidades e especificidades das situações que envolvem a atividade:

À guisa desse raciocínio, não se pode fazer inferências com validade geral, do tipo “a capoeira é luta de libertação”, “a capoeira é revolucionária” ou “a capoeira é malandragem”, etc.. Em outras palavras, a atribuição de uma função “positiva” ou “negativa” da capoeira vai depender das ações, dos interesses e do poder dos seus agentes. Nesse sentido, ela será sempre “objeto” e nunca “sujeito” na tessitura das relações sociais (Falcão, 1998, p. 28).

Seguindo tal idéia, tornam-se evidentes as limitações de um único ponto de vista lançado sobre esta atividade que mistura luta, dança e jogo e realiza em contextos diversificados. Para evitar uma redução, este artigo pretende abordar a capoeira na perspectiva dos estudos da performance, focando das ricas dinâmicas que permeiam a roda de capoeira.

As visões sobre o que é performance são tão variadas como as tentativas de definir a capoeira. Entretanto, duas formas de aproximações, exploradas por

¹⁰ Integrante do grupo Beribazu UFSC/Santa Catarina (sob orientação do Mestre Falcão) e é Mestre em Teatro pela UDESC quando pesquisou sobre o tema da Performance.

¹¹ Mestre Zulu (1995, p.22) descreve a capoeira como “ímpar pela sua complexidade”. Igualmente Mestre Falcão (1998, p.26) a define como “manifestação extremamente complexa”

Schechner¹² (2002), podem ajudar a construir a relação da performance com a capoeira aqui proposta: o envolvimento de estudos da performance em atividades que apresentam alternativa cultural; e o fato que o campo de estudo da performance não é totalizante e tem interesse específico em “gestos e sons ritualizados” (p. 45). Esse aspecto se relaciona com a idéia do antropólogo Victor Turner (1982) que mostrou que a origem do termo performance deriva do francês antigo, *parfournir*, que significa completar ou realizar inteiramente.

O termo refere-se justamente ao momento da expressão. Tal percepção do termo ultrapassa o aspecto simples da realização de uma ação, para outro âmbito, associando a performance com experiências transformadoras do âmbito ritualístico.

O sociólogo canadense Ervin Goffman¹³ (1975, p.34) explica que “uma performance pode ser definida como toda atividade de um dado participante, numa ocasião específica que, de alguma forma, influencia os outros participantes”.

A tradução para a palavra de origem inglesa *performance* é “desempenho”. Porém, o verbo desempenhar apenas ressalta o aspecto da execução de qualquer ação. A visão acima apresentada, de Goffman, sobre a performance permite considerar o aspecto cênico como algo que permeia as interações humanas. Assim sendo, o sociólogo utiliza uma perspectiva da teatralização dos fenômenos sociais. Este aspecto remete as idéias que mestre Falcão (1998) destaca quando aborda a teatralização e a simulação no jogo da capoeira:

¹² Richard Schechner é um teatrólogo norte-americano e professor de arte dramática no *Tisch School* da Universidade de Nova York desde 1967. Ele se tornou referência nos estudos da teoria da performance e publicou, a partir de 1966, artigos sobre o assunto. Entre seus livros mais importantes está a Teoria da Performance (*Performance Theory*), de 1988. Junto com outros teóricos da performance, ele fundou, em 1980, o primeiro departamento específico de estudos da performance na referida universidade e até hoje é editor do TDR, jornal periódico sobre estudos da performance.

¹³ Ervin Goffman (1922-1982), sociólogo canadense, foi um dos primeiros sociólogos a estudar a performance ou o desempenho no âmbito da vida social do dia-a-dia. Por isso, ele é também chamado de psicólogo social. Publicou livros importantes no estudo da performance como *The Presentation of the self in everyday life* (1959), traduzido em 1975 como A representação do eu na vida cotidiana e *Cultural Interaction* (1967).

