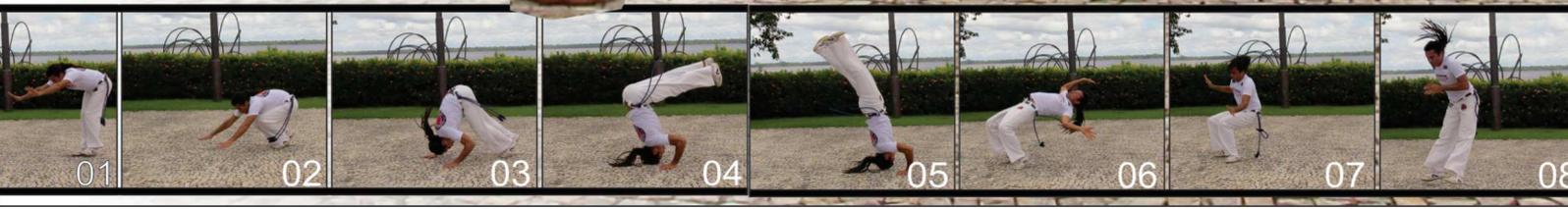


**UM ESTUDO EM PERFORMANCE**

**NO JOGO DA CAPOEIRA**





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**Joelson Silva de Sousa**

**Grupo Muzenza: um estudo em performance no Jogo da capoeira**

**Belém**

**2014**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**Joelson Silva de Sousa**

## **Grupo Muzenza: um estudo em performance no Jogo da capoeira**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a orientação da Professora Doutora Liliam Barros.

**Belém**

**2014**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Biblioteca Universitária do ICA/ETDUFPA, Belém-PA**

--



INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO PARÁ.**

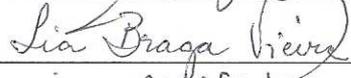
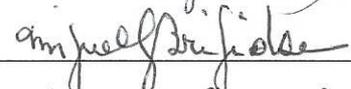
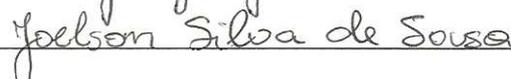
Aos trinta (30) dias do mês de Junho do ano de dois mil e quatorze (2014), as onze (11) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Curso de Mestrado em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se em Sessão Pública, no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a presidência da orientadora professora doutor Liliam Cristina Barros Cohen ao disposto nos artigos 58 a 61 do Regimento Interno, Seção V “da Aprovação ou Reprovação da Dissertação”, presenciar a defesa oral de Dissertação de **Joelson Silva de Sousa**, intitulada: **Grupo Muzenza: um estudo de performance no Jogo da Capoeira**, perante a Banca Examinadora, constituída de acordo com o prescrito no parágrafo único do Artigo 59 do Regimento acima mencionado, pelos professores doutores Liliam Cristina Barros Cohen, Miguel de Santa Brígida Junior e Lia Braga Vieira da Universidade Federal do Pará. Dando início aos trabalhos, a professora doutora Liliam Cristina Barros Cohen passou a palavra ao mestrando, que apresentou a Dissertação, com duração de trinta minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo mestrando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em aprovação, com o conceito Excelente, apresenta contribuição para a área das artes e deve atender as recomendações da banca, com exigência de ajustes pontuais na referida Dissertação. Esta aprovação do trabalho final pelos membros examinadores será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo mestrando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora doutora Liliam Cristina Barros Cohen, agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão, a presente ata foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo mestrando. Belém-Pa, 30 de Junho de 2014.

Profª. Dra. Liliam Cristina Barros Cohen

Profª. Dra. Lia Braga Vieira

Prof. Dr. Miguel de Santa Brígida Junior

Joelson Silva de Sousa

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas nesta dissertação, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com a expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.

Assinatura

---

Local e Data \_\_\_\_\_

Dedico este trabalho primeiramente a Deus por sua infinita bondade e misericórdia. A todos os que fazem parte da minha trajetória junto ao universo da capoeira, em especial o Grupo Muzenza que com afinco se dedica a ela. A minha primeira aluna de capoeira e amada esposa com quem divido as dificuldades, alegrias e sonhos nesta vida, Virgínia. Ao meu amigo e Mestre Antônio Carlos de Menezes, com quem aprendo nesse caminhar com a capoeira. Aos meus pais, Melquíades e Marilda; aos meus irmãos, Fabrício, Henrique e em especial ao meu irmão Melquíades, com quem compartilho aprendizados da capoeiragem e da vida - a quem espero que siga meu legado com a difusão e divulgação da capoeira. À minha família argentina, Alfredo, Alicia, Fernanda, Chiara, Olivia, José e a minha especial e querida *abuela* – Chola.

## AGRADECIMENTOS

A Universidade Federal do Pará (UFPA) e Instituto de Ciências da Arte (ICA);

Ao Programa de Pós-graduação em Artes (PPGArtes). Nas pessoas de Afonso Medeiros e Wânia Contente;

Aos professores do mestrado: Giselle Guilhon, Lia Braga, Wladilene Lima, Karine Jansen, Ana Flávia e Miguel Santa Brígida;

Aos meus colegas de mestrado (Turma 2012/14), em especial a Ana Claudia Costa, Fernanda Salles, Raphaella Oliveira por dividirem as pesquisas, as angústias e conquistas.

À Profa. Dra. Liliam Barros pela dedicada a orientação, pelo incentivo e apoio ministrado à produção deste estudo;

Ao Profa. Dra. Giselle Guilhon pela co-orientação, pelo apoio nos Estudos da Performance;

À Profa. Dra. Lia Braga pelas generosas e competentes contribuições;

Aos Grupo de Pesquisa Música e Identidade na Amazônia (GEP-MIA) e Grupo de Estudos Círculo Antropológico da Dança (CIRANDA), pela contribuição junto ao meu fazer científico;

Ao grupo de Estudos Círculo de Fogo, por compartilhar de momentos generosos e de contribuírem muito na ampliação de meus conhecimentos sobre *performance*;

Ao Mestre Burguês pelas magnânimas e adequadas contribuições;

Aos mestres do Grupo Muzenza, em especial aos mestres: Joel, Carson, Feijão, Namorado, Sargento e Fabinho pelas preciosas e espetaculares horas de troca e aprendizado;

Ao parceiro e amigo Sant'Clayr, pelo incentivo as minhas produções capoeiranas em Belém, no Pará e por seus depoimentos repletos de emoções;

Ao parceiro e aluno de capoeira Plinio Rodrigo, pelas fotografias que singularmente ilustrou este trabalho;

E, muito especialmente,

Aos muzenzas de Belém, do polo da Marambaia, pela confiança e generosidade que tornaram possíveis este trabalho, por meio dos da convivência, dos papoeiras, das entrevistas e disponibilização de material e, sobretudo, pelo encontro que tanto me faz aprender;

À minha espetacular e amada esposa M<sup>a</sup> Virgínia Abasto de Sousa, pelo amor no cuidado que teve comigo a cada instante partilhando afetos, palavras sábias, de amor, e ao meu Deus Yeshua a quem outorgo todo o mérito.

A todos, muito obrigado.

“A importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós.”

Manoel de Barros.

## Resumo

O presente trabalho, de natureza qualitativa, investigou a Capoeira do Grupo Muzenza, de Belém do Pará, à luz dos Estudos da *Performance*, contribuindo, assim, com as pesquisas sobre Capoeira e Performance no âmbito acadêmico das Artes Cênicas, no Brasil. Ao compreender a Capoeira como *performance*, privilegiando a análise de alguns de seus elementos constitutivos, tais como jogo e a luta – categorias nativas utilizadas pelos capoeiristas em praticamente todos os grupos do país –, a pesquisa filia-se a uma rede de teóricos voltada para a construção epistemológica da performance enquanto categoria analítica. São eles: Victor Turner, Richard Schechner, Paul Zumthor, Jorge Glusberg e Aldo Terrin. O estudo foi desenvolvido em duas etapas: a primeira corresponde a uma revisão bibliográfica da literatura (livros e teses) sobre Capoeira produzida no Brasil, dentre os quais citamos: Waldeloir Rego, Nestor Capoeira, Eusébio Silva, além das referências dos Estudos da Performance já citados. A segunda correspondente a uma pesquisa exploratória, de caráter etnográfico. Após coleta de dados e análise desse material, chegou-se a seguinte apontamentos: de que os elementos constitutivos para realização do jogo de capoeira do Grupo Muzenza transcendem a *performance* puramente corporal (habilidades motoras), para revelar outras características mais sutis, tais como improviso, risco, surpresa, susto, etc. Esses elementos, considerados fundamentais para a cultura praticante, assim, foram identificados na *performance* (jogo, luta) dos capoeiristas do Grupo Muzenza, tanto nas rodas públicas de Capoeira (apresentações artísticas e acrobáticas) quanto em seus treinos cotidianos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Grupo Muzenza. Capoeira. Performance. Jogo.

## **Abstract**

The present investigation is a qualitative study, which proposed to investigate the Muzenza Group capoeira, in Belém of Pará, in the light of the Performance's studies, thereby contributing to the Capoeira and the Performance research in the university area of the Performing Arts in Brazil. For understanding the Capoeira "as" performance, focused on the analysis of some of its essential elements, such as the game and the fight - inherent categories used by the capoeiristas in almost all groups in the country - the research is affiliated to a network of theorists focused for the epistemological construction of performance as an analytical category. They are: Victor Turner, Richard Schechner, Paul Zumthor, Jorge Glusberg e Aldo Terrin Victor Turner, Richard Schechner, Paul Zumthor, George Glusberg and Aldo Terrin. The study was conducted in two stages: the first corresponds to a literature review (books and theses) about the Capoeira produced in Brazil, among which we mention: Waldeloir Rego, Nestor Capoeira, Eusébio Silva. Besides the references of Performance Studies, cited above. The second corresponds to an exploratory ethnographic reserch. After the data collect and analysis of this material, we arrive to the following hypothesis: that the gestures used in the game of Capoeira Group Muzenza transcend purely performance body (motor skills), revealing others characteristics more soft, such as improvisation, risk, Surprise, shock, etc.. These elements considered essential to the practitioner culture, were identified in the "performance" (play and fighting) of the Muzenza Group capoeiristas, both in public Capoeira's wheels (artistic and acrobatic performances) and in their everyday practice.

**KEYWORDS:** Muzenza Group. Capoeira. Performance. Game.

## LISTA DE FIGURAS

	P.
<b>FIGURA 01</b> – GMC após o término da Roda da Praça da República, em 2000.....	48
<b>FIGURA 02</b> – Sinhozinho.....	68
<b>FIGURA 03</b> – Mestre Carlos Senna.....	72
<b>FIGURA 04</b> – Fundadores do GMC do Pará.....	79
<b>FIGURA 05</b> – Mestre Jairo e Mestre Joel.....	79
<b>FIGURA 06</b> – Roda de Capoeira do GMC na Praça da República, 2011.....	90
<b>FIGURA 07</b> – Logotipos que caracterizaram e caracterizam o GMC.....	95
<b>FIGURA 08</b> – Mestre Burguês.....	96
<b>FIGURA 09</b> – Áreas de referência da roda de capoeira.....	125
<b>FIGURA 10</b> – Roda de Capoeira no evento do “2º PARAZÃO MUZENZA” com figuras geométricas das áreas de referência da roda de capoeira.....	125
<b>FIGURA 11</b> – Áreas que podem ocorrer as jogadas de capoeira na roda.....	125
<b>FIGURA 12</b> – Lugar da Bateria dos instrumentos na Roda de Capoeira do GMC.....	126
<b>FIGURA 13</b> – Composição padrão da Bateria de instrumentos do GMC.....	126
<b>FIGURA 14</b> – Localização da Bateria de instrumentos da roda de capoeira vista de cima.....	127
<b>FIGURA 15</b> – Representação visual geométrica da roda de capoeira.....	128
<b>FIGURA 16</b> – Representação visual da Roda de Capoeira oval.....	128
<b>FIGURA 17</b> – Representação da Roda com disposição quadrada.....	128
<b>FIGURA 18</b> – Representação da Roda na disposição em semicírculo.....	129
<b>FIGURA 19</b> – Representação da Roda que se dispôs em linha reta.....	129
<b>FIGURA 20</b> – Representação Geométrica do Local do “Pé do Berimbau”.....	130
<b>FIGURA 21</b> – Representação da Roda de capoeira comandada pelo mestre baiano Suassuna.....	130
<b>FIGURA 22</b> – Exemplo de Roda com um espaço mínimo para realizar o jogo de capoeira.....	130
<b>FIGURA 23</b> – Representação visual da camisa do uniforme oficial do GMC da Marambaia.....	134
<b>FIGURA 24</b> – Representação visual como um capoeirista do GMC ata a corda de graduação na cintura.....	134

<b>FIGURA 25</b> – Representação dos Mestres do GMC que participaram prestando depoimento para esta pesquisa.....	143
<b>FIGURA 26</b> – Roda de capoeira na Academia do GMC em Curitiba década de 1990...	155
<b>FIGURA 27</b> – Roda em Curitiba.....	155
<b>FIGURA 28</b> – Academia do GMC de Curitiba.....	155
<b>FIGURA 29</b> – Rua do CAPS.....	160
<b>FIGURA 30</b> – Portão de entrada do CAPS.....	160
<b>FIGURA 31</b> – Alunos que treinavam no CCT.....	161
<b>FIGURA 32</b> – Aula-treino no CCT(I).....	161
<b>FIGURA 33</b> – Aula-treino no CCT(II).....	161
<b>FIGURA 34</b> – Fachada da Escola Duque de Caxias(I).....	161
<b>FIGURA 35</b> – Fachada da Escola Duque de Caxias(II).....	161
<b>FIGURA 36</b> – Espaços onde o GMCM realiza as suas atividades.....	162
<b>FIGURA 37</b> – Ginga.....	180
<b>FIGURA 38</b> – Passos da Ginga.....	181
<b>FIGURA 39</b> – Pára-Choque.....	181
<b>FIGURA 40</b> – Esquivas Básicas.....	182
<b>FIGURA 41</b> – Quebradas de Braços.....	183
<b>FIGURA 42</b> – Negativas.....	184
<b>FIGURA 43</b> – Troca de negativa.....	184
<b>FIGURA 44</b> – Negativa e Rolê.....	185
<b>FIGURA 45</b> – Cocorinha Moderna.....	185
<b>FIGURA 46</b> – Cocorinha da Regional.....	185
<b>FIGURA 47</b> - Cocorinha Recuada.....	186
<b>FIGURA 48</b> - Aú simples.....	187
<b>FIGURA 49</b> - Aú com a cabeça no chão.....	187
<b>FIGURA 50</b> - Aú queda de rins.....	188
<b>FIGURA 51</b> - Aú Sem Mão (Árabe).....	188
<b>FIGURA 52</b> - Meia Lua de Frente.....	189

<b>FIGURA 53</b> – Meia Lua de Compasso.....	189
<b>FIGURA 54</b> – Martelo.....	189
<b>FIGURA 55</b> – Armada.....	190
<b>FIGURA 56</b> – Esporão.....	190
<b>FIGURA 57</b> – Queixada.....	190
<b>FIGURA 58</b> – Benção.....	191
<b>FIGURA 59</b> – Bicuda.....	191
<b>FIGURA 60</b> – Ponteira.....	191
<b>FIGURA 61</b> – Chapa.....	192
<b>FIGURA 62</b> – Chapa Giratória.....	192
<b>FIGURA 63</b> – Parafuso.....	192
<b>FIGURA 64</b> – Macaco.....	193
<b>FIGURA 65</b> – Macaquinho.....	193
<b>FIGURA 66</b> – S dobrado.....	194
<b>FIGURA 67</b> – Ponte Alta.....	194
<b>FIGURA 68</b> - Ponte para Frente.....	194
<b>FIGURA 69</b> - Chapéu de couro.....	195
<b>FIGURA 70</b> – Bananeira.....	195
<b>FIGURA 71</b> – Bananeira três Apoios.....	195
<b>FIGURA 72</b> – Beija-Flor.....	195
<b>FIGURA 73</b> – Xangô com Queda de Rins.....	196
<b>FIGURA 74</b> – Aú Agulha.....	196
<b>FIGURA 75</b> - Salto do Peixe com Queda de Rins.....	196
<b>FIGURA 76</b> – Pião de Cabeça.....	197
<b>FIGURA 77</b> – Voo do Morcego.....	197
<b>FIGURA 78</b> – Chibata.....	197
<b>FIGURA 79</b> – Puxada de Cabeça.....	197
<b>FIGURA 80</b> – Rasteira de Frente.....	198
<b>FIGURA 81</b> - Rasteira de Costas.....	198

<b>FIGURA 82</b> – Rasteira de Mão.....	198
<b>FIGURA 83</b> – Vingativa.....	198
<b>FIGURA 84</b> – Arrastão.....	200
<b>FIGURA 85</b> – Tesoura de Frente.....	200
<b>FIGURA 86</b> – Tesoura de Costas.....	200
<b>FIGURA 87</b> – Banda de Costas.....	200
<b>FIGURA 88</b> - Banda de Frente.....	200
<b>FIGURA 89</b> – Alavanca.....	200
<b>FIGURA 90</b> – Passa Pé.....	200
<b>FIGURA 91</b> – Quebra Joelho.....	201
<b>FIGURA 92</b> – Carrinho de Mão.....	201
<b>FIGURA 93</b> – Crucifixo.....	202
<b>FIGURA 94</b> – Arpão.....	202
<b>FIGURA 95</b> – Galopante.....	202
<b>FIGURA 96</b> – Escala.....	203
<b>FIGURA 97</b> - Telefone.....	203
<b>FIGURA 98</b> - SOCO.....	203
<b>FIGURA 99</b> - Cotovelada.....	204
<b>FIGURA 100</b> – Joelhada.....	204
<b>FIGURA 101</b> – Sistema de Graduação do GMC.....	219
<b>FIGURA 102</b> – Catavento.....	234
<b>FIGURA 103</b> – Um Jogo de Capoeira que Desafia.....	243
<b>FIGURA 104</b> – Helicóptero.....	245
<b>FIGURA 105</b> – Árabe Parafuso.....	246
<b>FIGURA 106</b> – Simulação de Defesa e Ataque sistematizada pelo Professor San.....	247
<b>FIGURA 107</b> - Roda de boas-vindas ao professor Marcelo.....	254
<b>FIGURA 108</b> - Professor Marcelo e San ao Pé do Berimbau.....	255
<b>FIGURA 109</b> - Movimentações do professor Marcelo.....	259

## LISTA DE QUADROS

<b>QUADRO 01</b> – Sequência Simplificada de Ensino de Mestre Bimba.....	212
<b>QUADRO 02</b> – Alguns conteúdos exigidos aos pretendentes que irá prestar Exame para troca de Graduação.....	221
<b>QUADRO 03</b> – Esquema simplificado da Cartilha do Professor San.....	226

## LISTA DE ABREVEATURAS E SIGLAS

GMC – Grupo Muzenza de Capoeira.....	26
NSCP - Nossa Senhora da Conceição da Praia.....	61
CECA - Centro Esportivo Capoeira Angola.....	61
OMC – Open Muzenza de Capoeira.....	157
CEAF - Centro de Estudos e Aperfeiçoamento Funcional.....	159
CAPS - Centro de Cuidados a Dependentes Químicos.....	160
GMCM - Grupo Muzenza de Capoeira da Marambaia.....	161
CCT – Centro Comunitário Tiradentes.....	161

## Sumário

<b>BERIMBAU CHAMA... O JOGO VAI COMEÇAR... IÊÊÊ, VIVA MEU DEUS CAMARADA!</b>	19
Berimbau chama... o jogo vai começar... ..	28
<b>I VADIAÇÃO – CAPOEIRA NO TEMPO... É COMO ÁGUA QUE CORRE ENTRE PEDRAS: LIBERDADE CAÇA JEITO</b>	41
1.1- ACONTECIMENTOS SUBLINHADOS DA CAPOEIRAGEM NOS ESPAÇOS DO TEMPO	41
Antes das capoeiras regional e Angola que capoeira contava história? .....	53
Capoeira é capoeira... mas, agora tem até sobrenome(s) .....	58
Breve história da capoeiragem no Pará .....	74
1.2 O SUBLINHADO ACONTECIMENTO: CAPOEIRA MUZENZA NO PARÁ .....	78
<b>II VADIAÇÃO - JOGO DE DENTRO JOGO DE FORA</b> .....	84
2.1 - O JOGO EM JOGO: DO JEITO QUE O CORPO DÁ .....	85
Ora que tempo tem... ora se tem tu vens...! .....	90
O Jogo em Jogo... ..	99
Apontamentos sobre o jogo corporal da Capoeiragem.....	107
2.2 - QUE CAPOEIRA (A) MUZENZA JOGA? .....	131
Escola ou Academia de Capoeira: apontamentos reveladores com Simone Vassallo....	132
O que falam os Mestres sobre o jogo do Grupo Muzenza .....	142
<b>III VADIAÇÃO - JOGO DE DENTRO DO GRUPO MUZENZA SOBRE A LUZ DA PERFORMANCE</b> .....	154
3.1 - TRAÇOS, GESTOS E ARRANJOS: ALGUNS FUNDAMENTOS PARA O JOGO DA CAPOEIRA DO GRUPO MUZENZA.....	171
Escola Muzenza: uma noção dos fundamentos básicos para o jogo.....	223
O básico encontrado num performer-muzenza que capoeira .....	228
3.2 - O JOGO DE APREENSÃO E APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS QUE NORTEIAM AS BASES PARA A FORMAÇÃO DO PERFORMER-JOGADOR-MUZENZA.....	224
Nas múltiplas vozes: <i>Performers</i> com uma visibilidade sobre o jogo da capoeira.....	230

Uma noção sobre a qualidade de um bom jogador-performer-muzenza da Marambaia.	246
3.3 - UM JOGO DE PERFORMERS-MUZENZA NO TERREIRO DA MARAMBAIA....	253
<b>IÊEE...</b> .....	264
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	269

## **BERIMBAU CHAMA... O JOGO VAI COMEÇAR... IÊEE, VIVA MEU DEUS CAMARADA!**

*“Quem anda no trilho é trem de ferro, sou água que corre entre pedras: liberdade caça jeito”.*

*(Manoel de Barros)*

A concepção da cultura brasileira tem um caráter peculiar e heterogêneo devido os diversos costumes que se constituíram com as práticas dos povos aqui estabelecidos e as inúmeras miscigenações que ocorreram com o passar dos anos. Desse movimento constitutivo surgiu o povo brasileiro com suas características ímpares, mas, ao mesmo tempo, com muitas coisas em comum com as suas culturas de origem (indígena, africana e europeia).

Dentre os costumes de raiz encontram-se a roda festiva e o corpo gingado e negaceado<sup>1</sup>, que desenha ataques rápidos e certos demonstrados em danças guerreiras. Também há os instrumentos percussivos (berimbaus, atabaque e pandeiro, etc.) e os movimentos de uma gestualidade estética e expressiva da corporeidade que pode ser identificada nesse caldeirão de culturas. Isso faz do mundo da capoeira um lugar de relevâncias simbólicas, com viés para os valores da vida em sociedade, numa analogia entre o jogo de capoeira e o jogo da vida.

Apesar das origens serem imprecisas<sup>2</sup>, atualmente a capoeira encontra-se em mais de 160<sup>3</sup> países. É desenvolvida no vasto território brasileiro e carrega em suas configurações traços que se diferenciam por suas características regionais. Por sua multiplicidade cultural, ela pode ser encontrada em quase todo o território nacional, mas está potencialmente localizada nos centros urbanos e nas metrópoles de várias regiões.

É importante destacar ainda que a capoeira deu a volta ao mundo e hoje é praticada nos cinco continentes, sendo já considerada por alguns uma cultura internacional<sup>4</sup>. Todavia, compartilho da ideia de que ela pode ser uma prática internacional influenciada por uma cultura potencialmente brasileira. Nesse sentido, a capoeira destaca-se ainda por ser a maior divulgadora da língua portuguesa no mundo todo<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Negaceado é derivado do termo “negaça”, que significa: 1. Engodo, isca, recusa, negação. 2. Movimentação das articulações dos braços, mãos, joelhos, pés, tronco e cabeça, isolados ou em conjunto, formando o que se chama de “jogo-de-corpo” e cuja finalidade principal é burlar a atenção do lutador, para pegá-lo desprevenido, ou seja, de “corpo aberto”, a fim de aplicar-lhe um determinado golpe, no ataque. (LIMA, 2007)

<sup>2</sup> (Silva (1995), Campos (1998), Neto (1998), Lopes (1999))

<sup>3</sup> (VIEIRA, 2005, p. 39).

<sup>4</sup> (Lussac (2004), IPHAN (2007))

<sup>5</sup> (IPHAN, 2007)

Nesse aspecto, a capoeira, com sua multiplicidade cultural e com a potencialidade de conquistar e consolidar territórios, remete à ideia de pensá-la como uma espécie de labirinto com infinitos caminhos, confrontos, surpresas e encontros. Nesse caso, a capoeira como prática internacional de uma cultura oriunda do Brasil promove encontros, reencontros e praticamente age todos os dias confrontando e surpreendendo pessoas e culturas por onde se manifesta, além de gerar e conduzir praticantes a outros caminhos nesse labirinto capoeirano<sup>6</sup>.

A capoeira quando promove ainda encontros com as pessoas por meio das potencialidades de sua multiplicidade cultural, geralmente apreende e contagia por meio da performance desenvolvida na gestualidade estética dos floreios, das acrobacias, juntamente com a expressão da corporeidade que surpreende, que cria, recria e que demonstra risco, que provoca vertigens através do jogo corporal que simula uma luta; uma espécie de luta de bailarinos, uma dança de gladiadores, duelo de camaradas.

Uma performance que desafia a lei da gravidade, que cria ao vivo uma obra artística corporalmente expressa, uma luta dançada num jogo de acrobacias, improvisos, simulação de combate, de ataque e contra-ataque, tudo isso acompanhado pela musicalidade de instrumentos percussivos, como: berimbaus, atabaque, pandeiros e agogô.

E a apresentação do jogo de capoeira numa roda produz espectadores que quase sempre foram convidados (atraídos) pelo que o jogo em si provoca: curiosidade, ao se deparar com elementos como a musicalidade festiva provocada pelos instrumentos de percussão; as palmas ritmadas e a corporeidade dos que compõem a festa na roda de capoeira; ou, ainda, a excitação provocada por dois capoeiristas fingindo estar lutando, assim como, também, por conta das surpreendentes acrobacias que desafiam a gravidade através dos movimentos de floreios, que geram sequências de saltos e/ou movimentos semelhantes da ginástica artística ou olímpica.

A apreciação provocada pelo jogo de capoeira muitas vezes gera no espectador o envolvimento com a performance do jogo que se dá diante dele. Ou seja, quando se surpreendem com a agilidade e destreza que acontece na luta simulada dos jogadores, ou quando se admira com as habilidades corporais dos capoeiristas, por exemplo, ao desenvolverem movimentos de alta complexidade em sua efetuação, como saltos mortais e contorcionismos.

Da mesma maneira, percebo o crescente envolvimento do espectador quando fica a acompanhar os ataques e contra-ataques da luta. De modo geral, no momento em que um

---

<sup>6</sup> Termo usado no recôncavo baiano para designar o habitante em terras de capoeira. (REGO, 1968);

jogador defere, de maneira simulatória, um golpe que vai atingir o outro gravemente; tal experiência arriscada que passou o outro jogador produz no corpo do espectador aquele subtexto corporal: “ufa!!... Por um trisco não foi machucado!”.

Assim, as várias formas do espectador se envolver com o jogo da capoeira faz com que ele também o vivencie. Essa vivência muitas vezes provoca nele o desejo de experimentar a capoeira. Dessa forma, a capoeira vai adquirindo novos adeptos-praticantes. Por outro lado, quando o jogo da capoeira, por meio do diálogo corporal, sai do jogo ilusório, ou seja, quando um dos jogadores é atingido por uma pergunta (ataque-golpe-movimento), significa que o adversário não conseguiu responder (defesa e contra-ataque) a pergunta lançada no tempo do jogo ou porque não possuía resposta à pergunta.

O que tenho observado é que logo após a pessoa vivenciar a prática da capoeira ela é contaminada por sua multiplicidade de sensações, questões e possibilidades. E são estas energias, através das quais vai sendo envolvida, acolhida e marcada pelo fluir dela na sua vida cotidiana. Dessa maneira, a capoeira assume um lugar de destaque que move, gera, transforma e que provoca encontros com o outro e consigo mesmo na trajetória temporal e no percurso dos caminhos e vivências labirínticas que apresenta, mas sempre acompanhada e norteadas pelo som do Urucungo<sup>7</sup>, o mais conhecido representante da capoeira – o berimbau.

Nesse sentido, tenho observado, atualmente, nas rodas de capoeira, o frequente cantar da música “Eu sou movido pela capoeira”<sup>8</sup>, a qual exprime uma breve noção para explicar: por que o capoeirista segue o movimento que a capoeira produz? A letra da música diz assim: “eu sou movido pela capoeira, eu sou movido pelo berimbau, ai ai ai aiii...”, em outras palavras, a letra declara que há uma força criadora e movedora que chega e leva ao som do Urucungo a encontros, surpresas e territórios, onde “o mundo fica pequeno, quando a roda começa”, onde “expresso meu sentimento, deixo meu corpo falar”.

Desse modo, “é o berimbau quem me chama, e a capoeira que me leva. E ao meu Deus eu agradeço ao lugar que me levar”. “[...] Ela é a minha vida, é ela que me carrega, é a minha energia, por isso eu levo ela”, por isso “[...] sou movido pela capoeira [...] pelo berimbau”. E “escolhi a capoeira, porque ela me escolheu, olhei pra ela, ela sorriu, e naquele instante me escolheu”.<sup>9</sup>

É importante enfatizar também que o chamado, o levar, as escolhas e os caminhos possibilitado pela capoeira cria uma dinâmica envolvente e preparatória para manifestar-se,

<sup>7</sup> Um dos nomes do berimbau (LIMA, 2007, p. 191).

<sup>8</sup> Autoria do Mestre Pequinês, fundador e presidente do Grupo Capoeira Nagô, cuja sede é em Goiânia.

<sup>9</sup> IDEM

divulgar, difundir e territorializar por onde ela se estabelece. Em tese, isso explica o fato de a capoeira se tornar uma prática, ou melhor, uma vivência internacional. Ou seja, foi por conta dos vários territórios e das várias pessoas que alcançou durante todo esse tempo novos adeptos em diversas partes do mundo através de sua prática contagiante que revela-se internacional.

A capoeira, como agente da ação contagiante, que envolve e apreende adeptos e amantes, acabou adquirindo na contemporaneidade, por meio de um movimento social e cultural, a característica de uma “tribo”<sup>10</sup>. Mafessoli postula o resignificado de tribalismo e considera o termo no contexto “societal” contemporâneo. Ele aponta uma pertinência do paradigma tribal, em que “as ‘tribos’ das quais nos ocupamos podem ter um objetivo, uma finalidade, mas não é isso o essencial. O importante é a energia dispensada para a constituição do grupo *como tal*”<sup>11</sup>.

Ao elaborar essa ideia, Mafessoli dedica-se a demonstrar que há um intuito de elaborar novos modelos de viver, ou seja, os capoeiristas em vários momentos culturais foram estabelecendo essa constituição e mantendo aquecidos esses modelos de viver. “Direi que a constituição em rede dos microgrupos contemporâneos (tribos) é a expressão mais acabada da criatividade das massas”<sup>12</sup>.

Nesse caso, quanto às qualidades da capoeira, considero que é guerreira também, pois ela travou e trava lutas, resiste e transforma-se numa dinâmica camaleônica (em continuidades e descontinuidades de seus elementos constitutivos) no transcorrer dos acontecimentos do tempo. Desta maneira, com a finalidade de seguir permanecendo e movimentando-se ao processo do amadurecimento e da sobrevivência com a qualidade de guerreira é, em suma, porque a “força de um guerreiro não se encontra no ataque, mas na resistência”<sup>13</sup> que ele produz mediante os acontecimentos.

Com isso, postulo que o desdobramento da dinâmica criadora nos movimentos culturais no contexto social ajudou a constituir a cultura de alguns povos, como no caso do Brasil. E, também, a criação foi dinamizada com o desencadeamento dos acontecimentos que fluíram continuamente e que acabaram contribuindo com o processo da constituição de identidades responsáveis em estabelecer a cultura brasileira, como já foi mencionado anteriormente. Por tanto, o poder de criar e recriar, de dar nova forma e interpretação, de

---

<sup>10</sup> C.f em Michel Mafessoli, **No Tempo das Tribos**: o declínio do individualismo na sociedade de massa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010, Mafessoli afirma que “estão caindo as barreiras ideológicas, e que o tribalismo é verificado quotidianamente”. (MAFESSOLI, 2010, p. 166).

<sup>11</sup> (MAFESSOLI, 2010, p. 164)

<sup>12</sup> (IDEM, p. 165);

<sup>13</sup> (dito popular)

apropriar-se e reformular “processos comuns em todas as manifestações culturais [...], não poderiam estar ausente na prática da capoeira”<sup>14</sup>.

Nesses termos, citarei alguns “arranjos-culturais” para ilustrar essa dinâmica constitutiva a partir da contribuição de elementos culturais da capoeira em outras manifestações e em nosso território brasileiro, por exemplo, “a presença da capoeira nas figurações da punga maranhense, na chula de palhaços das Folias de Reis fluminenses, nos maracatus, nos frevos”<sup>15</sup>, na “dança dos mestres-salas” no carnaval, no nosso “carimbó”<sup>16</sup>, no “boi-bumbá”<sup>17</sup>...

Na obra de Graziela Rodrigues, “Bailarino, Pesquisador, Intérprete”<sup>18</sup>, a autora apresenta a evidência de traços da ginga da capoeira presente nos Maracatus Rurais de Pernambuco e termina comentando que observou manifestações dos traços da capoeira em um cruzamento de ruas em São Paulo.

Um grupo de meninos de rua que vendiam balas, entrelaçando seus corpos por entre os carros, observando o semáforo, cuidando do dinheiro e de seus irmãos menores... Na defesa e no ataque, um dinheiro na mão e muitas ofertas na outra os meninos faziam um jogo de sobreviver. [...] Com precisão rítmica, todo o corpo das crianças se articulava e no tempo exato recuava para a calçada, até o próximo sinal abrir-se. Foi essa a ginga mais perfeita que já presenciei.<sup>19</sup>

Mais surpreso fiquei ao ver a capoeira acompanhada ao som emitido pelo *Urucungo*, constituindo a festa que o corpo-capoeira promove quando está na ação de capoeirar, no jogo dialógico a partir do corpo. E sublinhei nesse acontecimento, ao som do *Urucungo*, lembrando que feixes de acordes sonoros bateram em meus sentidos e me convidaram a apreciar e contemplar a capoeira. Talvez esse momento cultural envolvente e escolhido por ela e por mim tenha sido o meu primeiro jogo com a capoeira. A partir daí nunca mais cessamos de jogar. E esse é uns dos motivos pelo qual me inclinei a investigá-la até hoje.

Atualmente entendo que a capoeira mexeu com meus sentidos e posicionou-me para olhar e ver, ao som do berimbau, um movimento criador e espiralado em composições desenhadas pelo corpo-capoeira no espaço, desde quando testemunhei a sua primeira aparição em minha vida. Apresentou-me com uma gestualidade poética dinamizada por golpes e acrobacias que acompanhavam um gingado que ora era luta, ora era dança, e que demonstrava

---

<sup>14</sup> (Lima, 2007, p. 191)

<sup>15</sup> (IDEM)

<sup>16</sup> (SALLES, 2004)

<sup>17</sup> (IDEM)

<sup>18</sup> (RODRIGUES, 1997 apud LIMA, 2007)

<sup>19</sup> (LIMA, 2007, p. 11)

negaças<sup>20</sup> com o corpo, num bailado de esquivas como se houvesse alguém o atacando (corpo-capoeira), e ele ao mesmo tempo se defendendo e contra-atacando.

Ao realizar o jogo da capoeira o jogador que opera a mente e o corpo precisa estar com esses dois componentes conectados e agindo com o mesmo objetivo: trabalhar para que o diálogo flua coerente, harmonioso e com a expressão que exigem os princípios do jogo incitado. Seria um jogo corporal de perguntas e respostas, ofensiva e defesa, ocorrendo conforme exige o contexto dos movimentos conquistados, pois cada jogo possui regras e princípios que os jogadores precisam seguir, caso contrário, corre-se o risco de descaracterizar o jogo como tal.

Quando esse diálogo em “*ping pong*” flui na cadência do jogo de perguntas e respostas, transformando-se numa bela obra degustativa e apreciável, então, pode-se observar que o desejo que surge na roda, no espectador -, é que as jogadas entre os capoeiristas não parem de se suceder. Semelhante como acontece numa pulsante partida de *ping pong* o desejo semeado no espectador por meio da batida das raquetes, cria-se a expectativa do golpe, o suspense do próximo movimento e a adrenalina do risco criado pelos corpos em interação.

Por outro lado, em algum momento os jogadores param a jogada. Suspendem a partida do jogo, tendo ganhador ou perdedor, ou nenhum dos dois. A parada pode ser porque alguém venceu ou perdeu aquele jogo; ou pode ser porque um dos jogadores desistiu de jogar, seja porque não conseguiu mais responder às perguntas do adversário ou, simplesmente, porque cansou. Essas duas últimas opções são mais comumente usuais no jogo de capoeira. Todavia, talvez um dos fatos mais curiosos deste jogo seja que – havendo perdedor ou não – em algum momento (não determinado por tempo ou por regras de vencedor e vencido) ocorre a “suspensão” das jogadas.

É importante frisar que quando no diálogo do jogo um dos jogadores emite uma pergunta (ataque ou contra-ataque) que surpreende o outro jogador – por exemplo, quando aplica um golpe ou movimento sem o outro esperar no calor do combate da luta, então, o que foi atacado pelo inesperado não consegue ter tempo o suficiente para criar esquemas mentais de jogadas para responder ao ataque e contra-atacar. Nesse sentido, muitas coisas podem ocorrer, como o jogador ser golpeado, ou ele marcar o golpe sem atingir o outro, ou a finalização do jogo ou ainda o jogador ir para o pé do berimbau recomeçar o jogo, dando oportunidade de revanche ao outro capoeirista.

---

<sup>20</sup> Negaça (I) é engodo, isca, recusa, negação. Negaça (II) é movimentação das articulações dos braços, mãos, joelhos, pés, tronco e cabeça, isolados ou em conjunto, formando o que se chama de “jogo-de-corpo” e cuja finalidade principal é burlar a atenção do lutador, para pegá-lo desprevenido, ou seja, de “corpo aberto” a fim de aplicar-lhe um determinado golpe, no ataque. No jogo de capoeira, o ato de negar o corpo, bambolear pra lá e pra cá, ameaçar o movimento e negá-lo; usada para confundir o oponente. (LIMA, 2007, p. 150).

Mas o detalhe que quero frisar nessa situação surpresa é a “reação do jogador”. Caso falhe, por conta do inesperado, o esquema mental reorganiza-se em estratégias de jogada para que o corpo as execute e, sobre essas relações, duas coisas podem ocorrer: o outro jogador pode interromper o ataque, ou o corpo pode reagir do jeito que der, criando, assim, esquemas de saída procedimental espontâneo (fugas criativas).

Quando um ataque surpresa é deferido no jogo de capoeira o corpo-capoeira reage dando o seu jeito, seja pelos esquemas mentais elaborados pelas memórias seja pela memória muscular que age de imediato por conta do condicionamento, trazendo à tona recursos que a mente não conseguiu sugerir a tempo para responder a situação. Por outro lado, no jogo, acontece simplesmente do corpo-capoeira mostrar-se sem condição de responder à pergunta do adversário ou porque não há dados na memória para elaborar uma simples resposta (não foi adquirido e nem armazenado) ou por conta do cansaço.

Além disso, o jogo da capoeira apresenta tanto no corpo quanto nas músicas utilizadas por ela mensagens que norteiam e estabelecem regras e princípios para a manifestação da capoeira no âmbito do seu jogo. Nesse sentido, complemento ao citar alguns princípios que comumente podem ser observados, como: ginga de corpo, o balançar dele, de um lado para o outro, que finge que vai, mas não vai... e quando volta (enganou), respondeu aplicando um golpe de onde não se esperou, uma resposta, um retorno à pergunta do jogador com quem joga.

Em linhas gerais, o jogo da capoeira é um diálogo de perguntas e respostas por meio do jogo corporal. Quando um ataca o outro esquiva e contra-ataca. Então, esse contra-ataque passa a ser uma pergunta que busca uma resposta. Se o jogador oponente diante do jogo corporal não souber esquivar ou seguir “o jeito que o corpo dá”<sup>21</sup> então ele vai a cheque *match*, em outras palavras, vai ao chão, ou é marcado<sup>22</sup> por um golpe que lhe machucaria. Essa marcação seria uma simulação, um faz de conta, que não machuca o oponente, pois geralmente não há contato físico.

Por outro lado, tal simulação tem por intuito sinalizar o adversário que vacilou, descuidou, que não conseguiu responder adequadamente a pergunta (ataque), ficando sem esquiva e/ou sem contra-ataque no diálogo que se instaurou por meio do jogo corporal. Mestre

---

<sup>21</sup> Jeito espontâneo e criativo que o corpo reage defendendo e/ou contra-atacando os ataques do adversário no jogo.

<sup>22</sup> Demonstrar golpeando o outro jogador sem atingi-lo. Ou seja, simular que a aplicação, por exemplo, de um golpe traumatizante ou desequilibrante: como rasteira, cabeçada, chute. Assim, a simulação consiste conduzir o golpe até o ponto de pará-lo em cima do alvo, ou desviar o golpe do alvo sem atingi-lo; fingir que dá, mas não dá.

Pastinha<sup>23</sup> definiu a capoeira como “um diálogo de corpos: eu venço quando seu corpo não tem mais respostas para as minhas perguntas”<sup>24</sup>.

Nestas condições, posso alegar que é a partir desse jogo de perguntas e respostas encontrado na capoeira que se pode verificar a performance dos capoeiristas, manifestada na luta, no balanço de corpo, no negacear, no dançar ao ritmo da música para compor golpes e movimentos que florescem o jogo, surpreendendo e contagiando o espectador. Misturando em seu jogo de perguntas e respostas a diversificação de habilidades e destrezas treinadas arduamente, junto as instintivas, explosivas, momentâneas e/ou espontâneas que auxiliam ao melhor desempenho do corpo frente ao desafio da luta, do jogo, da dança. E que se potencializa quanto fazer performático quando o corpo é submetido a caçar um jeito por uma situação inesperada. Situação está que passa pela liberdade do movimento criador que, estrategicamente, “caça jeito” (cria e recria novidades corporais em movimentos de saídas e entradas, de contra-ataque e ataque) aumentando o repertório do corpo no jogo da capoeira.

Note-se em seguida que, a definição de “caça jeito”, relacionando com a capoeira, é como se fosse água que corre entre pedras, desviando e fluindo, que joga criando rizomas por onde vai ou por onde retorna. Flui num contínuo mover, adaptando-se conforme o contexto e o lugar-instante por onde passa. Por isso a considero também como potência camaleônica, mutante, mutável.

No curso histórico que a capoeira passou desencadeou muitas pesquisas acadêmicas e não acadêmicas nessas últimas três décadas, inclusive a que hoje registro nesta dissertação de mestrado em Artes. Verifico que a ciência está mais atenta para investigar com mais profundidade e ampliar outras várias potencialidades que a capoeira pode oferecer – seja, na História, Antropologia, Sociologia, Educação Física ou na própria Arte. Sendo assim, este estudo vem somar mais uma investigação tratando especificamente da compreensão do jogo do Grupo Muzenza de Capoeira (GMC) sobre a luz dos Estudos da Performance no Campo das Artes. Assim, por fazer parte da capoeiragem a mais de 16 anos pelo GMC é a ele que me deterei a investigar, especificamente, o de Belém do Pará, do bairro da Nova Marambaia, localizado no Conjunto da COHAB, Gleba II, Travessa C, nº 51.

Ladainha é um “cântico que é parte ritualística e peculiar ao jogo da capoeira. Sua característica principal é ser cantada por apenas uma pessoa”<sup>25</sup>. Os demais participantes da roda

---

<sup>23</sup> Vicente Joaquim Ferreira Pastinha, baiano nascido em Salvador, no dia 5 de abril de 1889, faleceu dia 13 de novembro de 1981 e foi um dos principais mestres de capoeira da história. Também foi um dos maiores divulgadores da capoeira angolana (Revista de História da Biblioteca Nacional, Ano 3, nº 30, março, 2008).

<sup>24</sup> (LIMA, 2007, p. 130);

<sup>25</sup> (ESTEVE, 2003 apud LIMA, 2007, p. 131)

de capoeira “só entram em coro quando o solista canta ‘iê, vamos s’imbora’. Do ritmo das cantigas o seu é o mais lento e proporciona um momento singular de preparação para o jogo”<sup>26</sup>.

Vieira descreve que a ladainha pode versar sobre a vida de um capoeirista, sobre a escravidão e as lutas do negro pela liberdade, sobre o cotidiano ou “mesmo ser uma recomendação aos capoeiristas que estão na roda sobre como deve ser o jogo”<sup>27</sup>. O cântico da ladainha inaugura a roda e “consiste em um rito que delimita um espaço físico e, ao mesmo tempo, um universo simbólico que orienta a conduta dos participantes”<sup>28</sup>.

Assim, declaro que sou brasileiro, filho de linhagem de índios com negros, sou de classe média-baixa criado no interior do Estado do Pará, na cidade de Abaetetuba, e desde criança fui muito estimulado a envolver-me com as artes. Por isso, através da formação e experiência com as artes – principalmente com as plásticas, teatro, capoeira e a *performance* – lanço o desafio de investigar o jogo da capoeira, principalmente por causa da estética, da criatividade, da expressão e das mecânicas constituídas no diálogo corporal.

Entendo que a investigação é provocada por inquietações que buscam respostas, ou melhor, compreensões. Dessa forma, elenco algumas das quais motivaram a pesquisar sobre o jogo da capoeira, tais como: que evento é esse que conforma o jogo da capoeira? Por onde ele passa? De onde vem e pra onde vai? E que movimentos estão nesta luta acompanhada pela música? Quais são os princípios que deve-se compreender do jogo? O que é um bom jogo?

A capoeira com seu encanto me convida a sempre vivenciar experiências singulares desde 1996 com o GMC. O primeiro contato com capoeiristas da Muzenza induziu-me a contemplar pela primeira vez uma roda, um jogo diferente e a desejar, imediatamente, experimentar o jogo do Muzenza<sup>29</sup>. Foi aí, em 1996, que a visualidade do jogo do GMC, disparou a curiosidade e com ela o desejo de compreender o que concerne a seus fundamentos e seu funcionamento.

Na oportunidade, os emissários do acontecimento da performance do jogo eram dois jogadores<sup>30</sup> do grupo, conhecidos na capoeira como “Aldo” e “Bandola”, respectivamente, Aldo Couto dos Santos e João Ricardo Couto dos Santos. Os muzenzas conduziram-me ao encanto e

---

<sup>26</sup> (IDEM)

<sup>27</sup> (LIMA, 2007, p. 131)

<sup>28</sup> (IDEM);

<sup>29</sup> É a forma que os nativos dizem ao praticante/jogador do Grupo Muzenza de Capoeira;

<sup>30</sup> Naquela época eram membros do Grupo; um era o graduado Bandola e graduado Aldo, mais conhecido como Aldo. Hoje, os dois irmãos já não fazem mais parte do GMC. Bandola mudou para Brasília e faz parte do Grupo Gingado Capoeira. Aldo ainda se encontra em Belém, mas já não pratica mais a capoeira; se dedica ao Jiu-jitsu e ao MMA. Contudo, os dois são estimados amigos meus.

à visão de um “Novo Mundo”, apresentado por eles a partir do jogo singular e espetacular que performaram em minha cidade natal, Abaetetuba<sup>31</sup>.

Por conta disso, até hoje reverbera e latejam inquietantes curiosidades que percorrem desde aquele evento, há 18 anos. Latejavam por respostas plausíveis e compreensíveis, inclusive algumas já foram citadas anteriormente. Tais questões eram: que jogo é esse? De onde ele vem? Como se faz para jogá-lo? Essas inquietações curiosas motivaram-me e levaram-me, em 1998, a ingressar no Grupo Muzenza de Capoeira. Então, a partir daquele momento pude seguir na busca de compreensões a determinadas questões que adquiri no decurso desses 17 anos.

Há mais um detalhe importante. Em 1996, quando iniciei a prática da capoeiragem em Abaetetuba, desenvolvíamos no treino e no jogo apenas golpes, movimentos e esquivas, ao estilo de uma Capoeira Primitiva<sup>32</sup>. Quando me deparei com os dois “muzenzas” jogando uma espécie de capoeira diferente<sup>33</sup> ao estilo da primitiva, até então não identificada por mim em Abaetetuba. Certamente, uma cidade pequena onde a informação rapidamente se espalha.

A diferença estava na plasticidade dos movimentos, pois expressaram manha<sup>34</sup>, mandinga<sup>35</sup> e malandragem<sup>36</sup>, caracterizados por uma gestualidade corporal com movimentos e vestuário (armadura Muzenza) a uma estilização moderna. Isso tudo gerou muita surpresa, porque mostraram o “Novo Mundo” da capoeira, que ampliava e estilizava a nossa primitiva forma de jogar. “Iê vamos s’imbora!”. Aqui encerramos essa ladainha e vamos ao jogo que já fez chamado.

### **Berimbau chama... o jogo vai começar...**

Na capoeira existe um toque peculiar de aviso que o berimbau anuncia, um chamado, uma convocação a capoeirar. Já acostumado a ouvi-lo, sempre que me chama vou correndo

<sup>31</sup> É um município do estado do Pará, no Brasil, que fica a 124 km da capital paraense (distância em condução pela estrada). A quilometragem em linha reta de Belém para Abaetetuba é de 54,08 Km. O tempo de condução estimado de Belém até Abaetetuba é de 1h53min. Fonte: << <http://achedistancia.com.br/distancia-de-belem-a-abaetetuba.html>>>. Acesso em 03/02/2013.

<sup>32</sup> Não se caracterizava com estilo de capoeira angola e nem com a capoeira regional de Mestre Bimba. Ela possui basicamente golpes frontais, giratórios, rasteiras e esquivas e cabeçadas.

<sup>33</sup> Essa capoeira diferente a qual me referi é a capoeira estilizada, com movimentos e golpes estilizados; com movimentos e golpes ligados, floreados e com acrobacias interligadas com a ginga e as sequências de movimentos e golpes; contudo, uma Capoeira Estilizada, que possui também golpes da capoeira primitiva que estavam mesclados com os estilizados.

<sup>34</sup> Destreza, desembaraço, habilidade, desenvoltura: a coragem e a manha do capoeira. Também significa malícia (FERREIRA, 2004).

<sup>35</sup> Mandinga – “truques e movimentos para enganar o adversário no jogo da capoeira. O termo designa tanto a malícia do capoeirista durante o jogo, fazendo fintas, fingindo golpes e iludindo o adversário, preparando-o para um ataque certeiro”. (LIMA, 2007, p. 141)

<sup>36</sup> Malandragem – recurso furtivo na capoeira que consiste no gesto do lutador surpreender o adversário com um golpe e esquivar-se de outro ou levar vantagem no jogo. (LIMA, 2007, p. 139)

atender. Talvez porque sei que é mais um lugar, um jogo em fluxo contínuo que ele vai levar-me a compreender entre curiosidades ou inquietações da multiplicidade e dos mistérios desta arte. Sendo assim, berimbau tocou, avisou anunciando:

batam palmas a Muzenza chegou... Muzenza chegou! Trouxe o axé<sup>37</sup>, trouxe o maculelê<sup>38</sup>, mas foi a capoeira que me abalou. Pois, quando Muzenza entra na roda, no jogo, não foge do golpe de quem aplicou. Para ele o que vale é o combate. Dar o *cheque match* em quem o desafiou. O muzenza vai para qualquer roda – em (Belém,) Pelotas e até Salvador, para ele não existem barreiras, até vai jogar na roda no Cristo Redentor. Batam palmas a Muzenza chegou... Muzenza chegou, Muzenza chegou...!<sup>39</sup>

Para deixar mais claro, muzenza é uma força, uma presença. E quando chega à roda chama atenção por sua estilização, gestualidade, expressão nos movimentos e golpes sequenciados pela criatividade e pelo improvisado que estabelecem no diálogo corporal. Isso tudo produz uma *performance* acompanhada ao ritmo dos instrumentos – berimbau, atabaque, pandeiro, agogô que orquestram a roda, assim, estabelecendo no jogo um evento que delineiam escritas poética e artística por meio de partituras gestuais diferenciadas, das quais, comumente, convidam a contemplá-la por conta de sua força de expressão.