O jogo de capoeira é uma espécie de negociação aparente em que cada capoeirista procura ampliar cada vez mais o seu repertório, a partir de improvisações, teatralizações e ritualizações. Não se trata, pois de um confronto direto, mas de uma constante simulação de ataques e defesas, mediada pela ginga numa ambigüidade, na qual o lúdico e o combativo se interpenetram (Falcão, 1998, p.26).

Podemos analisar a capoeira sob o ponto de vista dos estudos de performance quando observamos como os participantes na roda de capoeira agem e executam ações que têm a intenção de causar efeitos em outros. Outro foco para observar é como as relações entre os participantes do jogo da capoeira se desenvolvem e qual o nível de intensidade em que tais relações se desenrolam.

2. Relações de Performance na Roda de Capoeira

“Não é um esporte, mas é; não é uma dança, mas é; e não é uma luta, mas é”
(REIS, 1997, apud FALCÃO, 2004, p 28)

Para esclarecer o aspecto de uma dinâmica complexa que se construiu numa condição coletiva e viva como é o caso da capoeira, usamos a performance. Estudamos as situações criadas dentro da roda em direção a uma periferia, como também na direção oposta, considerando as relações de performance que se estabelecem entre os participantes.

Na capoeira, durante o jogo do par dentro da roda, estabelece-se uma relação intensa de performance. Essa contém uma ação de performance básica: através da realização de gestos corporais, cada um dos jogadores influencia diretamente a forma que o outro jogador se movimentará. Essas influências mútuas, por sua característica de “perguntas e respostas” contínuas, criam uma dinâmica, que se dá principalmente pelo aspecto circular dos movimentos e pela forma de diálogo de performance que dita fluências do jogo.

Os movimentos dos jogadores podem misturar caráter colaborativo e competitivo. Ao mesmo tempo, os movimentos podem ter aspecto de complexidades crescentes e de estetização¹⁴, a partir da experiência e capacidade de cada jogador. Ao desafiarem-se mutuamente, os jogadores negociam o uso do espaço; tal negociação é induzida através dos movimentos dos corpos dos jogadores¹⁵. Assim sendo, a dinâmica da capoeira pode ser intensa por apresentar aspectos de risco real sobre o corpo.

Enquanto acontece o jogo, grande parte da atenção está nos participantes dentro da roda, mas essa, obviamente, não é a única relação de performance na capoeira.

Ao redor do par, existe o círculo de performance da roda; trata-se dos outros participantes que não estão jogando no momento, mas estão cantando, batendo palmas e observando; estão sentados ou em pé e, com seus corpos, estabelecem a área da performance da roda. Estes têm um papel fundamental; com sua forma de cantar, eles determinam a intensidade da roda, que pode ser traduzido como o efeito de sua participação que influi diretamente sobre a performance dos jogadores. O canto, junto com a instrumentalização e as batidas de palmas, cria o que mestre Zulu (1995) chama de polifonia, ou o elemento criado pelo conjunto musical festivo que fornece a sustentação do jogo e do ritual.

As relações de performance tornam-se mais complexas pelo fato de que os jogadores dentro (jogando) relacionam-se com os participantes de fora e sua forma de jogo é influenciada pelo ritmo que se estabelece. Pode-se considerar que também há uma forma de performance diferencial em relação a quem coordena a roda. Percebe-se que a tais participantes, é confiada a função de determinar possíveis roteiros de como vão se desdobrar as relações de performance na roda¹⁶. As formas de instrução sobre o jogo se expressam nas canções de introdução de roda; estas são cantadas pelos mestres enquanto os jogadores estão prontos para iniciar (no pé da roda) e são escutados antes do jogo. As canções expressam a filosofia de vida do capoeirista e as formas de jogo desejadas. Também é muito comum um mestre interromper o jogo quando o canto não está construindo um clima que ele considera adequado para a performance da capoeira.

¹⁴ Uma das mais conhecidas canções da capoeira Angola pede aos jogadores: "joga bonito que eu quero ver". Mestre Tony Vargas, por exemplo, descreve o movimento do seu mestre "como artista jogando" e "um poema no ar".

¹⁵ Por exemplo, permitindo passagem ou bloqueando passagem, ou apenas fingindo um bloqueio utilizando uma combinação com expressões faciais teatralizadas.