Há um movimento criador, o qual atrai os olhos para apreciação e que até modifica a atmosfera e as pessoas, tanto as que observam quanto as que jogam, numa relação produzida pela manha, mandinga, malandragem, pelo gingado próprio e pela liberdade de construir uma obra de arte, em cada jogo que se apresenta.

O escritor poeta e historiador Carlos Cavaleiro<sup>40</sup> discorre que a capoeira nunca recebeu tanta atenção como nos dias atuais. Há somente três décadas que produções acadêmicas vicejaram, trazendo novas perspectivas e novos esclarecimentos sobre os diversos aspectos da capoeira, sejam estes sociológicos, antropológicos, históricos ou no campo da Educação Física. Cavaleiro exemplifica que no cinema a capoeira vai alcançando seu espaço, embora em algumas oportunidades de forma caricatural e estereotipada. Ela também adentra os jogos eletrônicos, as revistas, os CD's, jornais (impressos e virtuais) e as academias em todos os cantos do mundo.

---

<sup>37</sup> Clima contagiante do jogo, caracterizado pela roda animada, com energia positiva. (SQUISITO, 2005 apud LIMA, 2007, p. 57).

<sup>38</sup> Dança ritual guerreira de origem indígena, cuja coreografia utiliza porretes ou facões de cortar cana. (LIMA, 2007 p. 137)

<sup>39</sup> Letra da música – “Batam Palmas a Muzenza Chegou”, faixa 12, volume 08, lançado pelo Grupo Muzenza de Capoeira em 1998; Utilizo apenas alguns trechos para ilustrar o texto.

<sup>40</sup> (IDEM, p.11)

Cavaleiro considera ainda que a capoeira gera uma dimensão gigantesca de informações que acaba tornando-se, paradoxalmente, imprescindível e caótica para aqueles que procuram conhecê-la e entendê-la. É imprescindível, pois “sem a abundância de informações e dados nunca se poderá conhecer a fundo o fenômeno da capoeira”<sup>41</sup>, visto que “tantos dados e fatos, sem uma mediação lógica e sem reflexão contextualizada, podem gerar confusões, incongruências aparentes e distorções históricas”<sup>42</sup>. Assim, são de grande valia aqueles trabalhos de pesquisa aprofundados, que durante essas três últimas décadas têm colaborado para ampliar o debate sobre o fenômeno da capoeira, tirando-nos de algumas confusões, incongruências aparentes e distorções históricas.

Nesse sentido, penso que as ações no campo da arte devam nos auxiliar “a refletir e propiciar um ‘novo’ olhar sobre o mundo: um olhar científico, curioso, indagador e criativo”<sup>43</sup>. Assim, comungo das ideias de Clifford Geertz<sup>44</sup>, que para construir entendimentos e compreensões sobre a arte podemos pautar ações a partir dos diferentes discursos.

[...] descrevemos, analisamos, comparamos, julgamos, classificamos; elaboramos teorias sobre criatividade, forma, percepção, função social; caracterizamos a arte como uma linguagem, uma estrutura um sistema, um ato, um símbolo, um padrão de sentimento: buscamos metáforas científicas, espirituais, tecnológicas, políticas;  
 [...] falar sobre arte unicamente em termos técnicos, por mais elaborada que seja este discurso, é o suficiente para entendê-la; e que o segredo total do poder estético localiza-se nas relações formais entre sons, imagens, volumes, temas e gestos. [...] outros tipos de discurso cujos termos e conceitos derivam de interesses culturais que a arte pode servir, refletir, desafiar, ou descrever [...].<sup>45</sup>

Portanto, ao produzir arte “cientificamente” envolvido com o investigar, construir conhecimento ou (re)significá-lo significa que é enveredar a maneira de fazer ciência não para descrever o mundo, mas para construí-lo, “(re)aprendendo a olhar”<sup>46</sup>. Em outras palavras, sendo parte do GMC e tendo certo conhecimento do jogo da capoeira, posso descobrir outra forma de perceber e olhar o aquilo com o que tenho familiaridade. Assim, a “ciência não corresponde a um mundo a descrever. Ela corresponde a um mundo a construir”<sup>47</sup>.

---

<sup>41</sup> (IDEM)

<sup>42</sup> (IBIDEM)

<sup>43</sup> (GOLDENBERG, 2004, p. 11)

<sup>44</sup> (2008)

<sup>45</sup> (GEERTZ, 2008, pp.143-145)

<sup>46</sup> (GOLDENBERG, 2004, p.13)

<sup>47</sup> (IDEM)

Em vista disso e justificado pela formação como cientista da arte, pelo Instituto de Ciências da Arte, do Programa de Pós-graduação em Arte da UFPA, escolhi enveredar a investigação sobre a capoeira do Grupo Muzenza, à luz dos Estudos da *Performance* a fim de analisar o Jogo que ele dispõe.

Nesse sentido, foi possível obter, ao lidar com muitas literaturas pertinentes ao tema, algumas perspectivas teóricas que serviram como disparadores e ressonantes na formação de uma teia simbólica de significados, que contribuíram para a tessitura de possíveis olhares por onde transita o tema central deste estudo. De maneira tal que estudiosos como Clifford Geertz, Gilles Deleuze entre outros autores também realizaram o jogo da reflexão sobre o fazer da capoeira como *performance*, ao tecer conosco o empoderamento do olhar científico, filosófico, antropológico e sociológico das práticas da capoeira do GMC. E o mesmo se passa quanto a abordagem do tema do jogo, baseada nos aportes teóricos de Roger Caillois, John Huizinga e Richard Schechner.

Nos Estudos da *Performance* contou-se com as noções de Victor Turner, Richard Schechner, Paul Zumthor, Aldo Terrin, entre outros. Por fim, para explanar sobre a Capoeira dialogou-se com pesquisadores de primeira importância, como Eusébio Lobo, José Falcão, José Milton, Nestor Capoeira e Waldenir Rego. E assim, com base no diálogo com tais pesquisas, vislumbrei a investigação que tem como principal alvo de compreender através dos Estudos da *Performance* o jogo do Grupo Muzenza de Belém<sup>48</sup> do Pará.

Sobre o conteúdo tecido nesta dissertação gostaria de advertir que, ao disponibilizar conteúdos de memórias e histórias num corpo textual desta magnitude, busquei construir uma possibilidade de leitura analítica decorrente de uma narrativa híbrida e fluida. É híbrida porque é originária de um cruzamento de categorias diferentes. Ou seja, este estudo surge da minha trajetória, da minha experiência como pesquisador, como artista, capoeirista e antes de qualquer coisa: como pessoa.

Quanto a narrativa ser fluída, considero que seja porque ela move conteúdos com fragmentos conectados que se sobrepõem e se interpenetram por meio da experiência da vida e da arte da capoeira, os quais se apresentam performados, agenciando e se relacionando por meio das teorias, dados, imagens, impressões, corpo e ideias. Contudo, num fluxo “coerente” com a apreciação de um produto acadêmico dissertativo em artes. Guzzo<sup>49</sup> afirma que a “pesquisa

---

<sup>48</sup> Do polo que está constituído no bairro da Marambaia. Polo significa o local onde o grupo de capoeira se reuniu para o treinamento. Também é considerado como academia, a escola de capoeira onde podemos encontrar o grupo no exercício de suas atividades. E o polo da Marambaia é onde está localizado o Grupo sujeito desta pesquisa de Mestrado.

<sup>49</sup> (2009)

nasce da experiência: de viver uma experiência ou refletir sobre uma experiência”<sup>50</sup>. Nesse caso, a minha nasceu da experiência do jogo com a capoeira, como já mencionado anteriormente.

Nesse contexto, o fluxo criador que constituiu as tramas deste texto dissertativo do Mestrado se deu por meio da escrita num caminho denso que operou e organizou a partir da conjugação mental, dos conteúdos bibliográficos, iconográficos, das observações etnográficas de campo, além das entrevistas, resultando em impressões, compreensões e ideias que me localizaram exatamente no “meio” de um contínuo fluxo de construção que buscou elementos do passado e ressignificando e ampliando na atualização do presente instante dos acontecimentos que se deu esta pesquisa.

Quando digo contínuo, refiro-me que a capoeira não pára, ela está em constante movimento, e ao meio de uma construção, porque não início agora a pesquisa no campo da capoeira. Como ficou explícito, já me dedico à capoeira há muito tempo. Hoje compartilho dela como outra experiência no campo científico.

É necessário destacar que existem muitas polêmicas quanto às definições do que é capoeira. Para muitos pesquisadores da área, na complexidade ao definir o termo, há o consenso de definições conclusivas, do tipo: capoeira é diversidade. Mesmo porque: “a capoeira é entendida na sua magnífica diversidade prática, sendo compreendida como luta, arte, dança, jogo, cultura, artes plásticas, folclore, esporte, lazer, filosofia de vida etc.”<sup>51</sup>. Contudo, defino a capoeira concordando com o que diz o sábio Mestre Burguês (Antônio Carlos de Menezes): “capoeira é capoeira - para que você possa entender melhor essa definição deve vivê-la”.

É, aparentemente, algo complexo a se definir, já que facilmente a capoeira expõe-se em multiplicidade de coisas, tais como: arte do jogo/luta/dança, folclore, rituais entre outros destaques da linguagem. Ressalto ainda que ela difunde, restaura, cria e divulga a expressão cultural de um povo, sendo que marca e transcende suas identidades. Tal tese é reafirmada nas palavras do consagrado autor de teatro e telenovelas Gomes quem define a capoeira na atualidade ao dizer que:

Capoeira é luta de bailarinos. É dança de gladiadores. É duelo de camaradas. É jogo, é bailado, é disputa – simbiose perfeita de força e ritmo, poesia e agilidade. Única em que os movimentos são comandados pela música e pelo canto. A sublimação da força ao ritmo. Da violência a melodia. A sublimação dos antagonismos<sup>52</sup>.

---

<sup>50</sup> (GUZZO, 2009, p. 27).

<sup>51</sup> (SOUSA, 2010, p. 21).

<sup>52</sup> (SOUSA, 2010, p. 19)

Assim, capoeira é algo porém esse “algo” não é em singular, ela é conjunto, ela é diversidade, movimento contínuo, espiral de informações conexas, ela forma uma linguagem recheada de outras linguagens, ela é várias coisas sintetizadas numa expressão de corpos em diálogo, uma forma de luta que conversa entre arte, cultura e esporte porém não sem brigar; e é uma briga daqueles que lutam para sobreviver dentro de suas características mais marcantes. Capoeira é Capoeira.

Dentre os conceitos contemporâneos, a *performance* surge como maneira diferenciada de promulgar um tipo, um estilo de apresentação que foca, prioritariamente, as formas corporais e estéticas da arte. A cultura corporal de movimento é uma importante forma de reflexão em arte sobre a apropriação da *performance* como um conteúdo cultural e histórico no trato da capoeira.

Conforme Schechner<sup>53</sup>, *performance* é “qualquer comportamento, evento, ação ou coisa que pode ser estudado como se fosse *performance* e analisado em termos de ação, comportamento, exibição”. Assim, a *performance* tem como funções: “entreter; fazer alguma coisa que é bela; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar, persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco”<sup>54</sup>. Tomando referência essas funções pode-se dizer que qualquer evento, ação, atividade de alguém que realiza uma *performance*, numa momento específico que, de alguma forma, influencia os outros participantes pode ser considerado como *performance*. É sobre esses enfoques que o presente estudo irá centrar-se.

Nesse sentido, a execução das ações que são apresentadas no jogo de capoeira do GMC sendo observada à luz dos Estudos da Performance, apresentou-se reveladoras, quando utilizei compreensões de Schechner, em especial o conceito sobre “comportamento restaurado”<sup>55</sup> para verificar neste estudo o jogo do GMC, jogadores-performer-muzenza a recordar nos gestos, nos movimentos corporais, as experiências guardadas no cernes do “ser”, internalizadas através de

---

<sup>53</sup> (2003, p.39)

<sup>54</sup> (IDEM). Além dessas funções elencada por Schechner, nos Estudos da *Performance*, ele apresenta também oito tipos de situações em que essa linguagem artística ocorre: 1) na vida diária, cozinhando, socializando-se, apenas vivendo; 2) nas artes; 3) nos esportes e outros entretenimentos populares; 4) nos negócios; 5) na tecnologia; 6) no sexo; 7) nos rituais – sagrados e seculares; e 8) na brincadeira.

<sup>55</sup> Comportamento restaurado, segundo Schechner, consiste em uma sequência de comportamento que podem ser rearranjadas ou reconstruídas uma vez que elas são independentes dos sistemas causais que as originou (social, psicológico, tecnológico). Correspondem concretamente a sequências organizadas de acontecimentos, roteiro de ações, textos conhecidos, movimentos codificados -, um “modelo”. Um modelo que instrui o performer como deve, ou deveria, atuar (desempenhar o seu papel), num palco teatral, em um “terreiro” de candomblé ou em um jogo na roda de capoeira.

um longo e complexo processo de socialização que a capoeira possibilitou durante os treinamentos e as vivências de jogo nas rodas de capoeira.

Ao verificar que o jogo da capoeira pode traduzir desempenho e ações, que apresente algumas das funções da *performance* elencada por Schechner, através da interação entre os participantes do jogo performado, assim, do lugar do Campo das Artes, a ressaltar o aspecto cênico como algo que permeia as intenções humanas, que destaca duas categorias, a teatralização e simulação (representação). Desta feita, o estudioso e Mestre de Capoeira José Falcão<sup>56</sup> enfatiza que há teatralização e a simulação no jogo da capoeira, ou seja, 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”<sup>57</sup>. E segue a dizer que “não se trata, pois, de um confronto direto, mas de uma constante simulação de ataques e defesas, mediada pela ginga numa ambiguidade, na qual o lúdico e o combativo se interpenetram”<sup>58</sup>.

Pela lente dos Estudos da *Performance*, o capoeirista joga o corpo, desenha no espaço tridimensional um momento efêmero, “infinito enquanto dure”<sup>59</sup>, não somente com as pernas, “mas com todas as partes do corpo, todos os membros e membranas. Não pode ser linguagem, código. Ele é a vida mesma se exprimindo por faíscas de prazer, de angústia”<sup>60</sup> no acrobático e emocional. “Tangendo o prazer, ele revela o indizível: condição da arte”<sup>61</sup>.

Ao elencar literaturas sobre a temática proposta iniciou-se a construção do “Estado da Arte”, que estabeleceu um contexto para pontuar e cercar a pesquisa. Nesse contexto do diálogo das artes cênicas com os conceitos da capoeira enquanto *performance*, posso citar: o “Estados de Performance na Capoeira”, de Yiftah Peled (2011); “Uma Conquista Poética na Dança Contemporânea Através da Capoeira”, de Flávio Alves (2003); “A Capoeira do Mercado Modelo de Salvador: Gestualidades performáticas de corpos em exibição”, de Rodrigo Farias e Silvana Goellner (2007); “Roda de Capoeira: Rito espetacular”, de Maíra Cesarino Soares (2010) e “A Performance Ritual da Roda de Capoeira Angola”, de Rosa Simões (2011). No Pará pude encontrar um trabalho que trata da respectiva temática, a dissertação de mestrado: “Nas Voltas que o Mundo Deu, Nas Voltas que o Mundo Dá: Um estudo sobre ritual e performance na Capoeira Angola em Belém”, de Carmem Teixeira (2010).

---

<sup>56</sup> (1998)

<sup>57</sup> (Falcão, 1998, p. 26).

<sup>58</sup> (IDEM).

<sup>59</sup> Trecho da letra da música de Vinicius de Moraes intitulada - Soneto de Felicidade.

<sup>60</sup> (RAUEN, 2009, p.199)

<sup>61</sup> (IDEM)

Na leitura desses autores percebi que há um campo de diálogo pouco aprofundado na investigação acadêmica. Além disso, os conceitos abordados não alcançam os fazedores da arte. São conceitos não dominados pelo pesquisador-capoeirista como praticante e sim pelo pesquisador/ator/performer como investigador da arte performática, o que levou a perceber que o grupo-sujeito da pesquisa não possui em geral, um olhar pela lente da *performance*. E mais, em decorrência do número de trabalhos ser reduzido não há a existência, até hoje, de estudos que tenham galgado tal investigação na cidade de Belém do Pará, no Grupo Muzenza de Capoeira.

Sobre o arcabouço constituído por meio do estudo da capoeira percebi que o que diz respeito ao contexto dela, às dificuldades na divulgação da sua prática, à exploração de sua rica técnica e de suas manifestações artísticas e culturais, há um abismo entre suas origens e a formatação científica de suas bases, assim, ficando em boa parte à mercê dos relatos vivos dos notórios saberes, chamados de *Mestres da Capoeira*<sup>62</sup>. Desse modo, a distância entre o estudo formal e a prática da capoeiragem pode ser percebida nas falas dos mais antigos e na pouca reflexão sobre os conceitos da capoeira. Por isso, este estudo realizou o registro por meio do levantamento bibliográfico e dos depoimentos das fontes orais, para que não se perca o conhecimento notório e haja ampliação dos conceitos referentes ao tema.

É importante destacar a trajetória de (re)conhecimento da capoeira quanto aos seus princípios estéticos de quebra da “normalidade”, quanto a possibilidades de interpretar os significados e quanto ao alcance do comportamento de interrelação com os demais brincantes-jogadores capoeiristas.

Ressalto que somente mais tarde e após ter tido acesso aos conhecimentos acadêmicos é que percebi algumas compreensões teóricas do potencial artístico do jogo e, ainda, a profundidade da relação de diálogo corporal entre os jogadores, como expressão de pergunta-resposta ao improvisado da cena possibilitada pelo ambiente do jogo da capoeira.

Desta feita, olhar a capoeira como algo inerente a minha vida como pesquisador/artista/capoeirista, que adentrou o “terreiro” das Artes Cênicas por meio da proposta de pesquisa do curso de Mestrado do PPGARTES, possibilitou-me pautar sobre a luz dos Estudos da *performance* o jogo do Grupo Muzenza de Capoeira de Belém do Pará, do polo da Marambaia. Interessado a entender a seguinte problemática: **Como a capoeira pode ser**

---

<sup>62</sup> Os autores que sustentam esta ideia: Rego (1968), Falcão (2004), Campos(2001), Capoeira(2000), Lima(2007), Salles(2004), Sousa(2010);

### **compreendida no jogo do Grupo Muzenza de Belém do Pará à luz dos Estudos da *Performance*?**

Importante destacar que a pesquisa dispôs de um material visual imagético e descritivo que poderá servir como utensílio ao campo de artes cênicas para treinamento físico-artístico para atores e bailarinos, além de servir para o campo das artes visuais como possibilidade de material estético, e para possibilidades de desdobramento em outras pesquisas ou obras de arte.

Baseado na inquietação para compreender o jogo da capoeira iniciei este estudo a partir dos seguintes objetivos: *Geral*: investigar a capoeira no jogo do Grupo Muzenza de Belém do Pará através a compreensão dos Estudos da *Performance*. *Específicos*: compreender a noção do jogo da capoeira a partir da perspectiva do Grupo Muzenza de Belém do Pará; além de compreender e identificar competências e habilidades básicas que um capoeirista precisa apresentar para realizar um jogo de capoeira e, por fim, identificar um repertório básico de golpes e movimentos de capoeira utilizados no jogo do grupo Muzenza de Belém do Pará.

A pesquisa foi desenvolvida com a utilização das estratégias de coleta etnográfica, tais como a observação participante, o auxílio do diário de campo e a realização de entrevistas semiestruturadas, batizadas de “papoeiras”, ou seja, papo com capoeiras. A coleta de dados foi feita por meio da convivência diária com o grupo Muzenza durante as práticas da capoeira, bem como mediante encontros com professores, alunos e Mestres que estão envolvidos com o grupo. As entrevistas e observação do participante também subsidiarão as reflexões na análise dos dados da pesquisa.

A delimitação do grupo a ser investigado também constituiu uma etapa relevante do caminho investigativo a ser seguido. Como o intuito desse estudo foi compreender como a *performance* é passível de ser localizada e estudada se situada na capoeira e vivenciada no jogo pelo Grupo Muzenza do polo do Bairro da Marambaia, de Belém do Pará, foram definidos alguns pré-requisitos para a elegibilidade do grupo de participantes da pesquisa, a saber: ser praticante de capoeira (aluno, professor ou mestre) e participar das atividades desenvolvidas pelo Grupo Muzenza de Capoeira (simpatizantes, amigos).

Assim, realizei entrevistas com duas referências que consolidaram o trabalho do GMC na Marambaia: o professor de capoeira Marcelo<sup>63</sup> (Marcelo Moraes) e o professor San<sup>64</sup> (Sant’ Clayr Solano). Entre as papoeiras mais relevantes com mestres do Grupo Muzenza cabe

---

<sup>63</sup> Advogado; conhecido na capoeira como Marcelo. Atualmente, retornou a prática da capoeira, pois tivera que parar de praticar por questões pessoais. Ele foi o fundador do trabalho do GMC, no bairro da Marambaia.

<sup>64</sup> Conhecido na capoeira como San. Atual presidenta da Associação metropolitana de capoeira. Ele foi quem assumiu como coordenador geral do polo do GMC no conj. COHAB - Gleba I, Marambaia, quando o professor Marcelo teve que se ausentar do GMC.

ressaltar as dos mestres: Sargento (Júlio César Figuerôa de Portugal)<sup>65</sup>, Feijão (Émerson Luiz Figuerôa - PR)<sup>66</sup>, Carson (Carson Siega - RS)<sup>67</sup>, Namorado (Marcelo Ferreira André - RJ)<sup>68</sup>, Joel Bombeiro (Joel Chagas de Araújo - PA)<sup>69</sup>. E, claro, a peça fundamental que possibilitou uma contribuição singular compartilhando história, memórias e toda uma filosofia de vida da capoeira vivenciada através do GMC: o nosso estimado Mestre Antônio Carlos de Menezes, conhecido como Mestre Burguês (RJ)<sup>70</sup>. Não posso deixar também de mencionar os Mestres que sabem da história de outrora: Mestre Polaco (José Roberto Rocha - RJ)<sup>71</sup>, aluno do Mestre Paraná, patrono do Grupo Muzenza e Mestre Gegê (Geraldo Costa Filho - RJ), estudioso e historiador da capoeira; uma enciclopédia viva<sup>72</sup>.

Esses sujeitos participantes da pesquisa e suas contribuições ajudaram relevantemente na construção deste trabalho e para o registro da história e do jogo da capoeira. Foram seis sujeitos-jogadores participantes da pesquisa, integrantes do polo do GMC, da Marambaia, de Belém do Pará, que foram responsáveis a conceber a compreensão do jogo do GMC para este estudo. São capoeiristas que desenvolvem o legado da capoeira do grupo a partir do jogo de combate técnico, floreado, e que é usado em apresentações artísticas acrobáticas.

A escolha dos sujeitos-jogadores partiu também da prerrogativa do nível de maturação em que desenvolvem os conteúdos e as habilidades no jogo característico do grupo. Assim, foram observados capoeiristas que possuem entre quatro a vinte e cinco anos de prática com a capoeira. Dentre eles, quatro são alunos e três são professores. Os três professores foram fundamentais para esta pesquisa, porque acompanham o desenvolvimento do trabalho do GMC, em Belém, no Pará, por aproximadamente 18 anos.

Desses facilitadores do ensino da capoeira (professores) houve a participação do monitor Fino<sup>73</sup>, que é discípulo do professor San e está representando o trabalho de seu

---

<sup>65</sup> É um dos primeiros alunos do GMC. Acompanha e desenvolveu as metodologias de trabalho do Grupo.

<sup>66</sup> Assim como Mestre Sargento, seu irmão começou bem cedo à capoeira no GMC. Foi ele que desenvolveu com o presidente fundador do GMC as metodologias de ensino da capoeira.

<sup>67</sup> Professor da Universidade do Rio Grande do Sul, no curso de Educação Física; Mestre de Capoeira pelo GMC.

<sup>68</sup> Mestre de Capoeira pelo GMC. É um grande divulgador das metodologias de ensino do Grupo no Brasil e na Europa;

<sup>69</sup> Bombeiro Militar é o primeiro Mestre de Capoeira do GMC do Estado do Pará.

<sup>70</sup> Fundador e Presidente do GMC. Foi o criador desta Escola chamada Muzenza de Capoeira.

<sup>71</sup> Mestre Polaco é o principal guardião dos materiais e história de seu Mestre Paraná (Osvaldo Lisboa dos Santos, Baiano que desenvolveu uma das maiores escolas de Capoeira no rio de janeiro, a partir da década de 1950).

<sup>72</sup> Os capoeiristas dizem que ele é uma enciclopédia, pois descreve a literatura, dando o nome, o capítulo e a página que está tal citação.

<sup>73</sup> Cleuson Lima do Rosário, nascido em 11/04/1985 na cidade de Belém. Atualmente, mora e trabalha na França. Aos seis anos de idade iniciou na Capoeira. Conhecido como Fino na Capoeira. Hoje está com a graduação de Monitor pelo GMC. Atua desenvolve um trabalho pelo Grupo nas cidades: Paris e Saint-Ouen na França; dando aulas em academias e escolas para crianças e adolescentes. E ainda, possui um trabalho recente com pessoas com deficiência, utilizando a Capoeira como meio de qualidade de vida. Ele está representando na França seu

professor em Paris, na França, há cerca de quatro anos. Todo ano ele vem ao Brasil para treinar com seu professor e realizar uma nova graduação<sup>74</sup> (trocar de corda). Os quatro alunos são todos do professor San. E o terceiro professor é o instrutor Deco<sup>75</sup>, capoeirista que desempenha no polo do GMC, da Marambaia, o treinamento nos dias de aula, junto com o professor San.

É importante destacar que o papoeira foi um método diretamente atrelado às novas tecnologias disponíveis graças ao serviço da internet, as plataformas de comunicação das redes sociais e conexões interligadas via internet, computadores e telefones celulares que facilitaram em muito o levantamento de dados para esta pesquisa em vista das distâncias, do tempo cotidiano e da disponibilidade dos sujeitos da pesquisa. Para perpetuar e facilitar o material para esta e outras possíveis investigações as entrevistas foram gravadas e, também, utilizou-se o sistema de videoconferência como recursos para coletar dados dos capoeiristas que moram em outros estados ou não dispuseram de tempo adequado para visitas pessoais.

Quanto à análise realizada a partir dos dados, detive-me no aspecto qualitativo, ou seja, a pesquisa se deu em função de permitir “ao investigador a descrição e interpretação das representações e dos significados que um grupo social dá à sua experiência cotidiana”<sup>76</sup>.

A opção de trabalhar com estratégias de captação etnográfica ancorou na teorização de Geertz<sup>77</sup>, que considera que a investigação do mundo cultural caracteriza-se por ser uma análise de contextos particulares, em que o investigador mergulha na cultura estudada buscando apreendê-la na sua complexidade. E que a interpretação dessa cultura se dá a partir das significações que os indivíduos atribuem ao seu comportamento, cabendo ao investigador descrevê-la/interpretá-la de forma densa.

A pesquisa de campo também foi desenvolvida por meio da participação em eventos sobre capoeira, reuniões do grupo, exposições de capoeiristas em apresentações em outros espaços (artísticos e culturais), treinos de capoeira do grupo, entre outros. Todos esses momentos integram a observação do participante e foram assinalados nos diários de campo

---

discipulador o professor San (coordenador do polo da Marambaia de Belém-Pa). Fino, é um capoeirista que comparece quase todos anos para realizar treinamento e trocar de graduação (de corda) no Brasil, em Belém; ou no Rio de Janeiro – através dos eventos produzidos pelo GMC. Fino trabalha pela associação artística francesa "les Zouaves" - na função de ator, acrobata e atleta em saltos ornamentais, além disso, desempenha atividades com acrobacias de solo, no Russian swing no trampolim, na cama elástica; modalidades que o levaram a participar de muitas Companhias de show Artísticos pela Europa.

<sup>74</sup> A graduação é a troca de corda que identifica mais um nível que o capoeirista avançou. E o objetivo é graduar-se até chegar a Mestre.

<sup>75</sup> Jose Ricardo é o mais antigo capoeirista do Grupo Muzenza em Belém que ainda está na atividade da capoeiragem. Ele não está na modalidade de aluno no polo da Marambaia. Ele vai aos treinos treinar com o professor San. Ricardo tem seu próprio polo no bairro do Marco, que fica no Centro da cidade de Belém;

<sup>76</sup> (MOLINA NETO, 1999, p. 12).

<sup>77</sup> (1989)

cujos conteúdos relatam, de forma detalhada, os registros de diferentes momentos: as rodas de capoeira, as rotinas, enfim, os meandros do cotidiano desta vivência com a capoeira.

As observações e os registros do diário de campo tornaram-se fundamentais para a aproximação com os sujeitos da pesquisa na medida em que se mostraram como espaços privilegiados para agendar as entrevistas/papoeiras individuais que foram realizadas após os sujeitos serem esclarecidos sobre os propósitos da pesquisa. Eles assinaram o Termo de Consentimento Esclarecido e todas as entrevistas/papoeiras foram gravadas em áudio digital e foram processadas respeitando as etapas de transcrição, conferência de fidelidade e definição de categorias analíticas que atendessem aos objetivos formulados para o estudo.

Na análise dos dados oriundos do trabalho de campo utilizou-se da técnica da triangulação, entendida como um procedimento de análise em que se combinam as fontes empíricas (observação participante, diário de campo e entrevistas/papoeiras) com o referencial teórico que ancora a pesquisa e com a interpretação dos investigadores.

A construção das categorias de análise – etapa da composição das informações que emergiram da triangulação entre as diferentes fontes de pesquisa – seguiu as seguintes etapas: foi feito o processamento das entrevistas e papoeira, de onde foram retiradas as unidades de análise que mais se repetiu; e seguiu também o processo da análise dos dados oriundo das anotações do diário de campo contemplando os registros das observações. As unidades que evidenciaram reincidentes de significados e que se destacaram foram agrupadas por aproximação temática, conformando as categorias de análise. E por fim, as análises e conclusões que foram contempladas através dos autores e do texto foram reflexões advindas do próprio desenvolvimento da pesquisa.

Esta pesquisa de Mestrado em Artes, além da presente introdução, batizada como ladainha, em vista a descrição de possibilidades de como poderia ser o jogo, apresenta nas seguintes seções uma breve leitura do jogo da capoeira do GMC de Belém, alcunhadas de vadiação<sup>78</sup>. Assim, a primeira vadiação é dedicada a tramar conexões sobre a história e as memórias de capoeiragem agenciadas por reflexões sobre acontecimentos sublinhados da capoeiragem nos espaços do tempo, considerando, de maneira sucinta, o momento histórico da capoeira e, posteriormente, as memórias que contam a história da capoeira do Grupo Muzenza no Pará.

---

<sup>78</sup> Vadiação significa jogar, brincar, divertir-se com a capoeira. Termo muito comum usado pelos capoeiristas. Nesse sentido, tomar o termo para acunhar as seções é também uma forma de ressignificar a palavra, que é comumente pejorativa para a sociedade, todavia, para os capoeiristas ela não é!

Na segunda vadiação aborda-se o tema do jogo seguindo para o diálogo corporal que toca a capoeira. Coloco-me a realizar esse olhar sobre “O jogo em jogo da capoeira do Grupo Muzenza”. Nessa seção também desenvolvo conexões relacionadas ou ligadas às percepções do jogo Muzenza, na opinião dos Mestres do Grupo Muzenza de Capoeira.

A terceira vadiação apresenta o tema sobre a *performance*, ela e o jogo de capoeira. Nesta sessão teremos ainda o registro de um material que descreve sequências, simulações, golpes e floreios disponíveis ao jogo do GMC os quais performers-muzenza desenvolvem como fundamentos básicos no instante do jogo na roda de capoeira. Sendo assim, concluo com as Considerações Finais da pesquisa, a qual intitula de “Iêee..”<sup>79</sup>.

---

<sup>79</sup> É como o mestre de capoeira chama para si a atenção de todos (LIMA, 2007, p. 121).

## **I VADIAÇÃO - CAPOEIRA NO TEMPO... É COMO ÁGUA QUE CORRE ENTRE PEDRAS: LIBERDADE CAÇA JEITO**

A seção que segue contextualizará sublinhados acontecimentos do percurso temporal com relação ao movimento que a capoeira arranhou (deu “jeito”) para permanecer, se manter, acontecer, disfarçar e atualizar diante das “pedras” (circunstâncias, necessidades eventuais do contexto em que esteve inserida) no fluxo do tempo.

### **1.3 ACONTECIMENTOS SUBLINHADOS DA CAPOEIRAGEM NOS ESPAÇOS DO TEMPO**

Os estudos da capoeira produzidos pela academia detêm de uma produção científica considerável de estudos e apontam novas perspectivas e esclarecimentos sobre diversos aspectos da capoeira, sejam sociológicos, antropológicos, históricos, dentre outros campos. Desse modo, não pretenderei aqui aprofundar o tema da história da capoeira ou da capoeiragem no que diz respeito ao seu surgimento até a atualidade. A pretensão é fazer um apanhado sobre a história da capoeira, sublinhando acontecimentos que sirvam de informações prévias para ajudar na compreensão da capoeira do Grupo Muzenza, se esse for o caso.

O jogo orientado para o prazer, o qual envolve o corpo, faz desfrutá-lo em perspectivas e dimensões mais livres e criativas junto ao fluxo do movimento dos acontecimentos que levam a contemplação de instantes efêmeros (de pouca duração) e que podem ser até eternos no cenário dos acontecimentos da capoeira e do capoeirista.

Nesse sentido, do ponto de vista deleuziano, o acontecimento “é inseparavelmente o sentido das frases e o devir do mundo; é o que, do mundo, deixa-se envolver na linguagem e permite que funcione. Assim, o conceito de acontecimento é exposto numa lógica do sentido”<sup>80</sup>. Desse modo, Deleuze frisa que não se questionará qual o sentido de um acontecimento e sim dirá que “o acontecimento é o próprio sentido”<sup>81</sup> e que “pertence essencialmente à linguagem, mantém uma relação essencial com a linguagem; mas a linguagem é o que se diz das coisas”<sup>82</sup>.

Assim, vamos as literaturas e as fontes orais (re)construir alguns acontecimentos da história da capoeiragem com sentido relevante a este estudo. Ao tratar relacionando os tempos<sup>83</sup>:

---

<sup>80</sup> (ZOURABICHVILI, 2004, p. 7)

<sup>81</sup> (IDEM, p. 6)

<sup>82</sup> (IDEM)

<sup>83</sup> O curso não necessariamente seguirá a lógica cronológica. Terá apontamentos de instantes que se atravessam numa temporalidade (ora seguindo ideias do tempo ante/depois, sem presente, ora o presente organizando acontecimentos mortos do passado e do futuro).

histórico, do jogo e do diálogo gestual, poético e artístico que é tramado pelos acontecimentos do jogo da capoeira.

Santos<sup>84</sup> diz que tudo começa com o conhecimento do mundo e amplia-se com o conhecimento do lugar, tarefa conjunta que é hoje tanto mais possível porque cada lugar é o mundo. É daí que advém uma possibilidade de ação. Assim, o mundo da capoeira ou capoeiragem e seu jogo pode e deve ser um meio extremamente intenso para desenvolver/formar lugares e comportamentos que podem ir além do jogo, para a vida<sup>85</sup> ou da vida para o jogo no decurso dos acontecimentos.

Dessa forma, no fluxo dessa ideia do surgimento ao desenvolvimento da capoeira utilizada como luta de defesa para resistir ao processo de escravidão colonial, nos confrontos, nas fugas das senzalas; depois, nos quilombos e logo após a abolição da escravatura nos tempos da República – do campo para a cidade –, o jogo se fez presente, pontualmente, em manifestações lúdicas, festivas ou entre a luta de negros libertos e mulatos que a utilizavam como instrumento para fins ilícitos e como estratégia para manipulação no contexto político. Nessa dinâmica urbana foram criadas algumas organizações sociais, dentre as quais os grupos formados de capoeiras (as maltas<sup>86</sup> de capoeira).

O tempo da capoeira marginalizada, retratada nos livros de história indicam que após a Abolição da Escravatura, em 1888, há um fato importante: os ex-escravos começam a deslocar-se para os centros urbanos das grandes cidades e passam a usar a capoeira em confusões de comícios eleitorais, como serviço de guarda-costas senhorial e de políticos. E ainda usam a capoeira nos conflitos entre grupos (em guerra de gangues, os maltas de capoeiras), como recurso para assaltarem, como um meio de ganhar a vida por conta da reconfiguração trabalhista que estava ocorrendo. No ano de 1890 a capoeiragem passa a ser proibida em todo o território nacional. Ela é praticada às escondidas e noturnamente e vai resistindo até ao ponto de ser quase contida ou extinta por conta da atuação das maltas de capoeiras.<sup>87</sup>

---

<sup>84</sup> SANTOS, Milton. Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e o meio técnico-científico informacional. São Paulo: Hucitec, 1994. [pp. 116-117];

<sup>85</sup> (SOLER, 2005)

<sup>86</sup> Maltas eram grupos de capoeiras do Rio de Janeiro que tiveram seu auge na segunda metade do século XIX. Compostas principalmente de negros e mulatos (os brancos também se faziam presentes), as maltas aterrorizavam a sociedade carioca. Houve várias maltas: *Carpinteiros de São José, Conceição da Marinha, Glória, Lapa, Moura*, entre outras. No período da Proclamação da República havia duas grandes maltas: *os Nagoas* e *os Guaiamús*. (ARAÚJO, 1997; CAPOEIRA, 2000)

<sup>87</sup> (SOARES, 2004)

Sabe-se que os capoeiras das maltas introduziram o uso de armas, notadamente a navalha, que era utilizada posicionada entre os dedos dos pés, ou presa a um cordão, sendo essa técnica conhecida como “navalha voadora”. A navalha foi trazida pelos portugueses conhecidos como “lisboetas”, portugueses que em sua terra natal tinham as mais variadas funções, tais como: açougueiros, barbeiros, artesãos ou até mesmo meliantes. Expulsos para a colônia, uma vez no Brasil entraram em contato com a malandragem em geral e assim trocaram conhecimentos com a capoeira pelo manuseio da navalha e até mesmo da bengala, comumente usada por muitos valentões que diziam que uma bengalada desmaiava e duas matavam<sup>88</sup>.

Devido a violência, a criminalidade e as maltas, os capoeiras foram duramente reprimidos pelo Estado até a quase extinção da capoeira no Rio de Janeiro. Apesar dos capoeiras terem um papel heróico na Revolta dos Mercenários, em 1828, e na Guerra do Paraguai, em 1860, o Governo Republicano, instaurado em 1889, continuou a política de repressão à capoeira do período imperial, deportando os capoeiras considerados criminosos para o Arquipélago de Fernando de Noronha. No ano seguinte, editou-se o Decreto nº 847, de 11 de outubro de 1890, criminalizando a prática da capoeira<sup>89</sup>.

Com o processo de erradicação da capoeira do cenário brasileiro, como prática que prejudicava a paz dos cidadãos, o jogo/luta brasileira consolidava-se como atividade de criminosos e vagabundos, a capoeira virou sinônimo de marginal. Contudo, sendo nas suas origens uma atividade camaleônica, encontrou estratégias para sobreviver e vir com uma nova pele, com outras cores.

Note-se em seguida que do final da República ao Estado Novo (Brasil, 1937-1945) a capoeira passou a se movimentar cautelosamente, potencializando habilidades e destrezas dentro de uma linguagem que se desenvolveu até conquistar uma forma folclórica de jogo, como estratégia para não permitir sua extinção. Em vista disto, passou de uma luta praticada por arruaceiros e marginais a busca de uma nova roupagem que lhe permitisse apresentar-se como uma prática “cultural folclórica”<sup>90</sup>, uma maneira de jogar o jogo com a resiliência dos jogadores inteligentemente treinados em corpo e mente; pois num contexto hostil (por conta da extinção) devem-se buscar meios que camuflem, iludam e que deem ao olho que olha uma visão que seja dócil, que não traga perigo à dinâmica do jogo que se instaura.

---

<sup>88</sup> (Rego (1986), Araújo(1997), Capoeira(2000), Soares(2004))

<sup>89</sup> (IDEM)

<sup>90</sup> (VASSALLO, 2006)

Dito processo foi facilitado em virtude da valorização folclórica e por conta da ideologia nacionalista característica da década de 30, que permitiu a capoeira dar uma virada no jogo. Passando a ser considerada pelo governo de Vargas como a ginástica brasileira.

Em consequência desses fatores políticos-culturais da época, a capoeira assumiu um lugar privilegiado, lugar o qual iria lhe proteger de ser alvo de extinção; lugar que proporcionou ampla divulgação e difusão e, ainda, a revestiu de uma nova pele camaleônica, que a realçavam como atividade de benéfico saudável. Dando um importante lugar no âmbito do desporto.<sup>91</sup> Começa, então, o processo de desportização da capoeira.

A capoeira é um elemento importante da história e da cultura do Brasil, e sofreu influências não só das mudanças institucionais, principalmente no âmbito esportivo, mas social, advinda da modernidade que modificou o cenário brasileiro no século XX, afetando as camadas populares e consequentemente as suas manifestações, hábitos e cultura.

E isso vai gerar a mudança dos conceitos sobre ela, resumidamente como uma prática lícita, esportiva; que joga/dança/luta e, ao mesmo tempo, como vivência folclórica, lúdica, festiva, competitiva, artística, etc. Assim, a potência da capoeira-luta é adaptada ao contexto do desporto e sua prática é potencializada como jogo, que incorpora atenuando a tríade luta/dança/jogo<sup>92</sup>, potências que estão contidas na multiplicidade da capoeira e que atualmente está sendo praticada em quase o mundo todo.

Atualmente ela é praticada em vários países e vem conquistando cada vez mais espaço e abordagens no meio acadêmico, sendo considerável crescimento de pesquisas relativas a esta arte-luta. Não obstante, essas produções científicas ainda são poucas diante da vastidão de seu potencial para o esporte e arte brasileira e, principalmente, do seu intrínseco relacionamento com a história e a cultura do Brasil. A capoeira, de origem brasileira, atualmente incentivada, protegida e amparada por lei federal, é considerada uma das práticas esportivas mais complexas e completas da humanidade<sup>93</sup>. Desta feita, o IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – em 2008, a reconheceu como patrimônio cultural imaterial do Brasil, através do registro das Rodas de Capoeira no Livro das Formas de Expressão e do Ofício dos Mestres de Capoeira no Livro dos Saberes, e certamente o seu próximo passo é ser candidata a patrimônio da humanidade.

### **Sublinhados acontecimentos a partir do Grupo Muzenza de Capoeira**

---

<sup>91</sup> (Capoeira (2000), Campos (2004), Araújo (1997))

<sup>92</sup> (REGO (1986); SALLES (2004), REIS (2000), ARAÚJO (1997), SOARES (2004))

<sup>93</sup> (C.f. BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 1988)

Os elementos constitutivos que o jogo apresenta para o grupo que o vivencia, como sentimentos e ações fisiológicas e psicológicas. Ajudam a evidenciar a vida, a história, as memórias, os esquecimentos e acontecimentos que jogam na/com a capoeira e o Grupo Muzenza através de tramas, as quais se construiu a teia textual que teremos a seguir. Tramas que elaboram conexões diante dos momentos e instantes que surgiram da colheita deste estudo. E o berimbau n'gonga<sup>94</sup>, que comanda o jogo, inclina-se autorizando o início da jogada. É um jogo de mandinga, sentimentos, manha, expressão e malandragem. E que (re)comece a “vadiação”<sup>95</sup>.

Cada instante de tempo é um portal para possibilidades ilimitadas. No entanto, se o indivíduo não estiver aberto a percebe-las, possivelmente acabará restringindo-se a julgar tudo através de um campo visual limitado. Princípio que ajudou a nortear o presente estudo, visualizando o amplo leque de possibilidades que em soma provocaram mudanças<sup>96</sup> e modificações reflexivas em mim e em quem participou desta investigação. Uma pesquisa que sobre a luz dos Estudos da *Performance* caracterizou como evento ao vivo elencado a partir da etnografia junto aos sujeitos capoeiristas participante deste estudo.

A este respeito cabe destacar que a alteração percebida no campo sensorial por causa dos acontecimentos deste jogo (estudo) sinalizou o envolvimento e um estado de alteração dos que participaram das várias vivências com a capoeira. Acontecimentos que serão apontados no decurso da dissertação, além disso, haverá possibilidades através deste, a portais para perceber visões simplistas e contraponto a outras mais aprofundadas que registrem em sua discordância a contribuição de maneira singular e generosa para o campo do conhecimento científico.

É essencial destacar que o jogo que se instaurou a partir deste estudo requereu um tempo de percepção e atenção para observar visões de mundo expressas também nos silêncios nas pausas, negações e contradições que, antes que tentar restringir nossa visão, de algum modo, nos ajudam a compreender as entre linhas de situações que não são da realidade ou, simplesmente, servem para camuflar ou silenciar, de fato, partes de um universo de discordâncias entre os fazedores da capoeira, como acontece em muitas outras pesquisas etnográficas.

---

<sup>94</sup> N'gonga (do dialeto africano, Quibundo) – é um berimbau de som grave, que comanda a roda e possui o mando na percussão; é o berimbau que rege o tipo de jogo que se vai jogar e autoriza os jogadores a jogar ou a parar de jogar. Ele fica na condução do mais graduado (na hierarquia da capoeira), que é geralmente, o mestre;

<sup>95</sup>Para esta seção se iniciará a “vadiação”, será jogar com a capoeira ou capoeiragem nos instantes/momento que ela provocou na história e nas memórias dos capoeiras ou da capoeira.

<sup>96</sup> (SCHECHNER, 2000)

Outro fato importante a ser mantido no pensamento no percurso da leitura deste trabalho, é que a capoeira disponível para apreciar ou vivenciá-la a partir do(s) jogo(s) pode ser compreendida como acontecimento performático<sup>97</sup>. Nesses termos, a capoeira pode criar no jogo possibilidades envolventes<sup>98</sup> que de alguma forma ecoam nos sentidos, deixando-os alterados – abertos, atentos e produzindo sensações de micro mudanças no instante presente do acontecimento.

Uma trama surge a partir do jogo da capoeira e do GMC não para ser apenas olhada, mas também para ser vista nos instantes das memórias e dos/em territórios da capoeiragem. Os acontecimentos que se deram durante a etnografia deste estudo chegavam ao exercício do pensamento, muitas vezes, em campo fizeram-me encontrar com acelerações bruscas, associações inusitadas, lentidões, vertigens... que foram todo o contrário de uma impassível “reflexão sobre” o mundo, seja a partir de uma razão idealizada, de um bom senso ou de um consenso qualquer que nos conecta aos acontecimentos que (re)significam no presente. Nesses termos, estou referindo-me inicialmente ao tempo histórico que revela a capoeiragem, tal como ela se constitui, e não como muitas vezes é escrita nos livros.

O rio histórico da capoeira é pautado a construir uma análise que relacione o tempo histórico passado e o tempo presente. Nesse sentido, pensar sobre o tempo é como um exercício dialético interessante para a vida, para a compreensão de lugar e do instante presente. A professora e publicitária Tatiana Silva<sup>99</sup> comenta que o

[...] tempo, da mesma maneira que se dá a ver, por ser medido e observável pela própria sucessão entre dias e noites, estações do ano, horas, é também interiormente apreendido. Da mesma forma, quando falamos em memória, dizemos de um tempo passado delicadamente interiorizado.<sup>100</sup>

Assim, os tempos (presente, passado, futuro) contidos ou representados num só tempo, como “pontes-encruzilhadas” de tempos que vão sinalizando os fluxos em suas imagens ampliadas e/ou compactadas que nos descreverão memórias dos acontecimentos que se instauram no tempo da capoeiragem e em especial do GMC.

Por outro lado, o tempo e os seus mistérios, seus limites, traços, fugas e potencialidades são pontos complexos de se lidar, de se pensar. É prazeroso até tocá-los. Assim, no que condiz

---

<sup>97</sup> (SCHECHNER, 2003)

<sup>98</sup> C.f o texto da Introdução desta dissertação.

<sup>99</sup> Mestra em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Desenvolveu pesquisa sobre corpo e espaço através das narrativas urbanas. Também é publicitária formada pela Universidade de Fortaleza (Ceará-Brasil) e foi professora na Universidade Vale do Acaraú.

<sup>100</sup> (SILVA, 2007, p. 83);

ao tempo histórico da capoeira, Mestre Paraná<sup>101</sup> expressa no trecho de sua música: “capoeira se faz com tempo, e esse tempo vai demorar e vai crescendo e treinando pro seu corpo (na totalidade) aprimorar”<sup>102</sup>.

Por falar em aprimorar...com o surgimento da fotografia houve uma grande revolução, um tremendo espanto, pois o que a fotografia podia produzir provocava a ideia, como se tudo não passasse de alegoria. Assim, no período do surgimento da foto, o evento tornou-se um acontecimento de magia em que o público apreciava a demonstração da mais revolucionária máquina de todos os tempos. Por outro lado, quem diria que esse número de magia e o uso incorreto<sup>103</sup> deste não fosse provocar consequências imprevisíveis e significativas para as gerações vindouras.

Em outras palavras, naquele instante que surgia a fotografia as pessoas testemunhavam que era “aprisionado numa folha de papel, um fragmento do tempo, um instante preservado, que não se perdeu como se perdem todos os instantes”<sup>104</sup>. Hoje, é inválido pensar que o uso incorreto do acontecimento daquele número mágico da fotografia surtiria o efeito impactante que surte em nossa geração. Temos a possibilidade de registrar os vários momentos dos acontecimentos de nossa história, de um nascimento de uma criança, eventos celebrativos e festivos, à morte de uma pessoa, etc. Realmente quem poderia imaginar que se tornaria imprescindível e muito significativo para uma geração vindoura?

Nesse sentido, muitas coisas sobre a capoeira perderam-se no curso do tempo por conta da possibilidade de registro dos seus acontecimentos. Na pesquisa, pude verificar que foram perdidos muitos registros da história do Grupo Muzenza de Belém do Pará, pois na época compreendida entre os anos finais da década de 90 até meados de 2006 – foram realizados registros a partir da fotografia analógica, as quais com o tempo foram desaparecendo das mãos dos capoeiristas porque se extraviou, criou umidade ou a traça consumiu.

Além da fotografia, verifiquei que o GMC realizou registros através dos vídeos gravados em fitas VHS. Contudo, esse registro passou por semelhantes situações que os registros fotográficos – o desaparecimento com os capoeiristas, o problema de mofar a fita por

---

<sup>101</sup> Oswaldo Lisboa dos Santos - baiano, foi um excelente carpinteiro e um fantástico tocador de berimbau. Foi um dos que desenvolveu uma das grandes Escola de Capoeira no Rio de Janeiro, de onde saiu Mestre Mintirinha, que foi mestre do Mestre Paulão, e Mestre Paulão é mestre de Mestre Burguês – presidente e fundador do Grupo Muzenza de Capoeira.

<sup>102</sup> Música gravada pelo GMC – ver o volume.

<sup>103</sup> Quando refiro “uso incorreto” quer dizer que o número de magia que registrava a imagem naquele evento pontual, como um espetáculo. Foi colocado a realizar em outro contexto, em outra situação o registro da imagem, não com o objetivo de magia. Mas outros...

<sup>104</sup> (KUBRUSLY, 1991, p. 17)

conta da umidade. Também o desuso do vídeo cassete, sendo substituído para DVD, contribui para muitas perdas de registros. Alguns vídeos em VHS foram transformados para a mídia em DVD, mas foram poucos. Esse conjunto de fatores comprometeu de certo modo, o levantamento de imagens históricas e tornou o depoimento dos capoeiristas mais antigos, fontes de pesquisa de primeira importância para (re)construir memórias sobre a história do GMC.

**Figura 01**<sup>105</sup>- GMC após o término da Roda da Praça da República, em 2000



Fonte: arquivo pessoal de Fabricio Araújo, Belém-Pará, 2000.

Penso que são mágicos os instantes que se instauram em uma imagem fotográfica, eles vêm carregados de um antes e um depois da hora do *click!* E com sua exibição nos ajuda a lembrar de episódios significativos dos acontecimentos ali representados.

A imagem conta história. Reconstitui acontecimentos. Então, dando um salto mortal da fotografia ao cinema, observando a imagem videográfica pude refletir ao assistir imagens de um filme criando relações com o acontecimento histórico da capoeira do passado para o presente. E o filme *Besouro*<sup>106</sup> produzido em 2009 ajudou-me a refletir como os tempos históricos e fictícios da capoeira da época de Besouro e o da atualidade podem ser observados. A capoeira da época de Besouro era para festejar, jogar, brincar e também ocultava a arma corporal que era proibida. Época que tentavam conter e exterminar a capoeira. Hoje, se festeja, joga e brinca na capoeira, mas o uso da arma corporal é raramente utilizado, a não ser nos

<sup>105</sup> Alguns dos integrantes do Grupo Muzenza de Capoeira, dos polos de Belém, Ananindeua, Castanhal e Igarapé-Açu; uma das poucas fotos que se tem registro após a tradicional roda da Praça da República que o Grupo realizava. Data o ano 2000. Acervo pessoal de um ex-integrante do Grupo, que se afastou do convívio do GMC: Fabricio Gomes de Araújo, mora em Castanhal. Ressaltar que nem o grupo de Belém é detentor desta foto.

<sup>106</sup> *Besouro* é um filme brasileiro que conta a vida de Besouro Mangangá (Ailton Carmo), um capoeirista brasileiro da década de 1920, a quem eram atribuídos feitos heroicos e lendários. O filme estreou nos cinemas do Brasil no dia 30 de outubro de 2009. Foi dirigido por João Daniel Tikhomiroff. (Fonte:<< [http://pt.wikipedia.org/wiki/Besouro\\_\(filme\)>>](http://pt.wikipedia.org/wiki/Besouro_(filme)>>)).

Huen Chiu Ku, coreógrafo de *Kill Bill*, é o responsável pelas cenas de luta do filme.

*ringues* de MMA<sup>107</sup>. E quanto a contê-la e exterminá-la, hoje, ocorre o contrário, há a intenção de expandi-la e mantê-la sempre viva.

O filme *Besouro* mostra que a capoeira foi resiliente, percorrendo e caçando jeitos para permanecer nos contextos de repressão e “permissão” com que se dispunha. Desta feita, foi importante contar com a potencialidade do lúdico que ela desenvolve, pois a tornava sempre híbrida. A capoeira fluía de uma forma lúdica (brincadeira, jogo) e encobria a forma de poder (a luta, a arma-corporal) na época da repressão. Conclui que a fotografia, cinema e outras tecnologias também potencializam a capoeira a ampliar-se e manter-se viva.

Por outro lado, Silva<sup>108</sup> observa que as tecnologias, como a televisão, o vídeo, o cinema e, sobretudo, a internet imprimem à vida cotidiana um “tempo acelerado”, o “tempo instantâneo” que acelera também a forma de perceber a realidade. “E essa percepção passa a estar mediada pela tela, que passa a ser nossa janela para o mundo, suplantando a percepção da realidade imediata, o que pode causar (e causa) distorções de interpretação através, dentre outros motivos, da automação do olhar”<sup>109</sup>.

Analogamente, ao olhar negativo sobre o tempo a aceleração tem trazido benefícios à prática da capoeira, visto que no que se refere ao *tempo acelerado* e o reflexo da tecnologia, esses fatores refletiram positivamente no aspecto da difusão da prática, facilitando o acesso a jogos, treinos e métodos que antes levava anos para se aprender e apreender conteúdos e habilidades possibilitado pela redução do tempo, que na atualidade dispõe um número muito considerável de jogadores com diferentes estilos, manhas e técnicas eficientes de capoeira, e tais jogadores, hoje possuem acesso e condições, em pouco tempo, a se tornar capacitados para desenvolverem uma boa performance no jogo da capoeira.

Antigamente, se levava anos para se aprender as bases fundamentais do jogo de capoeira. Os saberes sobre a arte de capoeirar ficavam sobre o domínio de poucos Mestres e isso restringia de certo modo o acesso. Dessa forma, o acesso ao conhecimento para a aprendizagem demorava e, em alguns casos chegava a ser como um segredo de magia que não se podia compartilhar. Mas graças ao aparecimento das academias<sup>110</sup> de capoeira que esse

---

<sup>107</sup> MMA é a sigla para Mixed Martial Arts, ou em português, artes marciais mistas. MMA são artes marciais que incluem golpes de luta em pé e técnicas de luta no chão. As artes marciais mistas podem ser praticadas como um esporte de contato de maneira regular ou em torneios, em que dois concorrentes tentam derrotar um ao outro. (Fonte: << <http://www.significados.com.br/mma/>>>). Acesso em 04/04/2013.

<sup>108</sup>(2007)

<sup>109</sup>(IDEM, p. 84)

<sup>110</sup> O aparecimento das Academias de Capoeira se deu a partir da década de 30, e com isso o contexto de aprendizagem foi aplicado pela organização da didática, facilitando a forma de ensiná-la. (Rego (1968), Capoeira (2001))

contexto começou a mudar. Novos processos metodológicos e didáticos facilitaram o ensino-aprendizagem e a difusão da arte, assim, tornando possível o maior acesso e a vivência de sua prática. A tecnologia, por sua vez, contribui dando suporte como facilitadora a esses processos pedagógicos, em que os defasados registros de vídeos em VHS foram substituídos por *DVD's*, servidores como *HD on line* e *YouTube* e a internet ampliou seu acesso para Iphones, celulares, tablets e outros aparelhos portáteis. Acelerando e expandindo a prática da capoeira em níveis nacional e internacional.

Tanto os vídeos tutoriais<sup>111</sup> quanto os vídeos das rodas de capoeira que a internet disponibiliza dão acesso a conteúdo que podem capacitar e potencializar um iniciante aprendiz, a realizar suas primeiras jogadas, pela facilidade que os vídeos dispõem para se aprender as bases da capoeira, da mesma maneira, que possibilitam capacitar e aprimorar jogadores com anos de jogo na capoeira. Esse processo de aprendizado via internet está cultivando uma categoria muito comum na capoeira, o capoeirista autodidata (que aprende a capoeira sem mestre, sem professor).

Percebemos que algumas capoeiras estão utilizando essas mídias para ampliar suas experiências, conhecimentos e aprendizados. Esse tipo de uso vem alterando diretamente esta prática popular e se estabelecendo como um novo suporte para a memória. Nesse material, destacam-se as filmagens de rodas de capoeira, os jogos e os aspectos de oralidade e musicalidade, assim como as entrevistas com mestres e oficinas ou eventos realizados. Eles traduzem elementos fundamentais da prática e suas metodologias.<sup>112</sup>

Vieira<sup>113</sup> observa que vários materiais inéditos, registros singulares (documentários, ficções, entrevistas, propagandas turísticas, entre outros) estavam em vias de se perderem definitivamente e conclui que um fator determinante para o resgate dessas “mídias” foi a mundialização de sua prática nas últimas quatro décadas e, conseqüentemente, o interesse cada vez maior dos estrangeiros em conhecer a história da capoeira e seu *ethos* no contexto brasileiro<sup>114</sup>. Silva<sup>115</sup> considera que as tecnologias eletrônicas e digitais (fotografia, televisão, vídeo, cinema, internet) ocasionaram conseqüências, como o viver em uma

sociedade marcada pela cultura da imagem para ditar normas e estabelecer parâmetros, sejam estéticos ou de comportamento. Não a imagem própria da

<sup>111</sup> Os vídeos tutoriais facilitam aprender e exercitar complexos conteúdos, ou o passo a passo dos fundamentos básicos (ginga, golpes de ataque, esquivas dos ataques) da capoeira.

<sup>112</sup> (FERREIRA, 2012, p. 02)

<sup>113</sup> (2005)

<sup>114</sup> Vieira (2005, p.39) registra que são mais de 160 países. De acordo com o Dossiê do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN (2007, p.08), a capoeira já é praticada no Brasil existindo cerca de seis milhões de praticantes.

<sup>115</sup> (2007)

estrutura social humana, a que nos acompanha como estrutura mental, dentro, e que lemos, porque tudo é imagem, de uma palavra a um gesto, de um som a uma desejo, sempre atrás da linguagem”<sup>116</sup>

Assim sendo, a cultura da imagem na capoeira é uma das principais fontes de informação circundante, servindo a ela diversas fontes, tais como, as sonoras, audiovisuais e digitais que conformam o arcabouço de informações dos capoeiristas contemporâneos. Nesse sentido, cabe observar que as informações fazem com que se coloquem em xeque as práticas atuais, considerando que as diferentes escolas são confrontadas devido o livre acesso às técnicas, aos métodos, estilos e às demais informações disponíveis das outras escolas de capoeira, promovendo constantes atualizações estéticas, de ensino e de técnicas.

Ao mesmo tempo em que tais informações são hoje necessárias para nos manter atualizados e atuantes, elas nos submetem a um constante conflito a respeito da capoeira como arte e cultura portadora de particularidades de cada região onde se pratica, como escola de tal ou qual professor, como técnica de certo grupo, como estética de um estilo (angola, regional, moderno, etc), algo que atinge, principalmente o debate sobre a tradição e sua atualização no contemporâneo que, mais a frente, por exemplo, será tratado de capoeira moderna, linha de atuação do GMC.

Em vista desta realidade que também afeta o GMC, arrisquei-me a tramar parte da presente dissertação com traços do discurso organizado dos diferentes capoeiristas-sujeitos da pesquisa e a partir das disposições dos fragmentos compostos como um todo da capoeira, recortando ou conectando entre estas fontes o que pude coletar ao máximo sobre o jogo da capoeira, do Grupo Muzenza.

Desta feita, pensar na história da capoeira e do Grupo Muzenza em reconstituir de maneira breve, deve-se considerar o eventual instante do agora presente e do antes, historicamente, relacionando com a capoeira dos momentos que esta pesquisa em *contínua* produziu (reflexões, compreensões, links com outras fontes orais e bibliográficas, além, da troca e aprendizado com os mestres).

O dossiê que trata do inventário para registro e salvaguarda da capoeira como patrimônio cultural do Brasil publicado pelo IPHAN/Presidência da República, em 2008, apresenta que como patrimônio vivo a capoeira mantinha-se no cenário atual através dos mestres que representavam o saber. Ao mesmo tempo, acumulava produção documental que atravessava os últimos três séculos. Havia a necessidade de reconstituir brevemente a história da capoeira e realizar um registro instantâneo de seu momento presente.

---

<sup>116</sup> (2003 apud SILVA, 2007, p. 84)

Nesse caso, a história, a memória de capoeiragem sempre é rememorada na capoeira através da oralidade<sup>117</sup>, nas letras cantadas na roda, no treino e em muitos documentos bibliográficos produzidos durante as últimas três décadas. Assim, no tempo instantâneo essa re-memorização acontece quando se canta as músicas de capoeira. Por exemplo, encontrei uma música de capoeira denominada “Nasceu a capoeira”<sup>118</sup>, que diz assim:

Nascia no cativoiro  
 Da dor do negro  
 E hoje está no mundo inteiro  
 Sinhozinho no mercado  
 Sempre prestava atenção  
 Para não comprar escravos  
 De uma mesma região  
 Misturando dialetos  
 Sem o feitor perceber  
 Escravo já conversava  
 Planejando o que fazer  
 Um escravo então diz  
 Que vivia do pescado  
 E pode ensinar a luta  
 Que aprendeu no passado  
 Outro escravo mostra a luta  
 Que em sua terra é tradição  
 Com um balanço de corpo  
 Usando golpes de mão  
 Negro diz a seu irmão  
 Mostra as pernadas que usou  
 Na disputa, na aldeia  
 No dia em que se casou  
 Das culturas africanas  
 Mas em terra brasileira  
 Do sofrimento do negro  
 Surge a nossa capoeira.

Desta feita, essa história que a letra da música trouxe retrata bem nas rodas de capoeira a re-memorização ou atualização da memória a partir da oralidade, transmitindo a ideia de compreensão sobre a concepção da capoeira. Todavia, é necessário que os capoeiristas possam aprofundar cada vez mais o conhecimento sobre a história da capoeira por meio dos estudos

---

<sup>117</sup> Abordagem da história da capoeira a partir do ponto de vista dos mestres e baseado na história oral e nas memórias destes mestres;

<sup>118</sup> Fonte: um trabalho bibliográfico que trata sobre “cantigas na roda de capoeira”. Disponível em texto: <<[http://capoeiramusic.unas.cz/texty/cantigas\\_roda\\_de\\_capoeira\\_pl.pdf](http://capoeiramusic.unas.cz/texty/cantigas_roda_de_capoeira_pl.pdf)>>. E disponível em áudio: <<<https://soundcloud.com/abadacapoeirapoznan/nasceu-a-capoeira-perninha-rj>>>. Acesso em: 10.12.13. Autor da música: Perninha – RJ; E quanto a forma que se apresenta a música no texto – é a maneira que os capoeiristas(nativos) escrevem as músicas para aprenderem a cantar. Usam [/], para indicar a passagem de uma frase cantada para outra e [//] que há um tempo de pausa na passagem de uma frase cantada para outra;

científicos que aprofundam e comprovam as suas concepções dos saberes por ela construído nos tempos da História. Todavia, a história que mais interessa para esse estudo é a do GMC.

Assim, em julho de 2013, realizei entrevistas com Mestre Burguês, Mestre Polaco e Mestre Gegê, no Rio de Janeiro, tratando *a priori* sobre a capoeira que se praticava antes das capoeiras regional e Angola para tentar compreender a capoeira da Muzenza. As narrativas dos mestres revelaram que somente existia a capoeira que muitos a chamavam de primitiva. Nesse sentido, o Mestre Gegê me cedeu várias referências bibliográficas que tratam deste tema, tais como, a de Waldenir Rego<sup>119</sup>, de Carlos Eugenio Líbano Soares<sup>120</sup>, de Luiz Renato Vieira e Matthias Röhrig Assunção<sup>121</sup>, entre outras. Desse modo, surgiu esse texto que segue abaixo abordando sobre algumas formas de capoeira.

### **Antes das capoeiras regional e angola que capoeira contava história?**

Segundo as narrativas dos mestres entrevistados<sup>122</sup>, antes de se denominar capoeira Angola e capoeira regional, existia apenas a capoeira ou capoeira primitiva. É que na ancestralidade da(s) capoeira(s) encontram-se movimentos que, na interpretação de alguns Mestres e estudiosos, assemelham-se aos descritos pelos Mestres fundadores e sistematizadores das capoeiras primitivas.

Da capoeira primitiva os estudos elencaram algumas manifestações, como a “Carioca”, “Punga”, “Batuque”, “Umbigada”<sup>123</sup> e tantas outras relacionadas com a cultura popular que se assemelhavam com a(s) capoeira(s) primitiva(s). O pesquisador Leopoldo Gil Dulcio Vaz, em seus estudos sobre o tema, apontou em seus dois artigos: “Atlas da Capoeira(gem) no Brasil - A(s) Capoeira(s)”<sup>124</sup> e “Capoeira o Segredo da Verdade é o Seguinte: Não Existem Factos, Só Existem Histórias”<sup>125</sup> algumas conexões sobre essas formas que se assemelham com as características da capoeira e que de alguma forma influenciaram em sua concepção.

---

<sup>119</sup> **Capoeira Angola**: ensaio sócio-etnográfico. Salvador: Itapoã, 1986.

<sup>120</sup> **A Capoeira Escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850)**. Campinas: Editora Unicamp, 2004.

<sup>121</sup> **Mitos, controvérsias e fatos**: construindo a história da capoeira. Rio de Janeiro: Estudos Afro-Asiáticos (34): 81-121, 1998.

<sup>122</sup> Mestre Gegê, Mestre Polaco e Mestre Burguês

<sup>123</sup> C.f melhor em: Atlas da Capoeira(gem) no Brasil - A(s) Capoeira(s). Disponível em: <<<http://cev.org.br/comunidade/capoeira/debate/atlas-capoeiragem-brasil-as-capoeiras/>>>. Acesso em: 04.03.2013. Artigo publicado em 13-03-2010, às 09h49.

<sup>124</sup> Idem

<sup>125</sup> Fonte: disponível em <<<http://cev.org.br/comunidade/cevcafe/debate/capoeira-o-segredo-verdade-o-seguite-nao-existem-factos-so-existem-historias-resposta-ao-nelsinho-1/>>>. Acesso em: 04.03.2013. Artigo publicado em 29-09-2009, às 18h40.

Vaz<sup>126</sup> descreve resumidamente que a(s) CAPOEIRA(S) PRIMITIVA(S) foram “formas primitivas de/da capoeira”, ou seja, outras formas de capoeiras que contribuíram para desenvolver, a partir das senzalas e quilombos, a capoeira a qual temos atualmente. Como já foi exposto anteriormente, nossa cultura constituiu-se por uma mistura entre as matrizes europeias com os negros e índios. Esse hibridismo cultural contribuiu significativamente para a constituição do povo brasileiro. Então, os arranjos basilares culturais dessas matrizes se unem, cruzam e se contaminam, até que se consolida uma cultura híbrida cheia de particularidades.

Assim, quando Vaz refere-se às “formas primitivas”, faz alusão às matrizes primitivas, as quais deu formação a capoeira. Elas se fundiram, misturaram e se contaminaram para constituir a capoeira como multiplicidade cultural. Essas matrizes ou formas primitivas apontadas pelos estudos de Vaz podem ser as práticas regionais anteriores ou derivadas delas, como a “pernada, a tiririca, o cangapé, a punga, o bate-coxa”<sup>127</sup>.

Então, para bem compreender essa ideia de Vaz e ajudar nossa reflexão, proponho a forma que Mestre Nestor<sup>128</sup> usou para dar a ideia de como se constituiu a capoeira. Ele pede que imaginemos o seguinte episódio: a descida de um disco voador vindo de um planeta distante. Seus tripulantes portam armas terríveis e desconhecidas. Um grande número de pessoas, em meio ao pânico geral e cenas de sangue, é capturado.

Após a viagem-pesadelo, chegaram ao novo lar. Lá foram vendidos como escravos e após o primeiro dia de árduo trabalho foram levados a descansar nas dependências comuns dos escravos. Travavam conhecimento com outros companheiros de infortúnio: um guitarrista americano, um lutador de boxe inglês, um sambista brasileiro que toca cuíca, um chinês que pratica Tai-Chi e um tocador de *swal* africano, entre muitos outros. Então, o tempo vai passando e dentro do cativeiro, nos ramos momentos de lazer, vão um absorvendo<sup>129</sup> a cultura do outro.

Os filhos e os filhos dos filhos deles nasceram e se criam nesse ambiente de culturas heterogêneas e de escravidão. Então, num certo dia surgiu uma manifestação cultural, uma dança-luta, um jogo que seja uma mistura de boxe, do Tai-Chi, do samba, da cuíca e do *swat*. Desse modo, concluí a ideia de como se constituiu a capoeira primitiva: síntese, misturas de danças, lutas e instrumentos musicais de diferentes culturas e de diferentes nações.

Assim, a capoeira se espalhou pelo Brasil, porém foi nos estados da Bahia, Rio de Janeiro e Pernambuco onde adquiriu mais fama entre o povo e onde mais informações sobre

---

<sup>126</sup> (2010)

<sup>127</sup> (VAZ, 2010)

<sup>128</sup> (CAPOEIRA, 2000)

<sup>129</sup> Vai existindo contágio, mistura e fundição entre as culturas.

ela corriam nos jornais locais. Apesar de reprimida, a capoeira continuou a ser praticada e ensinada para as gerações seguintes.<sup>130</sup>

Porém, dentre tantas mudanças que sofreu a capoeira, uma que não dá para esquecer que foi sublinhada na história foi o que ocorreu em 1929, com a quebra da Bolsa de Nova Iorque, cujo efeito causou a crise do capitalismo. Consequentemente o Brasil veio viver um momento de abolição das forças sociais. Nessa conjuntura, com a entrada de Getúlio Vargas assumindo o governo do país, medidas foram tomadas para angariar a simpatia popular, entre elas a liberação de uma série de manifestações populares.

Para tal ocasião Vargas convida Manoel dos Reis Machado, o Mestre Bimba, para uma apresentação no Palácio do Governo. Temeu-se a retomada de força da capoeira como um movimento social que levaria a popularização da arte-luta (como se dava no Rio de Janeiro e em Pernambuco). Contudo, Vargas foi estratégico, permitiu a abertura da primeira academia de capoeira, que teria um cunho folclórico<sup>131</sup>; não somente para angariar simpatia, também, para realizar melhor o controle sobre os capoeiristas que talvez pudessem servir de alguma forma como ameaça<sup>132</sup> para seu governo.

Após a abertura das academias de capoeira, a capoeira foi diminuindo a sua potência como luta marginal e vadiagem. O governo investiu na ideia da capoeira como folclore, pois além de liberar funcionamento das academias, deu auxílio aos mestres para realiza apresentações de capoeira<sup>133</sup>. Seria como um benefício do Bolsa Família, ou melhor, um “bolsa-capoeira”.

Dessa forma, seus esforços em “agradar” não passaram de estratégias de manipulação e controle da massa capoeirista para ela não se tornar ameaça ao seu governo. Por exemplo, uma forma de controle dessa ideologia de governo que sublinhou através da academia de mestre Bimba foi o critério para frequentar sua academia. Teria que possuir carteira de trabalho assinada.<sup>134</sup>

Então, Vaz acrescenta que o fenômeno das academias baianas trouxe uma nova conformação à própria história da capoeira, uniformizando (no que tange às tradições, hábitos, costumes, rituais, instrumentação, cantigas etc.) sua prática, especialmente após a migração de

---

<sup>130</sup> (Araújo (2007), Reis (2000))

<sup>131</sup> (CAPOEIRA, 2000)

<sup>132</sup> Vargas temia que os capoeiristas se levantassem como uma força política que fizesse resistência ao seu governo, pois, por muitos anos foram castrados e contidos por receio dos governos anteriores – por conta do que estava ocorrendo com as Maltas, as quais estavam apoiando partidos políticos. E se isso ganhasse força, vou exagerar (mas possível de ocorrer), seria fatal para se ter, talvez, uma guerra civil.

<sup>133</sup> (Rego (1986))

<sup>134</sup> (Falcão(2004), Vieira (1995), Soares (2004))

mestres para o sudeste brasileiro. Isso foi um dos motivos pelos quais a capoeira conhecida e praticada hoje tenha a forte marca de matrizes culturais baiana.

Nesse sentido, a capoeira primitiva, infelizmente, por outro lado, é o resultado da fusão e mistura das práticas culturais anteriores que resultaram a capoeira primitiva. A capoeira primitiva passa por novo processo depurativo e incorporativo de outras matrizes no período da Nova República. E desse resultado nasceu a Luta Regional Baiana (capoeira regional criada por Mestre Bimba) e a capoeira Angola, tendo Mestre Pastinha, Vicente Ferreira Pastinha (1889 – 1981) como o grande ícone desta “forma de capoeira”. Ele foi o defensor da preservação e grande difusor e divulgador da capoeira Angola.

Vaz afirma que as práticas matriciais que estruturavam a capoeira primitiva “não puderam oferecer resistência e nem conseguiram criar condições para competir com a capoeira baiana”<sup>135</sup>. Contudo, acrescento que não só por questões competitivas essas práticas não conseguiram sobreviver, permanecer e difundir-se. Penso que tenha sido por falta de mecanismos que salvaguardasse a prática e constituísse a manutenção dessas matrizes de maneira a preservar as tradições.

Tanto a capoeira difundida por Bimba quanto por Pastinha são consideradas frutos da capoeira primitiva que não possuía sobrenome, era somente capoeira. Além desses dois mestres baianos tivemos inúmeros outros mestres tão quão importantes quanto eles, como Mestre Canjiquinha, Mestre Caiçara, Mestre Waldemar da Paixão, Mestre Traíra e tantos outros que defendiam a permanência da capoeira ou capoeira primitiva no cenário nacional.

Por outro lado, a popularização da capoeira também proporcionou uma bipolarização entre angola e regional. Iniciou-se uma disputa por espaço em apresentações artísticas e uma interminável discussão a respeito da legitimidade da capoeira de angola e da capoeira regional<sup>136</sup>. Nesses termos, Mestre Canjiquinha, Washington Bueno da Silva (1925-1994), no seu livro “Canjiquinha, Alegria da Capoeira”, publicado em 1989, declara, ao referir-se às duas capoeiras:

Não existe capoeira regional nem angola. Existe capoeira. Apelidaram capoeira de angola porque foi praticada, aqui no Brasil, por volta de 1855 pelos escravos na sua maioria angolanos. Então eles ficavam na senzala treinando. Eles viram que dava para se defender com ela. Então, botaram o nome de capoeira angola. MAS A CAPOEIRA É BRASILEIRA. O ÚNICO ESPORTE BRASILEIRO É A CAPOEIRA. EU

<sup>135</sup> C.f Vaz(2010) - Atlas da Capoeira(gem) no Brasil - A(s) Capoeira(s). Disponível em: <<<http://cev.org.br/comunidade/capoeira/debate/atlas-capoeiragem-brasil-as-capoeiras/>>>. Acesso em: 04.03.2013. Artigo publicado em 13-03-2010, às 09h49.

<sup>136</sup> (Zulu (1995), Rego (1968))

SOU CAPOEIRISTA. NÃO SOU NEM ANGOLERO NEM REGIONAL  
(destaque do autor).<sup>137</sup>

Esse assunto foi muito polêmico<sup>138</sup>, todavia, não vou tratar neste momento sobre sua repercussão. Por outro lado, meus estudos mostraram que muitos mestres baianos foram levados a se filiarem a uma dessas escolas a fim de legitimar sua prática e seu trabalho com a capoeira para parecerem bem aos olhos da sociedade. Porém, muitos mestres antigos em seus discursos sintetizam que são filiados a capoeira, praticam-na. Desta feita, nessa história de atribuir sobrenome à capoeira, postulo que tenha sido não para legitimar a capoeira, mas para legitimar uma forma de capoeira; legitimar a instituição de uma escola de capoeira, mesmo que tenham tido a influência de uma ideologia de governo ou com intuito, naquele discurso, de salvar<sup>139</sup> a capoeira de ser extinta.

Também pensar sobre os sobrenomes da capoeira é um tanto esquisito. Nossa... daria uma pesquisa e tanto. Contudo, sem mais delongas, visto que capoeira do Rio de Janeiro é denominada como capoeiragem<sup>140</sup>, assim, como seria o discurso dos mestres que ali desenvolveram suas escolas de capoeira no território carioca, para dizer que capoeiragem se filiavam? Será que teriam que dizer que praticavam a capoeiragem angola? Sabe-se que praticavam a capoeira, mesmo antes dela ganhar sobrenome (vamos dizer assim).

Após a legitimação de angola, a qual Pastinha divulgou sendo a capoeira tradicional e genuína<sup>141</sup>, a capoeira primitiva teve a ideia de preservar a identidade de suas origens, etc. Contudo, a capoeira angola não sintetizava ou reunia as várias formas de capoeiras que existiam no território brasileiro. Então, a capoeira de Pastinha seria uma das formas de capoeira. Por exemplo, a capoeira que foi levada pelos mestres baianos a outras regiões sofreu influências com o tempo e se transformaram; assim, constituindo mais uma forma de capoeira a partir da baiana.

O portal capoeira, considerado um dos sites de capoeira que mais divulga conhecimento sobre ela, no Brasil e no mundo, publica estudos acadêmicos sobre capoeira e saberes populares dela e dos Mestres de capoeira. Dentre as publicações pude encontrar um

---

<sup>137</sup> Canjiquinha, Alegria da capoeira, publicado em 1989, Salvador-BA, pela editora Rasteiria – na página 21

<sup>138</sup> (Rego (1986), Soares (2004))

<sup>139</sup> C.f melhor em - SOARES, Carlos Eugênio Líbano. A capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850). 2ª ed. ver. E ampliada – Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2004. Ou em: SOARES, Carlos Eugênio Líbano. A capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850). 2ª ed. ver. E ampliada – Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2004.

<sup>140</sup> (SOARES, 2004)

<sup>141</sup> IDEM

artigo que apresenta a entrevista feita com Mestre Gil Velho<sup>142</sup>. Ele tece algumas considerações sobre a concepção da capoeira, tocando no tema da capoeira primitiva. São considerações muito pertinentes cuja abordagem contextualiza os aspectos sócio-histórico-político:

De fato, quando falo que: a Capoeira, das Maltas do Rio e dos Brabos do Recife, se organizavam na forma de grupo social, mas diferentes em sua expressão rítmica e gestual, pois, são contextos sociais diferentes. O espaço capoeira é criado numa perspectiva idenitária e territorial; ela é criada pelo indivíduo, através de seus sensores corporais, que identificam no contexto vivencial seu território de sobrevivência. Criando desta forma, sua sócio fronteira; um espaço construído pela unicidade de um grupo de indivíduos. Já (a) capoeira atual; foi uma construção racional, seja ela em que estilo for (Regional, Angola, etc.). Em sua construção, o indivíduo some; por isto é que ela é cheia de discurso, reinvenções de tradição, mitificação etc.; ela é dogmática. Sua massificação se deve ao método, tanto em seus estilos de movimentos como em sua característica rítmica. Tende a homogeneização, pelo fato que foi construída para ser uma luta marcial. Toda proposta de luta marcial é metodizada. E aí que está à diferença da atual, para a capoeira de outrora, seja carioca ou pernambucana; a construção da capoeira pelo indivíduo lendo e interpretando seu contexto sócio cultural; uma perspectiva de dentro para fora. O método é uma imposição que vem de fora para dentro e anula a personalidade do indivíduo; sua individualidade. Desta forma, a capoeira hoje vive em contextos sócios culturais diferentes, dos contextos do Rio e Recife do séc. XIX, tanto em termo de tempo e espaço. Sua reconstrução numa perspectiva análoga, a capoeira de outrora (Rio de Janeiro, Recife), passa pelo retorno da construção do espaço capoeira pelo indivíduo, pois, ao ser construída por este, nos espaços capoeira, a realidade de cada contexto cultural (ritmos, gestual etc.) será personalizada pelos indivíduos que compõe em unicidade cada um destes espaços; Teremos o retorno da diversidade dos espaços capoeiras.<sup>143</sup>

Nesse sentido, Mestre Gil Velho conclui que a capoeira de hoje precisa ser desconstruída e reconstruída pelo indivíduo a partir de sua perspectiva identitária e territorial. E que ela é, atualmente, um pacote homogêneo, tanto na perspectiva rítmica, quanto no seu gestual. A capoeira, enfim, repete em todos os contextos sócio-culturais da mesma forma.

### **Capoeira é capoeira... mas agora tem até sobrenome(s)**

Assim, como tivera visto, por intermédio dos estudos bibliográficos, existem dos nossos dias atuais há duas ou três décadas muitos estudos acadêmicos de grande relevância no cenário científico, como o de Letícia Vidor de Sousa Reis<sup>144</sup>, de Paulo Coelho de Araújo<sup>145</sup>, de

<sup>142</sup> Gil Cavalcanti, o Mestre Gil Velho, geógrafo, foi coordenador do Projeto Memorial da Capoeira Pernambucana, do Programa Capoeira Viva, do Ministério da Cultura, 2008.

<sup>143</sup> Ver entrevista disponível em: << portalcapoeira.com/Rio-de-Janeiro/entrevista-mestre-gil-velho>>, acessada em 08 de novembro de 2012.

<sup>144</sup> **O Mundo de Pernas para o ar**. São Paulo: Publisher Brasil 2000.

<sup>145</sup> **Abordagens sócio-antropológicas da luta/jogo da capoeira**. A transformação de uma atividade guerreira numa atividade lúdica. Maia, Portugal: Publismai, 1997.

Carlos Eugenio Líbano Soares<sup>146</sup> e de Luiz Renato Vieira e Matthias Röhrig Assunção<sup>147</sup>. Tais produções acadêmicas ampliam o debate sobre o fenômeno da capoeira e as relações nesse cadinho cultural que possibilitaram (e permitiram) a existência da capoeira em várias partes do Brasil e em diversos contextos. As ciências percorrerem a linha de ampliar ou aprofundar traços dessa cadeia dos saberes para construir ou (re)construir conhecimento, compreensões e visão de mundo.

Como já vimos anteriormente, a capoeira é hoje um dos esportes nacionais do Brasil, embora sua origem seja controversa. Há uma tendência dominante entre historiadores e antropólogos de afirmar que a capoeira surgiu no Brasil, fruto de um processo de aculturação ocorrido entre africanos, indígenas e portugueses. Entretanto, não houve registro de sua presença na África, bem como em nenhum outro país onde houve a escravidão africana.

É importante destacar que desde o século XVIII a capoeira foi sujeita à proibição pública. Ao longo do século XIX e até meados do século XX ela encontrou abrigo em pequenos grupos de praticantes em estados do sudeste e nordeste. Houve diferentes manifestações da dança-luta na Bahia, no Maranhão, Pará e no Rio de Janeiro.<sup>148</sup>

A capoeira como luta/jogo também teve atuação na escravidão e durante muito tempo, pela própria condição social de seus praticantes, foi marginalizada. Lembrando novamente que na década de 30 foi reconhecida como esporte nacional e na década de 70 a capoeira teve sua expansão e iniciou-se em escala nacional, a qual antes estava limitada a poucas iniciativas e localizações.

Neste estágio, passam a convergir e consolidar-se vários suportes para o desenvolvimento da capoeira, tais como: a institucionalização da luta (livros e publicações, gestão por federações, etc.); multiplicação de mestres (imigração entre regiões do Brasil e para o exterior, festivais de grupos renomados, etc.); melhoria do conhecimento (pesquisa, ensino em universidades, etc.); e reconhecimento público do seu valor cultural e esportivo. Na década de 80 começa a expansão internacional da capoeira.<sup>149</sup>

Como visto, é importante observar que a capoeira, no curso temporal, assumiu e assume traços característicos, territórios e uma dinâmica cultural que se trama junto ao contexto social do qual está inserida. Desse modo,

---

<sup>146</sup> **A Capoeira Escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850)**. Campinas: Editora Unicamp, 2004.

<sup>147</sup> **Mitos, Controvérsias e Fatos: construindo a história da capoeira**. Rio de Janeiro: Estudos Afro-Asiáticos (34): 81-121, 1998.

<sup>148</sup> (VIEIRA, 2005)

<sup>149</sup> (IDEM)

[...] como elemento ativo da dinâmica cultural, a capoeira hoje em dia apresenta contornos bem diferentes daqueles que a originaram. Sua crescente desportivização, sua inserção no contexto educacional e a grande investigação acadêmica, têm levado esta manifestação a ganhar, cada vez mais, espaços institucionais, sendo considerada um importante instrumento de análise de aspectos relacionados à população e à cultura brasileira.<sup>150</sup>

A experiência de olhar e ver passa pela percepção atrelada à dependência de nossa visão de mundo (de um referencial dotado) apreendido. Nesses termos, com relação ao universo que se aventurou pesquisar – o da capoeira – sabe-se que ele é muito vasto. Por outro lado, os estudos bibliográficos mostram que a capoeira apresenta registros iconográficos e documentais a partir do século XVIII, dos quais apontam que a capoeira possuiu diversas vertentes sendo ensinadas por muitos mestres, contramestres, professores e instrutores. Ela também alcançou um amplo território geográfico por conta de sua difusão e divulgação, que mapeia os cinco continentes, e que estabeleceu a difusão para mais de 160 países.

Das vertentes de capoeira, as mais conhecidas são a capoeira regional e a capoeira angola. É a invenção da luta regional baiana pelo Mestre Bimba (Manoel dos Reis Machado) e a capoeira difundida por Mestre Pastinha (Vicente Joaquim Ferreira Pastinha), denominada capoeira angola.

No período do Estado Novo (Brasil, 1937-1945), foi o início do período de esportivização da capoeira, impulsionado pela metodologia de ensino da luta criada por Mestre Bimba – capoeira regional. Houve uma transformação da **capoeira primitiva** com assimilação de golpes eficazes de outras lutas com o intuito de tornar a capoeira mais combativa, mais ágil. Foi criada uma capoeira mais objetiva com relação à luta, pois achava a “**capoeira folclórica**”<sup>151</sup> com pouca eficácia no contexto luta. Então, a Luta Regional Baiana, como denominava Bimba, foram atualizações e estilização a partir da capoeira primitiva, uma vez que já não traziam o objetivo de luta, como outrora, e sim o de jogo, de folclore.<sup>152</sup>

Assim, o tempo compreendido da **capoeira desportiva** foi à época que a capoeira foi tirada da marginalidade e passou ser praticada em academias. Nesse sentido, a invenção do Mestre Bimba foi um divisor de águas para tirar o estigma da capoeira marginal e potencializá-la como esporte. E foi tão sério que a capoeira tornaria oficialmente ginástica brasileira pela

---

<sup>150</sup> (SILVA MELLO, 2002, pp. 01 e 02)

<sup>151</sup> (REGO, 1968)

<sup>152</sup> (IDEM)

Presidência da República, no governo de Getúlio Vargas. Dessa forma, com seu método de ensino, a capoeira regional baiana ganhou potencialidades como escola.<sup>153</sup>

Desse modo, quem não praticava a capoeira regional passou a praticar a capoeira folclórica. Na criação da luta regional baiana não existia a denominação de capoeira Angola, existia somente capoeira folclórica, que era a manifestação da capoeira primitiva<sup>154</sup>.

Campos<sup>155</sup> observa que a luta regional baiana já foi estruturada com sua metodologia de ensino e passa a ser praticada em academia a partir de 1928. Já Rego<sup>156</sup> informa que em 1941 aparece Mestre Pastinha com a proposta de trabalhar a capoeira, objetivando preservar, difundir e divulgar a capoeira folclórica. E Pastinha apareceu comandando um grupo de capoeira chamado Nossa Senhora da Conceição da Praia (NSCP).

Rego acrescenta que após a saída de Canjiquinha do Grupo NSCP, no ano de 1952, é que foi fundada a academia de capoeira de Mestre Pastinha, o qual chamou de Centro Esportivo Capoeira Angola (CECA). Nos estudos do autor constam que bem depois de ser fundada a academia de capoeira regional de Mestre Bimba é que foi criado o CECA.

Como já mencionado anteriormente, a capoeira não possuía nenhum sobrenome, era denominada apenas de capoeira. A partir da invenção da capoeira regional começa a vigorar então duas denominações para a capoeira, sendo uma denominada por capoeira regional, e a outra já não tão eficiente como luta, sendo denominada por capoeira folclórica.<sup>157</sup>

Nessa época, o historiador Édison Carneiro, no ano de 1937, ao realizar um estudo sobre a capoeira folclórica<sup>158</sup>, comete um equívoco ao publicar seus estudos. Diz que há várias espécies (jogos) de capoeira: de angola; angolinha (variação da primeira); são bento grande; são bento pequeno; jogo de dentro; jogo de fora; santa Maria; conceição da praia; assalva (salva, saudação) e Senhor do Bonfim. Carneiro ressalta que todas essas espécies distinguem-se por variações sutis, às vezes pela maneira de tocar o berimbau, coisa que só mesmo os capoeiristas decifram.

---

<sup>153</sup>(IÓRIO & DARIDO, 2005)

<sup>154</sup> C.f em: VASSALO, Simone Pondé. **Resistência ou Conflito? O legado folclorista nas atuais representações do jogo da capoeira.** Campos, 2006. [pp. 71-82]; Disponível em: <<<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/campos/article/viewFile/5448/4002>>>. Acesso em 14/02/2013.

<sup>155</sup> (2009)

<sup>156</sup> (1968)

<sup>157</sup> (VASSALO, 2006)

<sup>158</sup> C.f em CARNEIRO, Edison, *Negros Bantus: notas de etnografia religiosa e de folclore*, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1937.

Em seguida, Carneiro<sup>159</sup> acrescenta: "a capoeira de Angola parece-me a mais pura das formas de capoeira, podendo servir de paradigma à análise"<sup>160</sup>. A repercussão de suas afirmações ainda se faz presente nos dias de hoje entre pesquisadores e capoeiristas. A repercussão dessas afirmações levou intelectuais e capoeiras a passarem progressivamente a veicular a expressão capoeira d'angola, considerando-a a forma mais autêntica de jogo. Posteriormente ela perde o termo capoeira de angola para apenas capoeira angola.

A publicação do estudo de Édison Carneiro, que faz tais afirmações mencionadas anteriormente, foi criticada por Rego<sup>161</sup>, que notou o equívoco de Carneiro, ao denominar equivocadamente os tipos de capoeira como sendo os tipos de jogo, ou seja, a capoeira folclórica chamou de capoeira de angola.

Contudo, o equívoco de Carneiro é justificado por pesquisadores e capoeiristas pelo fato de não ter conhecimentos por não ser capoeirista, caso que ocorre com renomados historiadores da atualidade que não conhecem com profundidade a luta capoeira em suas fundamentações. Esses detalhes são conhecidos apenas por quem vivencia a arte e a cultura nacional.

Rego observa, contudo, que o sobrenome já estava dado e também já havia sido aceito pelos capoeiristas daquele estilo que não gostavam muito do termo capoeira folclórica. Assim, é por isso que ela chama-se capoeira angola, e não por ter vindo da África, pois a capoeira nunca foi africana em nenhuma forma, sempre foi do Brasil.<sup>162</sup>

Agora, se a capoeira continua sendo capoeira, para muitos, também ela será sempre outras capoeiras. Por outro lado, alguns grupos ou escolas vão atribuindo a ela algum sobrenome para legitimar aquela forma de capoeira. Sendo assim, denominar e atribuir é parte da cultura e da linguagem humana, pois uns dos objetivos são de legitimar a existência das coisas, como já foi dito por Deleuze anteriormente: "a linguagem é o que se diz das coisas"<sup>163</sup>. Assim, as coisas tornam-se "símbolos significantes"<sup>164</sup>, ou seja, qualquer coisa que esteja afastada da simples realidade e que seja usada para impor um significado à experiência. Geertz observa em relação aos símbolos significantes que do ponto de vista de qualquer indivíduo particular,

---

<sup>159</sup> (1937)

<sup>160</sup> (CARNEIRO, 1937, p. 149).

<sup>161</sup> (1968)

<sup>162</sup> (REGO, 1968, pp 17-29)

<sup>163</sup> (ZOURABICHVILI, 2004, p. 7)

<sup>164</sup> C.f melhor em - GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro. Guanabara Kogan S.A. 1989, p. 33;

[...] tais símbolos são concedidos, na sua maioria. Ele os encontra em uso corrente na comunidade quando nasce e eles permanecem em circulação após a sua a sua morte, com alguns acréscimos, subtrações e alterações parciais dos quais pode ou não participar. Enquanto vive, ele se utiliza deles, ou de alguns deles, às vezes deliberadamente e com cuidado, na maioria das vezes espontaneamente e com facilidade, mas sempre com o mesmo propósito: para fazer uma construção dos acontecimentos através dos quais ele vive, para auto-orientar-se no “curso corrente das coisas experimentadas”.<sup>165</sup>

E a finalidade desses símbolos é que o homem precisa tanto de tais fontes simbólicas de iluminação para encontrar seus apoios no mundo, porque a qualidade não-simbólica constitucionalmente gravada em seu corpo lança uma luz muito difusa<sup>166</sup>. Então, sendo a palavra uma das partes componentes desses símbolos significantes do qual refere Geertz, ela serve, no processo de nomeação das coisas, para auto-orientar-se no curso corrente das coisas experimentadas.

Historicamente a identidade de uma pessoa vem por meio de seu nome. E os primeiros nomes que permaneceram, segundo a história, foram aqueles de barões e latifundiários, que receberam seus nomes a partir de seus feudos e/ou propriedades. Esses nomes fixaram-se por meio da hereditariedade dessas terras para os membros da classe média e trabalhadores. E quanto aos sobrenomes foram primeiramente usados pela nobreza e ricos latifundiários (senhores feudais) e pouco a pouco foram adotados por comerciantes e plebeus. Ou seja, como as práticas da nobreza eram imitadas, começaram a usar, assim, os sobrenomes, levando a prática ao uso comum.<sup>167</sup>

Então, utilizar o sobrenome é importantíssimo para reafirmar a identidade de alguém e vincular a origem familiar de quem o carrega. São tantas as utilidades... No entanto, é importante frisar que a “utilidade não é uma marca da vida como afirmação de poder, como motor intrinsecamente interessado, em suma, como criação; mas uma marca da necessidade de sobrevivência”<sup>168</sup>. E quando se nomeou a luta escrava de capoeira<sup>169</sup> fizeram o favor de dar a ela a utilidade de poder e a marca de algo criado como instrumento em poder do escravo para usar como arma corporal. Era a luta escrava criada pela necessidade de sobreviver à escravidão.

E assim a capoeira foi nominada. Além de atribuir um nome, foi vinculado valores baseados num contexto histórico e social do acontecimento da época da experiência da escravidão. Essa experiência de nomear a luta escrava de capoeira resultou em categorizá-la,

---

<sup>165</sup> (IDEM)

<sup>166</sup> (IDEM)

<sup>167</sup> Ver em: << <https://sites.google.com/site/sobrenomeartigo/>>>. Acesso em: 29/04/2014.

<sup>168</sup> (PRADO, 2014, p. 233)

<sup>169</sup> O vocábulo capoeira foi registrado pela primeira vez em 1712 por Rafael Bluteau. (REGO, 1968, p. 7)

atribuindo marca nominal à luta, que até hoje reverbera essa nomenclatura, reafirmando valores e resignificando outros para o contexto ao qual a capoeira manifesta-se. Assim, nomear não é apenas criar para a evocação de sentidos uma “composição arbitrária de sons e grafemas, mas reinstalar sobre seus conjuntos estáveis um significado distinto segundo uma experiência de poder”<sup>170</sup>.

Então, os sobrenomes instaurados a partir da experiência de nomeação exposta acima nos dá certo subsídio que vai servir para estabelecer afirmações e potencialidades pautadas na linguagem, na comunicação e na necessidade de sobrevivência da capoeira durante os acontecimentos pelos quais ela passou e está passando. Quando me reporto a ela e a seus sobrenomes, seria apenas para reafirmar algumas de suas potencialidades (valores ou categorias) aos quais lhe foram atribuídas. Espera-se contribuir para uma visão abrangente sobre a capoeira e para o desencadeamento de outros estudos aprofundados sobre o tema.

Como já foi mencionada, a luta escrava, nomeada de capoeira, apresenta em sua formação uma composição de práticas primitivas acrescida com outras modernas. Atribui-se a ela a característica de multifacetada, que possui uma multiplicidade cultural. Nesses termos, Mestre Zulu, no livro célebre “Idiopraxis de Capoeira”, publicado em 1995, traça consideráveis contribuições acerca dos estudos da capoeira. O que chamou a atenção foi o termo diversidades da capoeira. Ele dá um breve histórico do surgimento da capoeira, sublinhando a composição diversificada que ela apresenta.

Afirma ainda que a capoeira não surgiu por acaso, tampouco por uma intencionalidade dirigida, mas sim de uma circunstância sócio-histórico-cultural e por isso mesmo surgiu com uma abrangência de gestualidade, hábitos, costumes, posturas, valores, princípios e funções. Desse modo, Mestre Zulu frisa que a capoeira “só poderia surgir impregnada de elementos variantes da ludicidade à violência, da matreirice à ingenuidade do profano ao sagrado”<sup>171</sup>. Por conta do caldeirão de culturas indígenas, europeias e predominantemente negras e de afrodescendentes que se reuniram a partir da colonização até o aparecimento da capoeira como uma luta escrava.

Historicamente fazia parte do complexo sócio-cultural em que se inseria a capoeira de outrora uma postura de enfrentamento à dominação e às instituições governamentais. A rebeldia e vadiagem dos capoeiristas servem de elementos de superação do autoritarismo da ordem sócio-política e de criação de uma outra realidade nas relações de poder.<sup>172</sup>

---

<sup>170</sup> (PRADO, p. 234)

<sup>171</sup> (ZULU, 1995, p. 5)

<sup>172</sup> (IDEM)

Essa outra realidade nas relações de poder – compreendida pelo Mestre Zulu – trata-se do elemento gerador e implementador de um componente tático da capoeira de outrora, que fora fundamentada na malícia e mandinga.

A malícia assume o sentido de astúcia e engodo no jogo da **capoeira primitiva**<sup>173</sup> e acontece “por meio de fintas, meneios (balanço), negaças e trejeitos, subtraindo a atenção do adversário para a caracterização de ataque certeiro e desconcertante”<sup>174</sup>.

Na mandinga, cujo sentido é a transcendência ao físico-natural humano na vadiação ou no brinqueado da capoeira, através da qual os capoeiristas conseguiam feitos que extrapolavam a capacidade humana, como que ajudados por entidades do além. Eu entendo essas entidades como potencialidades criadas pelo corpo mediante a necessidade de sobrevivência, de risco, de proteção que ultrapassa a forma compreendida como natural de ser e de acontecer.

Ou seja, como pode um sujeito oprimido sofrer corporalmente chibatadas, maus tratos e depois, em meio a uma fuga, desenvolver pernadas, defesas, cabeçadas e contragolpes finalizando seu opressor, visto que seu corpo foi incapacitado de exercer, comumente, tais destrezas e habilidades? É simples é a resposta pela consciência de sobrevivência<sup>175</sup>.

O Mestre Pastinha,<sup>176</sup> num instante de profunda lucidez, inspiração e compreensão assim se referiu à capoeira: “capoeira, mandinga de escravos em ânsia de liberdade, seu princípio não tem métodos e seu fim é inconcebível ao mais sábio dos mestres”<sup>177</sup>.

Rego<sup>178</sup> afirma também que a capoeira é uma só, com ginga e determinado número de toques e golpes, que servem de padrão a todos os capoeiras, enriquecidos com criações novas e variações sutis sobre os elementos matrizes, mas que não os descaracterizam e interferem na sua integridade. Mestre Zulu observa que no contexto capoeiríssimo anterior ao advento da capoeira regional<sup>179</sup> não se teve notícia de qualquer manifestação que dividisse opiniões ou práticas da capoeira.

---

<sup>173</sup> Compreende a “capoeira escrava” mais a capoeira praticada até atribuírem a ela “sobrenomes” – como Angola, regional, pois, antes a Capoeira Primitiva era apenas Capoeira. Não era filiada a nenhuma família ou parentesco. E sobre a “Capoeira Primitiva”, não me deterei mais a tratar sobre ela, pois na subseção anterior já o tivera feito. Ver melhor a partir da página 56;

<sup>174</sup> (IDEM, 1995, p. 5)

<sup>175</sup> (SILVA, José Milton Ferreira da. A linguagem do Corpo na Capoeira. Rio de Janeiro: Sprint, 2003)

<sup>176</sup> Um dos maiores baluartes e preservadores da “Capoeira Angola”, Chamava-se Vicente Ferreira Pastinha.

<sup>177</sup> (IDEM, 1995, p. 5)

<sup>178</sup> (REGO, 1968, p. 32)

<sup>179</sup> Mestre Bimba declara que: “em 1928 eu criei, completa, a regional, que é o batuque misturado com a angola, com mais golpes, uma verdadeira luta, boa para o físico e para a mente” (apud ALMEIDA, 1994, p. 17) – Fonte: <<ALMEIDA, Raimundo Cesar Alves. A saga do mestre Bimba. Salvador, 1994>>

Contudo, existia uma aceitação da capoeira sendo ela uma só, com elementos comuns e com diferentes detalhes que se diferenciavam numa ou outras formas de praticá-la. A realidade que gerou polêmica quanto a sua forma de difundir-la advém do surgimento da capoeira criada por Mestre Bimba.