¹⁶ Mestre Bimba mudava o toque para Banguela (toque de berimbau mais lento) quando sentia que dois jogadores estavam se estranhando, acalmado assim seus ânimos.

O instrumento do berimbau funciona como uma vareta do maestro que indica entradas e saídas dos participantes.

Fora da roda, encontramos outra performance que estabelece novas relações. Ela é formada por visitantes e espectadores que observam a roda de seu lado de fora. Este último circuito de performance, mesmo sendo o mais “exterior”, pode ter conseqüências muito fortes sobre as relações de performance na roda.

Da tradição oral da capoeira sabemos que nos tempos em que a capoeira era proibida e perseguida, o som da Cavalaria¹⁷, era um aviso para chamar a consciência do jogador sobre o lado de fora da roda, e também para finalizar o jogo e iniciar a fuga. Mestre Bimba, por exemplo, mudava o ritmo do berimbau para Cavalaria quando entrava um estranho em sua academia, que influenciava diretamente sobre a forma de jogar. Este mesmo mestre, também dentro do seu projeto de socialização da capoeira, criava seqüências de movimentos chamadas de balões cinturados. Em tais seqüências, em forma atípica da capoeira o jogador agarra seu par no jogo e lhe dá um impulso, ajudando-o a fazer uma esquivada acrobática. Mestre Bimba utilizava este recurso para apresentações públicas.

Tal forma espetacular de capoeira desenvolve outra forma de performance, porque o movimento é programado e torna-se menos improvisado, criando um roteiro muito próximo ao roteiro “teatral”. Muitas vezes, em apresentações a forma da roda é também modificada apresentando um espetáculo em meio círculo, formato que pode permitir uma visão mais completa da apresentação.

Quando apresentações são feitas sobre um palco adquirindo um contexto de teatro (tipo palco à italiana)¹⁸ a separação entre público, platéia e *performers* implica numa relação espetacular ocidentalizada, mudando a dinâmica da performance da roda e causando um impacto sobre suas características ritualísticas e participativas. Estas

¹⁸ Teatro à italiano, considerado a unidade mais sólida e ortodoxa da arte teatral. Nesse tipo de teatro é caracterizado pela disposição frontal da platéia ao palco e por outros elementos tais como: a disposição frontal da platéia, palco delimitado pela boca de cena e sua conseqüente cortina e a presença da caixa cênica com urdimento, coxias e varandas. Nesse tipo de teatro, o espectador permanece normalmente imóvel e aparece uma divisão clara entre o palco e a platéia marcando uma fronteira com um espectador relativamente estático.

condições performáticas, numa situação “espetacularizada”, parecem ter implicações importantes sobre a forma que a capoeira é executada. A forma de desempenho entre os capoeiristas e o público, especialmente se há um elemento de venda de ingressos, se aproxima do efeito circense¹⁹.

Seguindo o aspecto espetacular, precisamos ainda levar em consideração outros elementos que, conscientemente, foram utilizados por mestre Bimba como instrumento de divulgação da capoeira. Eles estão cada vez mais presentes e trata-se da presença de fotógrafos, *film-makers* e de processos de gravação. Diante deles, a performance da roda também tende a modificar, e o foco da relação da performance pode se tornar mais exteriorizada. Ainda mais um aspecto a ressaltar é a presença de filmes e DVDs de ensinamento que formam ainda mais redes de relações de performance. Falcão aponta o uso de tal recurso:

No entanto, a velocidade, o volume, a instantaneidade e a volatilidade da informação que imperam em todas as esferas da vida na sociedade atual, a partir do advento das transmissões “ao vivo” e via satélite, reconfiguraram o panorama e a forma de lidar com o conhecimento no mundo da capoeira, resignificando a sua teia cultural (Falcão, 2004 p.30)

A capoeira incorpora estes novos fenômenos mediáticos de uma forma que destaca suas contradições. A penetração e entrelaçamento de fenômenos mediáticos na vida social tornam as contradições na atividade da capoeira mais evidentes como ressalta Falcão (1998, p. 28): “a capoeira emplaca contradições sociais, nas quais a dominação e a resistência coexistem de forma conflitante, fazendo dela um emblema ambíguo revelador de conflitos sociais.”