Rego<sup>180</sup> informa que o texto descritivo de capoeira mais antigo que se tem notícia é o que está nas *Festas e Tradições Populares do Brasil*, de Melo Morais Filho. Ele observa que os golpes da capoeira referidos por Melo são, na sua quase totalidade, desconhecidos dos capoeiras da Bahia, como é o caso do

[...] tronco, raiz, fedegoso, pé de panzina, caçador, passo a dois e outros, golpes êsses e muitos que Melo Morais Filho não teve conhecimento, ou simplesmente não mencionou, mas que foram criações de capoeiras ou maltas de capoeiras do Rio de Janeiro de seu tempo, extraídos da imaginação e de elementos que lhes vinham à frente.<sup>181</sup>

Essa forma de capoeira a qual Rego menciona acima – a praticada pelas Maltas de Capoeira –, foi uma capoeira diferente da praticada pela Bahia<sup>182</sup>. Assim, há a **capoeira das maltas** do Rio de Janeiro sendo, mais uma vez, atribuído outro sobrenome a ela.

O acontecimento da criação da Luta Regional Baiana (capoeira regional), criada por Mestre Bimba foi um dos motivos que mais polemizou a história da capoeira levar “sobrenome” para aquela época que criou. Mesmo ela sendo uma só, como descreve acima Rego, entendo também que é por uma questão de poder (*status* e legitimidade da capoeira que defendo) que apareceram atribuindo sobrenome à capoeira, mesmo porque a situação dela, sua imagem no cenário nacional, não estava bem vista, como já vimos antes.

No entanto, o antropólogo Rego ressalta que o que houve na capoeira dita regional foi que o Mestre Bimba a desenvolveu, utilizando elementos já conhecidos dos seus antepassados e enriquecendo com outros a que não lhes foi possível o acesso através de seus ascendentes. O antropólogo pondera que mesmo assim os elementos novos introduzidos são facilmente reconhecidos e distintos dos tradicionais, como é o caso dos golpes ligados ou cinturados, provenientes dos elementos de lutas estrangeiras (grego, judô, savata), o que não se verifica nos golpes tradicionais, em que os capoeiras não se ligam e mal se tocam.

Rego conta que num dos diálogos que teve com Mestre Bimba perguntou-lhe por que havia inventado a capoeira regional. A resposta foi que a capoeira que jogavam na Bahia, depois

---

<sup>180</sup> (1968)

<sup>181</sup> (REGO, 1968, pp. 33-34)

<sup>182</sup> (Soares (2004), Araujo (1997), Nestor (2000))

chamada de Angola, “era muito fraca, como divertimento, educação física e ataque e defesa pessoal”<sup>183</sup>. Campos<sup>184</sup> afirma que todos os estudos sobre a capoeira regional apontam para uma insatisfação de Bimba com a prática da capoeira da época.

Seu desagrado residia principalmente no modo como os capoeiristas estavam praticando a capoeira na rua, mostrando um lado folclórico, com intuito comercial, e fugindo da sua essência, distanciando da arte guerreira, eliminando os principais golpes e os movimentos tidos como decisórios e até mortais. Usavam, acima de tudo um jogo de “pantomima” para enganar as pessoas, inclusive passando uma ideia de jogo baseado na arte da mimica, no contorcionismo do corpo, o que fazia os assistentes pensarem que estavam vendo uma demonstração de dança.<sup>185</sup>

Campos inteira que Bimba expressava uma preocupação marcante com a arte de capoeirar baiana, em outras palavras, de manter viva a essência original da capoeira como uma luta de resistência e, por esse motivo, desejava ver uma capoeira forte, contundente, viril e que mostrasse o seu valor em qualquer situação: na rua, no *ringue*, no confronto com a polícia etc.

Então, Rego dentre as suas várias questões, perguntou ao criador da capoeira regional: o que tivera utilizado para fazer a que chamou de regional, que considerou forte e capaz de preencher os requisitos que a capoeira angola não preenche? Então, disse que

[...] se valeu de golpes de batuque, como banda armada, banda fechada, encruzilhada, rapa, cruze de carreira e baú, assim como detalhes da coreografia de maculelê, de folguedos outros e muita coisa que não se lembrava, além dos golpes de luta greco-romana, jiu-jitsu, judô e a savata, perfazendo um total de 52 golpes. Logo não está fora de propósito a etimologia de capoeira apresentada por Nascentes, tomando como base o nome de uma ave chamada capoeira, justificando a sua proposição no fato do macho, ao menor indício da presença de seu rival, ir de encontro ao mesmo e travar lutas tremendas, lutas essas que foram comparadas com as que simulavam os capoeiras para se divertirem.<sup>186</sup>

Assim, Mestre Zulu observa que o surgimento da regional bipolarizou a clientela de praticantes, as opiniões e as práticas técnico-estéticas e rituais e a partir de então a capoeira de outrora passa a ter a denominação de capoeira angola.<sup>187</sup>

Então, o sobrenome Angola, da capoeira, surge com a invenção da capoeira regional (Luta Regional Baiana). Por conta deste acontecimento a capoeira começa, então, a adquirir duas denominações, sendo uma denominada por capoeira regional, e a outra já não tão

---

<sup>183</sup> (IDEM, pp. 32-33)

<sup>184</sup> (CAMPOS, 1997)

<sup>185</sup> (IDEM, p. 53)

<sup>186</sup> (REGO, 1968, p. 33)

<sup>187</sup> (ZULU, 1995, p. 6)

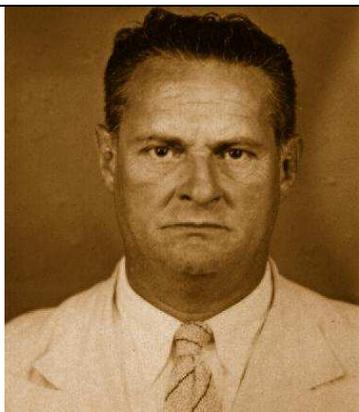
caracterizada como luta, sendo denominada por capoeira folclórica<sup>188</sup>. Segundo a tese de Rego, a capoeira inventada no Brasil com uma série de golpes e toques comuns a todos os que a praticam, por conta da preocupação com o seu aperfeiçoamento (pelos seus próprios inventores e descendentes), modificaram-na com a introdução de novos toques e golpes, transformando uns, extinguindo outros, associando a isso o fator deles e também o desenvolvimento social e econômico da comunidade onde se pratica a capoeira.

Desse modo, uma boa parte dos toques e golpes primeiros (de uso de todos os capoeiras) foi esquecida, permanecendo uma pequeníssima em função, como já disse, do desenvolvimento econômico e social.<sup>189</sup> Nesses termos, no curso dos acontecimentos acontecem atualizações (elementos que seguem a continuidade e outro a descontinuidade).

Um exemplo que sofreu com a atualização da capoeira foi o toque cavalaria, conhecido de todos os capoeiras da Bahia. É o toque usado para denunciar a presença do famigerado *Esquadrão de Cavalaria*, que teve o auge de sua atuação contra os candomblés e os capoeiras, na administração do temível delegado de polícia Pedrito (Pedro de Azevedo Gordilho), no período de 1920 a 1927, como declara Rego<sup>190</sup>.

Hoje, o toque de cavalaria, depois de sua descontinuidade, volta ao cenário atual de outra forma: sendo tocado para lembrar que se tocava para avisar que a polícia estava chegando,

**Figura 02 - Sinhôzinho**



Fonte: <<  
<http://rohermanny.tripod.com/>>>

e que vinha atrás dos capoeiras rebeldes e desordeiros, pois ela era uma prática proibida.

Assim, como já foi visto sobre os sobrenomes e as atualizações que seguem acontecendo na capoeira no curso do tempo, gostaria de ressaltar outra capoeira, a **Capoeira do Sinhôzinho**, também conhecida como **Capoeira Utilitária de Sinhôzinho**. Agenor Moreira Sampaio<sup>191</sup>, mais conhecido como Sinhôzinho (na figura<sup>192</sup> ao lado) foi o Mestre que sempre enfatizou o treinamento de força e foi um grande treinador e formador de campeões na capoeira e

<sup>188</sup> Ver melhor sobre a atribuição de sobrenome de Angola e Regional nas páginas 60 a 62 deste trabalho.

<sup>189</sup> (REGO, 1968, p. 35)

<sup>190</sup> (IBIDEM)

<sup>191</sup> Agenor Moreira Sampaio, mais conhecido como Sinhôzinho de Ipanema, era paulista, nascido em Santos, em 1891, e tendo falecido em 1962. Dotado de extraordinário vigor físico, destacou-se em várias modalidades esportivas. Embora tenha terminado seus dias em Ipanema, morou muitos anos em S. Cristóvão e em Copacabana. Aprendeu sua capoeira observando os bambas de sua época, convivendo com os boêmios, com os valentes e os malandros do Rio de então. (Fonte: << <http://rohermanny.tripod.com/>>>)

<sup>192</sup> Fonte:<< [http://www.geocities.ws/acupa\\_capoeira/mestre\\_sinhôzinho.gif](http://www.geocities.ws/acupa_capoeira/mestre_sinhôzinho.gif)>>;

em outros esportes no Rio de Janeiro, na primeira metade do século XX. A capoeira de Sinhozinho era uma capoeira voltada para a eficácia como luta, inspirada na violenta capoeira carioca e não era acompanhada por instrumentos musicais.<sup>193</sup>

Durante a primeira metade do século XX a capoeira, no Rio de Janeiro, era em certa medida amparada pelas penas dos homens das letras (por exemplo, Mestre Bimba, que tinha autorização de ensinar em sua academia, local fechado). Outros agentes procuravam passar a capoeira pelo crivo da esportização. E destes, foi relevante a iniciativa do expoente máximo da prática da capoeira sob os paradigmas do mundo esportes internacionais, o mestre Angenor Moreira Sampaio.

Pinheiro publicou um artigo intitulado “Da capoeiragem à academia: a formação da capoeira moderna no Rio de Janeiro”<sup>194</sup>, no qual abre um interessante debate sobre a proeminência dos dois personagens (Sinhozinho e Bimba) na iniciativa de fazer da capoeira um esporte, a Ginástica Nacional.

Lopes<sup>195</sup> aponta que para os dois mestres baianos, o papel de destaque que tiveram influência dos manuais de capoeiragem foram publicados no primeiro quinquênio do século XX. Ou seja, o livro de Zuma Bularmaqui, “Gymnastica Nacional, a Capoeiragem”, publicado no Rio de Janeiro em 1928, que divulgava a capoeira “utilitária”, “estilo Sinhozinho”, segundo André e as fontes jornalísticas dispostas, teria servido de fonte inspiradora para a criação da Gymnastica Regional Baiana de mestre Bimba. É importante considerar que esses manuais teriam sido pioneiros ao propor uma estruturação esportiva para a capoeira, método de ensino com a descrição de cada golpe, cada movimento.

Na chamada Era Vargas a capoeira vai se desdobrar um impulso modernizante do Brasil em seus aspectos políticos, econômicos e sociais. Getúlio Vargas e seu governo vão ser determinantes para compreendermos parte do esquecimento da tradição carioca na sua reinvenção moderna. O período Vargas caracterizou-se pelas ideologias de Estado (trabalhismo e nacionalismo), em que a população passaria por uma tentativa de modelação. Desde a morte

---

<sup>193</sup> Ver melhor em: PINHEIRO, Alisson Bernardo, UERJ/FFP, (aluno de mestrado). Da capoeiragem à academia: a formação da capoeira moderna no Rio de Janeiro. Disponível em: <<[http://www.capoeiravadiacao.org/attachments/358\\_Da%20capoeiragem%20à%20academia%20a%20formaçao%20da%20capoeira%20moderna%20no%20Rio%20de%20Janeiro%20-%20Alisson%20Bernardo%20Pinheiro.pdf](http://www.capoeiravadiacao.org/attachments/358_Da%20capoeiragem%20à%20academia%20a%20formaçao%20da%20capoeira%20moderna%20no%20Rio%20de%20Janeiro%20-%20Alisson%20Bernardo%20Pinheiro.pdf)>>. Acesso em 25/04/2013.

<sup>194</sup> Ver em: <<[www.capoeiravadiacao.org/attachments/358\\_Da%20capoeiragem%20à%20academia%20a%20formaçao%20da%20capoeira%20moderna%20no%20Rio%20de%20Janeiro%20-%20Alisson%20Bernardo%20Pinheiro.pdf](http://www.capoeiravadiacao.org/attachments/358_Da%20capoeiragem%20à%20academia%20a%20formaçao%20da%20capoeira%20moderna%20no%20Rio%20de%20Janeiro%20-%20Alisson%20Bernardo%20Pinheiro.pdf)>>. Acessado em: 10.01.2014.

<sup>195</sup> Ver em: LOPES, André Luiz Lacê. A Capoeiragem no Rio de Janeiro: primeiro ensaio – Sinhozinho e Rudolf Hermany. Rio de Janeiro: Europa, 2002.

da antiga capoeiragem das maltas a capoeira carioca se mantinha nas figuras dos bambas, dos valentões. Com o Estado Novo a capoeira carioca sofre o golpe derradeiro quando o governo Vargas esportiza a capoeira (1937) e indiretamente eleva a vertente baiana como a “mais pura”<sup>196</sup>.

Lopes<sup>197</sup> declara que a escola de capoeira de mestre Bimba foi a primeira do país a ser legalizada, e que houve um incentivo às exibições públicas de capoeiristas baianos. Assim, a capoeira foi incorporada à indústria do turismo na Bahia. Por outro lado, no Rio de Janeiro, o Estado Novo identifica no capoeirista carioca a figura do malandro, avesso ao trabalho. Assim, pode-se também fazer um paralelo do que para o Estado Novo seriam as manifestações populares aceitáveis ou não pelo regime: o samba do trabalhador e a capoeira esporte dos baianos, contra o samba e a capoeira carioca que enalteciam a figura do malandro<sup>198</sup>.

Reis<sup>199</sup> assegura que a política de valorização moral do trabalho incidiu diretamente sobre a cultura negra do Rio de Janeiro. E no caso da capoeira carioca o caminho para a aceitação seria dentro da ótica marcadamente militarista, disciplinadora e eugenizadora que a capoeira se esportizaria sob os auspícios do Estado Novo. Desse modo, Vicente Salles<sup>200</sup> cita que os militares enviados para servirem em Belém do Grão Pará, os quais influenciaram para a prática da capoeiragem em nossa região paraense, muitas vezes demonstraram a destreza e as habilidades da capoeiragem pelas ruas de Belém.

Dessa maneira, não posso deixar de lembrar outro sobrenome da capoeira, a de Rua. A **capoeira de rua**, também considerada como **capoeira de outrora**, com quase quatrocentos anos de história teve sua gênese estabelecida a céu aberto e nunca apreciou um teto. Mestre Zulu diz que ela circulou pelos quilombos, pelas senzalas, pelos terreiros de casas grandes, cais, pelas praças e pelos largos e ainda continua na rua. E também pode ser considerada uma das maiores sínteses espontâneas socioetnográficas<sup>201</sup>, assim como dela tomam parte “não somente os praticantes natos, mas desde os ‘ousados leigos’ transeuntes aos ‘intrujos doutos’ de academias de capoeira”<sup>202</sup>.

---

<sup>196</sup> (LOPES, 2002)

<sup>197</sup> (2002)

<sup>198</sup> (LOPES, 2002)

<sup>199</sup> C.f REIS, Letícia Vidor de Sousa. **Negros e brancos no jogo da capoeira: uma reinvenção da Tradição**. São Paulo: Dissertação de Mestrado em Antropologia Social apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 1993.

<sup>200</sup> (2004)

<sup>201</sup> (ZULU, 1995)

<sup>202</sup> (IDEM, p. 11)

a Capoeira de Rua, cuja evolução, duração e esquema simbólico são incontestáveis princípios mantenedores e implementadores do seu acervo e das suas razões de ser – nessa vertente o espaço físico é a rua, a dinâmica é complexa e de incontida rebeldia, sua função social permeia do lúdico à fatalidade e o imaginário legitima da convergência dos opostos à convergência dos fins; [...]O imaginário é constituído por normas e rituais decorrente de informações dos hábitos, dos costumes e das leis da própria sociedade na qual está inserida.<sup>203</sup>

Outro sobrenome que atribuíram à capoeira, não tão pronunciado pelos capoeiristas, talvez tão pouco conhecido, é denominado de sincrética. Como as vertentes da capoeira angola e regional, assegura Zulu, foram sufocadas pela convergência de suas práticas, desembocando no aparecimento da Vertente Sincrética (**capoeira sincrética**), na qual há limites definidos informalmente, pois não contou com um criador. A interação e a espontaneidade foram fundamentais no processo seletivo de suas técnicas e da sua estética e por isso mesmo ela é predominante entre os praticantes de capoeira, apesar de muitos não se darem conta disto e até dizerem que fazem capoeira Angola ou fazem regional. Nesse sentido, capoeira sincrética pode também assumir a atribuição de capoeira moderna e/ou estilizada.

A Capoeira Sincrética, cuja evolução se dá após a bipolarização Angola-Regional, sua duração histórica é recente, seu esquema simbólico é definido pelo segmento de academias interfaciado por um processo seletivo sócio-cultural-desportivo – nessa vertente o espaço físico é a academia, a dinâmica é menos complexa e mais seletiva, a abrangência e limite da sua prática em muito são estabelecidos por cada “mestre” em sua academia e com menos peso pelo sistema formal federativo.<sup>204</sup>

É importante lembrar ainda o fato de que as outras capoeiras não conseguiram sustentar o nome sem um sobrenome com relação à capoeira angola e regional porque não puderam oferecer resistência e nem conseguiram criar condições para competir com a capoeira de mestre Bimba e de Pastinha. Minha tese é de que não tiveram condições de difundir, divulgar, de preservar uma cultura popular num momento onde não se dava condição por conta da ideologia histórica-política desse tempo.

Quanto à **capoeira sincrética**, ela pode também assumir a atribuição de capoeira moderna e/ou estilizada. Nesses termos, a **capoeira moderna** vai atribuir esse sobrenome a partir da capoeira de Bimba<sup>205</sup>. É a capoeira a qual se utiliza de elementos da capoeira angola e

---

<sup>203</sup> (IDEM, pp. 10-11)

<sup>204</sup> (ZULU, 1995, p. 11)

<sup>205</sup> (CAPOEIRA (2001), CAMPOS(2007))

da regional, acrescentando outras práticas técnicas-estilística e outros rituais criados a partir do contexto histórico-social que a atualiza.

Por exemplo, estilizar alguns dos movimentos primitivos, rearranjar os golpes interligando-os e criando projeções como balões e acrobacias e utilizando outras práticas como ginástica moderna, olímpica, lutas sinalizam a capoeira moderna. Outro exemplo de capoeira moderna é a capoeira objetiva e agressiva que potencialize mais a luta do que a brincadeira, o lúdico, o ritual, como foi o caso da Luta Regional Baiana e a do Sinhozinho, ou a que estiliza movimentos e golpes.

**Figura 03** – Mestre Carlos Senna



Fonte: <<  
<http://www.abcapoeira.com/abotut/mestre-carlos-senna/>>>

É importante destacar que não encontrei literaturas que aprofundasse a **capoeira estilizada** criada por Mestre Senna, apenas o citavam como criador. E essas bibliografias são raras. Uma delas são os artigos escritos por Mestre Decânio, o qual foi amigo de Senna. No entanto, vou considerar a capoeira mais atual, que demarcou a capoeira com sua forma de capoeirar, com uma capoeira estilizada; e que influenciou novos rumos para a capoeira a partir do Rio de Janeiro, que é a tendência do Grupo Senzala.

Mestre Zulu conta que o Grupo Senzala surgiu do autodidatismo de um grupo de garotões do Rio de Janeiro, cuja iniciação se deu em 1965 e suas primeiras fontes foram a angola e a capoeira regional em Salvador, num período de férias. Em seguida, entraram em contato com outras academias de capoeira e também com capoeiristas do Rio de Janeiro. Zulu ressalta que depois de algumas mudanças de local de treino passaram a treinar em um galpão no Cosme Velho. Foi ali que

[...] começaram a aparecer os curiosos para assistir e, sem que se dessem conta, em breve a garotada, com menos de dois anos de capoeira, sem mestre e com pouquíssimo conhecimento e quase nenhum fundamento, começava a ensinar o pouco que sabia a outros garotos.<sup>206</sup>

Depois de algum tempo, Mestre Nestor Capoeira comenta que o Grupo Senzala “começa a se destacar e a se diferenciar por um estilo próprio dos outros grupos do Rio”<sup>207</sup>.

<sup>206</sup> (CAPOEIRA, 1985, p. 136) – ver melhor em: CAPOEIRA, Nestor. Galo já cantou, capoeira para iniciados. Rio de Janeiro: Cabicieri Editorial, 1985.

<sup>207</sup> (IDEM, p.137)

Zulu pondera que a formulação da vertente Senzala (**capoeira estilizada**) “decorre do autodidatismo com ênfase quase absoluta em cima do treinamento e da prática da capoeira e conseqüentemente o exercício da sua influência maior ser no âmbito técnico-estético e no campo da ética”<sup>208</sup>.

[...] a capoeira vem se transformando em função de novos elementos técnicos (e estéticos) introduzidos por mestres e grupos mais recentes, a ponto de hoje observarmos nas rodas um jogo de capoeira que não é nem mais o jogo tradicional de Angola e nem o jogo tradicional de regional, e sim capoeira “contemporânea”.<sup>209</sup>

Apesar da capoeira evoluir para o que hoje se chama capoeira contemporânea, na realidade ela continua a ter como referência a Angola e a regional. E mais, há uma superficial compreensão do que seria a **capoeira contemporânea** por muitos capoeiristas. Eles entendem que ela é a capoeira de um tempo ou de nossos tempos atuais. Ou seja, a capoeira regional baiana para o tempo de Bimba, ela era contemporânea, porém, para meu tempo, já não posso atribuir a ela essa característica. Por outro lado, a capoeira contemporânea, para o meu tempo, passa a ser a reunião de diferentes capoeiras (estilos) reunidas na característica de um grupo ou associação de capoeira na minha atualidade. Exemplo disso é o Grupo Muzenza, pois admite elementos da capoeira de Sinhozinho, da estilizada, da (neo<sup>210</sup>) regional e da (neo) Angola.

Vaz<sup>211</sup> afirma que a **capoeira contemporânea**, no panorama da capoeira no Brasil e no exterior, tornou-se de tal maneira complexa que é impossível, atualmente, distinguir apenas a capoeira Angola e a regional. Ele justifica que foi porque surgiram “estilos” de capoeira em nossa atualidade, as quais têm sido denominadas de “contemporânea” ou até “angonal”. O autor também explica que a capoeira Angonal é o nome de um grupo do Rio de Janeiro criado pelo Mestre Boca e outros.

Assim, as várias atualizações (as continuidades e discontinuidades) que sofreu e sofre a capoeira, com uma série de elementos técnicos-estéticos motivados pela preocupação com o seu aperfeiçoamento (pelos seus próprios inventores e descendentes), possibilitou e possibilita

---

<sup>208</sup> (ZULU, p. 8)

<sup>209</sup>(MOURÃO, 2008, p. 31)

<sup>210</sup> O prefixo “neo” que coloco entre parênteses refere-se ao “novo” – no caso atribuído a capoeira regional ou angola. Trata de considerá-las que os novos angoleiros e regionais são aqueles que desenvolvem a capoeira surgindo a partir de 1985 e que praticam uma capoeira que não é a angola de Pastinha e nem a regional de Bimba. (Ver melhor em – Nestor Capoeira, no Capítulo – 11. Método de ensino. In: CAPOEIRA, Nestor. CAPOEIRA: a construção da malícia e a filosofia da malandragem 1800-2010. Rio de Janeiro, 2011. [Capítulo 11, Disponível em:<< [http://www.abeiramar.tv/grupo\\_estudo/cap10.pdf](http://www.abeiramar.tv/grupo_estudo/cap10.pdf)>>). Acessado em: 10.01.2014];

<sup>211</sup> (2010)

que ela seja modificada pela introdução de elementos novos, transformando uns, extinguindo outros. Desse modo, associando a isso o fator dos que a atualizam (dando utilidades a ela) por conta também do desenvolvimento social e econômico da comunidade onde se pratica a capoeira.

Por isso, reitero que diante da necessidade e do poder a capoeira vai agregando sobrenomes por uma questão de registro, ou talvez de patentear a invenção (da variação da capoeira). Quanto ao tema de patentear invenções a partir da capoeira, não tratarei aqui neste momento.

Então, vou encerrar essa subseção citando mais um sobrenome da capoeira, a Muzenza. Desse modo, considero que a **capoeira muzenza** é uma capoeira que se destaca por ser trabalhada no âmbito técnico-estético de várias vertentes de capoeira, como já mencionei acima. Nesse sentido, para poder compreender mais o que seja a capoeira do Grupo Muzenza, já que minha pesquisa irá se ater a essa forma, vertente ou estilo de capoeira, assim resolvi buscar com o idealizador dessa proposta, o meu Mestre: Burguês, as respostas para minhas questões acerca da capoeira do GMC.

### **Breve história da capoeiragem no Pará**

É perceptível que a capoeira recria-se conforme as circunstâncias e necessidades para existir e transformar realidades. Assim, há memórias e histórias que constituem a concepção, as lembranças e os significados de instantes e momentos no percurso dos seus acontecimentos. Dessa maneira, por meio da existência do Grupo Muzenza de Capoeira (GMC) é possível compor o registro de experiência de um grupo de pessoas que desenvolveu a performance do jogo de capoeira no terreiro paraense. Potencializados pela influência de várias formas de capoeiras, da primitiva às contemporâneas, com a capacidade e potência de assumir traços culturais que segue avançando na conquista de territórios para estabelecer mais adeptos Muzenzas.

E por falar nisso, meu primeiro professor de capoeira foi um negro sem muito estudo, mas sabedor e experiente nas artes da malandragem, da capoeiragem. Conhecido por Tio<sup>212</sup>, ele dizia<sup>213</sup> que tivera aprendido a briga de rua e a capoeira com um negro hábil na arte de lutar, ou

---

<sup>212</sup> Até hoje na cidade de Abaetetuba (minha cidade natal) se referem a ele como Tio (apelido). E também, nunca perguntei a ele o seu nome de batismo. Mas alguns familiares poucas vezes o chamavam de Zé Raimundo.

<sup>213</sup> Primeiros anos que iniciei a capoeira – data 1996-1997, o registro dessa lembrança, que o professor me contou;

de brigar, como ele sempre se referia, e que não sabia ao certo com quem seu professor aprendera a capoeiragem. Contudo, achava que ele havia aprendido na rua, na vadiagem<sup>214</sup>.

Tio contava que seu professor era um negro muito conhecido na cidade por ser hábil e talentoso nas brigas de rua, com a faca e com a capoeira. Tio explicava que o professor dele, informalmente, o ensinava num fundo do quintal (no terreiro), no chão batido de terra. Ensinava algumas situações de como reagir na hora do combate na rua e o que geralmente se poderia encontrar numa briga de rua. O seu professor passava alguns golpes e esquivas que rapidamente finalizassem o adversário na hora do combate. Além da luta, ensinou também a tocar berimbau, lembrava Tio.

Todavia, essa experiência de ensino que Tio passou com seu professor foi de pouco tempo, mais ou menos uns dois anos, porque era um negro valente e bom de briga, mas que possuía muitos inimigos. Desse modo, não pôde viver por muito tempo, morreu jovem (tinha os seus 20 a 25 anos) assassinado a facadas<sup>215</sup> numa briga de rua. “Talvez tenha encontrado outro capoeira que tenha acertado as contas de outras situações, de outros combates”, dizia Tio. Hoje entendo melhor o processo da capoeiragem que ocorreu naquele tempo (na década de 90 em minha cidade natal), lembrando-se de alguns acontecimentos que Tio relatava da história da capoeira que usava o corpo como arma, além da faca e da navalha para se defender.

Assim, quando me debruço na leitura encontro dois trabalhos de pesquisa sobre a capoeiragem no Pará de autores que considero referência no assunto: Luiz Augusto Pinheiro Leal (“Política da Capoeiragem: a história social da capoeira e do boi-bumbá no Pará”, publicado em 2008) e Vicente Salles, (“O Negro na Formação da Sociedade Paraense”, de 1931, e republicado em 2004). A partir desses estudos começo a compreender muitos momentos que passaram ou e o que estão a passar no que diz respeito à capoeira em Belém do Pará.

Desse modo, Salles e Leal apontam que a literatura paraense que tangencia aspectos da vida popular contribui muito com os dados valiosos para o estudo da capoeira entre nós. Ou seja, essa literatura comprova que a capoeira existiu aqui e no território nacional e ainda justifica o tempo passado e os acontecimentos que houve ao longo percurso da escravidão e que se mantiveram depois da abolição da escravatura, por interesse de políticos de um lado, e dos brincantes de boi-bumbá, de outro. Os estudos também mostram que a capoeira desapareceu ou

---

<sup>214</sup> Na vadiagem - era os momentos que aprendia a capoeira quando estava de bobeira, sem fazer nada, nos espaços da rua, da praça, na frente do buteco onde tomavam aquela cachaça. Também, a vadiagem significava que aprendia na vagabundagem e com os vagabundos de rua a prática da luta de defesa e ataque – a capoeira.

<sup>215</sup> Era característica – os capoeiras incluírem em suas brigas navalhas, facas, paus ou cacetes. “Estes instrumentos foram tomados do opressor. Contribuições da malandragem portuguesa. Recordam os jogadores de paus do norte de Portugal, remanescentes ainda em algumas danças folclóricas brasileiras do tipo mineiro ou mineiro-pau, dança do facão, moçambiques etc”. (SALLES, 2004, p.114)

foi contida aproximadamente nos tempos de Bernardes (ou Dionísio Bentes, entre nós) pela repressão policial ou pelas mudanças sociais verificadas após a revolução de 30. Segundo Leal<sup>216</sup>, a presença da capoeira no Pará data provavelmente do século XIX.

Vicentes Salles<sup>217</sup> comenta que no início do século XX a repressão contra a capoeiragem foi providenciada no Pará, assim como solicitada atendendo aos reclamos da população e mídia. Esses acontecimentos podem ser constatados nos registros dos jornais da época, nas ocorrências policiais e na legislação vigente do período. Quanto à repressão, foi um dos fatores que ajudou a desaparecer a capoeiragem de Belém.

a capoeiragem só desapareceu de Belém quando atenuaram as lutas partidárias, e com a expulsão de Antônio Lemos, liquidou-se a oligarquia que a muitos anos dirigiu os destinos políticos do Pará; quando os bois, finalmente, foram proibidos de circular pela cidade, limitando-se as exibições dos tablados de seus ‘currais’ e dos ‘parques juninos’.<sup>218</sup>

O autor frisa que tão numerosos eram os capoeiristas e tão frequentes as arruaças provocadas por ele no começo do século XX que “até o crepúsculo da terceira década, que Belém andou bem perto de se tornar num dos empórios de capoeiragem”<sup>219</sup>. Ribeiro descreve esses capoeiras de Belém como

Os ginastas da valentia, autênticos uns, outros simples valentões de costas quentes, por aqui ganharam fama, por ações na maioria de execrável memória, executadas que eram por mercenária motivação.<sup>220</sup>

A descrição de Ribeiro, detalha Salles, lembra os desenhos de “A Semana Ilustrada, de 1888”, reproduzidos nas páginas 122 e 123:

A cada reencontro, titãs surgiam de lado a lado, em cabeçadas fulminantes, pés gizando no ar ‘passaporte para o Inferno’. E quase sempre, como complemento da rasteira, pés no ar, mãos no solo, o relâmpago da navalha aberta, rasgando ventres, abrindo lanhos em caras e braços de retardado gesto defensivo [...]

Assim, Vicente Salles conclui que a capoeira não evoluiu, no Pará, para um tipo de exercício ou jogo atlético que permitisse sua sobrevivência, como ocorreu na Bahia. Dela restou

---

<sup>216</sup> (2008)

<sup>217</sup> (2004)

<sup>218</sup> (IDEM, p 128)

<sup>219</sup> (IDEM)

<sup>220</sup> (apud SALLES, 1931, p. 129)

a pernada ou a rasteira que, acrescida da cabeçada, constituiu uma espécie de luta popular, característica no Marajó com expansão para o Amapá.

A capoeiragem é sem dúvida herança cultural do negro. O aprendizado se fazia, ainda moleque, que se adestrava imitando os maiores. Esse molecório costumava exhibir-se fazendo “traços”, à frente das procissões, dos cordões carnavalescos, dos bumbás, balizas célebres, ou acompanhado, por fora, banda de música, inclusive militares, em desfiles.<sup>221</sup>

Então, a cultura negra deixou marcas profundas no Pará, assim como a capoeiragem. Esta “desapareceu por força de novas circunstâncias”<sup>222</sup>. Ou seja, os encontros de capoeiras, as brigas sangrentas restam só na memória.

Cessada a briga de capoeira e navalha, desfeita a rixa, agora os Bois se respeitam, até se cumprimentam, trocam ofícios, usam de educação. A palavra contrária, num tom de desafio, é só pura toada, é só um garbo, tudo o mais é faceiro. Acabou a emboança, cântico de vera, que xingue, trate o rival de resto, tem mais não. Cavalaria já não vai atrás num tropel, de chanfalho em cima.<sup>223</sup>

Desse modo, quando Tio falava-me que seu mestre era habilidoso na briga de rua, com as facas, agora compreendo que vem desse contexto histórico apresentado acima. Todavia, por força de circunstâncias e por causa de difusão e de se adaptar ao contexto político-social e cultural que a capoeira em Belém, no Pará não pôde se manter ou potencializá-la como jogo ou brincadeira, como fizeram na Bahia.

Contudo, com a expansão da capoeira no âmbito nacional, na década de 70<sup>224</sup>, configura-se no Pará outro momento para a capoeiragem, pois os acontecimentos ocorridos com a capoeira, no período das décadas de 30 a 60, incorporam e potencializaram novas características a ela, como a prática esportiva e a possibilidade de ser ensinada, já que foi institucionalizada. A institucionalização da capoeira facilitou o acesso e a sua difusão por todos os cantos do Brasil. Todavia, em 1972, inicia-se um novo cenário, Mestre Bezerra<sup>225</sup> publicizou<sup>226</sup> o exercício da prática da capoeira no Pará. A partir dele e de seus discípulos a

<sup>221</sup> (SALLES, 1931, p. 132)

<sup>222</sup> (SALLES, 1931, p. 140)

<sup>223</sup> Trecho da obra de Dalcídio Jurandir, “Chão dos Lobos. Rio de Janeiro, 1956, p. 2008 – citada por Vicente Salles (1931, p. 140)

<sup>224</sup>Fonte: VIEIRA, Sergio Luiz de Souza. Capoeira: The Brazilian Marcial Art. ATLAS DO ESPORTE NO BRASIL, 2005, [39-40]. Disponível em: << <http://pt.scribd.com/doc/190092239/Atlas-Do-Esporte-Capoeira-Em-Vieira-2005>>>

<sup>225</sup> Nasceu em Coroatá (MA), em 20 de junho de 1944. Nome de batismo: José Bezerra da Silva.

<sup>226</sup> Ele reacende publicizando porque havia capoeiristas. Contudo, não levavam uma proposta de pratica que era evidenciado em Belém. Então, quando Mestre Bezerra resolve difundir e divulgar sua capoeira em Belém, ele

capoeira se espalha e ganha novos territórios no Pará com a potência de uma capoeira desportiva.

Na década de 1970, Mestre Bezerra foi convidado pelo amigo Valbert, paraense praticante de boxe, a divulgar a capoeira em Belém. Chegando a Belém, o Mestre fez a sua primeira apresentação de capoeira na sede náutica do Clube do Remo. Em 15 de março de 1972, fundou o Grupo Zumbi de Capoeira, primeiro grupo de capoeira em Belém do Pará e também um dos que mais têm contribuído para o desenvolvimento da capoeira em Belém. Em 08 de outubro de 1974, Mestre Bezerra realizou o primeiro Batizado de Capoeira da história de Belém, graduando doze alunos em seu grupo.<sup>227</sup>

Assim, creio que existiam capoeiras que exerciam o ofício de pôr em prática a capoeira como arma-corporal; que utilizavam com mais frequência para lutar combate entre rivais de territórios (maltas) ou para se sair da situação de uma briga. Como não houve iniciativas que empenhassem a cultivar a efetuação da manifestação do jogo ou da brincadeira de capoeira no território paraense, como aconteceu na Bahia, a capoeira foi adormecida na realidade interna daqueles que a praticavam, por um lado, a morrer com muitos, e por outro lado, reservando-a apenas para si, até não utilizá-la.

Assim, quando Mestre Bezerra chegou ao território paraense com o berimbau, avisou chamando para uma nova fase: cultivar a capoeira como prática esportiva, como jogo. Foi o pioneiro a dar aula formalmente de capoeira no Pará, o que possibilitou muitos frutos da capoeira, inclusive os capoeiristas paraenses que iniciaram o trabalho do Grupo Muzenza de Capoeira no Estado do Pará.

## **1.2 - O SUBLINHADO ACONTECIMENTO: CAPOEIRA MUZENZA NO PARÁ**

Desse legado de Mestre Bezerra surgiram muitas formas de capoeiras, grupos e escolas de capoeira. Dessas formas surgiram três capoeiristas, os quais se destacaram no território paraense fundando a “Escola de Capoeira Muzenza”<sup>228</sup> no Pará. Mestre Montanha<sup>229</sup>, Mestre Leão<sup>230</sup> e Mestre Joel Bombeiro hoje residem, respectivamente, em Parnaíba (PI) e os dois últimos em Castanhal (PA).

---

realmente faz a capoeira aparecer na mídia, nos espaços públicos e nos eventos que possibilitaram divulga-la a sociedade belenense.

<sup>227</sup> (SANTOS, 2011, p. 35)

<sup>228</sup> É dessa forma que os sujeitos da pesquisa consideram também o Grupo Muzenza. Tema o qual abordarei a partir da II seção deste trabalho.

<sup>229</sup> Nataniel Ribeiro Santos

<sup>230</sup> Marco Antônio Nazário de Moraes

**Figura 04** – Fundadores do GMC do Pará.



Fonte: arquivo pessoal de Joel Araújo. Castanhal-Pará

Joel Chagas de Araújo, conhecido no mundo da capoeira como Mestre Joel ou Joel

**Figura 05** – Mestre Jairo e Mestre Joel



Fonte: arquivo pessoal de Joel Araújo, Castanhal - Pará, 2013

Bombeiro, conta que ganhou o apelido por causa de sua profissão. “Sou do Corpo de Bombeiros, onde exerço essa profissão há mais de 22 anos. Pratico a capoeira desde criança”<sup>234</sup>. Ele possui 27 anos de vivência com a capoeira e começou a praticá-la aos 7 anos de idade. Começou a treinar com Mestre Jairo e depois, na sua juventude. Saiu de Castanhal (PA) para trabalhar na capital do Pará, Belém, quando começou a treinar com outro mestre, o Mestre Beto.

Contudo, esclarece que antes de treinar com Mestre Beto, buscou conversar com seu primeiro mestre, o Mestre Jairo, que estava “[...] indo treinar, pegar treinamento, pegar conhecimento, adquirir novos conhecimentos com outro mestre”. Na época, “o meu primeiro mestre, ele tinha parado. Mas mesmo assim eu fui com ele, informei o que ia fazer. Lógico, ele consentiu (que fosse treinar com outro mestre)! Também, porque ele tava parado (não dava mais treinos e nem jogava mais)”. Então, começou a treinar com Mestre Beto<sup>235</sup> em Belém. Mas quando recebeu o convite a integrar o GMC, ressalta que teve a mesma atitude de procurar para conversar com Mestre Beto, sobre tal decisão que estava tomando. E explicou a ele que:

<sup>231</sup> ENTREVISTA realizada em 01/12/2013, às 8h 30 min. LOCAL: Polo Joalheiro/São José Liberto. (Belém – Pará). No evento 2º Parazão Muzenza.

<sup>232</sup> Nome de batismo: Joel Chagas de Araújo

<sup>233</sup> É imprescindível ressaltar que a história da fundação do GMC no Pará não existe até hoje em documentos escritos que possam servir para consultas, as únicas fontes são as memórias de quem experienciou este acontecimento da fundação do Grupo.

<sup>234</sup> (Sousa, 01/12/2013. Entrevista)

<sup>235</sup> Presidente e fundador do Grupo de Capoeira Escravo Branco, cuja sede se encontra no município de Marituba (PA) atualmente.

[...] a gente tava querendo correr roda, correr mundo, conhecer outros aires. E da mesma forma, ele... ele me recebeu, e acatou minha decisão, né?! E hoje eu o admiro muito. Sempre trabalhamos juntos, nos eventos que eu faço sempre ele está presente. É um cara que eu admiro, aprendi e aprendo muito”.<sup>236</sup>

Mestre Joel descreve que sua história com o Grupo Muzenza, e dele no Pará começou em agosto de 1996. Contudo, observa que já vinha o acompanhando há bastante tempo. E também, porque sempre foi um grupo de destaque mundial, frisa o mestre. Conta ainda que a história do GMC no Estado, segundo suas memórias, inicia

Na época, de 94, 95 e 96; é, aqui no Estado do Pará. Eu mais dois contramestres, na época contramestre Leão e contramestre Montanha. Sempre corria rodas juntos, participava de encontros juntos, e fomos os primeiros capoeiristas na época a participar de evento de vale tudo, de luta. [...] As participações de vale tudo foi 94, 95 e 96[...]. Na época, vale tudo, hoje MMA. Então, nós fomos os três primeiros capoeiristas a participar desse tipo de evento. E numa época que o Grupo Muzenza estava em expansão, tava em crescimento. E não tinha nenhum representante no Estado do Pará.

Então, no mês de agosto de 1996 aconteceu um evento em Fortaleza (CE) do Grupo Muzenza. Houve um convite aos três capoeiristas lutadores de Vale Tudo para participarem.

É!!! Como foi que o Mestre Burguês ficou sabendo desse fato, dos três capoeiristas daqui do Pará estavam participando de tal evento de luta. Na época, o Mestre Burguês tinha um informativo; informativo Muzenza, que era um meio de comunicação entre os capoeiristas. E o mestre recebia muita notícia, daqui do Estado do Pará, por um capoeirista conhecido como Cicinato de Azevedo, irmão de um outro capoeirista aqui, uma figura muito conhecida... Carioca angoleiro. Então, Cicinato informou ao mestre do fato dos três primeiros capoeiristas participando de evento de vale tudo na época. E foi feito esse convite que nós fossemos a Fortaleza né?!, no Ceará, para participar do evento de capoeira; na época do mestre Pedro. E lá a gente recebeu o convite para fazer parte, dessa Escola Muzenza. E lógico, o convite foi logo aceito. Na época, quando... foi citado, que a gente tinha sido convidado pra ir prum evento possivelmente nós iríamos entrar para o Grupo Muzenza. Isso causou um rumor muito grande no estado do Pará. Vários mestres nos procuraram, porque, sempre como a gente estavam juntos, eu e mais os outros dois contramestres. Os outros, vários mestres daqui de Belém, ficaram meio que ... não sei... o que passou na cabeça deles?! ... Talvez a gente estaria traindo a pátria. Não! Não é isso! Ah! Tem que valorizar mais o pessoal aqui, do Estado. A gente tem que correr, tem que buscar outros ares. Também, porque a capoeira não está só aqui no Pará, só no Pará. A capoeira tá no mundo todo. Então, pra mim era uma honra muito grande está recebendo o convite do grupo Muzenza, como eu falei no início, é uma escola que eu sempre admirei. Me espelhei muito no trabalho do mestre Burguês, na época. E foi feito o convite na época. Ficamos estagiando. Inclusive, foi citado que, foi o estágio

---

<sup>236</sup> ARAÚJO, 01/12/2013. Depoimento.

mais curto entre os integrantes do Grupo Muzenza. Nós estagiamos, apenas 6 meses. Depois de 6 meses, recebemos nossa graduação de contra mestres no Grupo Muzenza, que foi uma alegria muito muito grande.

Sobre o processo do desenvolvimento da capoeira no Estado, mestre Joel destaca “a evolução da capoeira aqui no estado do Pará” e sublinha o Grupo Muzenza na sequência da entrevista. Afirma que acompanhou a “transformação não só do grupo Muzenza, aqui no estado do Pará, como também do Ceará”. Observa a do Estado do Ceará, porque era supervisionado pelo Mestre Pedro de Fortaleza. Por esse fato e por ir muitas vezes no Ceará pode acompanhar o processo de desenvolvimento da capoeira do GMC do Ceará, que por sinal também contribuiu até o ano de 2006<sup>237</sup>, influenciando com elementos característicos da forma que os capoeiristas cearenses do Grupo jogavam. Sei que não dá conta a síntese que vou dar ao jogo muzenza do Ceará<sup>238</sup>, um jogo com característica mais acrobáticas e de floreios; com o potencial da luta num percentual bem baixo, hipoteticamente, 35% de luta e 65% de acrobacia e de floreios.

[...] inclusive estava conversando com os capoeiristas do estado do Ceará. Eu acompanhei a evolução deles; que foi...posso até dizer que foi até depois, do estado do Pará. Eles faziam uma capoeira muito demonstrativa, muito acrobática. E... Sendo que aqui no estado do Pará, contribuimos e muito pra evolução também dessa capoeira do estado do Ceará. Conheci um dos...mestre na verdade... aluno do cara, que levou a capoeira pro estado do Ceará. Mestre Ulisses, aluno dum mestre que levou... não estou recordando... o mestre que levou a capoeira pro estado do Ceará!?! Então, o Mestre Ulisses bem velho – conversando com ele, ele fez questão. Quando participei no evento lá, em 2012, lá no Ceará. Ele fez questão de ir lá conversar comigo e relatou isso que o pessoal, o Muzenza do estado do Pará contribuiu muito pra essa mudança. Apesar dele ter uma capoeira tradicional. Mas Ele... admirou muito, gostou muito dessa evolução. Uma evolução, pra uma capoeira, digamos moderna, com mais estilo; bem agradável de se ver, onde se trabalha muito a parte esportiva.

[...] contribuimos pra capoeira do estado do Ceará. Especificamente aqui no estado do Pará já conheço vários estados, várias capoeiras de outros estados. E os caras sempre falam... participam de encontro com mestres do mundo inteiro. E eles sempre falam, do estilo de capoeira do Pará, onde eles jogam dentro do fundamento. Tanto na capoeira... no ritmo de angola, como no ritmo pra regional também, sempre buscando fundamentos. Eee... como eu falei, sempre recebendo elogios.

---

<sup>237</sup> Período que se encerra a ligação com a supervisão de mestre Pedro com o GMC do Pará. Período também que a capoeira da região metropolitana estava na efervescência do jogo de vários estilos de capoeira (contemporânea, estilizada), as quais marcavam a atualização da capoeira dos grandes centros como Rio de Janeiro e São Paulo. Então, como a capoeira do Grupo Muzenza do Ceará não demonstravam que estava acompanhando muito essas tendências técnico-estéticas. Evoluíam muito na estética do jogo (acrobacias, floreios). Até hoje desenvolvem muito bem esta linha de jogo.

<sup>238</sup> Lembrando que essa característica de jogo compreende o período de 1997 a 2006.

Mestre destaca que existiu uma época que os capoeiristas no Pará não tinham muito comprometimento com a capoeira como se tem hoje. Ela era conduzida de qualquer jeito, não tinha a preocupação de mostrá-la agradavelmente com uma postura apreciável, como uma prática esportiva, como um estilo de vida estimável. E através do GMC eles tentaram mudar essa realidade no Estado. Construir a ideia de pensar a cultura como instrumento de apropriação da própria identidade, a negação de uma condição social vergonhosa e humilhante, frisa o mestre.

Assim, recorrendo à cultura que se apropria de renovação constante, de novos conhecimentos que se agregam a ela, de comportamentos que mudam, às práticas estéticas e comportamentais mediante a essas mudanças, pode-se afirmar que a ação humana é construída por capoeirista que renovaram suas posturas com base numa ética positiva, que negaram aquela condição vergonhosa descompromissada com a capoeira e passaram a vivenciar a reconfigurar as ações culturais do contexto social que a capoeira estava inserida em Belém.

Sendo essa uma renovação cultural benéfica à sociedade e ao indivíduo social, a cultura torna-se motivo de orgulho e de superação, mais do que isso, a consciência de suas potencialidades, do reconhecimento das desigualdades, mas também como um ponto de partida e oportunidade de intervenção dentro da própria realidade, tornando-a uma outra coisa, mais agradável e aceitável pelos capoeiristas, cidadãos da sociedade.<sup>239</sup>

No papoeira aproveitei recordando com mestre Joel sobre posturas e comportamentos que o Grupo Muzenza vivenciava muitas vezes numa roda de capoeira. Recordei a época de 1997 até 2008, quando os capoeiristas do grupo entravam em uma roda de capoeira demonstravam acrobacias e floreios, contudo, tinha aquela história do agarrão<sup>240</sup> no meio do jogo.

Na roda oscilava entre a luta e o jogo acrobático. Assim, perguntei a ele se percebia uma grande mudança nisso? Se a Muzenza ainda continua com esse estilo de jogo mais ofensivo, mais combativo? Ou se está naquele estilo acrobático de demonstrações? Mestre Joel

---

<sup>239</sup> C.f em SOUZA, Fátima Herculano de. Ação Cultural nas Escolas: possibilidades de atuação para o agente cultural. Trabalho de conclusão do curso de pós-graduação em Gestão de Projetos Culturais e Organização de Eventos produzido sob a orientação da Prof. Kátia Kodama CELACC/ECA-USP, 2009.

<sup>240</sup> “Agarrão” - pegar o adversário levanta-lo até a região do ombro ou acima da cabeça e jogá-lo ao chão, finalizando-o como num combate da luta; como fazem no jiu jitsu, grego-romano, judô.

repete duas ou três vezes que em 1996<sup>241</sup> “**começou o divisor de águas [...]** A gente tava na fase de, **transformação**”<sup>242</sup> da capoeira tradicional (estilo maltas) para a moderna/estilizada.

Pontuou que os capoeiristas daquela época tinham um vício, “sair no agarrão, no tapa, no soco”; porém, “[...] a gente tava largando esse vício. Uma vez ou outra acontecia ainda, mas hoje isso não acontece mais nas rodas”. Respondendo a primeira questão, ele afirma que hoje esse contexto mudou. Atualmente quando se entra na roda, se o jogo é de são bento pequeno, o capoeirista vai e joga, respeitando as regras e condições que fundamentam o jogo. O capoeirista hoje joga “[...] dentro dos fundamentos que pede a capoeira. Se for são bento grande o cara vai jogar, vai fazer um jogo duro, mais dentro, né?! Não que isso não acontece no jogo de são bento pequeno”.

Olhei para ele com impulso de ir perguntar sobre o jogo duro, que é mais típico e característico do jogo de são bento grande e raramente usado no jogo de são bento pequeno, então ele foi logo ponderando o que afirmou (jogo duro na capoeira angola, no jogo de são bento pequeno).

É, como o próprio Mestre Moraes<sup>243</sup>, falou no curso que eu fiz com ele. Muita gente é, se engana, que capoeira angola é pra bobo... pra besta. Capoeira também, sim! A capoeira angola tem sim a parte de de... um jogo mais duro, de um jogo mais dentro, mais pegado. Mas tudo tem sua hora e local. Não pode ser de qualquer forma e qualquer local.

Quando Mestre Joel refere-se acima sobre os “[...] fundamentos que pede a capoeira” ele está referindo-se aos princípios ou ideia central que norteiam alguma ação, teoria ou movimento. E isso na capoeira é visto por Mestre Gato<sup>244</sup> como: “Eu vejo a capoeira baseada numa tríplice aliança: a orquestra (cantoria, ritmos, palmas), os movimentos (negaças, golpes, técnicas, a expressão do corpo) e o jogo propriamente dito”. Já mestre Pastinha<sup>245</sup> pensou os fundamentos como

[...] essência de conhecimentos sobre a capoeira, seus princípios morais, seu ritual, sua prática e seus efeitos sobre o comportamento de cada capoeirista, a

---

<sup>241</sup> Mestre Joel afirma que o começo da atuação do GMC no Estado do Pará desencadeia muitas mudanças no cenário da capoeiragem. Porque começaram a vivenciar uma proposta séria e profissional de tratar a capoeira. Valorizando ela como arte-luta, esporte, cultura e principalmente os fundamentos tradicionais dos mestres antigos. Contrário à antiga prática, de uma capoeira de vadios, arruaceiros e brigões, que não a respeitavam – compartilha Joel.

<sup>242</sup> (grifo meu)

<sup>243</sup> Pedro Moraes Trindade também conhecido como Mestre Moraes é um notório mestre e difusor da Capoeira Angola pós-Pastinha. Seu pai também era capoeirista praticante de Capoeira Angola.