¹⁹ Mestre Deputado (1999 p.93) relata que Mestre Bimba participou de alguns eventos de exibição de capoeira. Porém, em um determinado momento, ele se recusou tomar parte de um tipo de “luta exibição” (chamada por ele de “marmelada”), proposta pelos organizadores. Entretanto, às escondidas do mestre, alguns dos seus alunos continuaram a atender aos empresários que queriam cobrar ingressos para o “espetáculo de capoeira”. O capoeirista Esdras conta que numa apresentação de capoeira, em São Paulo, ele foi instruído pelos organizadores do evento a colocar um sachê de tinta vermelha na boca para simular efeitos de sangue.

Finalmente, se voltarmos para dentro da roda, podemos considerar ainda uma questão que parece importante, a capoeira do ponto de vista interno do jogador, da performance interna de uma dinâmica interior. Trata-se da performance que o jogador está fazendo em direção a si mesmo. O jogador que desperta para este aspecto, torna-se atento aos seus sentimentos e pensamentos; se distancia de certa forma de si mesmo e pode observar sua própria performance. O jogador, ao observar o seu próprio desempenho (além de tudo da roda) enquanto joga, pode desenvolver outra visão. Mestre Zulu (1995), por exemplo, descreve a capoeira como instrumento coadjuvante na construção de um comportamento crítico, criativo e transformador de seu praticante. Zulu relata em entrevista: “ pelo meu temperamento, sou muito mais para luta do que para a arte e também por predisposição, foi muito difícil conciliar as duas, a arte e a luta” (Zulu apud Lucas, 2002, p.30).

Falcão também aborda uma dimensão parecida (que destaca o desconhecimento do jogador sobre suas próprias qualidades), ao descrever sobre a violência na roda da capoeira:

A explicação para o fenômeno da violência nas competições de capoeira tem várias dimensões. No entanto, é possível afirmar que a violência na roda de capoeira é, muitas vezes, uma exibição vã, e não raro, uma compensação da covardia e da fraqueza daqueles que desconhecem sua crueldade (Falcão, 1998, p.25-26).

Para quem desperta para o aspecto da performance interior, aquela que envolve a consciência de si no jogo, tem à sua espera uma longa (e talvez a mais importante) e desafiante “luta” da capoeira²⁰. Mestre Pastinha diz que a capoeira: “é tudo aquilo que a boca come” (Pastinha apud Deputado, 1999, p.72). Tal citação, sinaliza que tudo que a boca come é também tudo o que o jogador consegue “digerir”; o que vem na sua direção e que dá sentido para continuar jogando. A roda torna-se um pequeno mundo,²¹ intensificado pela ameaça de um risco real (sobre o corpo do jogador), na rede de

²⁰ Uma síntese dessa idéia parece na ladainha do mestre Tony Vargas que finaliza uma descrição de uma roda com seu Mestre Peixinho: “O Peixinho transformando a maldade em brincadeira, muito mais do que jogando sendo a própria capoeira...e é viva meu Deus...”.

²¹ Na capoeira a expressão “dar volta o mundo camará” significa andar na parte exterior do círculo do jogo, como forma de intervalo. A ladainha faz também uma alusão a roda como réplica do mundo, onde tudo se transforma: “eee a volta do mundo camará...eee, que o mundo dá camará!”

relações que se desdobra e se transforma continuamente e que exige respostas, às vezes diretas; às vezes mais encenadas. Assim sendo, sugerimos que as relações de performance na capoeira permitem uma forma de vivificação e intensificação de processos de socialização.

A capoeira envolve muitas relações de performance que estão em uma dinâmica interna e externa e em um processo de mudança contínua. Como podemos então elaborar uma relação com as formas específicas da capoeira, como identidade de performance?

3. Denominações

Na capoeira existem denominações de performance que procuram destacar qualidades desejados no jogo. **Mandinga, Molejo, Malevolência, Malícia, Negaça, Vadiação** são denominações para descrever determinadas qualidades da capoeira; estas aparecem nas canções e nas conversas sobre capoeira dos mestres capoeiristas, como também em publicações.

A **Mandinga**, talvez seja uma das palavras mais destacadas no discurso sobre a capoeira. A mandinga tem algo da brincadeira que proporciona um frescor do imprevisível na roda. O elemento de surpresa não implica necessariamente em um golpe imprevisível do jogador, mas as circunstâncias em que ele articula sua brincadeira; como ele desenvolve sua performance no conjunto; o “feitiço” que lança na roda; ou ainda, algo que o envolve, como uma proteção.

Mestre Zulu (1995 p.7), ao falar da capoeira Angola, aponta a Mandinga como elemento “gerador e implantador”. Mestre Falcão complementa:

A palavra mandinga remete-nos aos “Mandinga”, africanos originários da região da Senâmbia, na África Ocidental, que estavam entre os primeiros cativos trazidos para o Brasil. Eram respeitados por suas fortes habilidades como feiticeiros. Esta palavra tem importância significativa no imaginário dos capoeiristas. Uma capoeira sem mandinga seria a mesma coisa que uma capoeira esterilizada, formatada, mecânica. Para ser mandingueiro, o capoeirista tem que ser imprevisível, astuto e envolvente. Mandinga, na capoeira, refere-se à malícia, à capacidade de improvisar e envolver o parceiro de jogo (Falcão, 2004, p.3).

Por essas características, a mandinga apresenta desafio enorme para um ensino e metodologia que não sejam contraditórios ou redutivos da capoeira. Mestre Zulu (1995, p.53), por exemplo, critica um aspecto da Capoeira Regional que implica na “exclusão, no âmbito do imaginário, da espontaneidade e do improviso em favor da padronização, do igual e formal” e na desconsideração da importância da Mandinga. O efeito acaba também padronizando a capoeira dentro de uma lógica ocidentalizada de lutas competitivas, o que torna o jogo “muito mecânico” (Zulu, 1995, p.53).

O contexto de capoeira atual mostra que não existe uma forma de capoeira pura²²; os grupos mesclam estilos, procuram aprender e assimilar elementos de outras formas de jogar, a capoeira não pára no tempo e a Mandinga, portanto, é algo da preciosidade da capoeira que se desdobra em formas diferenciadas em cada jogo. O uso da mandinga esta ligado sempre a um contexto. Mestre Falcão (2004, p. 6) sugere que não existe capoeira, mas contextos de capoeira: “considerando que a realidade social possui nexos que articulam as ações humanas, a especificidade da capoeira não pode ser vista como uma contingência singular, mas articulada com processos mais amplos que a determinam”.

4. Denominações dos tipos de jogadores²³

Um aspecto revelador sobre como se articulam os diálogos e a negociação verbal do jogo entre os capoeiristas e sobre as formas de jogar são as denominações que acabam por destacar qualidades de performance. A formação de uma identidade da capoeira com gírias próprias não é nova.

No relatório do Ministro e Secretário dos Negócios da Justiça, de 1878, escrito numa época que a capoeira era percebida como uma ameaça à sociedade pelas autoridades, existe um documento que remete à linguagem dos capoeiras:

Uma das mais estranhas enfermidades morais desta grande e civilizada cidade é a associação de capoeiras. Associação regularmente organizada, com seus chefes, sua subdivisão em maltas, que denominam badernas, com sinais e gírias próprias (Filho; Lima apud Araújo, 1997, p. 175)

²² Ver artigo de Luis Renato Vieira sobre Capoeira Angola no site: <http://www.centroarteluta.com.br/blog/?p=103> e também no livro “O jogo da capoeira: corpo e cultura popular no Brasil”.

²³ Esse subtítulo é tema de um estudo não publicado realizada pelo autor com integrantes de vários grupos de capoeira, em Florianópolis, em 2007. Ressaltamos que tais denominações têm um caráter territorial e podem variar em seus sentidos e usos ao mudar de local.