<sup>244</sup> (2005 apud LIMA, 2007 p. 109)

<sup>245</sup> (s/d apud LIMA, 2007, p. 109)

razão de ser do seu ritual e do comportamento do jogador, bem como a sua origem, a influência relativa de cada um dos seus componentes, sua música, seu ritmo, seus cantos, etc.

Dessa maneira, Mestre Joel relata sobre os fundamentos da capoeira apreendidos nos cursos de capoeira com mestres renomados e com outros mestres do GMC.

[...] todos os fundamentos agente começou a adquirir com os cursos, com os mestres do grupo Muzenza e alguns mestres referências hoje no mundo da capoeira. Então, a gente foi buscando esses fundamentos e passando pra que a Capoeira do grupo Muzenza, no Estado do Pará, chegasse ao estado que ela está.

Mestre Joel discorre com otimismo que o GMC “[...] só está cada vez melhorando, porque a nova safra de capoeiristas, posso dizer assim, hoje, pelo grupo Muzenza”; e ainda, relembra que o início da Muzenza no Pará começou com três contramestres, e hoje, é o único Mestre, o mais graduado no GMC no Pará. Manifesta crendo “que essa graduação é de iii-mennn-as (imensa) responsabilidade” que compartilha com os outros professores para melhor desenvolver a proposta de trabalho do GMC no Pará.

Com um ar denso, expressivo e de seriedade, mestre Joel diz: “É! hoje! ainda, eu sou o único mestre da Região Norte do Brasil”. Contudo, fazendo o que pode pela capoeira, pois declara: “não vivo de capoeira. “Também, não posso dizer que vivo pra capoeira”. Ele possui tempo bem limitado para a dedicação que a capoeira solicita para um Mestre de capoeira.

Contudo, tenta conciliar seu compromisso com trabalho, família e capoeira. E declara: “eu tenho minha função no quartel. Tenho uma academia que exerço uma outra função, como professor de artes marciais. E o tempo que me resta; assim, eu dedico a capoeira”. Nesse sentido, mestre entende que o GMC do Pará necessita de contramestres e mestres e mais professores, mas sabe que leva tempo. E esse tempo pode demorar, porque uma pedra preciosa leva tempo e dá trabalho de lapidá-la para que chegue ao requinte que se deseja.

## **II VADIAÇÃO - JOGO DE DENTRO JOGO DE FORA**

Jogo de dentro e jogo de fora. O expoente angoleiro Mestre Pastinha definiu o jogo de dentro (ou jogo de baixo) na capoeira sendo o jogo realizado no chão, um jogo rasteiro, onde os capoeiristas apoiam-se apenas com os pés e as mãos, desenvolvendo, por isso mesmo, nos membros superiores e inferiores, elevada capacidade de resistência ao grande esforço físico que a modalidade de jogo solicita<sup>246</sup>. Nesse sentido, o plano baixo, ao qual refere o jogo de dentro,

---

<sup>246</sup> (LIMA, 2007)

que se situa no chão, na base, será visto por este estudo como a região que compreende a fundamentação dos elementos basilares que permeiam a capoeira, o jogo do grupo Muzenza, especialmente o dos participantes deste estudo.

Na capoeira o jogo de fora consiste em um jogo caracterizado pela movimentação do capoeirista em pé. Desta feita, para este estudo, o jogo de fora incide no posicionamento mais sensível e aberto às dinâmicas externas que contribuem para poder encontrar compreensões sobre o jogo de capoeira que o GMC performa. Neste item será tratado um jogo que vai apontar elementos e fundamentos pertinentes às jogadas performáticas que o grupo sinalizou à pesquisa.

## 2.1 - O JOGO EM JOGO: DO JEITO QUE O CORPO DÁ

O jogo que está aqui em jogo possui forma, mas não possui, existe, com limite e, sem; ao movimento que interage e intervém por meio das ações corporal de arranjos e rearranjos que se constrói e apreende a cada situação vivida a cada eventual jogo que é único, apesar de possuir um repertório básico de movimentos-golpes que constroem o diálogo de perguntas e respostas, destacando condições limites. Porém, a forma de realizá-los e combiná-los vão ser diferentes a cada instante na jogada, mesmo que aparentemente possa ser observado. E a distinção estará na maneira de realizar as ações que apresentam uma forma (movimentos-golpes). Por isso, o jogo não tem forma, e quando digo que não tem é porque a forma é flexível e se molda a situação vivida a cada jogada, ou seja, a cada jogada ela se reconfigura, segundo o diálogo corporal que se trava no calor do jogo da capoeira.

Schechner<sup>247</sup> e Zumthor<sup>248</sup> afirmam que cada *performance* apresentada é distinta uma da outra. E cada jogo performado é diferente a cada realização. Nesse caso, a composição de movimentos situacional que o capoeirista apreendeu treinando ou jogando formou maneiras de jogadas e possibilitou visão de limites (ataques e contra ataques existentes para cada jogo). E moldar a partir de arranjos rearranjados no diálogo corporal é o que defende Schechner através do “comportamento restaurado”.

A respeito ao “sem forma” que conduz ao “sem limite” são condições que não estão no âmbito do treino da capoeira e sim na realidade ao vivo do jogo na roda, pois o que o capoeirista aprendeu no exercício do treino, jogadas como possibilidades que poderiam encontrar composições que apontem caminhos para respostas ou perguntas esses arranjos do treinamento não se darão da mesma forma e estabelecendo o mesmo limite do treino, por mais

---

<sup>247</sup> (2012)

<sup>248</sup> (2007)

que pareçam as situações de jogo semelhante ao do treino, nunca são, por mais que possuam características comuns a da composição situacional das jogadas que se estabeleceu no calor do treinamento, nunca será no jogo.

É necessário enfatizar ainda que no jogo da roda de capoeira é necessário o capoeirista ter conhecimento das informações básicas que exige o jogo da capoeira, e isso se dá a partir do treino. É importante destacar que o que torna a diferença do treino para o jogo na roda, quanto a realização das ações básicas exigidas para o diálogo corporal da capoeira é a atitude que o jogador toma. Essa atitude requer uma atitude “já pronta”, elaborada para dada situação específica do jogo, uma vez que no treino há uma “abertura” de parar e trabalhar certa situação (ações) de jogada que são mais frequentes acontecer no jogo, e que não são poucas.

Mas essas estratégias que são treinadas no treino, o jogador treinado opera melhor as várias ações na hora do jogo; e se ele for criativo e possuir muita familiaridade com esses fundamentos básicos do jogo ele poderá sempre está em vantagem em relação às jogadas que o outro propõe, ou que ele mesmo estabelece no jogo na roda. A partir da seção que virá essa temática será mais aprofundada.

As atitudes estão envolvidas com a maneira ou arranjos que só se definem com mais clareza na ação. Esses arranjos ou maneiras são considerados por Borges<sup>249</sup> como fluxo de forças<sup>250</sup>, que correspondem mais aos processos de pensamento, de possibilidades e de ponderação e se processam com uma certa autonomia, independente de um querer autônomo do corpo.

E o corpo está envolvido com a oscilação provocada pelo desequilíbrio, contínua oscilação que aumenta quando uma situação nova que nos surpreende, que nos deixa sem jeito, sem saber o que fazer, como agir... e assim ficará até que o corpo encontre um caminho... Nesse sentido, Borges compartilha da ideia de Damásio<sup>251</sup>, informando que o pensamento é o movimento das sensações e das imagens, e que ele não pode ser confundido com o foco da nossa atenção a cada instante.

Gaiarsa observa que as sensações e imagem provocadas pelos afetos serão espontaneamente modificadas em uma composição vetorial por meio da qual se consegue este ou aquele sentido, direção, significado. “Um afeto não nos alcança como flecha; antes, atinge-nos como marola, onda de calor ou nuvem de pó. O que dá forma compreensível ao afeto é a

---

<sup>249</sup> (BORGES, 2005)

<sup>250</sup> (IDEM, p. 23)

<sup>251</sup> (2000 apud BORGES, 2005)

construção vetorial da atitude que ele compõe em nós”<sup>252</sup>. Sobre essa ideia de Gaiarsa paira o sentido de que o afeto enquanto onda está mais próximo do caos e do pensamento por conta da ocorrência da ambiguidade, descontinuidade e abertura para a emergência da novidade.

Considerar o afeto como vetor é tê-lo mais próximo do cosmos e da linguagem, pois dessa forma ele é organização, continuidade, especificação. Isso porque “toda ação, ao exigir uma atitude de base, nos dá forma e ao mesmo tempo informa o mundo”<sup>253</sup>. Então, levando em conta o que foi dito acima, Borges e Gaiarsa consideram que o sistema de equilíbrio desenvolve e informa sobre as estruturas dinâmicas e abstratas: dada a forma tensional do corpo em um movimento determinado (posição), podemos deduzir com bastante rigor a cena (orientação), a localização do objeto (direção da intenção) e sua natureza (conformação).

É importante entender, portanto, como é compreendido o momento que se joga o jogo da capoeira na roda, como funciona a organização da linguagem, para a ação do diálogo corporal ao que é submetida a ação das movimentações e golpes que descrevem o jogo de perguntas e respostas, tentando manter um diálogo sobre o sistema de equilíbrio. Ou seja, harmonioso e fluido, em unidade mantendo a fundamentação do que exige o jogo específico jogado. Durante o jogo, o corpo vai assumir atitudes previstas e imprevistas, assim, na imprevisão, o corpo buscará caminhos para tentar responder ao diálogo do jogo, em outras palavras, resposta que apresentará atitudes do “jeito que o corpo dá”.

Os autores citados também ensinam sobre o sistema de equilíbrio que desenvolvem e informa sobre as estruturas dinâmicas e abstratas. Aquelas são composições submetidas às ações e estas são chamadas de abstratas porque a composição vetorial não é parecida ao desenho anatômico do corpo, indiferente tanto à natureza destes quanto a sua função dentro do sistema de forças que mantêm o equilíbrio. De uma substância real nascem esforços reais que admitem uma resultante de todo o imperceptível e de todo operante, que não está em concorrência com nenhum lugar ou estrutura determinada nem no local onde o esforço se realiza, nem no sistema nervoso onde o local está representado.

No aparelho motor está contido a possibilidade demonstrável de abstração que nele acontece a todo instante. Por isso, Gaiarsa concebe que toda ideia bem compreendida e não apenas bem dita ou repetida é exatamente a consciência de uma resultante virtual, pura percepção de uma ação possível ou de uma possibilidade de ação. Em outras palavras, para Gaiarsa, a razão não tem uma característica não corpórea, nem definitiva, nem transcendental.

---

<sup>252</sup> (GAIARSA, 1988, p.136 apud BORGES, 2005, p. 23)

<sup>253</sup> (GAIARSA, 1988, p.153 apud BORGES, 2005, p. 23)

Como afirma Borges, ela pode concordar que a razão não é completamente consciente, mas principalmente inconsciente.<sup>254</sup>

Assim, trazendo a ideia dos autores para o âmbito do jogo da capoeira, as atitudes condizentes à preparação para reagir a responder e/ou perguntar, atacar e/ou contra-atacar no diálogo do jogo corporal vão definir-se com mais clareza com a ação no jogo, que reage para manter o sistema de equilíbrio que equipara os jogadores em comum unidade no processo de comunicação entre perguntas (ataque) e respostas (contra ataques) no jogo da capoeira. No que se refere ao sistema de equilíbrio, o movimento ou a sustentação do corpo só é possível por meio da síntese de forças contrárias que garante o equilíbrio.

O movimento ou a sustentação do corpo só é possível através da síntese de forças contrárias. Estas oposições não são fixas e nem sempre são as mesmas, mas múltiplas e dependentes das relações nas quais estão vinculadas [...] O centro de gravidade é móvel, dependente dos movimentos e das relações, acontece no invisível, e não se localiza em nenhum lugar do corpo, nem no cérebro, mas é o fundamento através do qual os movimentos são unificados e harmonizados.<sup>255</sup>

Borges esclarece que o centro de gravidade não corresponde a uma coisa que está no homem e “se coloca para fora”. O equilíbrio biomecânico não acontece dentro para fora, para, depois, ser manifestado. Não pensamos antes de agir. O equilíbrio é automático, singular e uma resultante contínua de compensação e integração das forças do conjunto. A autora afirma ainda que é essencialmente uma unidade comum da diversidade, ou seja, é a própria definição de comunidade. A comum unidade na qual consiste o sujeito que se auto impõe é continuamente balanceada, reorganizada, transformada e mantida. Assim, o comum não é o semelhante, a média, mas o composto, o que está em relação, sem o que nada “em si” faz sentido. Será o mesmo que dizer: na diferença somos o mesmo.<sup>256</sup>

Nesse caso, como já comentei antes um movimento-golpe existe no jogo e compõe o diálogo corporal, por mais que ele seja comum em diversas jogadas, não será semelhante na realização de cada jogada. O exercício dele que é trabalhado no treino para o jogo, na roda busca estar coerente, em equilíbrio com a fundamentação do jogo, e, para isso deve ser desenvolvido informações, arranjos diversos, que sejam comuns, que submetido à ação da linguagem corporal na roda, concomitantemente, obedecendo ao sistema de equilíbrio e a

---

<sup>254</sup> (BORGES, 2005)

<sup>255</sup> (GAIARSA, 1988 apud BORGES 2005, p. 21)

<sup>256</sup> (BORGES, 2005)

fundamentação que exige o jogo da capoeira, vai melhor se enquadrar nas condições situacionais do jogo.

É revelador que nessas composições matriciais que se aprende e apreende junto ao corpo-capoeira, a partir do exercício do treino e no jogo de capoeira, o jogador constrói no momento do diálogo com o outro, comparativos com as situações apresentadas no jogo que foram vistas semelhantes no treino e/ou nas jogadas que já vivenciou na roda. Em outras palavras, o jogador organiza readaptando os elementos da composição corporal ou matrizes de jogadas para melhor responder a situação nova do jogo, por mais que ela tenha aparentado semelhança próxima com a do treino ou de outras jogadas.

Comportamento de performance é comportamento aprendido e/ou praticado – ou duplamente, comportamento treinado, comportado: comportamento restaurado. Então, ensaio prévio, aprendido por osmose desde a infância, revelado durante a performance pelos mestres, guias, gurus ou, generalizando, pelas regras que governam de fora, como em esporte ou teatro improvisado [...].<sup>257</sup>

Assim, a realização desse diálogo corporal confere como comportamento praticado, restaurado como se refere Schechner da *performance*. Atualmente, houve a sistematização de alguns padrões de composições matriciais que estabelecem a fundamentação para o tipo de jogo que hoje geralmente se joga na roda. Essas composições foram sistematizadas pelos mestres experientes e antigos, juntamente com seus alunos, por exemplo, pelos Mestre Bimba<sup>258</sup>, Mestre Pastinha<sup>259</sup>, Mestre Canjiquinha<sup>260</sup>, Mestre Burguês<sup>261</sup>, entre outros. São convenções que o Mestre, o grupo ou a escola de capoeira se afilia como prática ou filosofia de vida do seguimento da capoeira que propõe. Então, comparando com a capoeira de outrora para a de hoje, as convenções possibilitam que fique mais fácil preparar jogadas e perceber estratégias que mais se encaixam para o tipo de jogo que se deve preparar técnico-esteticamente.

Sendo assim, o “jeito que o corpo dá” será uma matriz única que ocorrerá a cada jogada, e dela serão criadas variações a qual se servirá ao jogo na roda. Por conta dessa convenção, a fundamentação da capoeira está pautada em suas tradições que sofrem mudanças. Entende-se, portanto, que a tradição não é imutável, mas se atualiza em continuidade e descontinuidade de seus elementos que a compõe. E essas mudanças que ocorrem na

<sup>257</sup> (SCHECHNER, 1988, p. 118 apud SILVA, 2005).

<sup>258</sup> Através de sua metodologia de ensino que fundamenta a capoeira regional baiana a qual criou.

<sup>259</sup> Por meio, também, de uma metodologia que organizou para fundamentar a capoeira que ensinava e jogava.

<sup>260</sup> Assim, fez Mestre Canjiquinha, criou também fundamentação para a capoeira que ensinava e praticava.

<sup>261</sup> E Mestre Burguês, criou através de suas pesquisas, que compreende mais de 15 anos de investigação sobre a capoeira – a metodologia, fundamentos da capoeira do Grupo Muzenza. As quais podem ser observadas, algumas no vídeo documentário: “Muzenza uma Filosofia de Vida”, que fora lançado e divulgado ao público em geral, em 2002. C.f em: << <http://muzenza.com.br/2013/795/> >>

fundamentação são autorizadas pelas concepções dos velhos mestres de capoeira. Quanto ao acréscimo de outros elementos que são incorporados, esses são autorizados pelo ou pelos mestres fundador(es) da escola de capoeira que desenvolve.

Nesse sentido, o acréscimo de elementos que foram autorizados a fazer parte da fundamentação da capoeira do Grupo Muzenza passa por avaliação técnico-estética de modo a não ferirem os fundamentos basilares da capoeira a qual o grupo é filiado. E o GMC prima que é preciso respeitar a tradição dos velhos mestres de capoeira, que estruturaram a capoeira que hoje comumente se joga em qualquer roda de capoeira. No caso do jogo da capoeira, por mais que se tenha pré-estabelecido convenções matriciais pela fundamentação exigida pelo tipo de jogo, ocorrerão situações de jogada uma diferente da outra, como já foi explicado anteriormente, quando falamos de ação e atitude regidas pelo sistema de equilíbrio.

Assim, por mais que as situações de jogadas sejam semelhantes no jogo da capoeira ao vivo, elas vão possuir referências de arranjos que serão rearranjados para aquela situação peculiar e singular, propriamente dita, na ação do jogo. Assim, o jogo na roda de capoeira é um potente espaço do movimento criador. Enfim, é no jogo mesmo, na roda, que o corpo-jogador vai dá o ethos do jogo dele, ou representar o jogo do seu grupo ou escola de capoeira, caracterizando limites e formas, mas atualizando-se sempre, pois cada jogo é um jogo, por isso é um jogo em jogo.

### Ora que tempo tem... ora se tem tu vens...!

*“[...] o **como** cria um **onde** e um **ser**: um espaço significativo; “o espaço físico, como o biológico é uma propriedade dos acontecimentos, só é concebível em função daquilo que, ao acontecer, ‘produz’ o espaço” (José Gaiarsa)<sup>262</sup>.*

**Figura 09** - Roda de Capoeira do GMC na Praça da República, 2011.



Fonte: arquivo pessoal de Sant'Clayr Solano, Belém-Pará.

As rodas de capoeira da Praça da República desde quando conheço o GMC, observo que de alguma maneira a pessoa que participa delas não sae delas da mesma forma. Mas o que existe nelas? Hoje, está mais claro perceber alguns caminhos para apontar algumas respostas. E o que existe nela produz mudanças junto aos participantes que vivenciam a roda do GMC. E isso se dá a partir dos efeitos provocados pela estética e a

<sup>262</sup> C.f em GAIARSA, José A. A Engrenagem e a Flor. Ed. Ícone, São Paulo, 1992, 4ª edição. [p. 41 – grifo do autor];

técnica que são produzidos pelos capoeiristas durante a roda nas apresentações em Praça pública. Dentre o que produzem tem a ver com o vestuário, a organização da roda, as simulações de luta, as acrobacias, a festividade da roda, etc.

Para melhor entendimento contarei minha história. Em outubro de 1998, num dia de domingo, fui passear à Praça da República, em Belém. Minha intenção maior era presenciar os jogos de capoeira, pois haviam me contado que no domingo existiam várias rodas de capoeira, de vários grupos da cidade. Assim, o passeio a praça, uma das intenções era de encontrar com a capoeira e me filiar a ela por algum grupo em Belém do Pará. Na época havia muitos grupos na Região Metropolitana de Belém que se fundamentavam na mesma linha de capoeira que eu desejava praticar: mistura da primitiva com a estilizada.

Repentinamente na praça avistei um aglomerado de pessoas por volta das dez horas da manhã. Ouvi uma composição sonora envolvente e familiar, a qual fez latejar um calor ardente em meu corpo. Ardia... e levantava ao mesmo tempo uma pressão de ar que comprimia a um sopro, pressionando meu estômago. Essa sensação fez aquecer minhas orelhas, fazendo ficar mais ofegante minha respiração.

Além disso, ouvia o pulsar em meu peito e ondulações aparentes nas batidas que marcavam um encontro com as propriedades dos acontecimentos do passado, presente e do futuro, que se inter cruzavam concebendo o que estava acontecendo e a acontecer... No evento que me aguardava tentava manter o equilíbrio e puxava o ar para retomar a sobriedade e normalizar-me emocional e organicamente...

Mas ali paralisado estava. Como já se sabe que o movimento ou a sustentação do corpo só é possível por meio da síntese de forças contrárias tive esta experiência paralisado pela reação que o som produziu em mim, pois trazia afetos provocando sensações e imagens...por outro lado, produzia uma força que tracionava como uma catapulta, pronto para ser disparado. Eram forças contrárias mesmo.

Então, me veio a atitude quase consciente de organizar aquela situação, o que me provocou paralisia e me induziu ao chamado. Assim, quando percebi já havia sido transportado da paralisia, pois quando recobrei os sentidos já estava perto de um aglomerado de pessoas que perfilavam uma circunferência, juntamente com uma orquestra de instrumentos.

Tinha chegado ao local onde se encontrava a fonte sonora que havia me chamado. Percebi que havia saído desesperadamente de onde estava rumo ao local que saía o som e que estava o aglomerado de pessoas. Fui aproximando-me do aglomerado para saber do que se tratava aquele evento.

Vi pessoas vestidas de branco com uma espécie de cinto (corda), o qual amarrava ou adornava a calça e variava de cor. E sobre a calça branca do lado da perna, que corresponde o local onde o coração bate mais forte, havia uma marca que ao tom de suas cores e forma impactava. Parecia um escudo representando um clã. Contudo, o escudo encontrava-se na camisa branca, na região do peito e na costa. Sua representação visual descrevia um escudo circular com duas cores fortes: o preto e o vermelho, respectivamente, significando a força do negro e a potência efervescente da vida. Havia um nome em outro dialeto escrito sobre esse escudo: Muzenza.

Esses signos e essas imagens e sensações impulsionaram-me a buscar mais sobre o que estava apresentando-se. Então, agreguei-me aos perfilados do círculo. No entanto, de repente, senti invadir-me um calor inesperado e uma onda de energia, agora causando um arrepio na coluna. Era porque via corpos que transpiravam se contorcendo, subindo e descendo, girando, saltando e se equilibrando em posturas e movimentos que aos meus olhos eram novidades.

Neste instante senti-me como uma criança que estava pela primeira vez ao um gigantesco parque de diversões. As composições corporais que desenhavam eram bem feitas. Nossa! Não era brincadeira, mas era! Produziam artefatos artísticos com o corpo. A novidade que via nesses artefatos era apresentada a partir de formas simples e básicas de composições de movimentos de meu conhecimento a formas para além dessas. Eram muitas variações diferentes, algumas até estilizadas demais. Pareciam formas de alta complexidade, como as da ginástica artística ou as da ginástica olímpica. E a forma que aqueles capoeiristas apresentavam-se impressionou-me por sua estética misturada com uma técnica mais elaborada e eficiente.

Enfim, quantas coisas pude ver e sentir ao mesmo tempo, ali naquela roda com aqueles capoeiristas! Assim, decidi que queria aprender a fazer tudo o que eles faziam, entender o que era aquilo tudo, e mais, queria sentir estas sensações e imagens... e o arrepio mais vezes! Acredite, “se tempo tem dado a oportunidade com a capoeira, eu decidir ir... e se na Muzenza tem capoeira boa, pra ela eu fui. E realmente ela tem...!”<sup>263</sup>

Desde a 1ª seção venho explanando sobre o grupo Muzenza. Começo a abordar parte de sua história como acontecimento no Pará. No entanto, é importante destacar ainda que o GMC surgiu na “Cidade Maravilhosa” do Rio de Janeiro, mas se consolidou na cidade de Curitiba (PR). O Grupo Muzenza de Capoeira foi fundado em 5 de maio de 1972, tendo como

---

<sup>263</sup> (grifo meu)

seu fundador Paulo Sérgio da Silva (Mestre Paulão), oriundo do grupo Capoeira de Obaluaê, do Mestre Mintirinha (Luís Américo da Silva).

Em outubro de 1975 chega a Curitiba por meio de Mestre Burguês (Antônio Carlos de Menezes), que depois de lecionar nos bairros do Méier e Madureira, no Rio de Janeiro, decide fundar mais um núcleo do Grupo Muzenza no Sul do Brasil, implantando e desenvolvendo uma metodologia e uma filosofia própria, voltada para as raízes da capoeira. Esse trabalho resultou na introdução da capoeira em clubes, quartéis, escolas, academias, comunidades carentes e comunidades negras.

O GMC registra que mais de 15 mil alunos já passaram pelo grupo no núcleo de Curitiba. Hoje, o grupo se faz presente em 26 estados brasileiros e 25 países, buscando sempre os fundamentos e as raízes da capoeira através de muita pesquisa<sup>264</sup>. Desde 1975, o grupo passou a ser presidido pelo Mestre Burguês, o qual teve sua matriz por muitos anos na cidade de Curitiba. A partir daí o grupo conquistou expressão mundial. De 2006 em diante o grupo volta as suas origens como sede, ou seja, sai de Curitiba e retorna sua sede no Rio de Janeiro, onde atualmente o Mestre Burguês desenvolve seu trabalho para todo o mundo junto aos integrantes do Rio.

O Grupo Muzenza também inovou na capoeira como sendo o primeiro grupo a promover uma competição de capoeira com contato<sup>265</sup>. O World Fithg Muzenza de Capoeira foi realizado em Curitiba, em 2004<sup>266</sup>. Então, como o grupo ganhou repercussão em níveis nacional e internacional, a capoeira se fez conhecida no Pará, como já contamos anteriormente. Desse modo, em 06 de agosto de 1996<sup>267</sup> foi inaugurada mais uma filial do grupo em território paraense, de forma a tomar conta de nossas cidades e desenvolver uma capoeira diferenciada por conta da filosofia de vida que se baseia o grupo.

A capoeira, como já havia comentado, chama e conduz a lugares e vivências de encontros, surpresas e aprendizados. Na magnitude que ela se apresenta por sua diversidade

---

<sup>264</sup> C.f em: << <http://muzenza.com.br>>>

<sup>265</sup> Como se sabe a capoeira é uma luta-jogo que pode ser praticada sem que haja contato quando se aplica um golpe. Ou seja, se for aplicar um pontapé ou um chute no outro capoeirista, tem-se a opção de atingi-lo ou não; normalmente, no jogo os capoeiristas evitam de atingir o outro, resultando entrar em contato, ao golpear com um chute traumatizante; comumente, é mais usual um contato com um golpe desequilibrante. Em suma, no geral, no jogo da capoeira os golpes são evitados que entrem em contato com o corpo do outro; contudo, quando há em comum acordo num jogo mais duro e combativo, no qual os jogadores vão para um jogo de luta, onde o outro deve se esquivar para que não tenha contato, choque – o outro se esquivar, quando não consegue se esquivar, recebe o golpe, efetuando assim o contato. Mas essas condições são reservadas para a capoeira luta. Por isso o GMC, criou o Word Fithg de Capoeira – espaço para quem quiser lutar.

<sup>266</sup> C.f em <<http://muzenza.com.br/2013/795/>>

<sup>267</sup> Dado fornecido pelo GMC do Pará. Dado coletado nas entrevistas com Mestre Joel Bombeiro, professor San, professor Marcelo, integrantes do Grupo.

cultural fui perceber que me encontro no “meio” dela, no GMC há quase 14 anos. Revejo a etnografia registrada nas memórias dos encontros, treinos, nos bate papos, nas rodas de apresentações do grupo e nos acontecimentos que se estendem até hoje.

Por outro lado, isso tudo me leva a pensar que no GMC as vivências, investigações sobre a capoeiragem e o jogo que pude experimentar não fazem alusão somente a mim, mas ecoa também nos sujeitos desta pesquisa. Por exemplo, quando fui ao Rio de Janeiro, no mês de julho de 2013, passei os dias 13, 14 e 15 de julho em campo. Tive a oportunidade de entrevistar o presidente e idealizador do Grupo Muzenza de Capoeira, Mestre Burguês. A intenção foi de tentar compreender um pouco mais sobre essa Escola de Capoeira<sup>268</sup>.

Suas contribuições foram como pedras preciosas para este estudo. Ao realizar a entrevista com Mestre Burguês, ela concebeu-me luz no labirinto que me encontrava, pois reativou as lembranças esquecidas e despertou novos encantos. Foram nas memórias de Mestre Burguês que visitei muitos lugares, inclusive quando o GMC me foi apresentado pelos capoeiras Aldo e Bandola. De lá para os dias atuais percebi que me encontro cercado pela filosofia de vida de um grupo de capoeira e no meio de uma segunda família, a Muzenza. Além disso, encontro-me fazendo parte da “Escola Muzenza de Capoeira”.

Então, os fundamentos do jogo sempre me moveram por meio da ludicidade, competição, enigmas, por caminhos labirínticos..., lugares que fui buscar respostas ou mais surpresas nos instantes da vida e da capoeira. Assim, para ampliar o conhecimento sobre o Grupo Muzenza fui buscar saber de muitas coisas. Primeiramente, o que significa para o grupo a palavra Muzenza? Foi unanime as respostas: “Força e União”. Contudo, a palavra “Muzenza” é de origem africana, proveniente da língua *Kimbundu*<sup>269</sup> e possui outro significado. Nesse sentido, é importante destacar que o significado oficial que o GMC atribui à palavra Muzenza é: “la fuerza y la belleza de todos los dioses”<sup>270</sup>. Na língua *Kimbundu*

Se dice *Muzenza* o *Munzenza* porque son palabras que derivan del verbo *Kuzenza* o *Kunzenza* -las dos formas escritas son el mismo verbo, con el mismo significado-. *Kuzenza* ou *Kunzenza*: tratar con aprecio, cariño o mimo. Animar, acariciar. En *kimbundu* la palabra huésped posee varias traducciones, por eso si prestamos mucha atención, veremos que existen diferencias entre ellas. *Muzenza* sería el huésped que recibimos con cariño, con mimo; por eso se deriva del verbo comentado. En algunos diccionarios se encuentra la traducción como forastero e ignorante. La palabra «ignorante» se refiere al recién llegado, que desconoce las costumbres del lugar. Y dentro del

<sup>268</sup> Escola de Capoeira é a maneira como chama Mestre Burguês para o GMC. Por haver uma metodologia de ensino criada através do grupo para ensinar a capoeira.

<sup>269</sup> *Kimbundu* pertence ao grande grupo da família das línguas africanas.

<sup>270</sup> (IDEM)

culto, ¿cuál sería el sentido? El sentido es el mismo. Muzenza o munzenza significa aquel que llega en total desconocimiento de los rituales.<sup>271</sup>

E é essa “Força e União” que está impregnado no significado do/de “Ser Muzenza”.

Segundo o grupo, “SER MUZENZA” é:

[...] dar abrigo ao mais jovem, e ao mais antigo  
 Seja em sua terra, ou em território inimigo  
 É alegrar-se com o sorriso do irmão,  
 É levantá-lo se na queda o pôr ao chão.  
 Ser Muzenza é fazer parte da natureza,  
 É ter bondade, é ter pureza,  
 É mostrar com clareza o poder da união,  
 União que faz a força  
 União que vence a morte  
 União que dá a vida  
 União que traz a sorte  
 Abre a roda, batam palmas a MUZENZA chegou...<sup>272</sup>

E o grupo chega aos 42 anos de existência neste ano de 2014 percorrendo territórios, resistindo e impactando ao rodar o mundo e tomar conta da terra (capoeiras). Nesse sentido, pude testemunhar que o ano de 2013 foi um dos anos mais marcantes para o grupo Muzenza, pois foi o ano que ele completou seus 41 anos de fundação. E as sensações e imagem disso criaram para o grupo revoluções por tempo-instantes a cada memória que se fazia pelos acontecimentos que passou. Revivi a força de uma nação, de uma tribo guerreira, ou melhor, de uma nação tribal guerreira de capoeira que se volta a olhar para o tempo e reconhecer muitas imagens, marcas e potências que marcaram e que deixaram o recado ao grupo. A postagem que fizeram no *facebook* retrata três momentos da história a partir dos logotipos<sup>273</sup> do grupo, os quais estão representados visualmente abaixo:

**Figura 07** – Logotipos que caracterizaram e caracterizam o GMC



<sup>271</sup> (IDEM)

<sup>272</sup> Esse texto que descreve o que é “Ser Muzenza”. A partir de uma música gravada no CD: “Batam Palmas a Muzenza Chegou”, volume 8, em 1998.

<sup>273</sup> Fonte: <<<http://muzenza.com.br/2013/história-do-grupo/>>>

Fonte: [www.muzenza.com.br/2013/historia-do-grupo](http://www.muzenza.com.br/2013/historia-do-grupo)

**Figura 08 -**  
Mestre Burguês



Fonte: arquivo pessoal  
do Mestre Burguês,  
Rio de Janeiro.

A imagem acima, para mim pesquisador-capoeirista-muzenza, foi a imagem disparadora para iniciar minha jornada à pesquisa sobre o GMC. Desta feita, fui<sup>274</sup> até o Rio de Janeiro saber com Mestre Burguês<sup>275</sup> um pouco da história desses “instantes” do GMC a partir dessas logomarcas do grupo.

Teve o seu primeiro contato com a capoeira aos doze anos de idade, quando cursava a 6ª série no colégio Evangélico em Ramos, ao lado da Escola de Samba Imperatriz Leopoldinense. Jogava muita bola por ali e havia um capoeirista chamado China que sempre encrencava e batia em todos. Então, um dia, Antônio Menezes resolveu treinar capoeira para não apanhar mais do China e de mais ninguém.

Seu primeiro mestre foi um exemplar do livro chamado “Capoeira sem Mestre”<sup>276</sup>, comprado pelo amigo Nelson. Então, Nelson e ele começaram a treinar os primeiros movimentos, no morro do Alemão, localizado no bairro de Ramos, na zona norte do Rio de Janeiro, local onde morava Nelson. Passado algum tempo, tomaram o gosto pela arte e começaram a assistir as rodas do Mestre Mintirinha. Logo de início identificaram-se com o estilo de luta do irmão do mestre, Paulão, que iniciava suas aulas de capoeira no clube do Bolinha, localizado no bairro do Botafogo-RJ.

“Você ouve o berimbau, é uma coisa que é contagiante. [...] E a capoeira foi a minha paixão, via primeira vez e fiquei louco. Falei. É isso que eu quero”<sup>277</sup>. Assim, Antônio e Nelson, como não tinham dinheiro para pagar a academia, juntaram cobre, chumbo, garrafas velhas e jornal e venderam para conseguir juntar dinheiro suficiente para pagar adiantado três meses de aula. Na época pagar aulas antecipadas era raro. Paulão pensou que os meninos eram ricos e por conta disso os apelidou de Conde e Burguês.

Mais tarde, o amigo Conde acabou afastando-se da capoeira e Antônio seguiu trilhando com a capoeira. Mestre Paulão foi para Burguês o único Mestre de sua vida. E juntos, em 1972, fundaram o GMC no Rio de Janeiro. Em 1975, Mestre Paulão repassou a coordenação do Grupo a Burguês porque estava ingressando na carreira militar. E é no Paraná que o grupo se fortalece,

<sup>274</sup> Realizei entrevista no dia 13/07/2013 com Mestre Burguês na cidade do Rio de Janeiro.

<sup>275</sup> Mestre Burguês (Antônio Carlos de Menezes) nasceu no dia 06 de setembro de 1955, na cidade de Laranjeiras, Sergipe. Com três meses de idade mudou-se com a família para o Rio de Janeiro.

<sup>276</sup> Livro publicado em 1962 pela Ediouro, seu autor: Lamartine Pereira da Costa.

<sup>277</sup> (PORTO, 2010, p. 99)

“inicialmente denominado de Netos da Muzenza e, posteriormente, apenas Muzenza”<sup>278</sup>. Neste mesmo ano Burguês mudou-se para Curitiba a convite de um amigo que já dava aula de capoeira por lá, o Monsueto.

Apesar de todas as dificuldades que passou, foi bem sucedido em seu trabalho com a capoeira. Curitiba foi “o local que lhe deu condições de consolidar o seu grupo, hoje presente em vários países do mundo”<sup>279</sup>. Mestre Burguês fundou a Federação Paranaense de Capoeira, em 1985. Foi um dos fundadores da Confederação Brasileira de Capoeira, em 1992. Também fundou a Superliga Brasileira de Capoeira, em 1998, além de publicar os livros “O estudo da Capoeira”, em 1978, e “Cânticos da Capoeira”, em 1982. Possui ainda 23 CDs de capoeira editados, sendo um deles gravado no Canadá. Em 1995, criou um jornal com a finalidade de resgatar a tradição da capoeira e ajudar todos os capoeiristas a ter acesso a esses conhecimentos. E já ministrou cursos de capoeira em mais de 30 países.

Durante a entrevista, também toquei no tema dos 41 anos que o grupo iria completar dia 5 de maio de 2013. Falei sobre a arte da Figura (07) e ele disse que tinha conhecimento dela. Então, perguntei sobre a primeira logomarca, de 1979. Ele iniciou explicando sobre o significado de “Capoeira Barra Vento”. Informou que foi um estilo de capoeira criado pelo Mestre Mintirinha, mestre do mestre dele. Tratava-se de uma forma de jogar rápido e que não conseguia ser jogado por mais de um minuto. Mestre Mintirinha criou um toque para esse jogo, o toque de “barra vento”.

[...] mais uma coisa que ele não botou pra frente. E aí, eu fiquei muito tempo nisso aí! que é a Capoeira Barra Vento. E... talvez não tenha pego, porque não deu seguimento. E eu fiquei muito tempo divulgando isso! E trabalhando em cima disso. Inclusive fui citado no livro do Enezil Penna Marinho sobre este trabalho, sobre este estilo.

E depois eu vi... que não podia ficar sozinho uma andorinha..., né?! O criador... tinha abandonado! Não podia ficar defendendo uma causa que não era minha só! Mas é uma coisa muito interessante. Era uma capoeira de extrema velocidade..., quase, pouco nem... se gingava, entendeu?! Tem um toque específico!<sup>280</sup>

Entrevistando Mestre Mintirinha, confirmei que foi ele quem criou o toque de berimbau chamado barra vento. Ele afirma ter criado em 1966 e descreve que “é um dos toques mais rápidos da capoeira”<sup>281</sup>. Quanto ao jogo do Barra Vento, ele observa: “É mais fácil adquirir agilidade do que força. A força é medida em peso, a agilidade em tempo. No estilo barravento

<sup>278</sup> (IDEM, p. 102)

<sup>279</sup> (IDEM, p. 101)

<sup>280</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>281</sup> SILVA, 30/01/2014. Depoimento.

a agilidade impera e você quase não tem tempo para gingar. Este é o estilo da terra, dos capoartes, da muzenza, do dendê brasileiro”<sup>282</sup>. Mestre Burguês observou também que tinha que fazer um número de golpes em um tempo mínimo, contudo concluí que foi “um momento da capoeira!”<sup>283</sup>.

Mestre Burguês afirmou que o grupo Muzenza possui influência da modalidade de capoeira criada por Mestre Mintirinha. Com a entrevista com Mestre Burguês observei que na arte havia um logotipo ao qual o grupo usava em 1983. Notei ainda, que não há mais a frase “Capoeira Barra Vento”, e ele explica porque já não mais difundiam aquela modalidade. Para mestre Burguês, foi um momento, uma fase do grupo. No entanto, ele frisa que tirou “barra vento, mas nunca deixamos de usar... Muzenza!”<sup>284</sup>. Neste momento, trouxe a memória que antes de usarem só Muzenza sabia que o grupo chamava-se “Netos da Muzenza”.

é Netos da Muzenza, porque eu era aluno... e o fundador era o Mestre Paulão, o meu mestre! E quando comecei a dar aula aqui no Rio eu botei Netos da Muzenza, porque existe a capoeira familiar. Ainda existe essa coisa dentro da capoeira a família, que eu era filho, e as pessoas que estavam aprendendo comigo era neto do meu mestre. É nesse sentido. Depois, com o tempo tive que... outro que, aluno meu que começou a dar aula, colocou bisneta da Muzenza. E daqui a pouquinho não ia para mais... Aí a gente achou melhor focar em cima do grupo, Grupo Muzenza...né!? Criar um emblema mais... sem tanta coisa dentro, mas com um símbolo principal. Que é o símbolo principal ... o símbolo principal da capoeira que eu vejo é a ginga e o berimbau...! que é o mestre de todos.<sup>285</sup>

Mestre Burguês explica que o resultado que se tem hoje da logomarca de 2013 como representação do grupo foi fruto de pesquisa e criação. “[...] foquei em cima do berimbau a logo! E... e trabalhei vendo também... pensando nessa coisa de focar... uma coisa sempre que só. Até devido as outras coisas que eu observava, né!? A coca-cola... Assim, como a Globo tem a logo dele... pô! Eu preciso criar...”. Imediatamente perguntei a ele se havia feito uma pesquisa antes para poder criar a logomarca que se tem hoje. Ele explicou que fez uma “[...] eleição né?!... Desses logos! E ficou essa aí! Ela é simples, mas é uma coisa assim... E quem vê já sabe que é do grupo”. E mais, “procurei colocar cor! [...] a cor vermelha representa [...] o sangue, a vida. E o preto é em homenagem ao negro”<sup>286</sup>.

---

<sup>282</sup> (IDEM)

<sup>283</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>284</sup> (IDEM)

<sup>285</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>286</sup> (IDEM)

Nesses 42 anos a capoeira Muzenza já realizou grandes trabalhos, como, publicações de nove livros, revistas de capoeira com sete edições, jornal informativo da capoeira com 44 edições, 27 vídeos sobre capoeira (entre documentários, eventos, cursos), 24 CDs de música de capoeira, 8 apresentações com shows de capoeira e 43 eventos de capoeira com repercussão nacional e internacional.<sup>287</sup>

Marcante é o jogo que o Grupo Muzenza vivencia na vida e no espaço da roda no jogo da capoeira. É uma verdadeira simbiose entre vida e capoeira, num jogo contínuo e renovador a cada dia. Por meio da capoeira é possível ter uma “visão de mundo” singular e transformadora, o qual possibilita, entre tantas coisas, o acesso à cultura, arte, poesia, ao esporte, à socialização, educação, qualidade de vida, ao direito ao exercício da cidadania, etc. Deste jeito, esse jogo pode ser até compreendido como *performance*<sup>288</sup>, seja na roda, seja na sociedade.

### **O Jogo em Jogo...**

Assim, o jogo em jogo que trataremos especialmente será o jogo corporal da capoeira. Schechner considera que o jogo é uma faca de dois gumes, ambíguo e se move em diferentes direções simultaneamente. Por exemplo, as pessoas, geralmente, misturam partes de jogo (um quebra cabeça, uma piada, um sorriso malicioso) com atividades sérias. “Eu só estava brincando”, reflexivamente, afirma que a ação “de verdade” foi, de fato, uma *performance*. Essa afirmação baseada nesse exemplo enfatiza os aspectos da *performance* jocosa associados à arte, criatividade, infância. Não se trata de uma afirmação voltada ao uso técnico ou mercadológico da *performance*.<sup>289</sup>

No pensamento ocidental, a partir do Iluminismo, ao longo do século XIX, foram investidos grandes esforços “[...] para racionalizar o jogo, para controlar sua expressão anárquica, para canalizá-lo em diversas fronteiras normativas, regras, jogos de campo e várias demonstrações oficiais realizadas como espetáculo público, civil, militar, ou religioso”<sup>290</sup>. Foi instituído um sistema de pensamento a fim de demarcar “lugares específicos ao jogo e para circunscrever o tempo da diversão para depois do trabalho ou aos domingos”<sup>291</sup>. Assim, a semana de trabalho foi reduzida e os fins de semana serviam para jogar capoeira.

Contudo, na virada do século XX houve uma mudança sobre o que se pensa de jogo. Schechner pontua que a partir desse período o jogo volta a ser uma categoria de pensamento.

<sup>287</sup> C.f no site oficial do GMC: <<http://muzenza.com.br/2013/795/>>. Acesso em 25/05/2013.

<sup>288</sup> (Schechner (2012), Goffman (1975))

<sup>289</sup> (SCHECHNER, 2012)

<sup>290</sup> (IDEM, p. 92)

<sup>291</sup> (IDEM, p. 93)

Ou seja, noções sobre o inconsciente (*unconscious*)<sup>292</sup> na psicologia e na literatura, teorias da relatividade da incerteza (ou indeterminação) na física, e a teoria do jogo na matemática e na economia são exemplos de como o jogo foi tomado como um assunto sério.

Nas artes visuais o jogo proporcionou retomarem a sua propriedade de criação de novos mundos, por exemplo, com o desenvolvimento do cubismo e, depois, do Expressionismo Abstrato. Várias vanguardas romperam, parodiaram, subverteram jocosamente os valores da cultura oficial. O jogo é, intrinsecamente, parte da *performance* porque ele cria o “como se”, a arriscada atividade do fazer-criar. Assim, reflexões mais recentes sobre o jogo atribuem a ele um lugar importante na vida de humanos e animais. Por exemplo, na filosofia indiana o jogo é considerado a base primária da existência.<sup>293</sup> E na capoeira isso não deixa de ser também uma verdade nos dias atuais.

Como já visto, a capoeira pode ser ao mesmo tempo luta, dança e jogo. Nesses termos, será que o desafio do entendimento da capoeira é perceber que ela proclama a ludibriação? Creio que sim. Ela está ligada ao “como se” e na arriscada atividade do fazer-criar, ao qual Schechner colocou ainda pouco. E ela proclama ludibriação por causa de sua maneira particular de transformar-se. Na concepção de Mestre Decânio<sup>294</sup>

[...] a capoeira se joga sob ritmo, sob música, sob cântico. É uma atividade lúdica simulando uma luta. É uma mentira muito grande. Porque não é luta, nem é jogo. Não é jogo, mas é luta. Não é jogo, mas é brincadeira. Não é brincadeira, mas é de verdade. Então, nós estamos sempre simulando uma situação de perigo para o outro e o outro se defendendo e se esquivando.<sup>295</sup>

Que assim seja! Num infinito... num constante jogo. Conceitualmente jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo, observa Caillois<sup>296</sup>. Entre as imagens, as simbologias que destaco na descrição da roda da Praça da República retratam certa noção do conjunto complexo do jogo da capoeira, como nomeia a autora. E desse arranjo complexo que ludibria é possível sofrer deslocamento de limites, como foi o meu caso, dilatou algo... que pode ser *performance* e/ou seus efeitos. Levi-Strauss muito bem ajuda a descrever este estado:

---

<sup>292</sup> Inconsciente: conforme teorizado por Sigmund Freud (1856-1939), pensamentos, sentimentos, impulsos, ou memórias dos quais não estamos cientes e sobre os quais não temos controle. A inconsciência manifesta-se nos sonhos e como deslizamentos da língua, esquecimento, comportamento compulsivo e similares.

<sup>293</sup> (SCHECHNER, 2012)

<sup>294</sup> Discípulo de Mestre Bimba.

<sup>295</sup> (Depoimento de Mestre Decânio em Umberto, 2000 apud SANTOS, 2009, p. 128).

<sup>296</sup> CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Portugal, 1990, p. 10.

Ao deslocar-se nos seus limites, o homem transporta consigo todas as posições que já ocupou e todas as que ocupará. Está simultaneamente em toda parte: é uma multidão que avança de frente, recapitulando em cada instante uma totalidade de etapas. Pois, vivemos em vários mundos, cada um verdadeiro que aquele que ele que sentimos contém e ele próprio falso em relação aquele que o engloba. Uns conhecem-se pela acção, outros vivem-se, pensando-os, mas a contradição evidente que resulta da sua coexistência resolve-se no constrangimento que sentimos em conhecer um sentido aos mais próximos e recusá-lo aos mais distantes; quando a verdade consiste numa dilatação progressiva do sentido, mas em ordem inversa e exagerada até à explosão.<sup>297</sup>

Tanto o deslocamento quanto a explosão que pode provocar o jogo da capoeira a quem assiste ou a quem joga, de alguma maneira produz transformações. Acredito que a roda<sup>298</sup> é o lugar onde se constitui o momento mais importante das atividades da capoeira. É o lugar, o terreiro, o palco onde o jogo corporal da capoeira geralmente acontece, onde os corpos-capoeira-muzenza performam. O terreiro do jogo representa a primeira referência do jogo. É onde é promovida a atitude inicial do capoeirista porque é neste espaço que ocorrem as manifestações do corpo no movimento da capoeira com a dinâmica de suas ações. Mestre Pavão trata como um espaço esférico determinado concretamente ou imaginado.

Independentemente de ser a capoeira na rua ou na academia, observa-se que o espaço de capacitação e do jogo é previamente estabelecido pela demarcação de um círculo. Mesmo quando o capoeirista treina sozinho, esse espaço é determinado, seja de forma concreta, com um círculo riscado no chão, seja na sua imaginação.<sup>299</sup>

Esse espaço esférico concreto ou imaginado é onde ocorrem as criações do jogador capoeirista e da própria capoeira. Silva diz que desse espaço “nascem a capoeira e o capoeirista”<sup>300</sup>. E mais, o autor observa que o espaço criador e de criações nasce da relação do sujeito com seu espaço pessoal, ou seja, com sua cinesfera e com espaço territorial (aquele que o cerca ou está a ele ligado). Nesse caso, o terreiro, o palco, o espaço onde se dá o jogo no diálogo de gestos e expressões de movimento no e através dele, o corpo do capoeira.

Nesses termos, Silva descreve que a contração e a expansão da cinesfera do capoeirista estabelecerão a movimentação do jogo. Assim, é no espaço esférico criado pela relação do movimento do capoeirista com o espaço que o criador-criação estabelece que ocorre o primeiro diálogo: uma conversa consigo mesmo, interna e externa. O autor ressalta que a cinesfera,

<sup>297</sup> (LEVI-STRAUSS, 1957, p. 407).

<sup>298</sup> A exposição que se dará sobre a roda de capoeira, será noções gerais neste primeiro momento. Mais a frente detalhar-se-á com elementos que destaca o GMC em suas rodas de capoeira.

<sup>299</sup> (SILVA, 2008, p. 23)

<sup>300</sup> (SILVA, 2008, p. 23)

espaço pessoal, tem elasticidade, pois modifica sua forma de acordo com as dinâmicas das atividades internas da pessoa. E considera que este fenômeno é uma característica do jogo da capoeira,

[...] pois as cinesferas dois jogadores acomodam-se no espaço da roda, o que permite a manifestação da individualidade de cada elemento concomitantemente ao diálogo, no caso, não-verbal, entre os sujeitos do jogo. Essa mesma conjugação de cinesferas se expande pela bateria<sup>301</sup> e pelos assistentes. Podemos denomina-la de espaço do jogo ou espaço da roda de capoeira.<sup>302</sup>

Assim, a roda constitui-se no momento mais importante das atividades da capoeira. Trata-se de uma festa que os capoeiristas dão a si mesmos. Esta particularidade de sua constituição faz da roda de capoeira um universo empolgante, capaz de fazer emergir as mais diferenciadas emoções. É por onde nasce a essência da natureza da movimentação do capoeirista, em outras palavras, nasce da “conjugação inicial do círculo com a cinesfera da pessoa”<sup>303</sup> e da “relação espaço-tempo curvo (circular)”<sup>304</sup>.

O movimento é curvo, porém em espiral, sempre; um círculo fazendo parte de outro sem completar-se nunca, pela constante expansão ou recolhimento. A espiral, na capoeira, é a resultante da movimentação circular, e se encontra de acordo com a própria essência do movimento do universo, que se manifesta através de contrações e expansões espiraladas.<sup>305</sup>

Silva conclui que na capoeira o movimento nunca cessa, é sempre contínuo mesmo quando o capoeirista está aparentemente parado, está em contínuo repouso. Isso porque o capoeirista está em constante espiral, sem fragmentações, o que permite evoluções em sua movimentação. Assim, um movimento é conectado ao outro em sucessivas espirais. Em suma, o capoeirista, na relação com o espaço, é criador e criação. E quando se comenta a respeito desse jogo corporal espiralado o qual movimenta o corpo criação e criador.