As denominações na capoeira exprimem estados de performance; algumas têm uma conotação negativa e podem então clarificar as complexidades e dificuldades de entrosamentos de performance na roda. **“Boca de espera”**, por exemplo, denomina uma forma de jogar. O jogador fica aguardando a falha do outro jogador, para aproveitar em uma finalização. Num extremo, o “Boca” é um jogador que, enquanto joga, está “apenas” numa espera permanente para derrubar ou acertar, marcar seu par. Seu jogo é “fechado”. Logo, o parceiro pode perceber que não pode “soltar” o seu jogo, o qual pode tender para um lado competitivo e menos lúdico. Essa forma de performance na roda tende a polarizar o jogo da capoeira em direção a um tipo de performance mais marcial e pode tornar a interação entre os jogadores mais vulnerável e perigosa.

Mestre Deputado mostra que o aspecto da luta precisa ser visto dentro de um contexto maior do jogo:

Não se deve conceituar a capoeira - e praticá-la - levando em essa característica singular, pois se assim fizemos estaremos praticando a capoeira sob um clima de premeditação de ações violentas que fatalmente influenciarão o desempenho da roda, onde na verdade, o que deseja é uma brincadeira com o camarada (Mestre Deputado, 1999, p.10)

Na roda de capoeira certos movimentos no jogo da capoeira são raramente interrompidos ou usados como oportunidade de derrubar o par. Talvez porque as conseqüências podem ser graves para o parceiro do jogo, e implicaram em um ferimento grave ou no fim do jogo. Muitas vezes as cabeçadas só marcam em cima do corpo do par (e isso parece diferenciar a capoeira de lutas competitivas como o vale tudo, nas quais muitas vezes um dos jogadores não sai andando ao final do jogo).

Na capoeira, parece que um bom jogador não é necessariamente aquele que aplica seus golpes para obter a interrupção do jogo, mas aquele que consegue valorizar sua forma de jogar via a do outro. Mestre Falcão mostra que precisamos manter a riqueza da capoeira:

Do ponto de vista da arte corporal, propugnamos uma capoeira mais “jogante” do que “lutante”, sem obviamente negar o componente luta, mas que, ao questionar a competição, o recorde, a racionalização e a cientificação do treinamento, incorpore o acontecimento, a surpresa, o acaso, enfim, as infinitas possibilidades do jogo (Falcão, 1998, p.28).

A Mandinga pode manifestar no jogo performático principalmente na simulação. Estas relações do par formam um equilíbrio delicado que é construído de forma diferente a cada jogo. O jogo de Boca de Espera pode secar o jogo e torná-lo empobrecido, enquanto falta a brincadeira da simulação. A teatralização do jogo parece um aspecto de performance que é capaz de tornar o jogo mais complexo e divertido de jogar e de se observar.

Outra denominação de performance no jogo refere-se a um comportamento oposto da “Boca de Espera”, trata-se do jogo “**Café com Leite**”. Tal termo refere-se a um estado em que o jogador é apático, ele faz um jogo morno, sem lançar desafios. O lado do desafio, da vivacidade é apagado, e o jogo polarizado de novo pode tornar-se pobre performaticamente. Nessa condição, podemos dizer também que o aspecto da Mandinga está em falta. A ameaça real sobre o corpo é ausente tornando o jogo desinteressante ou pobre nas possibilidades de sua expressão. Outro aspecto que pode tornar o jogo mais pobre é sua padronização. O efeito da relação entre esporte e capoeira teve alguns efeitos semelhantes. Mestre Falcão mostra como alguns grupos formam este tipo de padrão:

Desde 1997, um grande grupo de capoeira vem realizando um “Campeonato Internacional de Capoeira” no Rio de Janeiro, com a participação de atletas de diversos países pertencentes ao referido grupo. A competição é ostensivamente divulgada pela imprensa e, obviamente, não se viram cenas de violência nas disputas, mesmo porque trata-se de capoeiristas de um mesmo grupo, mas percebe-se claramente a quase inexistência de alguns componentes historicamente consagrados no universo da capoeira, como a improvisação e a malícia no jogo. A excessiva padronização, aliada aos movimentos de efeitos apenas

coreográficos, deixam transparecer uma capoeira esterilizada, imune às suas próprias contradições (Falcão, 1998, p.26).

O “**Afobado**” é outro tipo de jogador; na roda ele quer fazer muitos movimentos enquanto seu par excuta um, seu jogo acelera a performance. Ele “sufoca” seu adversário e parece estar num estado de alucinação. Esse jogo dificulta a troca e é muito típica nas situações de batizado do estilo Regional, no qual os jogadores mais formados sentem uma obrigação de mostrar suas qualidades.

A performance do “**Afobado**” na roda pode polarizar e sufocar a Mandinga, e parece estar direcionada para os expectadores do jogo.

Mestre Zulu (1995, p.7) mostra que “foi constatado em algumas rodas que muitos capoeiristas ávidos por deferir golpes perfeitos e objetivos, desconsideravam a mandinga, a malícia, a supresa, fazendo com que o jogo se tornasse muito “mecânico” sem “molejo” do corpo.” Essa atitude “maximiza atritos na roda”²⁴

Os estados de performance acima mencionados não necessariamente manifestam-se durante todo o jogo; eles podem-se alterar para uma interação maior, como também podem causar o fim do jogo. As denominações mencionadas exemplificam um dicionário que os capoeiristas usam para referir qualidades específicos de performance na capoeira. São definições que ajudam os próprios capoeiras a dialogar e a refletir sobre sua forma de jogar na roda.

Finalizando, ao analisar a capoeira pela perspectiva da performance, podemos perceber a complexidade das relações manifestadas no jogo da capoeira que interagem simultaneamente, de dentro para fora e de fora para dentro da roda, bem como no intimo dos jogadores. Ressaltamos, igualmente, a especificidade da Mandinga como identidade cultural da capoeira e caracterizamos os formatos específicos dos locais para dialogar e

²⁴ No jogo de Angola existe um mecanismo para criar pausa no jogo denominada como a “Chamada de Angola”. Isso é quando um jogador pára. Na roda por um momento e convida o par para fazer passos para frente e para trás com as palmas das mãos coladas no outro, num ritmo dançante. Essa performance especial no meio do jogo pode acontecer após lançar um desafio ao par, como forma de acalmar o jogo ou como forma de testar o par.

negociar as formas de jogar. Assim sendo, esse artigo pode delinear uma visão momentânea e mutável da capoeira.

Referências Bibliográficas

DEPUTADO. *Menino quem foi seu mestre*. Brasília: Editora Vieira, 1999

FALCÃO, J. L. C. A Esportivização da Capoeira: Uma Análise Sócio-Histórica In: Vi Congresso Brasileiro de História do Esporte, Lazer e Educação Física, 1998, Rio de Janeiro. *Anais ...*. Rio de Janeiro, 1998.

FALCÃO, J, L, C - *O jogo da Capoeira em jogo e a construção da Práxis capoeirana*. Bahia, Tese de doutorado em Educação, UFBA, 2004.

GOFFMAN, E. *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

ITAPOAN, R. C. A. *A Saga do Mestre Bimba*. Salvador: Edição do Autor, 1994

MAXWEL, L. *Zulu, idéias, idéias e ideário*. Brasília: Edição do autor, 2002

PASTINHA, Mestre. *Capoeira angola*. Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia,

1988.

REIS, L. V. S. *O mundo de pernas para o ar: a capoeira no Brasil*. São Paulo: Publisher Brasil, 1997

SCHECHNER, R. *Performance Studies: an introduction*. New York: Routledge, 2002.

TURNER VW. *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, PAJ Publications, 1982

VIEIRA, L.R. *O jogo da capoeira: corpo e cultura popular no Brasil*. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

ZULU. *Idiopráxis de Capoeira*. Brasília: Editora do Autor, 1995.