Na capoeira há uma infinidade de maneiras de jogar. Para isso é necessário estar disposto a ser criativo, deixar o corpo fluir diante de suas potências criativas, que é infinita, pois o corpo tem infinitudes de possibilidades de movimento. Por isso é necessário, então, exteriorizar e desenvolver por meio da expressão corporal livre o conhecimento que está

---

<sup>301</sup> Bateria é o nome dado ao conjunto de instrumentos e cantor de uma roda de capoeira.

<sup>302</sup> (SILVA, 2008, p. 24)

<sup>303</sup> (IDEM, p. 24)

<sup>304</sup> IDEM

<sup>305</sup> (SILVA, 2008, p. 24)

adormecido, guardado, e fazer acreditar que se tem esse conhecimento naturalmente. E vivenciar uma movimentação fruto de um relacionamento espontâneo com o outro jogador.

E essa movimentação dos jogadores, conseqüentemente, haverá as descobertas que resultam a improvisação, fruto dessa relação entre eles no espaço da roda de capoeira. No jogo da capoeira, a improvisação é, provavelmente, uma das razões que faz muitas pessoas ficarem horas a fio assistindo, meio hipnotizadas, uma roda de capoeira, na expectativa de que, a qualquer momento, todo o quadro se altere.

Na roda de capoeira, todos os golpes e contragolpes partem da ginga<sup>306</sup>, a movimentação básica do capoeira. É ela que impede o confronto direto entre os jogadores. Portanto, como o enfrentamento é indireto, em geral não se bloqueia o golpe do outro jogador. No jogo, esses golpes são mesclados com um número indefinido de negaças<sup>307</sup>, esquivas e fintas que cada capoeira improvisa a partir de suas possibilidades, numa espécie de dramatização ou tapeação do confronto direto. É importante destacar que tudo isso completa-se com a mandinga, que significa, para o capoeira, saber ler as intenções do outro, fazendo-o “entrar na sua”, antecipando-se para que o outro jogue o seu jogo e não o dele.<sup>308</sup>

O gingado do corpo anuncia o jogo a ser lembrado e ressignificado. Gingar para jogar, para dançar, para lutar, para festejar e fazer a vida acontecer no nicho ecológico da imaginação, espaço fértil para crescer o jogo do qual pretendemos nos acercar em belos movimentos de capoeiras. **Gingar** (grifo do autor) é verbo que faz coincidir corpo e capoeira em um movimento plural que não encontra consensos definitivos para classificar sua manifestação. Estamos diante da luta, do jogo, da dança, do ritual, da festa, do esporte...<sup>309</sup>

Sampaio e Tavares descrevem que, por ora, o objeto imaginário dos berimbaus evoca a pluralidade de corpos em movimento através do jogo, no qual ele escapa para as origens de resistência e fuga. É uma luta de vida contra a morte que joga festivamente a celebração da festa do horizonte que se abriu. E a ginga de um corpo que, esquivando-se das amarras da falta de liberdade, permite a ludicidade da dança universal ainda factual.

E ainda, com gingados de corpos sedutores e seduzidos ao som dos berimbaus, pandeiros e canções a anunciar uma dinâmica saída definitiva/plena enquanto dura o jogo em sua suspensão do real, “seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu resplendor

---

<sup>306</sup> (grifo meu)

<sup>307</sup> No corpo, as negaças são dissimulações realizadas em sucessivas esquivas para “fugir” de golpes, assim como para demonstrar “falta de atenção” ou que se está distraído no jogo, para confundir o adversário. (SILVA, 2008, p. 80[vol. 4])

<sup>308</sup> (SOARES, 2005)

<sup>309</sup> (SAMPAIO e TAVARES, 2007, p. 5)

continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados”<sup>310</sup>.

E a percepção posta pelos signos que denuncia o jogo corporal na articulação do ritmo musical com a expressão gestual, mediada pela orquestra composta de instrumentos percussivos, remete à capoeira a condição de uma das raras manifestações culturais com esta característica no mundo todo.

Na capoeira o berimbau é quem dita o ritmo do jogo. A música cantada (cantiga), muitas vezes de improviso, alimenta a imaginação e as palmas empolgam o diálogo corporal. Essa integração potencializa e agrega o desafio, a atenção, o medo, a alegria, a coragem, enfim, vários componentes essenciais da condição humana, colocados em jogo e embalados pelos sons das cantigas, dos instrumentos musicais e das palmas dos demais participantes da roda. Explorada pedagogicamente, pode constituir-se num exuberante e fértil campo de investigação e aprendizagem desta arte, além de possibilitar singular permuta afetiva e exercícios de catarses.

Assim, a roda de capoeira também pode ser vista como uma festa que os capoeiristas dão a si mesmos. E esta particularidade de sua constituição enquanto festa faz dela um universo empolgante, capaz de fazer emergir as mais diferenciadas emoções e transformações. E desse universo da roda evidencio que um dos principais elementos que constitui esta manifestação é a improvisação do jogo da capoeira, pois é uma das razões que fazem muitas pessoas ficarem horas a fio assistindo uma roda, meio hipnotizadas, na expectativa de que, a qualquer momento, todo o quadro do jogo corporal de movimento (golpes de ataques e defesas, contra-ataques, acrobacias, rituais) se altere.

Cada roda tem sua peculiaridade, sua própria energia, ainda que seja protagonizada pelos mesmos jogadores. Na roda de capoeira todos os golpes e contragolpes partem da ginga<sup>311</sup>, que é a movimentação básica do capoeira. É ela que impede o confronto direto entre os jogadores. Portanto, como o enfrentamento é indireto, em geral não se bloqueia o golpe do outro

---

<sup>310</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 17)

<sup>311</sup> É o principal movimento da capoeira. Consiste na sincronia de braços e pernas, executada pelo capoeirista em vai-e-vem harmônico de avanços e recuos, iludindo o adversário e buscando a melhor oportunidade para deferir seus golpes e contragolpes. (LIMA, 2007)

jogador. Esses são mesclados com um número indefinido de negaças<sup>312</sup>, esquivas e fintas<sup>313</sup> que cada capoeira improvisa a partir de suas possibilidades, numa espécie de dramatização ou tapeação do confronto direto.

É necessário esclarecer que tudo isso se completa com a mandinga, que significa também, para o capoeira, saber ler as intenções do outro jogador, fazendo-o “entrar na sua”, antecipando-se para que o outro jogue o seu jogo e não o dele. A capoeira vista como jogo, que se estabelece dos movimentos de balanço, gingado com acrobacias espetaculares na demonstração de beleza de posturas e imagens que (re) criam movimentos no corpo e por meio dele, desafia a ação da gravidade.

E os sentidos e significados que são emitidos por um jogo de capoeira que se apresenta ao que olha (público) possibilita-nos estar em contato com sentidos, compreensões e significados através dos elementos simbólicos que a capoeira nos atrai. E geralmente, quando alguém fica apreciando o jogo de capoeira considero que a pessoa é alterada. Veja o que Dantas<sup>314</sup> observa:

[...] o movimento do outro coloca em jogo a experiência sinestésica imediata, ou seja, uma construção na qual se leva mais em conta o sentido que o rigor da forma imediata. Ele diz mais, o movimento se deixa reconhecer por um tipo de comportamento daquele que assiste ao espetáculo – ou seja, alteração na sua postura, mudanças de atitude, movimentos que se insinuam no seu corpo<sup>315</sup>.

Sampaio e Tavares<sup>316</sup> fundamentam que o olhar dos que assistem ao jogo da capoeira retoma aos movimentos dos capoeiristas e os reunifica em intenções motoras, num movimento esboçado em seu próprio corpo. Para os autores, “os movimentos dos capoeiristas ressoam no corpo do espectador e a produção de sentidos em um evento visual não deixará de proporcionar uma sensação do movimento no corpo do espectador”. Então, quando há desfrute de contemplação decorre a sensação de integridade no vislumbre pelo belo, em que, de fato, vai

---

<sup>312</sup> Movimentação das articulações dos braços, mãos, joelhos, pés, tronco e cabeça, isolados ou em conjunto, formando o que se chama de “jogo-de-corpo e cuja finalidade principal é burlar a atenção do lutador, para pegá-lo desprevenido, ou seja, de “corpo aberto”, a fim de aplicar-lhe um determinado golpe, no ataque. (MOURA, 1991 apud Lima, 2007, p. 151)

<sup>313</sup> Ação que visa enganar, logro. “Golpe simulado para desnorrear o adversário, no futebol, negaça para enganar o jogador que está sem a bola e procura toma-la”. Finta também é determinado movimento de floreio (LIMA, 2007, p. 108)

<sup>314</sup> DANTAS, Mônica Fagundes. **Dança**: o enigma do movimento. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

<sup>315</sup> (DANTAS, 1999, p. 116)

<sup>316</sup> (2007, p. 9)

tocar na alma. Rubem Alves<sup>317</sup> dizia poeticamente que o “pão” alimenta o corpo e o alimento da alma é a “beleza”.

A relação que houve entre o espectador e o capoeirista faz com que as significações que os alcançaram na manifestação da capoeira penetrem as relações entre o corpo (autor) e o outro, emitindo e transmitindo num campo comunicativo sinais, signos ou símbolos sonoros e visuais reais.

É importante deixar claro ainda que o jogo de capoeira apresentado na ginga e nas movimentações de golpes, contragolpes, esquivas e acrobacias conta com o ritmo, sob música e sob cântico. A articulação do ritmo musical com a expressão gestual, mediada pela orquestra de instrumentos percussivos constitui a capoeira à condição de uma das raras manifestações culturais que se estabelece com esta característica no mundo todo.<sup>318</sup>

Na roda, no jogo de capoeira, o *urucungo*, o berimbau é quem dita o ritmo do jogo. Sendo a música cantada (cantiga), muitas vezes de improviso, alimenta a imaginação e as palmas que empolgam o diálogo corporal do jogo.<sup>319</sup> Sendo assim, essa integração potencializa e agrega o desafio, a atenção, o medo, a alegria, a coragem e outros componentes essenciais da condição humana, colocados em jogo e embalados pelos sons das cantigas, dos instrumentos musicais e das palmas dos demais participantes da roda, que percebida por um viés pedagógico, pode se evidenciar como um fértil campo de investigação e aprendizagem desta arte, além de possibilitar singular permuta afetiva e exercícios de catarses.<sup>320</sup>

Quanto ao jogo corporal há outro detalhe a ressaltar: os capoeiristas assumem o papel de sedutor e seduzido, mas não se sabe realmente que é um ou quem é o outro. Ambos atacam e defendem. Não há um vencedor e um perdedor, porque o resultado desse jogo não é definitivo, ambos são ganhadores e perdedores. “A sedução é um jogo cujos elementos fundamentais são os signos. Consiste ele em transformar os desejos em sinais perceptíveis que os denunciem”<sup>321</sup>.

Pensar na força da sedução que a capoeira possui é entender que ela é potencial na diversidade, movimento e expressão, reiterando seu destaque como dança, luta, jogo, combate, etc., e que nenhuma destas coisas são isoladas, mas sim um pouco de cada, mescladas dentro de uma dinâmica e sinergia ímpares. Ou seja, é uma associação simultânea de vários fatores/elementos que contribuem para uma ação coordenada, ação simultânea, em comum.

---

<sup>317</sup> (2005)

<sup>318</sup> (DANTAS, 1999)

<sup>319</sup> (REGO (1968), CAPOEIRA (2000))

<sup>320</sup> (IDEM)

<sup>321</sup> (NUNES FILHO, 1997, p. 127 apud SAMPAIO; TAVARES, 2007, p. 6)

Silva e Heine<sup>322</sup> consideram que a capoeira é interdisciplinar, pois nela encontram-se elementos, como: cultura corporal de movimento (ataques, defesas, contra-ataques, acrobacias, rituais), música (ladainhas, quadras, corrido, chulas), instrumentos (berimbau, atabaque, pandeiro, reco-reco, agogô, chocalho), história (Brasil Colônia, senzala, Casa Grande, capitão do mato, quilombos, Guerra do Paraguai, Abolição da Escravatura, Brasil República), rituais (roda de capoeira), cultura (samba de roda, maculelê, puxada de rede), educação (ensino, aprendizagem, conhecimento, didática), valores (respeito, amizade, paz, fraternidade), entre muitos outros elementos.

### **Apontamentos sobre o jogo corporal da capoeiragem**

Então, destes potenciais vamos destacar agora mais uma vez o jogo corporal da capoeira, apresentando um item que tratará da depreciação desta potencialidade que possui a capoeira. Muitos dos conceitos básicos da capoeira já foram expostos anteriormente. A seguir representaremos mais alguns que se depreendem do jogo corporal. Entendendo que Jogo é algo muito difícil de definir e pontuar com mais detalhamento, como aborda Schechner<sup>323</sup>. Contudo, o autor depreende que jogo

[...] é um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre. É generalizado. É algo que todo mundo faz na mesma medida em que todo mundo observa outros fazerem – tanto formalmente, em dramas, esportes, na televisão, filmes; quanto casualmente, nas festas, no trabalho, nas ruas, nas áreas de lazer. O jogo pode subverter os poderes estabelecidos, como na paródia ou no carnaval, ou então ele pode ser cruel, poder absoluto, o que o Gloucester de Shakespeare pretendia quando gritava: “Como os insetos para os meninos, estamos nós para os deuses / Eles nos matam por esporte”.<sup>324</sup>

Para Turner, jogo é visto como “o coringa do baralho”, ou seja, o jogo é, ao mesmo tempo, criativo e desonesto. Numa noção mais generalizada de jogo, ele significa gracejo, expressa divertimento e brincadeira sujeita a regras (podem ser sérias ou não) que devem ser observadas quando se joga. A este propósito Silva e Heine<sup>325</sup> afirmam que “o jogo da capoeira deve ser uma metáfora da vida enquanto jogar capoeira deve ser um estímulo ao crescimento pessoal diante dos desafios da vida, e não uma mera competição entre pessoas que implica vitória e derrota”.

---

<sup>322</sup> (2008)

<sup>323</sup> (2012)

<sup>324</sup> (SCHECHNER, 2012, p. 92)

<sup>325</sup> (2008, p. 49)

Huizinga<sup>326</sup> reitera que no jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende a necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Ele conclui que seja qual for a maneira como o consideram, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. (Assim), [...] o jogo assume características de se fixar imediatamente como fenômeno cultural<sup>327</sup>.

Vista desta maneira, pode-se perceber que os sentidos e significados que o jogo manifesta desvela a inerente aparição das possibilidades lúdicas. Quando Huizinga comenta sobre a criação nova do espírito, refere-se ao caráter lúdico, “um estado de espírito que está relacionado ao brincar, à alegria, ao jogo, ao prazer pela vida, à sensibilidade, à espontaneidade, à criatividade, à intuição, à imaginação e à liberdade”<sup>328</sup>.

Mestre Decânio<sup>329</sup> diz que “a verdadeira capoeira de cada um de nós é aquela que mora no corpo de cada qual.... Existem padrões éticos, técnicos e musicais, porém a capoeira é a manifestação comportamental de cada ser... expressão maior da individualidade humana”.

E o ato de jogar a capoeira passa pela liberdade de agir a fim de alcançar seu objetivo, com o compromisso de seguir os rituais, princípios que o jogo rege cada jogada. Em outras palavras, as jogadas regidas pelos princípios do jogo determinam os estímulos iniciais para que a movimentação se inicie, mas daí para frente, o como fazer é sempre ditado pelos jogadores.

No que tange os princípios do jogo corporal da capoeira a finalidade é aumentar a percepção, liberar e conhecer o corpo. Para Greimas<sup>330</sup>, o corpo humano se move dentro de um contexto espacial que leva em consideração três critérios: deslocamento, orientação e suporte. Além disso, volume e peso são outros fatores a serem considerados. O peso envolve três sistemas diferentes: 1º) o sistema de coordenadas espaciais, 2º) o perspectivismo espacial, e 3º) a relativização do espaço. O peso é analisado a partir de dois eixos espaciais: o vertical e o horizontal e há ainda a categoria de oposição entre a mobilidade e a imobilidade.

Rector<sup>331</sup> considera que a mobilidade foi considerada em conjunto com os elementos paracinésicos, que qualificam o movimento. Ou seja, modificam a ação e descrevem o corpo

---

<sup>326</sup> (2000, p. 4)

<sup>327</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 12-13)

<sup>328</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 49)

<sup>329</sup> (2006 apud SOUSA, 2010, p. 15).

<sup>330</sup> (apud RECTOR, 2009)

<sup>331</sup> (2009)

em movimento ou a interação de ambos os corpos. E as qualidades paracinésicas incluem intensidade, área ou alcance (range) e velocidade. Nesses termos, esses elementos são básicos para a capoeira.

Na capoeira, é possível identificar um esquema, entendido como uma estrutura contínua de uma atividade organizadora. E, além disso, é um recorrente padrão, forma, regularidade em ou dessas atividades de ordenação em curso. A autora considera que há uma distinção entre a gestualidade prática e a mítica. A capoeira como luta é prática, porque tem a ver com a modalidade do fazer. Como uma dança, a capoeira é mítica porque relaciona-se ao querer. Nesse caso, ela sugere que o jogo em si mesmo pode ser dividido em sagrado, lúdico e estético.<sup>332</sup>

Quanto à gestualidade que se compõe na luta-jogo da capoeira, está ligada a um princípio fundamental, o qual está na liberdade de jogar, em que o corpo gestualiza uma plasticidade e funde-se na musicalidade da roda, do jogo corporal. Visto a ausência desse princípio, há a evidência de um jogo confuso, complicado, não claro. Assim, é fundamental para jogar a capoeira, sentir a liberdade, porque só estando livres os jogadores, ele irão perceber e experimentar todas as possibilidades que surgem durante as jogadas que serão estabelecida no jogo. E é espantoso, o que o corpo-capoeira é capaz de realizar no estado de liberdade do jogo corporal, no trabalho de consciência de movimento.

Em contrapartida, no jogo da capoeira os capoeiristas colocam-se em posição de combate, próximos um ao outro, com os olhos brilhando por causa do fundamento potencial da luta que possui a capoeira. Há uma ondulação quase sutil no gingado como uma serpente, que aumenta no decorrer da luta. Os corpos e braços gingham. Analisam-se mutuamente. Quando menos se espera, um dos jogadores enrosca a parte superior do corpo do outro. Ligeiro como um relâmpago se juntam e, o jogador que foi enroscado, é virado de ponta cabeça, caindo por detrás das costas do outro.

No chão jaz o oponente prostrado e inerte, frio como um cadáver<sup>333</sup>. Desta feita, todo o corpo se volta para perceber o jogo corporal do outro, suas ações e reações. É esse o momento de observar se estão sendo bem usadas as alavancas, as articulações, a percepção, os sentidos, em especial a visão de jogo. A estreita relação com os nossos músculos é tarefa a ser cumprida nos jogos corporais. Na capoeira para resultar um bom jogo deve estar presente o tempo inteiro, está sempre alerta, como dizem os escoteiros. Pois, o jogo da capoeira é um jogo de atenção.

---

<sup>332</sup> (RECTOR, 2009)

<sup>333</sup> (ALMEIDA, 1981, p. 34 apud RECTOR, 2009)

Rector<sup>334</sup> informa que a capoeira é uma experiência essencialmente visual. É um espetáculo, um ritual e uma representação icônica de uma luta ou jogo. E que é um jogo atlético feito com movimentos rápidos das mãos, pés e cabeça, combinado com a desarticulação das cadeiras, e o corpo interagindo com o corpo do oponente em uma posição de ataque ou defesa.

Sobre essa perspectiva tomamos notas sobre o estilo do jogo corporal que atua o corpo na cena na roda de capoeira. O estilo de jogo diz respeito à técnica corporal desenvolvida e utilizada durante o jogo de corpo nas rodas. Para isso, Mauss considera as técnicas corporais como “as maneiras pelas quais os homens, de sociedade a sociedade, de uma forma tradicional, sabem servir-se de seu corpo”<sup>335</sup>. O estilo do jogo presente no jogo corporal apresenta matriz à hibridéz de movimentos, a partir do diálogo entre as diferentes técnicas corporais construídas e reconstruídas no jogo da capoeira. Como exemplo temos o estilo de jogo da capoeira angola e da regional.

Souza e Dias<sup>336</sup> apresentam esses dois estilos e consideram que, nessas diferentes formas de expressão do corpo no jogo da capoeira, há um hiato entre essas duas linguagens corporais, como podemos observar, de maneira pontual, a partir de alguns elementos sistematizados e divulgados por pesquisadores da capoeira:

Capoeira Angola: original, tradicional, jogo baixo, jogo lento, recreativa e maliciosa, envolta em religiosidade e misticismo, integrada á cultura negra, praticas pelas camadas sociais marginalizadas;

Capoeira Regional: descaracterizada; moderna, jogo alto, jogo rápido, agressiva e sem malícia, secularizada e isenta de símbolos religiosos, expressão da dominação branca, praticadas pelos estratos sociais médios e superiores.<sup>337</sup>

Os autores acima acentuam que considerando o cenário contemporâneo que se destacam os estilos de jogo, podemos identificar a presença das técnicas corporais referentes à capoeira angola e à capoeira regional, como, a incorporação de novos elementos na reinvenção da gestualidade no jogo de corpo nas rodas de capoeira, na expressão evidenciando a constante abertura para a criatividade e originalidade da gestualidade no jogo da capoeira.

No que se refere à técnica de movimento no jogo corporal, no repertório de movimentos utilizados nos jogos de corpo nas rodas é possível identificar uma multiplicidade de combinações. Nesse sentido, Sousa e Dias, apresentam, de maneira sintética, a recorrência dos gestos básicos apresentados numas rodas observadas, por exemplo: no *jogo de angola*, tem-

---

<sup>334</sup> (2009)

<sup>335</sup> (MAUSS, 2003, p. 401 apud SOUZA; DIAS, 2010, p. 623)

<sup>336</sup> (2010)

<sup>337</sup> (SOUZA; DIAS, 2010, p. 622)

se: aú; aú com cabeça no chão; rabo de arraia (meia lua de compasso); benção; bananeira; queda de rim; parada de mão; cocorinha; chamada de angola; rolê; macaquinho; tesoura; rasteira; cabeçada e volta ao mundo.

Quanto no *jogo de regional*: aú; aú de frente; aú de costas; aú voltando; aú batendo; aú com cabeça no chão; armada, queixada, meia lua de frente; meia lua de compasso; salto mortal, parafuso, martelo rodado; s dobrado; bananeira; rasteira; peão com braços; peão com cabeça; benção; martelo; galopante; rolê; negativa; queda de rim; macaco e ponteira.

No sentido de estabelecer possibilidades de interpretação do corpo em movimento a partir das técnicas acima destacadas por Souza e Dias<sup>338</sup>, observo que distante da pretensão de uma análise que esgote as possibilidades de percepção do movimento, destacam-se as “dinâmicas de movimento do corpo”<sup>339</sup>, como um olhar sobre o corpo em movimento no jogo da capoeira, considerando para tanto: a posição do corpo no espaço; os níveis e planos, se baixo ou alto, vertical ou horizontal; o tempo e sua velocidade de andamento, se lento, moderado ou rápido; o peso e sua intensidade, se firme ou suave; bem como a fluência do movimento, se livre ou controlada.

Não busco aqui uma descrição analítica ou biomecânica do movimento para estabelecer um vocabulário, posto que a polissemia do corpo e a plasticidade de sua gestualidade fogem às tentativas de uma alfabetização corporal descritas de A a Z. Ao visualizar dois capoeiristas num jogo de capoeira, a escritura que se dá numa partitura de movimentos corporais, intenções, negações, malícia, etc., é plausivelmente verificável que

[...] é possível perceber a construção de uma memória inscrita no gesto, no corpo, em uma comunicação permanentemente aberta ao inesperado, à criatividade, pois na recomposição e decomposição da gestualidade do corpo nas rodas de capoeira são criadas potencialmente outras tantas possibilidades.<sup>340</sup>

Assim, concordo com Souza e Dias que nessa movimentação do corpo o elemento da repetição está em constante relação com a criação de novas possibilidades gestuais, emergindo variações na gestualidade. Nessas variações do corpo, elementos singulares são suscitados no jogo, como, por exemplo, a mandinga, ou malícia, “noção altamente politizadora na medida em que, inspirada na surpresa do ataque, subverte as hierarquias e institui um contra-poder”<sup>341</sup>.

---

<sup>338</sup> (2010)

<sup>339</sup> (LABAN, 1978 apud SOUZA; DIAS, 2010)

<sup>340</sup> (SOUZA; DIAS, 2010, p. 626)

<sup>341</sup> (REIS, 2000, p. 115 apud SOUZA; DIAS, 2010p. 626)

Aqui, o corpo reapropria os espaços, reinventa gestos, transgredindo as tentativas de racionalização do corpo. Nas rodas de capoeira os movimentos corporais são expressos nas diferentes direções, níveis, formas, planos, tempo, velocidade e peso, elementos semânticos relacionados ao uso da técnica corporal em questão, se angola e regional, e articulados aos símbolos produzidos nesse saber-fazer, marcado permanentemente pela flexibilização do corpo na relação com a técnica e com o rito.

Quando se observa uma “meia-lua de frente”<sup>342</sup>, podemos constatar que ela tanto ascende como descende e tanto avança quanto recua por não enfatizar direções, mas sentidos que estão contidos nelas. Há um princípio na direção, ela contém no mínimo dois sentidos: avançar e recuar. “Os sentidos dos movimentos, ou graus de mobilidade, são determinados por estímulos, que podem ser internos, fornecidos pelo ambiente, e às vezes ambos, interno e externo. O capoeirista se expressa em resposta a esses estímulos (no diálogo corporal do jogo)”<sup>343</sup>.

Silva<sup>344</sup> considera que a capoeira não indica a utilização de formas predeterminadas, mas a conjugação de duas das três dimensões<sup>345</sup> (altura, largura e profundidade) do corpo no espaço. Ele descreve que se constroem os planos horizontal, vertical e sagital por meio dos quais o capoeirista atua a partir da ideia da movimentação em espiral. E os planos são a resultante da junção de duas dimensões que incluem a vertical, a horizontal e a sagital, as quais foram denominadas por Laban de planos da porta, da mesa e da roda.

De modo cumulativo, as direções, as dimensões e os planos resultam em volume, o espaço tridimensional que o corpo de fato ocupa no jogo. Podemos pegar esse corpo e compactá-lo (enrolá-lo em uma bola apertada) ou ampliá-lo (achatá-lo o máximo possível), mas o volume permanece constante.<sup>346</sup>

Sendo assim, contendo de forma intrínseca a espiral, o capoeirista atua alternadamente nesses três planos executando as mais variadas linhas da forma, em outras palavras, em espiral avança ou recua, esquiva-se etc., utilizando de duas formas básicas de desenho no espaço, que são as linhas curvas e angulares.

Os desenhos produzidos pelo corpo no espaço demonstram distintas implicações, quanto à ideia básica de atuação do sujeito, por exemplo:

---

<sup>342</sup> Meia-Lua de Frente (golpe ofensivo da capoeira) consiste em lançar a perna de trás, esticada, num movimento de rotação, de fora para dentro. A parte que toca o adversário é a parte interna do pé.

<sup>343</sup> (SILVA, 2008, p. 75)

<sup>344</sup> (2008)

<sup>345</sup> As três dimensões são altura, largura e profundidade. Mesmo se dando ênfase a duas das dimensões, o movimento corporal existe sempre na forma tridimensional.

<sup>346</sup> (SILVA, 2008, p. 76)

desenhos curvos e circulares produzem uma sensação de fluência e continuidade; inversamente aos desenhos com as linhas retas e angulares, que, quando em movimento, produzem uma sensação de queda, corte no espaço, rotina, fundamento maquinal e inflexibilidade. Os primeiros, portanto, são aqueles que melhor retratam o *princípio da fluência*, intrínseco à ginga.<sup>347</sup>

Assim, sobre a atuação do sujeito, os princípios da fluência, intrínseco à ginga, fazem retomar a discursão de Sousa e Dias<sup>348</sup> acerca dos estilos de jogo, pois os autores comentam que no jogo de angola percebem-se movimentos mais curtos e quebrados, numa flexibilização do gesto, bem como a ênfase no direcionamento para o chão. Homens gigantes que ficam minúsculos movimentando-se espiraladamente. Na angola o espiralado de movimentos segue o ritmo do jogo, variando de lento a moderado, favorecendo o controle do corpo. O peso com que o movimento é realizado varia de firme a suave.

Além disso, na capoeira angola os gestos fluem nos diferentes planos, quais sejam horizontal e/ou vertical, com variações da fluência: livre e controlada. O peso firme acentua a dinâmica e a intensidade do gesto que é luta, dança, memória e esquecimento de uma tradição. E quanto ao jogo do estilo regional, o tempo é acelerado, ritmando um jogo mais rápido, com a realização de saltos que desenham uma trajetória que se apropria do ar, ocupando um novo espaço social e simbólico. Durante o jogo, os movimentos também são realizados no nível médio e baixo. Nas distintas abordagens do jogo o corpo cultua a plasticidade e cria formas diversas. Essa expansão do corpo no jogo da regional

abre a possibilidade de utilização do plano alto e, simbolicamente, “levanta o negro”. Outro exemplo dessa expansão espacial é a introdução das acrobacias, dos movimentos giratórios no ar, próprios à sequência de balão, que possibilitam ao capoeira apropriar-se do ar, um território sem dono (...) Nessa capoeira mestiça, os corpos se tocam nos movimentos corporais conhecidos como golpes ligados<sup>349</sup>.

Rector<sup>350</sup> possui uma maneira interessante de apresentar o jogo de capoeira. Ela apresenta-o em três níveis. Considera que três é o número cabalístico presente na capoeira, que pode ser visto em termos de *superego*, *ego* e *id*, em termos do Pai, do Filho e do Espírito Santo. Ou seja, há uma passagem do plano físico para o espiritual. E os três níveis são o denotativo, o conotativo e o mítico:

---

<sup>347</sup> (IDEM, p. 76)

<sup>348</sup> (2010)

<sup>349</sup> (REIS, 2000, p. 197 apud SOUZA; DIAS, 2010, p. 626)

<sup>350</sup> (2009)

- no nível denotativo a capoeira é um esporte, uma luta, uma competição, uma dança, um jogo de lutadores;
- no nível conotativo é uma ardil, um conhecimento de seres humanos, de vida, de motivações. Quando esse processo ocorre, a capoeira torna-se parte do comportamento diário, explica Rector. Um dos elementos principais neste processo é o ardil, a manha que introduz movimentos imprevisíveis, como, escapar em lugar de atacar, cair antes do ataque terminar, fingir que vai atacar quando procede de forma diversa. Nesses termos, ganha o jogo quem souber manejar o processo e não a estrutura em si;
- no nível mítico é a perfeição. Rector observa que só após uns “dez anos”<sup>351</sup> é que o capoeirista se torna Mestre e a magia é alcançada.

Vejam o que propõe a autora, pode-se criar a seguinte matriz:

técnica	-	Ardil	-	Magia
/		/		/
luta	-	reflexão	-	espiritual
/		/		/
biológico	-	mental	-	transcendental

Conforme Júlio Tavares<sup>352</sup>, o jogo possui dois eixos: ataque e defesa ou escape e ataque. Ele descreve que os eixos formam uma sequência circular contínua seguindo este esquema: escape → ataque → defesa → ataque. Então, a ação do jogo usa os seguintes movimentos, por exemplo, ataque: usando a cabeça, mão, cotovelos, joelhos, pés, técnicas de abaixamento e golpes; quanto à defesa: pode usar escape, bloqueio, rolamento e agarramento. Tavares pontua que o elo dos eixos é a cintura, contudo, não apresenta ponto fixo, a partir do qual a parte superior ou inferior do corpo se move. A cintura é o ponto móvel que inter-relaciona as outras partes do corpo.<sup>353</sup>

Portanto, os gestos formam uma sequência significativa que adquire um significado diverso segundo a situação. A capoeira é um discurso em que o interpretante é um rema, uma proposição aberta, cujo significado final ou normal, como diria Peirce<sup>354</sup>, depende do emissor e receptor neste jogo de domínio e de submissão. E nesse discurso que é um jogo de perguntas e respostas, de diálogo de corpos é onde eu venço quando o meu parceiro não tem mais respostas

<sup>351</sup> Essa concepção vai variar de mestre para mestre de capoeira, de grupo para grupo, ou seja, alguns consideram que para se tornar mestres tem que ter no mínimo 25 anos de capoeira; outros não, o mínimo é 10 anos, como ressalta Rector. Então, isso é uma perspectiva relativa.

<sup>352</sup> (1984)

<sup>353</sup> (RECTOR, 2009)

<sup>354</sup> (IDEM)

para as minhas perguntas. Refiro-me ao jogo da capoeira na forma amistosa, ou seja, na roda é verdadeiramente um diálogo de corpos. Digo que o jogo da capoeira comunga do seguinte princípio que estão nos jogos corporais ao qual Vianna destaca]

“[...] além de contribuírem para o aumento da percepção corporal e para o desenvolvimento da parte motora, colaboram também para desenvolver a rapidez de raciocínio, encontrando soluções rápidas para as situações que se apresentam. A velocidade do diálogo que se instala entre as pessoas durante os Jogos corporais faz que soluções tenham de ser achadas rapidamente, não dando tempo para grandes elaborações. Pensamento e ação acontecem em tempo acelerado, fazendo que a pergunta e a resposta sejam desenvolvidas instantaneamente, em um curto período. A cada ação do parceiro (jogador) a reação deve ser imediata.<sup>355</sup>

No jogo da capoeira gestos, movimentos, sequências de golpes interligados, esquivas, etc. são conteúdos simbólico familiar entre os jogadores e que estão contidos no corpo pela prática de treino e pelo exercício do jogo. Ao iniciar o jogo dois capoeiristas partem do "pé" do berimbau e iniciam um balé de perguntas e respostas corporais, até que um terceiro compre o jogo e assim desenvolve-se sucessivamente até que todos entrem na roda. Todavia, é necessário apreender esses conteúdos simbólicos atribuindo a eles sentido e significado para que haja a possibilidade de dialogar corporalmente no jogo da capoeira, pois, se minimamente não se tem elementos comunicativos de uma linguagem para se comunicar, fica difícil acontecer diálogo.

Tedlock<sup>356</sup> afirma que o “diálogo é um processo que continua e, por si só, indica processo e mudança”<sup>357</sup>. Deste modo, provavelmente, foi através do diálogo corporal que se deu a capoeira primitiva, a qual os negros praticavam. Luta-dança-jogo de ataque e defesa, expressão de um grito de liberdade que se destacava pelo corpo.<sup>358</sup> O corpo escravo foi um dos principais propulsores para a mudança do contexto de escravidão no Brasil. Provavelmente, foi neste momento que surge a capoeira. E até os dias de hoje continua provocando mudanças, pois a capoeira é jogada em muitos países, com diferentes etnias, língua e culturas.

Dentro desse contexto que o homem continua jogando a capoeira através do diálogo, provocando muitas transformações. Ouvei na fala de muitos mestres de capoeira que o jogo dela é “um jogo de pergunta e resposta”, um diálogo. E quando ele não é coerente e compreensível entre os jogadores o jogo é observado estranho, mal jogado. Ou seja, a resposta não condiz com a pergunta realizada no diálogo.

---

<sup>355</sup> (RAMOS, 2007, p. 48)

<sup>356</sup> (1991)

<sup>357</sup> (TEDLOCK, 1991, p. 185)

<sup>358</sup> (SOUSA, 2010)

Há um princípio muito usado na roda, no jogo pelos capoeiristas: a “volta ao mundo”, que significa girar a trajetória circular para (re)iniciar o jogo, ganhar organicidade para continuar o diálogo corporal ou pausá-lo. Dessa maneira, havendo coerência no diálogo corporal haverá uma unidade na perspectiva desse diálogo estabelecido, e quanto não há coerência e compreensão no jogo não existe vozes que dialogam através do corpo. Ou seja, não irradia o prazer, há uma tensão. Essa tensão poderá decorrer em dois fins diferentes: o de encerrar o jogo neste diálogo corporal truncado ou retornar ao início do jogo, dando mais uma chance de diálogo e esperamos que haja uma transformação no mesmo.

Nesse caso, havendo tensões, confusão no diálogo do jogo, os jogadores não falam corporalmente uma mesma fala, linguagem, assim, existindo embaraço na combinação de ataque e contra ataque. Logo se percebe que o jogo está incompreensível entre os interlocutores-jogadores. Isso pode ser que um dos jogadores não tem propriedade dos códigos, signos, partituras linguística corporal e contextual que possa travar uma comunicação fruída entre os jogadores.

E quando o diálogo frui tranquilamente – é aquele que prima por uma linguagem que se baseia nos fundamentos do jogo, que utiliza ferramentas (arranjos, combinações) coerente para um debate corporal, onde uma pergunta (ataca) e o outro responde com “n” possibilidades, que sejam adequadas para esquivar do ataque e contra atacar. Então, seja qualquer indivíduo que jogue a capoeira, por exemplo, um chinês com árabe, seguindo o princípio do fundamento do jogo. Eles irão com certeza realizar num mínimo um bom jogo.

Porém, há de se considerar, é claro, o nível de experiência de cada interlocutor-jogador - aluno iniciando, aluno iniciado, professores a mestres, pois cada um contextualiza um nível de diálogo. Contudo, a capacidade de um nível como a dos mestres e professores não impossibilita estabelecer um contexto de nivelção dialética entre os menos experientes (iniciantes e iniciados) para dialogarem tranquilamente com os mais experientes (mestres e graduados).

O exercício do treinamento e do jogo da capoeira, com a pesquisa e o envolvimento com a manifestação, junto aos mestres experientes e profundos conhecedores da capoeira, pode-se alcançar uma vasta e incrível simbologia de sentidos e significados que possui a capoeira. No jogo de capoeira, Mourão<sup>359</sup>, de maneira prática e simbólica, dá-nos a seguinte noção básicas sobre o diálogo corporal e a linguagem que assumem a capoeira.

---

<sup>359</sup> (2008)

Um atabaque ressoa sozinho, em meio ao silêncio de uma roda de pessoas. De repente começa o tilintar melódico e metálico de um berimbau. A roda dá início a palmas cadenciadas, duas pessoas de branco giram seus corpos no ar. Os braços ganham apoio no chão e as pernas são lançadas para cima, por sobre todos... O ritmo aumenta e com ele a velocidade dos movimentos. Quando o adversário toma a ofensiva, o outro recua, mas parece que os dois respeitam o ritmo e a cadência da música e das palmas. Será ensaiado ou pretendem, com aqueles golpes, derrubar um ao outro? De repente, um deles cai com o rosto colado no chão. No instante seguinte já sorri, volta a dançar (jogar) e a fazer mil acrobacias, até que, por fim, a música arrefece, os adversários cumprimentam-se e saem do centro da roda, para que entre outros dois (para dar início a outro jogo de capoeira).<sup>360</sup>

Mourão<sup>361</sup> nos dá uma descrição sucinta e clara sobre como se manifesta a capoeira. Uma luta dançada, um jogo rítmico e musical repleto de movimentos: esta é a capoeira, cujo verdadeiro objetivo não consiste em machucar ou atingir em cheio o parceiro de ginga, mas criar sempre novos jogos corporais, esquivar-se e seguir no ar, ao som dos instrumentos, palmas e vozes da roda, movimentando e posicionando o corpo de forma inimagináveis...

Pode-se considerar que a capoeira tenha fundamentação, base, em um número relativamente “pequeno” de golpes que podem, no entanto, atingir uma harmoniosa complexidade através de suas variações. A capoeira tem por base<sup>362</sup> os seus principais golpes, que são: cabeçada, rasteira, rabo de arraia, chapa de frente, chapa de costas, meia lua e cutilada de mão<sup>363</sup>. Todavia, Waldeloir Rego faz uma observação interessante a respeito do que Vieira colocou acima,

A capoeira é uma só, com ginga e determinado número de toques e golpes, que servem de padrão a todos os capoeiras, enriquecidos com criações novas e variações sutis sobre os elementos matrizes, mas que não os descaracterizam e interferem na sua integridade. Apenas o que houve na capoeira dita regional, foi que o Mestre Bimba a desenvolveu, utilizando elementos já conhecido dos seus antepassados e enriquecendo com outros a que não lhes foi possível o acesso. Mesmo assim os elementos novos introduzidos, são facilmente reconhecidos, e distintos dos tradicionais como é o caso dos *golpes ligados*, ou *cinturados*, provenientes dos elementos de lutas estrangeiras, o que não se verifica nos golpes tradicionais, onde os capoeiristas não se ligam e mal se tocam.<sup>364</sup>

---

<sup>360</sup> (MOURÃO, 2008, p. 11)

<sup>361</sup> (2008)

<sup>362</sup> Essa Base que refere Vieira (1995) é tomada na perspectiva da capoeira primitiva, que por sua vez constituiu os fundamentos tanto da capoeira angola como na regional, porém, a primeira segue mais essa base e a segunda a tomou e agregou outros golpes para constituir sua própria base e assim fundamentar o estilo. C.f nos itens da 1ª seção: “Sublinhados acontecimentos nos ‘instante’ (s) ... da Capoeiragem” e “Capoeira é Capoeira...mas, agora tem até sobrenome(s)”.

<sup>363</sup> (VIEIRA, 1995).

<sup>364</sup> (REGO, p. 34)

A capoeira é, ainda, uma luta onde os jogadores, ao soltarem os golpes ao ritmo da ginga, utilizam a música cantada e tocada na roda neste balé acrobático e de combate. A capoeira é a única modalidade de luta marcial que se faz acompanhada por instrumentos musicais. Isso se deve, basicamente, às suas origens entre os escravos, que dessa forma disfarçavam a prática da luta numa espécie de dança, enganando os senhores de engenho e os capitães-do-mato.<sup>365</sup>

No início esse acompanhamento era feito apenas com palmas e toques de tambores. Posteriormente, foi introduzido o berimbau<sup>366</sup>, instrumento composto de uma haste tensionada por um arame, tendo por caixa de ressonância uma cabaça cortada. O som é obtido percutindo-se uma haste no arame. Pode-se variar o som abafando-se o som da cabaça e encostando uma moeda de cobre no arame. O caxixi, uma cestinha de vime com sementes secas no seu interior, complementa o instrumento.<sup>367</sup>

Rego afirma em seus estudos que não conheceu documentação fidedigna que afirme de maneira taxativa que no princípio só havia golpes no jogo da capoeira. Contudo, observa que segundo os fatos o acompanhamento musical não existia, logo os toques teriam vindo depois e se adaptado aos golpes e a eles ficado intimamente ligados, a ponto de haver hoje golpes com nome de toques e vice-versa.<sup>368</sup>

Em princípio, até que não se tenha conhecimento de documento em contrário, o que me levou a pensar num jogo de capoeira sem toques foi, de um lado, o fato de ainda hoje, se bem que muito raro, se jogar capoeira sem acompanhamento musical. Mestre Bimba, por exemplo, não admite o berimbau no começo do aprendizado, isso só acontecendo na terceira fase, a que chama sequência com berimbau, sem se falar nos discípulos já formados, que jogam durante um tempo enorme, usando todos os golpes necessários, sem que se ouça uma nota musical qualquer, partida de um dos instrumentos musicais da capoeira.<sup>369</sup>

Por outro lado, o autor observa que há escassas informações deixadas pelos cronistas e viajantes que por aqui passaram, pois todos eles, quando se referem à capoeira, são unânimes em falar isoladamente do jogo sem o toque de berimbau; ou falam do berimbau (hoje instrumento principal da capoeira), mas sem referirem-se à capoeira.<sup>370</sup>

---

<sup>365</sup> (IDEM)

<sup>366</sup> O berimbau, um instrumento usado inicialmente por vendedores ambulantes para atrair fregueses, tornou-se instrumento símbolo da capoeira, conduzindo o jogo com o seu timbre peculiar. Os ritmos são em compasso binário e os andamentos lento moderado e rápido são indicados pelos toques do berimbau. (VIEIRA, 2005).

<sup>367</sup> (PINTO, 1995).

<sup>368</sup> (REGO, 1986)

<sup>369</sup> (IDEM, p. 58)

<sup>370</sup> (REGO, 1986)

Mourão<sup>371</sup> pondera que na realização dos toques de berimbau é interessante lembrar que não há consenso entre mestres e grupos. Nesses termos, não exporei aqui uma padronização de jogo que deve ser feito de acordo com cada toque na roda de capoeira porque essa não é minha intenção. No entanto, mencionarei alguns toques mais comuns que não devem ser desconhecidos e que o GMC mais comumente utiliza. Assim, é importante que, ao entrar na roda para jogar se saiba qual é o toque realizado pelo berimbau, pois é ele que determinará a forma que o capoeirista deve jogar.

**Angola:** se o berimbau tocar angola (toque lento e cadenciado), o jogador deverá partir para um tipo de jogo mais lento, com movimentos baixos e próximos ao outro jogador.

**São bento pequeno:** no caso do toque São Bento Pequeno, prevalecerá um jogo mais cadenciado, solto e de exibição;

**São bento grande de angola:** o toque São Bento Grande de Angola acompanha um jogo mais rápido e com maior nível de habilidade. Curiosamente é também utilizado no jogo de capoeira regional;

**Santa Maria:** toque que requer um jogo de muita habilidade e sincronia, uma vez que os capoeiristas podem usar navalhas nos pés ou nas mãos;

**São bento grande de angola:** conhecido também por São Bento de Bimba<sup>372</sup>, caracteriza a regional, no qual o jogo se desenvolve de maneira mais rápida e próxima, com movimentos predominantemente altos;

**Iúna:** é um toque usado apenas para o jogo de mestre, contra-mestre, professor, instrutor, monitor, graduado. Nesse toque os alunos serão plateia e não deverão jogar, nem bater palmas ou cantar;

**Banguela:** é o mais lento toque de capoeira regional, usado para acalmar os ânimos dos jogadores quando o combate aperta. É o toque utilizado pelo capoeirista contemporâneo. Marca um jogo de muita técnica em cima e em baixo;

**Idalina:** toque lento, mas de batida forte, também usado para o jogo de faca ou facão;

**Amazonas:** é o toque festivo, usado para saudar mestres visitantes de outros lugares e seus respectivos alunos. É usado em batizados e encontros de capoeira;

**Cavalaria:** é um toque de alerta. É usado para avisar o perigo no jogo, a violência e a discórdia na roda. Na época em que a capoeira era proibida este toque era utilizado para alertar os capoeiristas sobre a chegada da polícia montada, ou seja, da cavalaria;<sup>373</sup>

---

<sup>371</sup> (2008)

<sup>372</sup> (CAMPOS (2009), MOURÃO (2008)

<sup>373</sup> (MOURÃO, 2008)

Os toques da capoeira regional idalina, iúna, e banguela são tocados sem canto, para capoeiristas formados (mestre, contramestre, professor).<sup>374</sup>

**Samba de roda:** é um toque para a roda de samba, geralmente feito depois da roda, para descontrair o ambiente. É a ocasião adequada para o capoeirista mostrar que também é bom de samba.

É importantíssimo saber que o berimbau é o instrumento que comanda a roda. Seu toque deve ser ouvido claramente e nunca ser abafado pelos outros instrumentos. O mestre é o responsável pela roda de capoeira. Cabe a ele o controle do jogo (início, interrupção e fim). Na ausência do mestre, assume o contramestre ou o mais graduado da roda.

Numa roda de capoeira o conjunto rítmico completo é composto por: três berimbaus (um grave - Gunga; um médio e um agudo - Viola); dois pandeiros; um reco-reco; um agogô e um atabaque. A parte musical tem ainda músicas que são cantadas e repetidas em coro por todos na roda. Viera<sup>375</sup> ressalta que um bom capoeirista tem obrigação de saber tocar e cantar os temas da capoeira.

Um fator que pode contribuir bastante para a eficácia do jogo e da roda é a introdução da musicalidade. Tanto os instrumentos, quanto os cantadores são de fundamental importância no ritual do jogo e exercem total influência, a ponto de fazer com que um jogador possa realizar movimentos complexos, movido pela estimulação da música. Para Vieira<sup>376</sup>, existem três funções básicas nos cânticos da capoeira:

- i) Função ritual, que fornece à roda o ritmo e animação; ii) Função conservadora das tradições, que reaviva a memória das comunidades capoeiristas acerca dos acontecimentos importante em sua história; iii) Função ética, que promove um constante repensar dessa mesma história e dos princípios éticos nas rodas de capoeira.<sup>377</sup>

Ao iniciar a roda, o capoeirista deve esperar a permissão do mestre ou mais graduado, caso o mestre não esteja, para poder entrar para jogar. Se for o início de uma roda de angola o jogador deve esperar que cantem a **ladainha** e, ao final, ao sinal da inclinação do berimbau para baixo, os jogadores já podem se posicionar ao pé do berimbau e, quando o catador solista terminar o canto **corrido**<sup>378</sup> e o coro (a roda de capoeiristas) responderem, então, os jogadores terão permissão para iniciar o jogo.

---

<sup>374</sup> (IDEM)

<sup>375</sup> (1995)

<sup>376</sup> (1990 apud BRITO, 2008)

<sup>377</sup> (BRITO, 2008, p. 21)

<sup>378</sup> O canto **corrido** é utilizado num ritmo mais acelerado (São Bento Grande, Cavalaria, Amazonas, São Bento Pequeno), sendo composto normalmente por dois versos. O capoeirista solista canta os versos que são depois

Se for o início de uma roda de regional, os jogadores devem esperar que cantem uma chula<sup>379</sup> ou uma quadra<sup>380</sup> para se posicionarem ao pé do berimbau e para sair devem aguardar o coro do canto corrido e ao mesmo tempo o sinal do berimbau (inclinação). Por outro lado, se o jogo já estiver acontecendo, outro jogador pode comprar, contudo, na Angola não se costuma comprar o jogo, isto é, entrar sozinho e escolher um dos capoeiristas que está jogando.

No entanto, para fazer a compra, o capoeista deve pedir permissão ao gunga<sup>381</sup> (berimbau) e ao mestre. Segundo os fundamentos do jogo da capoeira, um aluno não deve o jogo de um mestre que esteja jogando na roda; ou um menos graduado cortar jogo de mais graduados que ele, por exemplo, num jogo de mestre e contramestre, um graduado, ou instrutor não é permitido, salve se o mestre ou mais graduado da roda permita e os dois mais graduados consintam também. Considerando que ao comprar deve-se voltar ao pé do berimbau para iniciar o jogo.

Voltando a falar da roda com o jogo, D'Amorim e Atil<sup>382</sup> tratam sobre um dado importante da roda de capoeira, que é a influência indígena para o uso da roda pela capoeira, pois os índios tiveram contato com os negros e influência nessa formação para acontecer o jogo. As manifestações africanas não utilizavam esse formato. E a roda é um ambiente que serve para os dois capoeiristas exercerem uma forma de comunicação, uma verdadeira linguagem corporal. Em outras palavras, um jogo de perguntas e respostas. Contudo, chegará num momento que as perguntas ficarão sem respostas, e é assim que alguém sai em vantagem de um jogo.

---

repetidos pelo coro, por exemplo, Xô, xô meu canário/meu canário é cantador/ Xô, xô meu canário/Foi embora e me deixou/ Xô, xô meu canário/Meu canário é da Alemanha/ Xô, xô meu canário/Nego velho também apanha. (MOURÃO, 2008)

<sup>379</sup> **A Chula:** É uma cantiga curta, normalmente feita de improviso que faz apresentação ou identificação. É entoada pelo cantador para fazer a abertura de sua composição. Normalmente faz uma louvação aos seus mestres às suas origens ou à cidade em que nasceu ou está no momento, pode ainda fazer culto aos fatos históricos, lendas ou algum outro no momento, pode ainda fazer culto a fatos históricos, lendas ou algum outro elemento cultural que diga respeito à roda de capoeira. É comum aos cantadores da roda usarem a chula como introdução para as corridos e ladainhas e, durante a mesma é sugerido um refrão para o coro cantar. Ex.: "Vida de solteiro é dura de casado é muito mais o marido vai na festa aí meu bem... a mulher quer ir atrás se ele diz que não leva vira onça e diz que vai é por tudo isso que não caso prá viver a vida em paz Camaradinha... Iê, Aquinderê!... (autor: Mestre Cícero)

<sup>380</sup> **Quadra:** é uma estrofe curta de apenas quatro ou seis versos simples, cujo conteúdo pode variar de acordo com a criatividade do compositor que pode fazer brincadeiras com sotaque ou comportamento de algum companheiro de jogo, pode fazer advertências, falar de lendas, fatos da capoeira ou figuras importantes da capoeira. A participação do coro é obrigatória. Normalmente as quadras terminam com uma chamada ao coro que pode ser: camaradinha, camará, volta ao mundo, aruandê..., dentre muitas. Ex.: "A canoa virou, marinheiro ô, no fundo do mar tem dinheiro A canoa virou, marinheiro ô, no fundo do mar tem dinheiro" (Autor não conhecido).

<sup>381</sup> O berimbau Gunga na roda de capoeira sempre é tocado pelo mais graduado na roda. Ou quando o mestre, não assume deixa a um contramestre, ou professor, etc. E se houver um professor no gunga e, o mestre estiver na roda, deve-se pedir ao mestre e depois a quem está no berimbau gunga.

<sup>382</sup> (2007)

Corroborar-se que no jogo corporal da capoeira a “voz do corpo do capoeirista”<sup>383</sup> é a ginga... E é o principal meio que faz com que persista a dúvida no jogo, ou, seja dramatizada, fingindo “o que é mais não é...” E a ginga é o movimento que caracteriza a capoeira – em qualquer lugar que alguém a identifica faz a relação com essa dança-luta. Através da camuflagem de um golpe, por meio da ginga, o adversário pode ser surpreendido e ficar sem reação. Nesse momento a enganação dos movimentos aplicados pelo capoeirista pode ser conhecida por mandinga, a qual é constantemente empregada no jogo. A respeito da **ginga** e do poder do capoeirista de poder enganar seu adversário, Anjos<sup>384</sup> tece o seguinte comentário:

A capoeira é caracterizada pela ginga, movimentação constante do capoeirista de um lado para o outro, a partir da qual são executados os golpes e realizadas as defesas. [...] Outro componente importante é a mandinga, o engodo, a enganação, que faz o oponente pensar que o capoeirista vai dar um golpe, mas na realidade refuga ou executa um outro.<sup>385</sup>

Nessa perspectiva, defendo que é por meio da ginga que o capoeirista consegue disfarçar as intenções de sua mente para com o outro jogador. Ela parece um caminhar disfarçada em ludicidade, brincadeira, como se alguém estivesse interpretando uma peça teatral de improviso.

No jogo de capoeira os jogadores relacionam-se um com outro num jogo de luta coreografado a fim de adquirir uma representação que busca a sedução do outro e que, por isso, está relacionado a um jogo de poder e força que tem valor em si próprio e, em torno dele vão se elevando outros valores. Na capoeira o silêncio dança, pois é perfeita a imagem de felicidade. Coreografia não-verbal: toque, gesto, símbolo.

Uma das coisas mais fascinantes da capoeira é sentir o poder de liberdade que a capoeira oportuniza na roda, no jogo, podendo criar várias estratégias de ataque e defesa sem ter que se prender a regras, a algo rígido. É nesta liberdade que se apresenta a expressão corporal individual, a improvisação. Mestre Pastinha falou que “capoeira é [...] tudo que a boca come”<sup>386</sup>. Ele quer dizer que na capoeira há toda a autonomia do praticante na execução dos gestos corporais mediante o jogo.

No jogo da capoeira a apresentação se dá como uma atividade livre, tomada na sua maioria pelos capoeiristas como “não-séria” e exterior à vida comum. Nesses termos, para que

<sup>383</sup> Frase do poeta e capoeirista Adelson Pereira Lima, que está no seu livro: Capoeira: um universo de Inspiração, publicado em São Paulo: 2010. (p.15)

<sup>384</sup> (2003)

<sup>385</sup> (ANJOS, 2003, p. 125)

<sup>386</sup> Fala esta frase no documentário: “Pastinha eternamente: uma vida pela capoeira”.

possa ser melhor entendido o jogo da capoeira como uma manifestação de liberdade embarco na ideia de Huizinga, que explica que há duas características fundamentais do jogo: “o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade”<sup>387</sup>, ou seja, é algo “que facilmente poderia ser dispensado, é algo supérfluo”<sup>388</sup>.

Contudo, para o autor, o jogo “só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade”<sup>389</sup>. Sem contar que em qualquer instante é possível adiar ou suspender o jogo porque ele “jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas “horas de ócio”<sup>390</sup>. Huizinga reitera que o jogo “liga-se a noções de obrigação e de dever apenas quando constitui uma função cultural reconhecida, como no culto e no ritual”<sup>391</sup>.

Outra característica fundamental do jogo apresentada por Huizinga é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Ou seja, só fazendo de conta ou brincando esta orientação faz com que o jogo se inferiorize e perca mais a seriedade que tem a vida comum.

O jogo apresenta-se “como um intervalo em nossa vida cotidiana”<sup>392</sup>. O fato de pertencer exterior à vida habitual é atribuído a ele a característica de *desinteressado*, “pois ele se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo”<sup>393</sup>. Então, por isso “ele se demonstra como ‘atividade temporal’, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização”<sup>394</sup>.

Portanto, o jogo da capoeira sobre as condições expostas por Johan Huizinga nos dá mais um indício de ver a capoeira através do jogo como brincadeira. Assim, quando um capoeirista se depara com o jogo na roda de capoeira, com a luta, a dança, a brincadeira e a ludicidade, levam-no a desprender as tensões, pressões e problemas com a ajuda da ludicidade do jogo que atua no corpo, no gesto, no movimento, na vida.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para experiência” [...] “para o próprio

---

<sup>387</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 11)

<sup>388</sup> (IDEM)

<sup>389</sup> (IDEM)

<sup>390</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 11)

<sup>391</sup> (IDEM)

<sup>392</sup> (IDEM)

<sup>393</sup> (HUIZINGA, 2000, p. 11)

<sup>394</sup> (IDEM, p. 11-12)

conhecimento. (E) [...] São as exigências do próprio jogo que nos dão o caminho a ser seguido. O mais importante é o processo de conhecimento e conscientização que os participantes(jogadores) adquirem como resultado desse jogo.<sup>395</sup>

Merleau-Ponty afirma: “É verdade que o mundo é o que vemos e que contudo, precisamos aprender a vê-lo”<sup>396</sup>. Ele analisa que o visível<sup>397</sup> é lacunar, poroso e inteiramente nervurado pelo invisível, ambos considerados como dimensões que se imbricam em estado de ininterrupto brotamento, pelo que o mundo é reconstituído a todo momento. Os sentidos do que é visto ou experienciado perfilam-se uma membrura entre ambos, que trama todo o sensível. É da imbricação dessas dimensões que, por exemplo, um vermelho visto a nossa frente poderá remeter-nos a uma pintura, a uma promessa ou a um movimento histórico.

Há uma invisibilidade que é deste vermelho, sem sê-la totalmente, que o altera sendo por ele alterada, atingindo o seu modo de ser. A profundidade, nesses termos, não é a chamada terceira dimensão, mas a “experiência de reversibilidade de dimensões, de uma localidade global onde tudo está a um só tempo, cuja altura, largura e distância são abstratas, de uma voluminosidade que se exprime com uma palavra dizendo que uma coisa lá está”.<sup>398</sup>

Desse modo, entendendo o que foi exposto acima sobre os planos dimensionais por onde opera o jogo da capoeira e os elementos envolvidos neste espaço que acontece o jogo vamos aprofundar mais essa visão sobre esse espaço, a roda. Assim, recorrendo as Ciências Exatas, a partir de seus estudos com a Geometria.

Utilizando a junção do plano  $\beta$  e da superfície esférica (círculo A e B) para delimitar o(s) lugar(es) do jogo da capoeira, o “terreiro”, o lugar espacial que pode se desenvolver a *performance* do jogo, tomando de maneira “análoga”<sup>399</sup> a região ou regiões para a compreensão desse espaço onde ocorre o jogo e para que possa entender os planos dimensionais que o corpo-capoeira se movimenta na roda de capoeira. Na ilustração a seguir está a junção das formas geométricas que resultou na:

**Figura 09** – Áreas de referência da roda de capoeira.

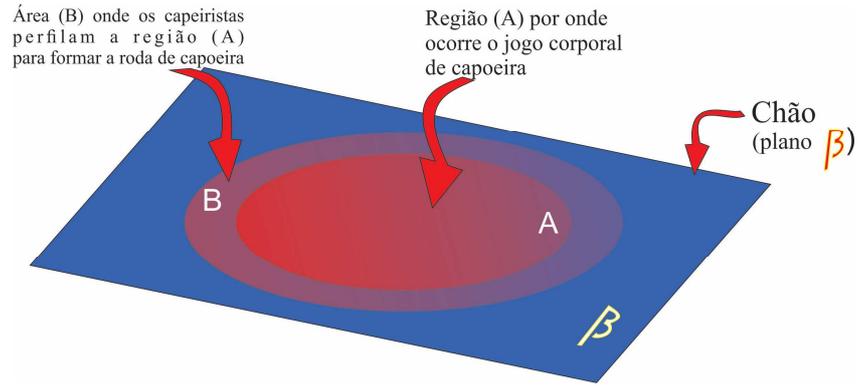
<sup>395</sup> (RAMOS, 2007, pp. 51-55)

<sup>396</sup> PALLAMIN, Vera M. Dobras do gesto estético no espaço urbano. In: MEDEIROS, Maria Beatriz; Marianna F.M. Monteiro (org). Espaço e Performance. Brasília: Editora da Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2007. [pp. 181-193]

<sup>397</sup> C.f melhor em: MERLEAU-PONTY, Maurice. O visível e o invisível. São Paulo: Perspectiva, 1984.

<sup>398</sup> (MERLEAU-PONTY, 1984b, p. 103 apud PALLAMIN, 2007, p. 183)

<sup>399</sup> É uma possibilidade de pensar o espaço ou região de abrangência onde ocorre o jogo da capoeira. Considerando essa analogia, equivalência, entre aspas – como algo que está “entre”, ou seja, o real e o imaginário; uma região de abrangência que tem mas não tem uma delimitação espacial geométrica.



Arte: SOUSA, Joelson.

Agora colocarei algumas dessas figuras geométricas na imagem da roda de capoeira realizada no “2º PARAZÃO MUZENZA”, pelo GMC, em Belém do Pará, no Espaço Cultura e Turístico São José Liberto<sup>400</sup>, dia 01 de dezembro de 2013. Assim, reunindo a área (B) e a região (A) com a roda do PARAZÃO, tem-se:

**Figura 10** – Roda de Capoeira no evento do “2º PARAZÃO MUZENZA” com figuras geométricas das áreas de referência da roda de capoeira

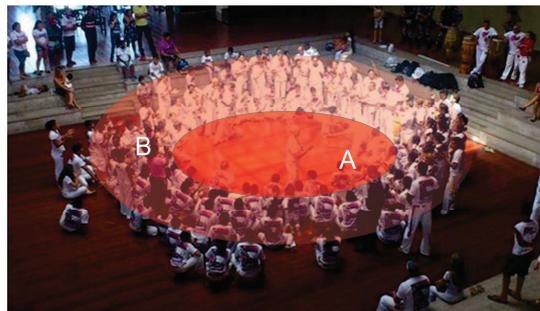
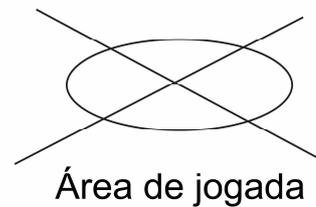
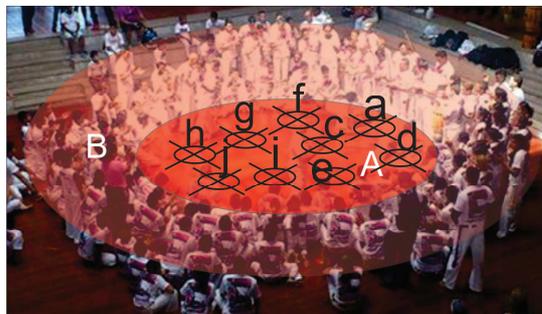


Foto: AMARAL, Polyane/Arte: SOUSA, Joelson.

E na superfície esférica (A) da roda a seguir representarei espaços onde possivelmente pode ocorrer o jogo corporal da capoeira, áreas (locais) sugestivas que pode se dá as jogadas entre os capoeiristas. Ilustração a seguir:

**Figura 11** – Áreas que podem ocorrer as jogadas de capoeira na roda.



Arte: SOUSA, Joelson.

<sup>400</sup> Endereço: Praça Amazonas, s/n – bairro da Cidade Velha – Belém. Espaço onde foi o antigo presídio São José.

Para que a roda de capoeira seja realizada precisa de uma orquestra de instrumentos ou bateria de instrumentos<sup>401</sup>. A referência da bateria de instrumentos que orquestra o ritmo musical da roda de capoeira geralmente possui berimbau(s), pandeiro(s), atabaque, agogô e reco-reco. A bateria do GMC na roda é organizada posicionando os instrumentos da esquerda para direita, na seguinte sequência: agogô, pandeiro de couro, berimbau viola (com a cabaça menor) que faz o som agudo, berimbau gunga (com a maior cabaça) que faz o som grave, berimbau médio (com a cabaça média) que faz um som intermediário, atabaque e por fim mais um pandeiro de couro.

**Figura 12** – Lugar da Bateria dos instrumentos na Roda de Capoeira do GMC.



Foto: AMARAL, Polyane/Arte: SOUSA, Joelson.

A imagem a seguir representação visual da mesma roda de capoeira demonstrada anteriormente, em outro ângulo de visão. Ilustra o lugar da Bateria de instrumentos de Capoeira do GMC (região demarcada de azul na figura).

Abaixo uma representação visual mais clara para ilustrar a organização da bateria dos instrumentos que compõe a roda do GMC. Segue uma ilustração da bateria da roda que ocorreu no dia 26.05.2013, no polo GMC, na E.E.E.F.M. Duque de Caxias, na Marambaia:

**Figura 13** – Composição padrão da Bateria de instrumentos do GMC.



Foto: acervo do GMC, polo da Marambaia/ Arte: SOUSA, Joelson.

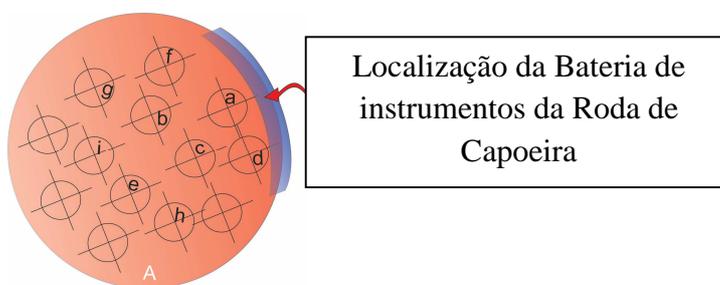
<sup>401</sup> Maneira que os capoeiristas denominam a orquestra de instrumentos de uma roda de capoeira.

A sistematização da prática da capoeira<sup>402</sup> ocorre provavelmente na segunda metade do século XIX<sup>403</sup>, a partir da formação do modelo de roda de capoeira acrescida de bateria e está conduzida por um trio de berimbaus.

O berimbau<sup>404</sup> representa o instrumento simbólico e condutor de todo o ritual da roda. Todavia, cabe observar que o formato ritualizado que nós conhecemos hoje se dá a partir da segunda metade do século XIX, no recôncavo baiano, com a bateria de instrumentos, compondo três berimbaus em escala, grave, médio e agudo, dois pandeiros, agogô e reco-reco. “O atabaque surge mais tarde na formação da bateria da capoeira”<sup>405</sup>.

Como já visto, a roda e a bateria são os lugares que se pode realizar as jogadas. Nesses termos, ilustro a seguir a roda de capoeira representada visualmente, sendo vista de cima:

**Figura 14** – Localização da Bateria de instrumentos da roda de capoeira vista de cima.



Arte: SOUSA, Joelson.

A Roda de capoeira, em suma, é o palco, o terreiro, o lugar da *performance* do jogo, do diálogo corporal dos capoeiristas. É um círculo de pessoas, de capoeiristas que se perfilam na roda batendo palma no ritmo do berimbau e cantando a música enquanto dois capoeiristas jogam capoeira. É importante considerar que o jogo entre dois capoeiristas pode terminar ao comando do capoeirista no berimbau (normalmente um capoeirista mais experiente), quando algum capoeirista da roda entra entre os dois e inicia um novo jogo com um deles ou quando um dos dois jogadores desejar parar a jogada.

Na representação visual geométrica da roda que a imagem vai tratar de definir o qual compõe a circunferência (A), vejamos melhor geometricamente abaixo:

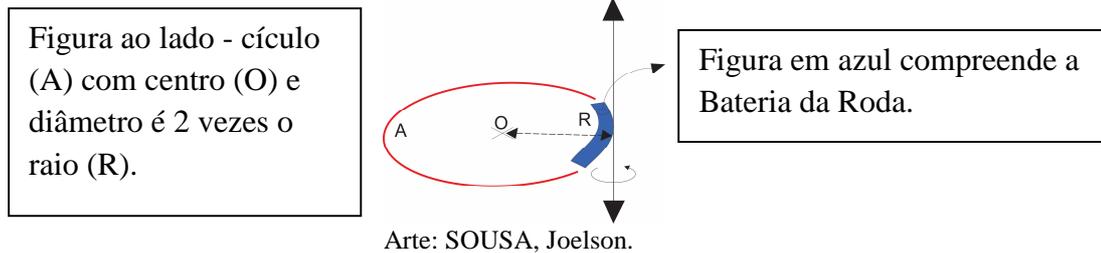
<sup>402</sup> A sistematização da prática da capoeira – são os métodos de ensino, como de Mestre Bimba (Manoel dos Reis Machado) e de Mestre Pastinha (Vicente Ferreira Pastinha);

<sup>403</sup> Passos (2003, p. 316).

<sup>404</sup> Instrumento de percussão, de origem africana, e, que é uma haste de madeira arqueada por um fio de arame, com uma cabaça presa ao dorso da extremidade inferior, e com o qual se acompanha a capoeira. [O arame é percutido com uma varinha, que o tocador segura com uma mão juntamente com o caxixi (chocalho), enquanto a outra mão aproxima e afasta da corda uma moeda, a fim de obter sons diferentes. Simultaneamente, aproxima-se ou afasta-se do corpo a abertura da cabaça, para modificar a intensidade do som. Sin.: *berimbau-de-barriga, bucumbumba, gobo, macungo, marimba, marimbau, matungo, mutungo, uricungo, urucungo.*];

<sup>405</sup> Idem.

**Figura 15** - Representação visual geométrica da roda de capoeira.



Geralmente, o tamanho da roda pode variar de um diâmetro de 3 metros até diâmetros superiores a 10 metros, ao mesmo tempo em que pode ter meia dúzia de capoeiristas até mais de uma centena deles. Santos<sup>406</sup> traz uma ideia interessante de roda de capoeira, no qual ele diz que a roda começa em um círculo perfilado por capoeiras e, no decorrer das atividades da roda, ela sofre variação em sua estrutura espacial, tornando-se uma figura oval. Contudo, além da oval existem outras disposições como iremos cita a seguir.

**Figura 16** - Representação visual da Roda de Capoeira oval.



Fonte:<<  
[www.flogao.com.br/cicmestrebimba/108942120](http://www.flogao.com.br/cicmestrebimba/108942120)>>/Arte: SOUSA, Joelson.

**Figura 17** - Representação da Roda com disposição quadrada.



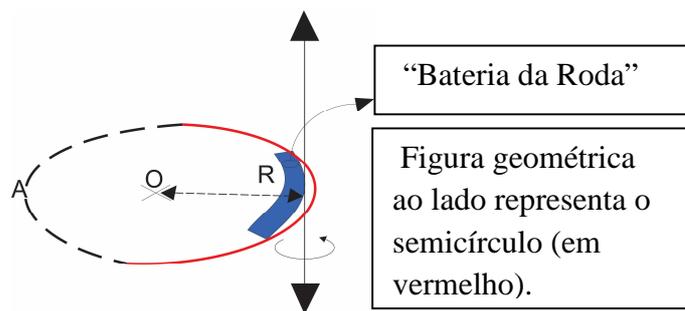
Fonte:<<[www.sinhazinhacapoeiraraca.blogspot.com.br/2012/01/roda-de-capoeira-roda-de-capoeira-e-m.html](http://www.sinhazinhacapoeiraraca.blogspot.com.br/2012/01/roda-de-capoeira-roda-de-capoeira-e-m.html)>>.

Acredito que suas variações geométricas possam mudar, contudo no imaginário dos que concebem a roda de capoeira sua referência geométrica real ou imaginada é um círculo. O Grupo Muzenza, quando se dispõe para formar uma roda de capoeira, comumente dispõe a roda em círculo ou em uma linha em paralelo com o público para quem se apresenta o jogo, o show de capoeira (os capoeiristas que perfilam a roda, se dispõem, junto com a bateria de instrumentos numa linha paralela à plateia que os assistem). A seguir veja algumas representações visuais:

A representação visual que segue dá um exemplo da roda em semicírculo. Imagem da formação da roda de capoeira do GMC do município de Concórdia do Pará.

<sup>406</sup> C.f em: SANTOS, Lindemberg. Capoeirando: um processo de criação em dança contemporânea induzido pela resignificação dos movimentos básicos da Capoeira Regional. Dissertação de Mestrado – ICA/PPGARTES/UFPa, 2001. Verificar sobre a sua teoria que descreve a roda de capoeira oval nas páginas 116 a 117.

**Figura 18** – Representação da Roda na disposição em semicírculo.



Fonte: arquivo pessoal FIGUEIREDO, Antônio Sidney de O.

Arte: SOUSA, Joelson.

A Figura que seguirá representa a roda que se dispôs **em linha reta** em relação ao público. Para apresentar jogo solo e jogo em dupla de acrobacias e floreios; com balões de projeção, e saltos mortais no solo. Evento do GMC – II Ver-o-Peso de Capoeira, realizado na Escola Estadual Temístocles de Araújo<sup>407</sup>, no bairro da Marambaia.

**Figura 19** – Representação da Roda que se dispôs em linha reta.

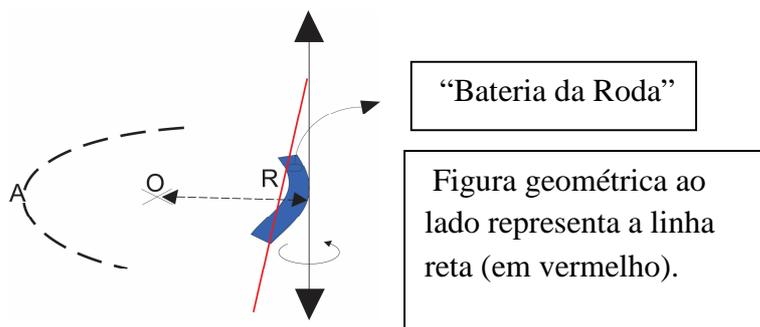


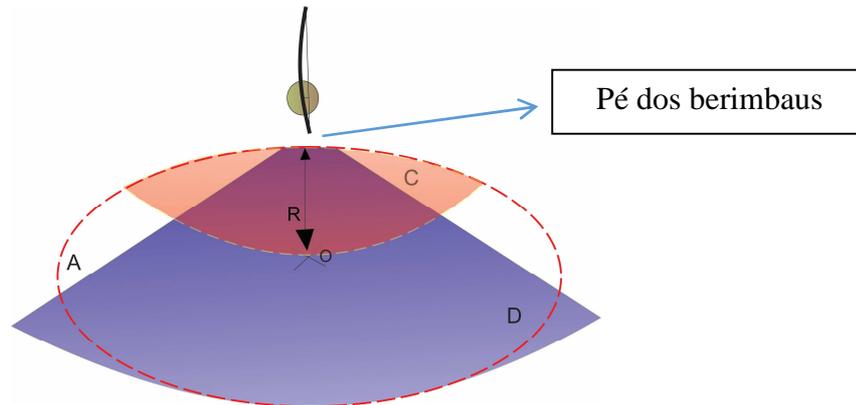
Foto: SOUSA, Joelson.

Arte: SOUSA, Joelson.

Há um detalhe importante na roda de capoeira: os capoeiristas se perfilam na roda batendo palma no ritmo do berimbau e cantando a música enquanto dois capoeiristas jogam capoeira. O jogo normalmente se inicia ao pé dos berimbaus. Na roda o jogo entre dois capoeiristas pode terminar ao comando do capoeirista no berimbau (normalmente um capoeirista mais experiente, mestre ou mais graduado) ou quando algum capoeirista da roda entra entre os dois e inicia um novo jogo com um deles. Outro detalhe é que a roda de capoeira pode se realizar em praticamente qualquer lugar, em ambientes fechados ou abertos, sobre o cimento, a terra, a areia, o asfalto, na rua, numa praça, num descampado ou em uma academia.

**Figura 20** – Representação Geométrica do Local do “Pé do Berimbau”.

<sup>407</sup> Localizada no Conjunto Cohab, gleba I - Rua We-2, 01 - Marambaia, Belém - PA



Arte: SOUSA, Joelson.

Durantes esses anos aprendi no GMC e observando as rodas tradicionais de mestres antigos de capoeira que um dos fundamentos quando o mestre mais experiente que comanda a roda exige no jogo de angola e de são bento pequeno é que o jogo comece e termine no pé do berimbau e no aperto de mãos dos dois jogadores.

Outo fundamento de jogo de capoeira que aprendi trata-se dos dois tipos de jogos que citei anteriormente. Quando os jogadores são experientes eles conseguem manter o jogo da capoeira próximo ao pé dos berimbaus ou na região (C) a qual demarqueei de vermelho na Figura (26). Desse lugar que demarcam testemunhei jogos que pareciam um espetáculo acrobático intimista.

Acontecia quando o capoeirista mais experiente que estava comandando a roda solicitava a parar o jogo momentaneamente e pedia aos capoeiristas que formavam a roda para fechar mais a roda, deixando um mínimo de espaço para os dois capoeiristas demonstrarem habilidades e domínio com suas movimentações num jogo com espaço mínimo (mais ou menos um metro de raio (R)). A seguir ilustro tal situação de uma roda de capoeira que começa num espaço normalmente que se joga – Figura (21); e depois, ela no seu espaço mínimo – Figura (22).

**Figura 21** – Representação da Roda de Capoeira comandada pelo mestre baiano Suassuna.



Fonte:<<  
<https://www.youtube.com/watch?v=RRQ6t8yhA4>>>.

**Figura 22** – Exemplo de Roda com um espaço mínimo para realizar o jogo de capoeira.



Fonte:<<  
<https://www.youtube.com/watch?v=RRQ6t8yhA4>>>.

Assim, no jogo de capoeira (seja qual for o tipo da roda) quem vai demarcar a referência do espaço que se irá jogar, ele deve tomar como referência para demarcar a área – vai ser a partir do pé dos berimbaus, por exemplo, como representei na figura (29), como área (C). E quanto mais próximo dos berimbaus se joga, mais o jogo fica dentro dos fundamentos, e demonstra a harmonia entre os jogadores e a orquestra musical, a qual rege aquela festa da roda. Além disso, quando o mestre solicita que diminua a área para os jogadores jogarem – ele cria de certo modo um espetáculo acrobático onde os dois capoeiristas lutam com habilidades e criatividade a um espaço reduzidíssimo, então, aí mora um estado de performatividade no jogo, naquele contexto, naquele espaço que é extra-cotidiano para um jogo de capoeira.

Também a roda de capoeira é um microcosmo que reflete o macrocosmo da vida e o mundo que nos cerca. Vários elementos permeiam nossas relações com o mundo e no jogo de capoeira esses elementos aparecem de maneira intensa. Respeito, malícia, maldade, responsabilidade, provocação, disputa, liberdade, brincadeira e poder, entre outros, estão presentes em maior ou menor intensidade durante um jogo. E não há um jogo igual ao outro, mesmo com um mesmo oponente. Então, a roda de capoeira é um aglomerado de pessoas que contornam dois capoeiristas que jogam a capoeira. Espaço que é determinado, seja de forma concreta, com um círculo riscado no chão, seja na sua imaginação. É o lugar onde o jogo de capoeira mais é contemplado como *performance*.

## **2.2 - QUE CAPOEIRA (A) MUZENZA JOGA?**

Essa subseção indica conteúdos básicos que fundamentam o repertório do jogador do GMC. Serão apresentados apontamentos que apoiam as estruturas basilares de um jogador Muzenza na construção de seu *ethos* de jogo, tornando-se, assim, referência e influenciando outros grupos de capoeira pelo mundo todo.

Dentre os conteúdos será apresentada a parte da metodologia de ensino criada pelo fundador da singular Escola de Capoeira que é o Grupo Muzenza. Também haverá as sequências e simulação de defesa e ataque do GMC que foram registradas e divulgadas no vídeo/documentário de capoeira intitulado “Filosofia de Vida” do GMC, sendo este divulgado e disponibilizado em quase todas as bancas de revista do Brasil; e também, alcançou – segundo Mestre Burguês - outros países.

É importante ressaltar que pela primeira vez será apresentado (publicizado) parte do conteúdo solicitado ao capoeirista-muzenza para prestar o Exame de Graduação para troca de corda, difundido entre os membros do grupo. Ele descreve fundamentos básicos para que o

capoeirista vá apresentando e se formando como um capoeirista que suba de níveis – iniciando como aluno, passando para monitor, instrutor, depois para professor, contramestre e, por último, para mestre.

Enfim, a capoeira hoje consegue usufruir os ganhos de um tempo que a transformou em prática esportiva e pedagógica e que potencializou com a finalidade de poder ser ensinada a todas, a qualquer pessoa, independente de raça, credo, biótipo, deficiência, classe social... Por esse motivo a capoeira é camaleônica, já que se adapta ao contexto e às necessidades. Assim, a partir da década de 30 até os dias de hoje já foram realizadas muitas conquistas. Uma delas, nesse sentido, é que hoje se pode encontrar escolas de capoeira em todos os Estados do Brasil, mais comumente falando, “academias” de capoeira.<sup>408</sup>

### **Escola ou Academia de Capoeira: apontamentos reveladores com Simone Vassallo <sup>409</sup>**

De um modo geral, a antropóloga Simone Vassallo<sup>410</sup> afirma que o mundo da capoeira é composto de diferentes escolas que os capoeiristas preferem chamar de academias. Cada uma é liderada por um professor ou mestre e é composta de diversos alunos. Tais escolas são referências básicas para seus integrantes, que pautam a sua identidade no pertencimento a elas. Cada capoeirista define-se primeiramente pela academia a que pertence e pelo mestre que a comanda. A ideia de linhagem é fundamental neste universo, ainda que o capoeirista sempre esteja livre para trocar de mestre na hora que julgar conveniente.

Conforme a autora, cada escola possui vários sinais diacríticos que servem para diferenciá-la das demais e para afirmar suas especificidades. Tais sinais ou signos podem ser um emblema usado no uniforme de aula ou técnicas corporais específicas para a realização dos golpes e que não são compartilhadas pelas outras escolas. Ou ainda a inscrição numa determinada linhagem de mestres, considerados ilustres e o respeito a determinadas tradições

---

<sup>408</sup> (VASSALLO, 2006)

<sup>409</sup> Este item trata-se de interessantes apontamentos sobre essa “nova” perspectiva de considerar grupo de capoeira como escola, um discurso que é bastante atual no universo da capoeira. E este pequeno texto que se dará com Simone Vassallo é um trecho de seu artigo sobre: “Resistência ou Conflitos? O legado folclorista nas atuais representações do jogo da capoeira”. UERJ, 2006. [71-82]. Simone Pondé Vassallo possui Doutorado em Antropologia Social pela Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales de Paris (2001) através de bolsa da CAPES. Tem pós doutorado (bolsa Faperj de Fixação de Pesquisador) pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ (2004-2006). Foi Professora Visitante do Departamento de Ciências Sociais e do Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais da UERJ (2007-2012). Atualmente, é Professora Adjunta do Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGSOC) do Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro – IUPERJ. Tem experiência nas áreas de Antropologia das Populações Afro-Brasileiras, Relações étnicas e raciais, Memória e Patrimônio. No presente, desenvolve pesquisa sobre o processo de patrimonialização da cultura afro-brasileira na Zona Portuária do Rio de Janeiro.

<sup>410</sup> (2006)

que os capoeiristas preferem chamar de “fundamentos”, além da origem regional ou étnica (por exemplo, se o capoeirista ou o seu mestre vem de cidades como o Rio de Janeiro ou Salvador, se é branco ou negro).

Por trás da afirmação dessas diferenças cada escola tenta garantir a sua superioridade sobre as demais, reivindicando para si maior poder e prestígio do que as outras. Cada qual acredita que os signos e valores veiculados na sua academia são melhores que os das outras, pois são mais eficazes, mais puros, mais tradicionais ou mais legítimos.

Para Vassallo<sup>411</sup>, nenhum desses componentes possui unanimidade entre os jogadores. O que é considerado tradicional em uma escola é tido como descaracterizado em outra. As técnicas corporais corretas para uns são erradas para outros, e assim por diante. Da mesma forma, tanto a procedência carioca quanto a baiana podem servir para legitimar um praticante na medida em que ambas as regiões possuem vestígios antigos de existência da capoeira.

As disputas se expressam ainda de outras maneiras, como pelo número de alunos, pelo fato de se ter ou não filiais no exterior, pelo grau de violência tolerado nas rodas ou pelo seu reverso, a mandinga do jogador, que dispensaria o uso da força. Portanto, o mundo da capoeira não é harmonioso ou coeso e a noção de conflito torna-se fundamental para a sua compreensão.

Ainda que ele seja atravessado por redes de solidariedade e ajuda mútua, também conta com inúmeras divergências e disputas entre as diversas academias e seus respectivos professores e alunos. Cada capoeirista, através da sua academia, está o tempo todo tentando afirmar que o seu jeito de praticar a capoeira é superior ao dos colegas vindos das outras instituições.

A autora reitera que o combate travado entre os membros das diferentes escolas é, acima de tudo, um combate semântico. Cada qual luta pelo privilégio de poder definir a capoeira ao seu modo, impondo os seus próprios critérios para distinguir o certo do errado, o puro do espúrio, o tradicional do degenerado, o belo do feio e ditando a sua definição às demais. Ou seja, disputa-se a maneira mais correta de praticar a capoeira. Portanto, o mundo da capoeira parece ser altamente polissêmico, possuindo diversas maneiras de ser praticado e interpretado. Daí a importância da fidelidade a uma única escola, pois não há consenso entre as escolas a respeito de como se deve jogar capoeira.

Mesmo dentro de uma única academia, o conflito também pode ser observado. Nesta, cada praticante compete com os colegas em relação à proximidade do mestre, ao domínio das técnicas corporais e do manuseio dos instrumentos musicais, à quantidade de vezes que entra

---

<sup>411</sup> (2006)

na roda para jogar... O jogo de cada dupla é minuciosamente analisado pelos pares em função de quem está ganhando ou perdendo, ainda que não haja nenhum critério objetivo para a avaliação destas *performances*. Enquanto participa da roda, cada indivíduo tenta se sobressair em relação aos colegas.

Mas se este ambiente altamente hierarquizado e competitivo pode ser observado no cotidiano das escolas de capoeira da atualidade, como poderíamos explicar que as representações desta luta, realizadas tanto por capoeiristas quanto por intelectuais, enfatizam de modo tão acentuado o contrário, ou seja, a ideia de harmonia e coesão? Por outro lado, conclui Vassallo, se estas escolas, estas representações, não só permanecem como parecem adquirir mais força, é porque fazem sentido para os capoeiristas.

A capoeira, antes treinada livremente pelos escravos, é agora treinada dentro das academias. A passagem dos campos de mata aberta para as salas das academias não foi a única modificação sofrida pela arte. Além de lugar fixo para o treinamento, foram implantados também horários para tal. Foi padronizado um uniforme que consiste em calça branca (representando as calças de saco que os negros usavam para a lida do dia a dia) e camisa branca com a logomarca de seu grupo e um cordel ou corda que deve ser amarrada no lado da cintura da calça.

**Figura 23** – Representação visual da camisa do uniforme oficial do GMC da Marambaia.



Foto e Arte: SOUSA, Joelson.

**Figura 24** – Representação visual como um capoeirista do GMC ata a corda de graduação na cintura.





Foto e Arte: SOUSA, Joelson.

No entanto, no GMC a **corda**<sup>412</sup> é amarrada do lado esquerdo, pois como conta o Mestre Burguês: “Mudei a posição da corda da graduação, que usava no lado direito pro lado esquerdo, (pois) ninguém me explicava por que usava do lado direito”<sup>413</sup>. O Mestre frisa que busca sempre ter explicação para tudo. Como não houve explicação ao justificar a amarra do lado direito, resolveu pôr do lado esquerdo: “[...] botei do lado esquerdo, porque é o lado do coração. Que é a coisa mais importante”<sup>414</sup> que possuímos.

Contudo, alguns grupos que praticam a capoeira angola utilizam calça preta, mais comumente, além de calçado e não possuem corda ou cordel. Os capoeiristas agora se dividem em grupos que carregam um nome que normalmente representa a escravidão. Comumente, os capoeiristas representam o grupo, ao qual participam com o símbolo gravado na calça. Esses grupos ou associações têm por objetivo expandir a arte da capoeira pelo país, alguns chegando até a levar a nossa arte para o exterior, como é o caso do GMC.

A maioria dos grupos de capoeira convive pacificamente, apesar de cada um interpretar a capoeira de uma maneira diferente (alguns trabalham a capoeira numa visão mais como luta, uns dão maior ênfase a parte esportiva, outros valorizam principalmente a educação pela capoeira, outros como arte). Como prova do convívio de amizade entre os grupos, são realizados periodicamente encontros, que acontecem com a finalidade de compartilhar conhecimentos entre todos.

No universo da capoeira já foi citado que existem várias escolas com seus estilos de capoeira. Por exemplo, a capoeira primitiva, capoeira angola, capoeira regional, capoeira estilizada, capoeira moderna, etc. Entre essas escolas e/ou estilos, destacamos a moderna, a qual o GMC desenvolve. A capoeira angola e regional são as duas escolas que mais se destacaram nacionalmente e internacionalmente, portanto, são as mais populares.

A capoeira moderna desenvolve a mistura da capoeira angola estilizada, que não é a tradicional, e a capoeira regional estilizada que não é a luta regional baiana. Ao investigar mais

<sup>412</sup> A corda utilizada pelo capoeirista trata-se de um instrumento que identifica sua graduação; a que nível ou estágio ele se encontra na capoeira – hierarquia: aluno, aluno formado (graduado), monitor, instrutor, professor, contramestre ou mestre (último estágio de graduação). E a corda usada na cintura é feita de algodão cru, de 12 mm, é usada dando duas voltas, sendo amarrada do lado esquerdo, com “nó de correr” com as pontas alcançando a altura do joelho – esse é um padrão do GMC.

<sup>413</sup> (MENEZES, 13/07/2013. Depoimento)

<sup>414</sup> (IDEM)

o GMC, junto a Mestre Burguês o idealizador e propagador dessa escola de capoeira. Ou seja, no mês de janeiro de 2013 realizei entrevista com ele abordando o tema: que escola o grupo pertence? Que capoeira ele pratica?

Mestre Burguês observa que a capoeira carioca diferenciava-se da baiana e que esta capoeira carioca tradicional vem da referência dos capoeiristas ligados a Sinhozinho. Ele reconhece que essa também influenciou o estilo próprio de capoeira que foi elaborado por ele e que caracterizara o GMC.

Porque existia o pessoal do Sinhozinho, que era a capoeira tradicional do Rio de Janeiro e... A capoeira no Rio de Janeiro ela se mistura muito, não tem a conotação de seguir um estilo. Então, ela é muito luta, é muito focada para a luta, e a capoeira da Bahia é mais forte ritualmente. Eu, quando vim pra cá procurei misturar tudo. Procurei criar um estilo próprio de dar aula, de ensinar, criar uma metodologia também própria. Nós temos uma metodologia própria do meu grupo, que a gente veio agregar aqui tudo que era bom, jogar uma capoeira mais modernizada [...] Nós jogamos capoeira moderna, contemporânea, moderna. Não sigo o estilo nem angola nem regional. Capoeira moderna.<sup>415</sup>

A Capoeira é, e não é! Ela é forma, é multiplicidade. É camaleônica. É o que ela quer que seja. Assim, quando Mestre Burguês referenda que joga a capoeira moderna, segue a uma linha de capoeira moderna. Ele explica melhor essa potencialidade quando o entrevistei no Rio de Janeiro, dia 13/07/2013, e reconhece que segue uma escola, um estilo:

A gente passou a ter uma metodologia própria. Metodologia essa que, é a junção [...] da parte primitiva da capoeira, com a parte [...] da capoeira mais moderna. Mais técnica, mais estilizada... (com) movimentos mais estilizados... os movimentos mais estudados... movimento com maior preocupação de não ter(provocar) lesão... (ao capoeirista). Neste sentido (,) [...] de juntar o primitivo com o moderno...

E o que ele considera moderno são as esquivas, posturas, golpes e movimentos de capoeira que são aperfeiçoados. Observa que esses elementos já existiam na capoeira, mas foram aperfeiçoados pensando na proteção do capoeirista, na saúde, ou seja, na proteção com o intuito de não sofrer lesões físicas ao praticar os movimentos da capoeira. “Principalmente a parte lombar [...]. Fazendo com que [...] você tenha uma precaução com seu futuro (com sua integridade física)”.

Assim, “o estilo que prego é esse: a junção do moderno com o primitivo; que vai da uma mescla...”. Nesse caso, ele declara que não procura jogar só a capoeira moderna por causa

---

<sup>415</sup> (PORTO, 2010, p. 100)

de sua característica de uniformizar os movimentos da capoeira a um padrão de estilo. Deste modo, a capoeira moderna é uma forte potência que caracteriza a movimentação empregada no jogo de capoeira desconsiderando a identidade individual e reforça uma identidade uniforme no coletivo – que padroniza.

Nesses termos, mestre Burguês explica que não joga, e, somente ensina a capoeira moderna/estiliza no grupo. Por se tratar de algo bitolado a uma uniformização que é perigosa, pois pode até castrar a liberdade de expressão individual do jogador na capoeira. Assim, ele expõe que por ela ser “[...] muito igual. Isso tira muito a criatividade do capoeirista. E se seguir uma metodologia, assim... como, parecida com a do Bimba, eu acho assim, que fica muito abitolado aquilo... tira um pouco sua criatividade. Um pouco não! Pra mim tira bastante”.

Para mestre Burguês, a capoeira moderna/estilizada é uma capoeira que chama de laboratório, ou seja, “você já sabe o que vai fazer... você dá uma queixada, ah! tem que fazer essa esquivada aqui. Então, fica muito preso a isso. Entendeu!? Então, por exemplo, a capoeira primitiva, ela é o jeito que o corpo dá!”. Isso quer dizer que existe um esquema pré-estabelecido de movimentos, golpes, defesas e ataques numa sequência a seguir na hora de jogar. E no laboratório o objetivo é repetir a fórmula para obter o aperfeiçoamento deste esquema, desta sequência, de como ela foi definida. E quando junta a capoeira primitiva com a moderna fica mais interessante e livre para expressar a criatividade e identidade de cada jogador.

Então, eu acho quando você junta as coisas, ééé... passar isso pro aluno... que ele junte aquilo tudo. Que ele faça a movimentação em cima, em baixo, subindo... Fazendo que o corpo seja uma mola, ne!?! Entrar sair... De , de... perguntas e respostas...né? E que ele finalize sempre com o principal da capoeira... que é uma rasteira, é uma vingativa...(E) Que chegue ao objetivo final. Que não fique só [...] lá, floriando, jogando a pernada pra lá e pra cá... Sem sentido, sem objetividade.

O mestre pensa que a capoeira deve ser jogada por seus jogadores, a meio metro um do outro, porque “se eu solto um golpe, você é obrigado a esquivar... fazer alguma coisa... um movimento de defesa e contra ataque. E ai vai indo, o outro também contra ataca... É claro, aquilo que a gente chama de perguntas e respostas”. Então, acentua que a capoeira moderna é isso para ele.

[...] é isso aí! entendeu? Não é só aquela coisa moderna, extremamente moderna, entendeu? Que é só aquele estilo todo alongado, os golpes extremamente estilizados. Não! Você pode dá o golpe moderno, mas atrás dele vem aquele todo antigão, que os caras usavam... na, na... com a capoeira mãe. Acho que... pra mim no meu verê... é que faz...vai dar um dendê bonito!

Ou seja, a coisa extremamente moderna a que se refere é a capoeira moderna/estilizada que eu denominei. A que ele se refere é a capoeira estilizada amalgada com a “capoeira mãe”, a capoeira primitiva, a compor a potência estética, gestual e identitária com toque do atual, mas com referência do antigo, ou seja, em movimentos estilizados e toque do “jeito que o corpo dá” dá capoeira (primitiva).

E se a prática for só jogar a capoeira primitiva, “no meu ponto de vista também,... fica muito preso aquilo, né!” O que é bom mesmo, destaca Burguês, “é você misturar” assim como “[...] é a mistura do povo brasileiro”. Releva também que se amanhã houver outro estilo de capoeira por conta de alguma mistura será justificado porque é parte da potencialidade brasileira.

Burguês acredita ainda que esse negócio de estilo de capoeira é também muito polêmico “porque (o estilo de) angola não existia, angola é novo, igual (a capoeira) regional. Ela surge depois que a regional aparece”. Ele afirma que antes não existia estilo. Outrora, no século XIX a início do XX o que existia era só capoeira. Ou seja, com os estudos passou a dar nome a essa capoeira de primitiva. Assim, voltei a indagar ao mestre: antes era capoeira? Era capoeira primitiva?

Não. Era capoeira! Você vê, por exemplo, no Rio de Janeiro era capoeiragem. Na Bahia era capoeira! Antes de existir regional, ... já existia algum ...outro estilo? Ninguém sabe. Não tem nada escrito, nem oralmente, nem uma literatura que (declare que) existia... um outro estilo! É (Era) capoeira!

Mestre Burguês lembra que logo que surgiu a denominação da capoeira regional foi uma polêmica. Passaram a querer denominar as capoeiras e nessa situação diziam: “[...] esses todos são angolanos! Capoeira dos angolas! Os angolas”. E em relação ao Rio de Janeiro as referências de estilos de capoeiras estão associadas à capoeira de Sinhozinho, Arthur Emídio e Mário Bonfim. Burguês pondera que essas três capoeiras do Rio

É a capoeira das Maltas! Que foi a transição da República pra... aliás da... do Império pra República, né?! Que teve a participação grande da capoeira no meio político. Chegou a existir até um partido dos capoeiristas, PC. Então, o jeito que era desenvolvido a capoeira politicamente. E a (essa) capoeira praticamente foi exterminada. Tentaram exterminar a capoeira no Rio, né! Por ser a capital do Brasil. E a capoeira era muito violenta aqui.

Mestre Burguês explica que na década de 50 começam a migrar alguns baianos para outras regiões do país. Muitos migrantes baianos foram para o Rio de Janeiro, a exemplo de

Artur Emídio, Mário Bonfim e Mestre Paraná. Contudo, já existia no Rio “o Sinhozinho, que era capoeira de luta, de *ring*”. Frisa ainda que a capoeira do Rio sempre foi uma capoeira de luta, de “resistência, de briga da rua, das coisas de malta mesmo!”.

Ele lembra que “[...] também durante a revolta das vacinas, né! Que a capoeira aparecesse realmente... que foi um capoeirista que revolucionou tudo! O Prata preta. É daí que surge os morros. Morro da Providência, né! Enfim!”. Observa ainda que a capoeira de Arthur Emídio sofreu influência da capoeira do Sinhozinho, caracterizada por muita luta. Burguês frisou que Artur Emídio não vem de Salvador.

Ele vem do interior da Bahia, néh! Então, é uma capoeira assim que, o Arthur Emídio, usou muito no *ring*, usou muito a capoeira pra se defrontar com outra luta. Ganhou muitas lutas. Perdeu também. Então se defrontou com os Graces (fundadores do jiu-jitsu brasileiro). Então, botou em prova a capoeira dele, naquela época... ne!

Assim, Mestre Burguês conclui que a capoeira do Rio está influenciada com os “três movimentos que chegam, de escola realmente; Que é o Artur Emídio, Mestre Paraná e a academia do Bonfim, do mestre Mario Buscapé”. Assim, “são três escolas, antes disso, existia as capoeiras”, ou seja, era uma capoeira com múltiplas formas, mas não nominadas, somente relacionada ao nome do difusor da escola.

Por exemplo, “capoeira nos morros, pessoas que sabiam. Mas, não tinha aquela escola. Aquela coisa de escola”. Assim, o mestre explica que “a capoeira vai tendo uma formação diferente” com esta prática. Porém, foi preponderante a significativa mudança da capoeira do Rio de Janeiro com a chegada de Mestre Roque com sua capoeira.

Em seguida, a aparição de um grupo de rapazes da classe média da zona sul do Rio – “[...] que começaram a aprender capoeira e buscar a capoeira em vários lugares”. Ele referiu-se ao Grupo Senzala que realizou um movimento revolucionário no Rio e na capoeira. Graças a eles “é uma capoeira, que hoje está no mundo inteiro procurando colocar movimentos modernos... estudados”. Assim, pode-se dizer que foram grandes fomentadores para a construção da capoeira moderna, a partir do Rio de Janeiro.

Isso se deve muito ao perfil dessas pessoas que compuseram esse grupo. Eram “pessoas que faziam Educação Física, que faziam outros cursos”, ou seja, universitários que começam a dar uma roupagem diferente na capoeira. “Que é a capoeira que a gente fala que está jogando hoje em dia com mais evolução”. Mestre acentua que eles eram revolucionários. Por exemplo, eles foram “[...] o primeiro grupo de capoeira” no contexto capoeirano. E lembrou que esse ano de 2013 está fazendo 50 anos no mês de julho. Para a capoeira moderna esse grupo

de rapazes da zona sul do Rio teve uma participação muito grande, contrário aos mestres tradicionalistas daquele tempo,

eles vem com uma coisa mais moderna. Vão pesquisar a capoeira na Bahia. Vão treinar com tudo (e todos). Eles não tinham mestre. Era um grupo de jovens da classe média. Que faziam faculdade. Diferente do pessoal do subúrbio do Rio, que era um pessoal com menos estudos, mais envolvido com Samba. Mais envolvidos com a cultura do subúrbio. E eram da zona sul... eles se apresentavam...e eles tiveram uma participação boa. O branco na capoeira. E sentem a necessidade... sentem a necessidade de ter essa mistura, de ter mais... de juntar com a zona norte que tem a musicalidade muito forte, devido as escolas de samba. Vem criam a graduação de corda. São os grupos que criam a graduação de cordas. Não usavam camisa. Isso não são deles (usar camisa). Em 73 que é criado a **graduação de cordel**, na época da ditadura. Aqui também no Rio de Janeiro com mestre Mendonça[...].

Mestre Burguês enfatizou que esse grupo contribuiu muito para a capoeira do Rio e do GMC com sua(s) forma(s) de capoeiragem. Contudo, o mestre considera que o fator preponderante para obter a capoeira que o Grupo Muzenza possui hoje é a mudança para o sul do Brasil, em 1975. Ele considera que foi com a capoeira que aprendeu no Rio com Mestre Paulão que teve a oportunidade de conviver com muitas outras lutas no Estado do Paraná. Declara que teve que se “organizar para poder crescer, principalmente, por ser uma cidade muito organizada”. E “trabalhando com a capoeira... sempre fui observador... E procurei pesquisar a capoeira. Fui muito pra Bahia... no qual tive muita a colaboração do mestre Itapuã”, o qual foi o mediador ao colocá-lo em contato com os “mestres... tradicionais da Bahia”. Ficou cerca de dez anos seguidos indo direto a Bahia,

pesquisando capoeira com os mestres antigos. E acho... que uma coisa que via que era muito frágil na minha capoeira e de onde eu vim, da capoeira do Rio de Janeiro. Era sobre o aspecto de ritual, de tradição, né! Por exemplo, a capoeira do Rio é a capoeira que se preocupa muito com a parte de luta, né!? Essa parte ritual; tem também, [...] grandes cantadores. Mas eles (os capoeiras cariocas) não se preocupam com os fundamentos, né!... fundamentos de... pra não cantar em Angola! Os caras cantam! Então eles não têm muitas regras. E eu fui buscar isso. E eu acho que eu fiz na verdade -, foi isso aí... essa coisa que eu acabei de colocar pra você... De mesclar a capoeira moderna com a primitiva.

O engendramento com as capoeiras que pude pesquisar foi o que levou a acontecer a capoeira da Muzenza. Em outras palavras,

Procurei as coisas boas que tinha aqui no Rio e juntei com as coisas que eu aprendi muito na Bahia, que foi parte de ritual, a parte de fundamento,... e coisa que eu era...era e não tinha essa... até porque não tinha toda essa cobrança, né! E procurei juntar e pegar um pouco de cada, desses dois grandes

centros. E fazer uma **escola, uma metodologia**<sup>416</sup>... entendeu!? Própria né! Isso foi a minha ideia! Uma coisa que já tinha também [...] o meu mestre; (pois) [...] sempre foi organizado [...] (e) tinha ideias boas.

E dessas boas ideias que criara Mestre Paulão, ressalta Burguês que também começou a utilizar na Muzenza, e que se constituiu como elemento metodologia de ensino. Então, conta Mestre Burguês que seu Mestre,

Ele sempre - toda vez que via... **trocar de graduação**<sup>417</sup>... Antes, antes a gente não usava graduação, em 73. Mas depois, toda vez que ia trocar de graduação, ele exigia (M. Paulão), ele tinha um caderninho com o nome dos golpes. E que a gente tinha que fazer. Aquilo ali foi a minha base. E daquilo ali foi que eu fui criando... (outras possibilidades!)... melhorando o Grupo. Criando metodologias. Criei uma sequência de ataque e defesa.

Então, de 1995 a 1996, Mestre Burguês e o Grupo começaram a desenvolver as sequências de ataque e defesas criadas pelo Mestre Burguês, num formato mais definido e sistemático. Segundo o mestre, “já estava, já vinha desenvolvendo... Também, comecei a ensinar um método de ensinar... meio coreografado, né? Então é uma coisa que eu não divulgo muito ainda. Mas eu tenho, também, umas sequências!...”. São consequências de ensino a partir de movimentos e golpes sequenciados da capoeira para facilitar o aprendizado dos conteúdos de alguns fundamentos da capoeira, principalmente habilitar na iniciação de movimentação para o jogo de capoeira. Mestre explica um pouco mais sobre as sequências:

[...] a gente precisa colocar o aluno pra jogar mais rápido. E uma forma de você ... coreografar pra... coreografar a aula. Inclusive até dei a ideia de: amanhã você vai fazer uma apresentação, até pode usar uma(sequencia)... aquilo ali – uma capoeira coreografada.

De certo modo é um método, afirma Burguês. Em relação ao método, afirmou que também trabalha muito com o método de repetição, “que é a capoeira de auto rendimento”. E nesse processo de descobertas metodológica, diz que sempre procura atender o que “[...] a clientela [...] quer”. O mestre aponta diversos anseios da clientela: “[...] você. Porque quer ser atleta, lutador. Então, você, é lógico, [...] vai preparar e dar treinamento de auto rendimento pra eles, mas sempre procurando voltar pra mostrar pra ele que também a capoeira tem a parte de lúdica! E o ritual...”. O mestre observa também “que há importância de tudo” junto, apesar de só querer ser um atleta/lutador.

---

<sup>416</sup> Grifo meu

<sup>417</sup> Grifo meu

E aqueles, também, que vem procurar só mais a parte lúdica”. Ensino que também a capoeira é uma luta. E que [...] Historicamente é provada. E provada em vários segmentos como em *rings*. Durante a invasão Holandesa”. (Assim,) [...] precisam saber que a capoeira não é só, uma brincadeira um jogo[...], (somente, ela é) [...] uma luta de eficiência, que é provado historicamente. Através de várias literaturas.

De modo geral, a entrevista com Mestre Burguês nos dá a compreensão acerca do jogo que está em jogo da Muzenza. Numa constituição renovadora, porém, baseada numa mistura, agregando influência de outras escolas de capoeiras baianas e cariocas. No entanto, criando também seus conceitos e conteúdos quanto escola também, dentre eles a capoeira que joga um estilo moderno e estilizado. Este texto não dá conta de descrever realmente o detalhamento do jogo de capoeira que a Muzenza joga, pois, o sentido da vida resulta do significado.

Então, muitos desses significados não podem ser traduzidos por palavras, porque “a essência das relações de significado reside nas circunstâncias que, no curso do tempo [historicidade e curso da vida], encerra a configuração de uma trajetória vital sobre a base da estrutura da vida e debaixo das condições do meio”<sup>418</sup>. Assim, o que pude fazer acima e o que farei adiante, ao tratar do jogo da capoeira do GMC, não abarcará sua descrição em sua totalidade.

### **O que falam os Mestres sobre o jogo do Grupo Muzenza**

Essa subseção tratará de expor a concepção de alguns Mestres do GMC em relação ao entendimento que eles têm do jogo da capoeira do grupo. A escolha desses Mestres deu-se pelo fato que os mesmos são participantes da construção do jogo desde o início do grupo, e mais, eles se destacam quanto difusores da proposta de trabalho do grupo em âmbitos nacional e internacional e que, de alguma forma, tiveram contato (que vieram em evento no Pará e/ou observando o grupo pesquisado, jogando em roda de capoeira) com o GMC da Marambaia.

Quando procurei esses mestres para entrevistá-los tive, no início, certa dificuldade com a disponibilidade de tempo para realizar a entrevista através da gravação pelo gravador e telefone. Todavia, consegui gravar com três mestres e quanto ao restante tive que entrevista-los via rede social de relacionamento (*facebook*), cuja estratégia ajudou muito no levantamento dos dados para o “papoeira” deste estudo. Mas o que se trata o papoeira? É um recurso de coleta de dados a partir de uma conversa entre capoeiristas. Essa expressão cunhada por mestre Pombo

---

<sup>418</sup> (DILTHEY, 1986 apud FERNADES, 2009)

de Ouro para se referir ao debate entre capoeiristas geralmente realizados após as rodas de capoeira também é conhecida como “roda de sotaque”<sup>419</sup>.

Desse modo, vamos vadiar nesta “roda de sotaque” com os mestres do grupo: Sargento (Júlio César Figuerôa de Portugal)<sup>420</sup>, Feijão (Emerson Luiz Figuerôa - PR)<sup>421</sup>, Carson (Carson Siega - RS)<sup>422</sup> e Namorado (Marcelo Ferreira André - RJ)<sup>423</sup>.

**Figura 25** – Representação dos Mestres do GMC que participaram prestando depoimento para esta pesquisa.



Fotos: arquivo pessoal de cada mestre/ Arte: SOUSA, Joelson.

Inicialmente, expliquei aos mestres o que se tratava a investigação deste estudo. Depois, os convidei para prestarem entrevista com o intuito de levantar dados sobre o jogo do grupo Muzenza, visto que eles são referências quanto divulgadores difusoras dos fundamentos do grupo. Também expliquei sobre o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e, dessa forma, se encaminhou os procedimentos metodológico conforme estabelece os procedimentos legais para a pesquisa de campo (real e virtual).

Ao iniciar a entrevista lembrei aos mestres que a ela trataria sobre o tema do jogo desenvolvido pelo jogador-muzenza na roda de capoeira. Então, fiz uma fala inicial expondo que existem várias características e tipo de jogos de capoeira jogados na roda e outros que até deixaram de existir, como mostram os estudos<sup>424</sup> sobre a capoeira. Dei exemplos dos tipos de jogos que o grupo atualmente joga. Depois, os trouxe para o contexto do GMC do Pará, visto que o meu recorte de pesquisa está no GMC de Belém do Pará, no grupo da Marambaia.

Em seguida, contextualizei-os lembrando que durante o período compreendido entre 1995/96 para 2001 eu pude acompanhar o Grupo Muzenza no Pará. Durante esse período, observei que a característica de jogo da capoeira praticada pelo grupo era mista, ou seja, jogo

<sup>419</sup> (LIMA, 2007, p. 158)

<sup>420</sup> É um dos primeiros alunos do GMC. Acompanha e desenvolveu as metodologias de trabalho do Grupo.

<sup>421</sup> Assim como mestre Sargento, seu irmão começou bem cedo à capoeira no GMC. Foi que desenvolveu com o presidente fundador do GMC as metodologias de ensino da capoeira.

<sup>422</sup> Professor da Universidade do Rio Grande do Sul, no curso de Educação Física; Mestre de Capoeira pelo GMC;

<sup>423</sup> Mestre de Capoeira pelo GMC – é um grande divulgador das metodologias de ensino do Grupo no Brasil e na Europa;

<sup>424</sup> (Rego (1968), Lima(2007))

com floreios, movimentações de capoeira primitiva e estilizada e jogo técnico com uso de agarrões (jogo mais agressivo de luta, que finalizava o capoeirista na luta).

Os movimentos floreados, ligados e de projeções eram estilizados para uma época que jogava aquela capoeira antiga (primitiva) aqui no Pará, mas que foi muito influenciada pelos grandes eventos e rodas apresentados pelo “Open Muzenza de Capoeira”<sup>425</sup>, em Curitiba. Esse estilo técnico-estético norteava o estilo do grupo aqui no Pará. Representou a fonte do grupo de alimento e formação para os capoeiristas do grupo e dos outros grupos de Belém gerava admiração<sup>426</sup> de todos e isso destacava o grupo neste território paraense.

Por exemplo, vou sublinhar os floreios de Mestre Feijão, a manha e malandragem do jogo mediano (benguela, são bento pequeno, angola) de Mestre Jaguará (Paulo Ricardo) e o jogo e técnica de luta de capoeira de Mestre Buda. Nessa fase o Muzenza chegava na roda dava o show em movimentações e luta (eram casca dura). Deve ser frisado que foi uma época singular, na qual os *opens* de capoeira norteavam o seguimento de estilo de jogo no grupo em todo o território brasileiro. E nesse sentido foi unânime a opinião dos mestres concordando com esta afirmação.

O grupo permite que haja a liberdade de expressão de cada jogador para o jogo de capoeira (respeitando a sua própria identidade como jogador). Desse modo, o grupo torna-se um diferencial na concepção de jogadores de capoeira. Ou seja, cada jogador é único, um diferente do outro. Um não ginga do mesmo jeito que o outro, e nem defere golpes da mesma forma, apesar de terem todos o mesmo acesso no aprendizado por meio do treinamento desses conteúdos e habilidades técnico-estética a partir da proposta do grupo.

Mestre Sargento afirma que “nós como Mestres e treinadores que somos esperamos que o jogador do nosso grupo esteja acima do nível em relação à preparação física, volume de jogo e principalmente a nível técnico. É assim que sempre vejo os nossos atletas do Grupo Muzenza”<sup>427</sup>. Depois dessas considerações abri duas questões para os entrevistados que questiona: **Você acha que o GMC possui um formato de jogo? Como o senhor descreveria o jogo de capoeira do Grupo Muzenza?** Mestre Burguês coloca que na sua opinião

o formato do jogo é moderno sem deixar de preservar os movimentos primitivos dando uma característica própria da junção do moderno com o primitivo. Sem deixar de perder a essência da capoeira luta, que é a bandeira

<sup>425</sup> Evento de capoeira nacional e internacionalmente destacado no universo da capoeira. Onde reuniam para mais de 50 mestres renomados de todo o Brasil. E reunia os melhores jogadores de capoeira do GMC e de outros grupos.

<sup>426</sup> Esta opinião é compartilhada com o grupo participante deste estudo, do polo da Marambaia. Informação coletada a partir das conversas, entrevistas e da observação etnográfica.

<sup>427</sup> FIGUERÓA, 29/12/2013. Depoimento.

do Grupo Muzenza, mais respeitando aqueles que querem trabalhar com as outras vertentes da capoeira, como arte, música, etc...<sup>428</sup>

Contudo, na opinião de Mestre Sargento, verifica-se que

[...] o Grupo Muzenza não tem um formato de jogo; somos livres para ensinar e assim temos uma variedade muito grande de característica de jogos; (quanto a) isso podemos notar a nível “regional”, (ou seja) num mesmo jogo tem atletas que desenvolvem mais os floreios, outros... entradas, outros... saltos, outros uma mistura de tudo isso; outros... jogam melhor o estilo Angola, outros jogam melhor o estilo regional,... e assim mostra essa liberdade. Mas... nós temos algumas afinidades (em comum), em todo Grupo Muzenza, que seria a aplicação dos treinamentos de entradas, e utilização dos golpes que foram apresentados no DVD do nosso grupo (Filosofia de Vida do Grupo Muzenza)<sup>429</sup>.

Já Mestre Feijão rebate afirmando que hoje é muito difícil para ele distinguir o jogo do capoeirista do Grupo Muzenza. Acha mais fácil caracterizar o jogo dos capoeiristas que ele acompanha por muitos anos, “aqui dentro do Paraná [...]”<sup>430</sup>. E ressalta que “entre capoeiristas de diversos estados e países fica complicado”<sup>431</sup>. Mas o que ajuda a perceber um jogador do grupo são as “sequências de floreios, saídas e entradas, algumas posturas caracterizam o jogo da Muzenza”<sup>432</sup>. Ele pondera que

[...] antigamente era muito mais fácil fazer essa identificação. Hoje, com a internet ficou tudo muito parecido. As pessoas conseguem assimilar movimentações e estilos através de vídeos. Sei de alunos que ficam estudando e imitando formas de jogar. A Muzenza também deixa os praticantes mais livres, não é tão detalhista quanto a posturas, por exemplo. Acho que nos preocupamos mais com a técnica do que com o estilo-identidade.<sup>433</sup>

Ou seja, mestre Feijão conclui que o grupo se detém mais a trabalhar a *performance* técnica que as entradas e saídas de golpes e movimentos possam desempenhar com eficiência e precisão. Quanto ao estilo-identidade deixa livre, pois como já havia dito no início, o grupo respeita o feitio como o jogador efetua os fundamentos do jogo da capoeira, isso cada um ginga, mas ginga de seu jeito. Mestre Namorado expõe, na tentativa de responder as questões acima, que

---

<sup>428</sup> MENEZES, 10/01/2014. Depoimento.

<sup>429</sup> FIGUERÔA, 29/12/2013. Depoimento.

<sup>430</sup> FIGUERÔA, 14/12/2013. Depoimento.

<sup>431</sup> (IDEM)

<sup>432</sup> (IDEM)

<sup>433</sup> (IBIDEM)

[...] é difícil reconhecer hoje em dia, de um modo geral, se um capoeirista é da Muzenza através do seu jogo. Um dos motivos é o fato de muitos capoeiristas do grupo terem saído para outros grupos, fundado seus grupos, etc. Outro motivo é o fato da Capoeira estar muito evoluída e nessa frase contemporânea, onde há internet disponibilizando vídeos, etc. isso faz com que todo mundo treine, imite ou copie quem quiser.<sup>434</sup>

Nesse sentido, ele frisa que às vezes olha-se alguém jogando e reconhece nesse jogador “[...] características de tipo de movimentação específica de algum capoeirista que agente conhece”<sup>435</sup>. E ao se tratando de um jogador da Muzenza, “se este for um jogador que frequente rodas e eventos oficiais do grupo”<sup>436</sup>, o que espera-se verificar no jogador Muzenza é que ele apresente muita objetividade, entradas, e estilo moderno, explica Namorado. Creio que tratar sobre formato tocando no tema estilo é polêmico. É uns dos temas muito escorregadios de se lidar, do qual não trataremos aqui neste momento.

Então, na perspectiva de Mestre Carson, quanto ao jogo do jogador do grupo ele compartilha: “Caraca!!! Essa (questão) é complexa! Mas acho que temos um estilo sim, a partir de um modelo de movimentação, mas sem que haja robotização! Existe um respeito a individualidade!”<sup>437</sup>. Então explica a partir da seguinte situação, ao avistar um jogador numa roda qualquer, todo de branco, sem logotipo do grupo a que pertence estampado na calça e na camisa. De repente, identifica-se que há algo nele que é familiar. No desenvolvimento das posturas, dos conteúdos e habilidades que apresenta nas jogadas de capoeira. Neste exemplo hipotético, se ele for um jogador da Muzenza é fácil de verificar a característica do jogo como jogo de um muzenza?

Veja bem, Jagunço<sup>438</sup>! Hoje em dia, a Capoeira **está muito igual**<sup>439</sup>! Na “dita” Capoeira Moderna ou Contemporânea, todos jogam de forma muito parecida, com as mesmas esquivas, mesmas entradas de golpes e acrobacias. O que os grupos, principalmente os grandes, fazem é uma compilação desses movimentos e os adotam, utilizando-os da forma que consideram mais “adequado”, no que diz respeito à eficiência e estética do jogo atual.<sup>440</sup>

Nessa perspectiva, mestre Carson pensa que o grupo Muzenza segue e propõe as tendências de “evolução técnicas e estéticas” da capoeira e, dentro de suas escolhas, tem a sua maneira de jogar e tem seu estilo. E mais, que o Grupo Muzenza sempre se caracterizou pela

<sup>434</sup> ANDRÉ, 28.01.2014. Depoimento.

<sup>435</sup> (IDEM)

<sup>436</sup> (IDEM)

<sup>437</sup> SEIGA, 14/12/2013. Depoimento.

<sup>438</sup> Esse é nome é como sou conhecido na Capoeira, no Grupo Muzenza. Significa perseguidor de capoeira.

<sup>439</sup> Grifo meu. Pois, o entrevistado enfatizou esta frase com bastante intensidade.

<sup>440</sup> SEIGA, 14/12/2013. Depoimento.

“Capoeira Luta”, todavia, sem esquecer as acrobacias e floreios em sua movimentação. Em suma,

[...] a Muzenza tem uma forma de jogar, entretanto isso não é imposto a seus integrantes. Eles, apenas, buscam seguir a tendência por acreditarem que essa é a forma mais adequada. Não existe uma ditadura que imponha “esta ou aquela” forma de jogo ou de execução dos movimentos. As nuances dessa performance são perceptíveis, apenas, a quem conhece a Capoeira e acompanha seus movimentos de mudança e evolução. Não são passíveis de serem descritas, via texto.<sup>441</sup>

Mestre Carson conclui dizendo que em sua opinião acha praticamente impossível descrever o formato do jogo do GMC

Porque o jogo da capoeira, como diz a música, é defesa, ataque, ginga de corpo e malandragem. E todos os grupos fazem isso. A muzenza não faz nada de diferente. A não ser, essa liberdade que a gente tem pra criar. Ao mesmo tempo, tem um DVD dizendo os nomes dos golpes, as principais esquivas, os principais golpes. E tem as entradas (simulação de defesa e ataque) de Mestre Burguês, que é a combinações desses movimentos.<sup>442</sup>

Mestre Namorado acrescenta que o Grupo Muzenza concebe

[...] um jogo contemporâneo, onde se joga tanto angola, quanto regional, respeitando fundamentos e tradições que estejam embasados nas pesquisas de Mestre Burguês e, ou, propagados por ele. (Como) Entradas, simulações, preocupação com a expressão corporal, movimentos atuais "da moda" que sejam eficazes e bonitos, desde que não descaracterizem a nossa luta arte.<sup>443</sup>

Sendo que os tipos de jogos mais jogados pelo grupo, como angola, são bento pequeno, são bento grande da angola, são bento grande da regional, banguela e iúna, “são adequados aos toques conforme vivências e pesquisas dos mestres mais antigos”<sup>444</sup>, os quais jogos anteriormente citados fazem parte dos fundamentos da capoeira.

Então, Namorado retorna dizendo com relação ao jogo de capoeira que “muitos grupos estão ficando com características parecidas”<sup>445</sup> e isso é tudo por conta da “evolução” da capoeira que “[...] foi muito grande”<sup>446</sup>. Nesse sentido, houve “a valorização da técnica sem grosseria, as

---

<sup>441</sup> (IDEM)

<sup>442</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>443</sup> ANDRÉ, 28/01/2014. Depoimento.

<sup>444</sup> (IDEM)

<sup>445</sup> (IDEM)

<sup>446</sup> (IBIDEM)

tesouras, desequilibrantes em geral, o preparo físico apropriado [...], tudo isso se nota no jogo”<sup>447</sup>. É o “[...] que um bom Muzenza deve ter”<sup>448</sup>.

Mestre descreve que no grupo “jogamos o ‘jogo baixo, alto...’ jogamos angola sem imitar angoleiros, jogamos regional do nosso jeito (há saltos e certas coisas que fogem um pouco a tradição). Jogamos Iúna por tradição, em situações que pedem, etc.”<sup>449</sup>. Quando se refere a “coisas que fogem um pouco a tradição”, se refere a conteúdos inseridos a partir da atualidade, os quais os mestres mais antigos não fariam numa roda de capoeira.

Quanto ao jogo de Iúna, jogado por tradição, as situações que pedem são primeiramente de manter fundamentos da capoeira regional de Mestre Bimba e segundo para apresentações demonstrativas de acrobacias mescladas com a luta de ataque e contra-ataque, resultando em projeções aéreas do corpo do capoeirista.

O acesso proposto pelo grupo dos conteúdos que é para todos, mas que se diversifica por conta da efetuação desses conteúdos, num jogo de capoeira, diferenciado pelo “estilo-identidade” que é respeitado pelo grupo Muzenza.

Além disso, o grupo Muzenza principia a exigir a melhor forma de efetivação técnica desses conteúdos, sem perder de vista, a estética dos mesmos, que deve seguir seu desenvolvimento livre respeitando os fundamentos da capoeira<sup>450</sup>. Isso produz a partir do grupo a diversidade de formas que se pode jogar o capoeira.

Sendo assim, em meio a tanta variedade de formatos que há no GMC, talvez não sejam passíveis de serem registrados via texto porque seria possível a partir de um “modelo” fechado ou até semifechado, como é na ginástica olímpica ou artística. Todavia, o grupo não se dá estas opções, pois o que segue é um ponto de partida, uma “estrutura” aberta do qual os capoeiristas desenvolvem como proposta para a formatação basilar de seu jogo e que sofre constante atualização (continuidades e descontinuidades de conteúdos técnico-estilísticos no exercício do treino e do jogo da capoeira).

Agora, vamos à outra rodada nesse jogo de debate com os mestres do grupo Muzenza, tratando sobre **o que acham de diferente no jogo de um jogador do grupo em comparação aos jogadores de outros grupos?** Mestre Namorado toma frente no debate e diz que “cada vez

---

<sup>447</sup> (IBIDEM)

<sup>448</sup> ANDRÉ, 28/01/2014. Depoimento.

<sup>449</sup> (IDEM)

<sup>450</sup> Esse fundamento da Capoeira que se dá no âmbito do jogo no GMC – trata-se de: “um “protocolo” de funcionamento de uma Roda (está no regulamento do Grupo), que diz que a mesma começa com o Jogo de Angola, passando a São Bento Pequeno, São Bento Grande de Angola e da Regional. Depois, vem a Iúna e o Samba de Roda, por vezes, antecedido pelo Maculelê”. (Mestre Carson, 2013). E que cada jogo tem sua fundamentação (regras, seus ritos, suas condições para serem jogados numa roda de capoeira).

está mais difícil notar essa diferença por motivos que já citei” acima. No entanto, um capoeirista da Muzenza

demonstra talvez mais facilmente a sua linhagem, do que ser Muzenza. Por exemplo, nota-se de quem o jogador é aluno ou foi, por certas características ou estilo de seu jogo, mas na minha humilde opinião, muitos desses jogadores não foram criados no grupo, migraram pra cá e já vieram com outras influências. Eu mesmo passei por outros grupos antes de ser Muzenza e com certeza carregou características diferentes. A globalização intercâmbio entre grupos e países, cidades grandes e do interior, o fato de muita gente rodar pra lá e pra cá, misturou muito os estilos, dificultando o reconhecimento. Agente na Muzenza, joga bonito, e conforme o toque pede, preocupados em seguir um padrão que muita gente também segue hoje.<sup>451</sup>

São muito pertinentes as colocações de Namorado, mas Mestre Burguês acrescenta que por se tratar de um grupo grande “a cobrança é maior e todos querem vencê-los, pois isso dá um nome ao seu adversário, ou seja, quem não quer ganhar do Flamengo, Corinthians, São Paulo...?”<sup>452</sup>. Nesses termos, a diferença está no nível que se encontra o grupo e para diferenciar dos outros, a cobrança é maior. Em outras palavras, o jogador tem que manter o nível de top no ranking como capoeirista de um grande grupo. Todavia, Burguês frisa nesse diferencial que “o mais importante é não deixar que os fundamentos, tradição seja colocados de lado”<sup>453</sup> que deve ser sempre seguir preservando-os. Assim, mestre Carson acrescenta que

O jogador da Muzenza sabe que deve treinar muito, mas muito mesmo, pois será um dos mais “cobrados”, na Roda, por causa da projeção do Grupo no cenário mundial. Ele vai buscar um jogo objetivo, esteticamente bonito e com acrobacias, sempre lembrando os fundamentos e significados, de cada toque de berimbau.<sup>454</sup>

Além disso, Mestre Carson partilha da ideia de que o Muzenza tem o seu jeito próprio de jogar capoeira e como disse anteriormente, não dá para caracterizar o jogo dos jogadores da Muzenza, pois ele não saberia descrever: “olha a muzenza ginga assim; um balanço que mais parece determinada coisa. É impossível de dizer isso”<sup>455</sup>. Então, enfatiza mais uma vez: “[...] por isso que eu te falei, acho muito difícil essa questão de definir um estilo de jogo de um determinado... (grupo). Pra mim é mais fácil se for para comparar a muzenza com um grupo”<sup>456</sup>.

---

<sup>451</sup> ANDRÉ, 28/01/2014. Depoimento.

<sup>452</sup> MENEZES, 29/12/2013. Depoimento.

<sup>453</sup> (IDEM)

<sup>454</sup> SEIGA, 14/12/2013. Depoimento.

<sup>455</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>456</sup> (IDEM)

vejo muitos outros grupos também fazendo como a gente faz (imitam). Eu acho que o que define a gente é a afinidade de estar dentro desse grupo, dessa marca, com esses mestres, com esse mestre (Burguês), com os mestres que tem ai, com os professores, contramestres. Então, ... é um grupo que tem um método definido. Tem uma escola já fundamentada.<sup>457</sup>

É importante deixar claro que para Mestre Sargento “o Grupo Muzenza de Capoeira [...] tem muita liberdade para cada professor estabelecer seus critérios quanto à técnica, eficiência, destreza,...”<sup>458</sup>. Nesse sentido, Mestre Feijão complementa que no GMC

[...] mesclamos muito: floreios, entradas, saídas, sequências... E acredito que não atentamos tanto para os detalhes de postura e sim para a técnica. Em Curitiba, por exemplo, que foi onde a matriz ficou por mais tempo (Mestre Burguês) sempre treinávamos mais do que jogávamos – sempre teve mais treino do que roda. E treinos de muita repetição (técnica). Acho que nosso jogo é muito técnico.<sup>459</sup>

A maioria das falas dos mestres tramou argumentos com certo cuidado ao levantar comparações da Muzenza para os outros grupos no que concerne a diferença de jogo, com exceção de Mestre Carson, que ousou em sua resposta ir além dos outros mestres, comparou a Muzenza com outro grupo, porém, numa comparação ética se mencionar o nome do grupo. Nesse sentido, no discurso geral, os mestres se inclinaram a falar mais sobre o grupo Muzenza, tendo cuidado de não levantarem polêmicas com relação a comparações a outros grupos.

Contudo, fiquei insistindo para que eles falassem sobre os critérios que podem apontar para tratar sobre o jogador e o jogo de capoeira do grupo Muzenza. Então, Mestre Sargento tomou fala e disse que um bom jogo de capoeira é harmonioso, ecoa uma positiva energia na roda, energia da qual toca nos demais capoeiristas, deixando-os num clima de satisfação estabelecido pelo bom diálogo do jogo na roda. E quanto aos critérios de um bom jogador de capoeira, para ele “o bom capoeirista é completo - toca, joga e anima a roda”<sup>460</sup>. Mestre Feijão acrescenta mais tempero aos critérios para apontar um bom jogo. É de acordo que haja no conjunto do jogo uma sequência:

[...] aplicar os movimentos na hora certa, com técnica, harmonia entre entradas, saídas, floreios, sequências, subir, descer. E uma das coisas mais importantes para mim é que o jogador consiga enxergar a pessoa com quem está jogando e fazer um jogo adequado – com crianças, idosos, alunos novos... Não fazer um solo e ter visão de jogo.<sup>461</sup>

---

<sup>457</sup> (IDEM).

<sup>458</sup> FIGUERÔA, 29/12/2013. Depoimento.

<sup>459</sup> FIGUERÔA, 14/12/2013. Depoimento.

<sup>460</sup> FIGUERÔA, 29/12/2013. Depoimento.

<sup>461</sup> FIGUERÔA, 14/12/2013. Depoimento.

Contudo, Mestre Carson e Mestre Burguês comungam da mesma opinião para avaliar um bom jogador de capoeira do grupo Muzenza. Consideram que a avaliação é feita a partir da trocar de corda, troca de graduação, porque GMC “exige um padrão alto de conhecimento, adequado à cada nível”<sup>462</sup> de capoeirista. O grupo realiza uma avaliação verificando o conhecimento teórico, técnico, pedagógico, de ritual e de fundamentos da capoeira. Nesse sentido, esses critérios vêm a rigor de uma linha de pensamento que pensa o grupo como uma escola e não simplesmente um grupo sem parâmetros. Mestre Namorado respeita a opinião dos dois mestres acima, contudo, acha também que um bom jogo de capoeira é

Quando o jogador joga dentro do fundamento, conseguindo aproveitar-se das oportunidades para marcar os pontos tecnicamente sem precisar de grosseria (derrubar ou machucar), com estilo e plasticidade no padrão Muzenza, jogando o que o toque e cantos pedem, sendo ético e respeitando seu adversário.<sup>463</sup>

Quanto a um bom jogador ele avalia: “[...] o capoeirista como um todo, desde que pisa na roda, sua postura, conhecimento, musicalidade, esforço, educação e o que seu jogo demonstra, seu domínio como um todo”<sup>464</sup>. Mestre Namorado acha que desqualifica um bom jogador quando recorre para misturar outras artes marciais como outro recurso que não seja a capoeira. Por exemplo, quando a “Capoeira Luta” é a jogada da vez, quando o jogo aperta, aquele jogador que não consegue responder mais com os fundamentos da capoeira, e, para não perder o combate utiliza os recursos de outras lutas como jiu jitsu, grego-romano, jodô, boxe.

Assim, sou de acordo com Mestre Namorado. Um bom jogador de capoeira faz um bom jogo com os infindáveis recursos que possui a capoeira. Todos os dias a capoeira se atualiza em cada jogada que acontece no território da roda, no Brasil e no mundo. Encerrando esta papoeira com os mestres do grupo sobre jogo de capoeira lancei a seguinte questão: **De que maneira ou quais os critérios que, na concepção deles, avalia-se um jogador do grupo, quando joga bem ou excelente?** Mestre Namorado considera que é

Quando o jogador joga dentro do fundamento<sup>465</sup>, conseguindo aproveitar-se das oportunidades para marcar os pontos tecnicamente sem precisar de grosseria, com estilo e plasticidade no padrão Muzenza, jogando o que o toque e cantos pedem, sendo ético e respeitando seu adversário. [...] Me chama muita atenção o atleta que salta e floreia na hora certa, mas não perde o foco de que

---

<sup>462</sup> SEIGA, 14/12/2013. Depoimento.

<sup>463</sup> ANDRÉ, 28/01/2014. Depoimento.

<sup>464</sup> (IDEM)

<sup>465</sup> Fundamentos que se refere Mestre Namorado são as condições e regras que são exigidas pelo jogo que se joga.

é uma arte-luta. As rasteiras e tesouras, bandas, me encantam. [...] A malícia é admirável!<sup>466</sup>

Em suma, ele avalia reparando “[...] o capoeirista como um todo, desde que pisa na roda, sua postura, conhecimento, musicalidade, esforço, educação e o que seu jogo demonstra, seu domínio como um todo”<sup>467</sup>. Ressalta que não gosto de agarrões e de muita mistura de outras artes marciais se sobressaindo à capoeira como recurso no jogo na roda. Mestre Carson também é de acordo que esqueça “[...] um pouco outras lutas e jogar mais capoeira, né?”<sup>468</sup>.

Quanto à avaliação de um bom jogador, Mestre Carson faz a seguinte colocação: “Considerando que para trocar de corda, o grupo exige um padrão alto de conhecimento, adequado à cada nível, os capoeiras da Muzenza jogam, no mínimo, bem!”<sup>469</sup>. No entanto, um bom jogador do grupo é “[...] o cara que está bem fisicamente e que tenha perspicácia, tenha a malandragem, tenha o domínio dos jogos, sabe trabalhar mãos e braços, saiba trabalhar o corpo, tenha flexibilidade de coluna, que salta, tenha explosão, tenha o time do jogo. Para mim isso é um bom capoeirista”<sup>470</sup>.

Mestre Sargento acha que “um bom jogo é a harmonia, a energia da roda, o ter energia e conseguir passar essa energia aos demais capoeiristas. O bom capoeirista é completo (toca, joga e anima a roda)”<sup>471</sup>. Porém, na opinião de Mestre Feijão o que caracteriza um bom jogador é:

O conjunto do jogo de ter uma sequência, aplicar os movimentos na hora certa, com técnica, harmonia entre entradas, saídas, floreios, sequências, subir, descer. E uma das coisas mais importantes para mim é que o jogador consiga enxergar a pessoa com quem está jogando e fazer **um jogo adequado** com crianças, idosos, alunos novos... Não fazer um solo e ter **visão de jogo**.<sup>472</sup>

Para Mestre Burguês sua avaliação vai para além do jogo técnico-estético. A avaliação “[...] é feita na troca de graduação, quando é feita uma prova de conhecimento, técnico, pedagógico, ritual, fundamentos etc...”<sup>473</sup>. Desta feita, vou fazer as considerações parciais deste item que desenvolvi com as entrevistas com os mestres.

Nas palavras de Mestre Carson, “[...] cada escola tem seu fundamento. Pra isso, por sua vez vai influenciar no tipo de jogo, na maneira”. A concepção do Grupo, do Mestre Burguês,

<sup>466</sup> ANDRÉ, 28/01/2014. Depoimento.

<sup>467</sup> (IDEM)

<sup>468</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>469</sup> SEIGA, 30/01/2014. Depoimento.

<sup>470</sup> (IDEM)

<sup>471</sup> FIGUERÔA, 29/12/2013. Depoimento.

<sup>472</sup> FIGUERÔA, 14/12/2013. Depoimento. [As palavras em negrito são palavras que o mestre deu ênfase na fala, sublinhando].

<sup>473</sup> MENEZES, 10/01/2014. Depoimento.

não rege uma ditadura para “modelar” um tipo de jogo de capoeira. O grupo respeita a identidade do jogador. Apesar de alguns capoeiristas jogarem com algumas características parecidas a do seu professor ou de outro capoeirista que se destaca no grupo, quanto a excelência de jogo, ele observa,

Os caras jogam parecidos. Alguém joga parecido com o outro, é porque tem uma afinidade. É porque acha legal. Não existe uma ditadura do jogo, assim, assado. A gente diz. Veja bem, como pode ser contraditório – ahaa! O cara melhorou, está balançando mais; está fazendo uns movimentos bonitos e tal. Que no fundo todo mundo tem um pouco disso -, ahaa... esta escola tem que ser assim. Tem que se identificar pelo jeito de gingar. A muzenza já foi assim, mas atualmente não é.<sup>474</sup>

Mestre Carson, quer dizer que o grupo Muzenza passou por um período em que tentou formatar (ajustar) um padrão estético por conta da técnica e da estilização, ou seja, tratou de modelar os integrantes do grupo. Porém, afirma ele que já fazem muitos anos que não mais se formata os seus capoeiristas, todavia, o grupo exige que os seus integrantes garantam os conteúdos que fundamentam a Escola Muzenza de Capoeira. Nesse caso, Carson explica:

teve uma fase que a gente, neh!?! Toda vez que a gente ia em Curitiba – agora esse movimento não se faz mais assim, se faz assim. A negativa mudou. Não sei o que; Pa, pa, paa... Eu acompanhei essa fase da Capoeira. Vocês já pegaram a coisa mais pronta. A gente passou por uma transformação muito grande!<sup>475</sup>

Ele justifica que foi tudo por conta da modernização da capoeira. “Eu acompanhei todo esse processo da modernização da capoeira. Então, em alguns momentos, nem sempre foi tão democrático. Assim, como é agora. Tanto que o mestre mudou também; a gente mudou. Todo ser humano evolui, né?!”<sup>476</sup>.

Então, o jogo da Muzenza, de um modo geral, afirma Mestre Carson, “é um jogo de balanço, é um jogo de técnica, é um jogo com dendê. A meu ver, a maior característica da Muzenza, em primeiro lugar, é a capoeira luta, mas que não necessariamente contemple a violência”<sup>477</sup>. Assim, como a concepção idealizadora do Grupo Muzenza foi forjada a partir da Capoeira Luta, que teve influência da capoeira utilitária de Sinhozinho, da capoeira de Mestre Mintirinha através do jogo de “Barra Vento”, entre outras capoeiras – sendo assim, predominantemente ela se torna uma das características mais fortes do jogo do grupo Muzenza.

<sup>474</sup> SEIGA, 16/02/ 2014. Depoimento.

<sup>475</sup> (IDEM)

<sup>476</sup> (IDEM)

<sup>477</sup> (IBIDEM)

### III VADIAÇÃO - JOGO DE DENTRO DO GRUPO MUZENZA SOBRE A LUZ DA PERFORMANCE

Identifico que todo terreiro onde ocorre o jogo da capoeira possui algo de sagrado, por ser um lugar venerado, respeitável, purificador (restaurador do corpo/alma/espírito). É um lugar de ritual, lugar que o corpo transita em dimensões da presença (concreta ou energética), que movimenta as ações da capoeira na manifestação do jogo. Lugar que considera o respeito ao outro ao compartilhar o jogo e ao mestre por sua autoridade, experiência e tempo de capoeira no papel de regente do jogo que se dá na manifestação da roda de capoeira.

A mercê de todos esses elementos, posso afirmar que ocorre a *performance* por conta das ações, interação e relação entre eles. Schechner, um referencial nos estudos sobre o assunto, afirma que a *performance* “[...] ocorre apenas em ação, interação e relação”<sup>478</sup>; e mais, que ela não está *em nada*, contudo, *entre*. Ou seja, “[...] um *performer* do dia-a-dia, num ritual, num jogo ou nas artes performáticas propriamente ditas, faz/mostra algo – performa a ação”<sup>479</sup>.

De início, a pessoa é espectadora da *performance* do professor, mas num dado momento já se tornará um *co-performer*, à medida que se movimenta efetuando a ginga, repetindo a ação do professor, primeiramente, descoordenando os braços com o deslocamento das pernas. Com o passar do tempo, a pessoa já executará com propriedade e segurança conforme manda os fundamentos da capoeira – é uma excelente capoeirista para gingar, jogar a capoeira.

Quando o profissional filma seus primeiros passos na capoeira e, mais tarde, talvez anos depois, ao assistir com seu professor e outros companheiros de treino, mostra a diferença entre como era antes e o hoje. Esse evento de assistir o vídeo consiste numa *performance*, “[...] existindo na complexa relação entre o evento original (os primeiros passos na capoeira), [...] e a fruição do momento presente (em que a pessoa aponta para o vídeo, mostrando como era desajeitada)”<sup>480</sup> e diz aos que assistem: “aquela pessoa gingando, jogando era eu!”; então, as pessoas se surpreendem, não acreditando naquela cena.

Desta feita, Schechner afirma que tratar qualquer objeto, obra, produto, qualquer coisa - por exemplo o terreiro onde ocorre o jogo da capoeira - como *performance*, “[...] significa investigar o que está coisa faz, como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona

---

<sup>478</sup> (SCHECHNER, 2003, p. 28)

<sup>479</sup> (IDEM)

<sup>480</sup> (IDEM)

com outros objetos e seres. *Performances*, existem apenas como ações, interações e relacionamentos”<sup>481</sup>.

Em 1975, o GMC estabeleceu seu novo núcleo em Curitiba por meio de uma proposta inovadora de trabalho, e graças ao seu “terreiro” sagrado (academia de capoeira) o grupo ficou muito conhecido. Lugar onde se forjou, criou, depurou, atualizou a capoeira para essa cidade no sul do Brasil e depois para o resto do país, para o mundo. Há registro videográficos, que no terreiro de Curitiba pisaram grandes mestres do mundo da capoeira, como Canjiquinha, Itapuan, Suassuna, Paulão, Mintirinha, Paulo dos Anjos, Nenel (filho de Bimba), Suino, entre outros. Foi desse solo (terreiro) que saiu a energia irradiante da força do grupo, que foi e é referência no mundo todo por conta de sua filosofia de vida e o modo de jogar nas rodas de capoeira.

**Figura 26** – Roda de capoeira na Academia do GMC em Curitiba década de 1990. <sup>482</sup>



Fonte: Acervo do GMC ([www.youtube.com/watch?v=W\\_Y6\\_aOXXKk](http://www.youtube.com/watch?v=W_Y6_aOXXKk)).

**Figura 27** – Roda em Curitiba.



Fonte: Acervo do GMC.

**Figura 28** – Academia do GMC de Curitiba.



Fonte: Acervo do GMC.

A figura (27) <sup>483</sup> ilustra também a academia da Muzenza, porém, a figura (28) ilustra a imagem mais recente da academia, em Curitiba. É um lugar consagrado pelos renomados

<sup>481</sup> (IBIDEM)

<sup>482</sup> Na foto no pé do berimbau está Mestre Paulão e seu discípulo Mestre Burguês. Nos berimbaus estão Suassuna e Canjiquinha, e atrás deles está Mestre Itapuan, no atabaque Nenel e atrás de Mestre Burguês, em pé está Mestre Mintirinha, discípulo de Mestre Paraná.

<sup>483</sup> Roda na Academia Muzenza (1990), localizada na rua Mal. Deodoro 148, 1º andar, centro, Curitiba-PR. Essa imagem retrata a roda de Capoeira reunindo muitos Mestre de Capoeira renomados da Bahia, Rio de Janeiro entre

mestres e baluartes do universo capoeirano. Apesar do advento das escolas de capoeira (a partir de 30)<sup>484</sup>, as rodas permanecem como espaços não apenas do jogo, mas também do aprendizado; e com certeza as rodas do GMC, em Curitiba, foram espaços de muitos aprendizados. E quando se joga se aprende, por outro lado, “[...] alguns mestres ainda mantêm o antigo hábito de passar lições durante o ritual”<sup>485</sup> sobre suas experiências com a capoeira e a vida. Deste modo, essas atividades que envolvem o aprendizado, o ensinar, marcar uma identidade, estímulo de uma comunidade capoeirana a se socializar e interagir – fazem parte das “funções da *performance*”<sup>486</sup>.

O terreiro Muzenza ilustrado acima proporcionou consagrações e festejos de inúmeros jogos de capoeira. Sobre a academia, o lugar do treino, da roda – tratando sobre isso na investigação, encontrei numa imagem que Mestre Caixote<sup>487</sup> compartilhou<sup>488</sup> (Figura 28) na rede social *facebook* com o GMC – e expressou palavras referindo-se ao terreiro Muzenza: “Só quem pisou nesse templo sagrado, sabe a energia deste santuário de capoeira... Iê, viva muzenza!!! Iê, viva meu mestre!!!”. Sim, o significado tem mais sentido aos que vivenciaram as várias experiências da capoeira naquele espaço.

Por outro lado, os que não tiveram, ficam com a compreensão da interpretação e com os princípios de um lugar que se respeita (sagrado), onde acontecem as performances ritualísticas, que restaura, purifica a alma/corpo/espírito do capoeira, em virtude da referência da tradição e história do grupo. Por outro lado, não tive o privilégio de pisar e usufruir deste lugar, porém, eu e muitos capoeiristas tivemos o privilégio de alcançar alguns aprendizados a partir de capoeiras e jogadores que estiveram neste templo – como Mestre Sargento, Mestre Feijão, Mestre Carson, Mestre Fabinho entre outros.

Da academia de Curitiba, desse terreiro, que se aperfeiçoaram muitos capoeiras da Muzenza, que influenciaram muitos capoeiras do universo capoeirano. E desses - o Pará, Belém, o polo da Marambaia não está excluído. Nesse sentido, durante a observação de campo – ouvi depoimentos dos capoeiristas da Muzenza compartilhar que desses que passou pela Academia de Curitiba, que mais influenciaram os jogadores do GMC em Belém – identificaram

---

outros lugares. [MESTRE COLOCAR CITANDO ALGUNS MESTRE...]. E Mestre Burguês bem jovem, jogando na roda. Imagem disponível em: << [www.youtube.com/watch?v=m7t5SFd3e3U](http://www.youtube.com/watch?v=m7t5SFd3e3U)>>

<sup>484</sup> Ver melhor no Dossiê do Inventário para Registro e Salvaguarda da Capoeira como Patrimônio Cultural do Brasil, 2007. Disponível em: <<[www.portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do?id=3224](http://www.portal.iphan.gov.br/portal/baixaFcdAnexo.do?id=3224)>>

<sup>485</sup> Idem.

<sup>486</sup> Richard Schechner (2003, p. 45), juntando ideias de diversas fontes, encontrou “7 funções para a performance: entreter; fazer alguma coisa que é bela; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar, persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco”.

<sup>487</sup> Mestre do Grupo Muzenza Capoeira. Reside no Rio de Janeiro e está no grupo para mais de 25 anos.

<sup>488</sup> No dia 24.10.2013

Mestre Feijão. Por causa da forma de jogar e a maneira de criar no jogo coisas inusitadas nos seus movimentos. Os olhos que acompanharam esse processo de aparições nas rodas, nos jogos de capoeira foram fomentados a partir da observação dos vídeos gravados dos grandes eventos de Capoeira.

Considero que a partir do final de 1990, baseado na maciça divulgação da capoeira no território nacional e internacional<sup>489</sup>, intensificou-se a busca do aprendizado das rodas, dos jogos de capoeira a partir do recurso dos vídeos gravados dos eventos de capoeira. E os mais procurados eram vídeos que tinham repercussão nacional, por exemplo, os eventos do “Open Muzenza de Capoeira” (OMC) que aconteciam em Curitiba, evento que sempre reunia diversidade de jogadores, tradicionais a contemporâneo, os quais desenvolviam suas partituras corporais no diálogo do jogo – que eram impressionantes em fundamentos, em técnicas e estéticas. O OMC reunia capoeirista de várias regiões do Brasil. E pude testemunhar para aqueles que assistiam aos vídeos, os viam como fontes que poderiam se servir de várias possibilidades de aprendizagem pelos inúmeros estilos de jogar, de se movimentar, de atacar e escapar do ataque, de florear no jogo, situações de um jogo mais duro, com técnicas de luta.

Houve a compreensão a partir deste estudo que esses eventos, registrados em vídeos, foram potentes estratégias de divulgação para a capoeira, que conseguiu impactar adeptos, simpatizantes e capoeiristas – pela maneira que o GMC destacava-se no jogo, numa divulgação para o Brasil e também para o Exterior. Testemunhei aqui em Belém, capoeiristas se atualizarem tomando referências a partir desses eventos que registram as rodas de capoeira de Curitiba. O GMC aqui no Pará, sempre com muita atenção, se colocava a (re)ver o jogo de capoeira do OMC -, buscavam estudar e acompanhar capoeiristas como Kyd, Abidula, Buda, Pichote, Nininho, Sargento, Peixinho Moreno, Feijão, Jaguará entre outros. Capoeiristas que eram bases, serviam como parâmetros de bons jogadores, para quem quisesse se espelhar, cada um com sua especificidade na maneira de jogar.

Em especial o grupo Muzenza de Belém – alguns desses marcaram influenciando estilo de movimentação de jogo, em técnica de combate, acrobacias. E o GMC da Marambaia destacou Mestre Buda, com seu jogo técnico da Capoeira Luta; Mestre Jaguará, com sua gestualidade e criatividade incomum na movimentação da capoeira no jogo de São Bento Pequeno, e Mestre Feijão, que se destacava no jogo, por sua maneira de movimentar-se na roda e pela técnica de combate que desenvolvia no jogo mais duro (era habilidoso em saídas

---

<sup>489</sup> (VIEIRA, 2005)

criativas, floreando). Esses mestres citados se destacavam e ainda se destacam em nossa atualidade por essas características supracitadas.

[...] ei? Na época dos Open's o capoeirista que eu dava maior valor de ver jogando era Mestre Feijão. Porque o seguinte, ele tinha criatividade pra sair e entrar no jogo, e fazia excelentes movimentação de floreios...jajajaja (risos). Mestre Buda com o jogo duro, objetivo... a luta. Ah!?! Gostava de Mestre Jaguará, da expressão no jogo intermediário (são bento pequeno) [...] <sup>490</sup>

Sobre o(s) terreiro(s), capoeiras, o jogo, a roda e o aprendizado é importante observar sempre os impactos que isso provoca e provocou no processo de continuidade e descontinuidade do capoeirista, no processo dos acontecimentos no tempo, como uma forma de estudar essas várias ações, interações e relações, seja para conservar as tradições (fundamentos da capoeira), seja para aperfeiçoar as performances, seja para relacionar o passado com o presente com intuito de demarcar a identidade bela que foi a Muzenza. E mais, está avaliando a atuação do capoeirista, principalmente, observá-lo no jogo, na roda buscando melhorar a performance cada dia mais.

Isso me fez lembrar quando iniciei a capoeiragem em 1997 em um terreiro de chão batido. Movimentava-me entre golpes de ataque, contra-ataque e defesa, levantando poeira do chão no meio do jogo. Até usávamos esse efeito como estratégia de jogo, ou seja, muitas vezes a poeira servia como forma de camuflar e iludir a movimentação no momento do jogo, assim, servia como um recurso do jogo. Naquele chão batido de terra tinha a impressão que ao pisar de pés descalços, na hora do jogo, parecia que estávamos praticando a luta escrava, proibida de nossos ancestrais.

Com relação ao chão de terra, ao chão que não é cimentado e nem urbanizado, o grupo Muzenza da Marambaia marca suas atividades realizando rodas nos gramados das praças e muito raramente em ruas ou quintais de terra (numa comemoração de aniversário de algum capoeirista, por exemplo). Nesse sentido, uma das características que se pode encontrar na capoeira é que ela pode se arranjar em espaços para acontecer – de um chão de terra a um urbanizado, ou seja, ela se adapta no espaço para realizar uma roda, para uma boa vadiação de capoeira.

As investigações apontaram-me muitos elementos de experiências da vida capoeirana, dentre esses que muitos capoeiras surgiram de um terreiro de terra. Começaram suas primeiras

---

<sup>490</sup> Entrevista cedida pelo Instrutor Deco (sujeito participante da pesquisa), em Belém, no dia 26/04/2014, na Escola Akatauasú, local onde dá aula, todos os sábados de 9h às 11h.

práticas com a capoeira a partir desse lugar de chão de terra. Meu primeiro professor de capoeira, por exemplo, foi um deles. Aprendeu os primeiros passos da capoeira num quintal de chão batido. Curioso. Pude também verificar que alguns participantes do GMC tiveram esse privilégio, por exemplo, Mestre Burguês, inclusive o professor San<sup>491</sup>, responsável hoje pela escola de Capoeira Muzenza no bairro da Marambaia, em Belém. Ele aprendeu a prática da capoeira no terreiro de sua casa:

Eu comecei a treinar capoeira, os primeiros passos [...] foi com meu pai [...] no período da copa de 94. Como tinha um grupo de capoeira perto de casa; [...] Centro Urbano da Marambaia, (o pai) [...] não queria que eu treinasse lá porque era muito violento, e um pouquinho longe [...] e aí pra mim não ir lá treinar ele me ensinava a capoeira que tinha aprendido no Rio de Janeiro, quando foi fuzileiro naval. Uma capoeira antiga e tal.<sup>492</sup>

O professor San após sair de sua prática da capoeira de quintal. Passou a praticar em seguida junto ao GMC, num outro “terreiro” Muzenza, que se encontrava no Centro Urbano da Marambaia, local onde foi fundado a primeira escola de capoeira do grupo Muzenza no bairro. Foi um espaço de referência que difundiu e divulgou o trabalho do Grupo Muzenza para Belém, Pará e hoje para o Brasil e a Europa<sup>493</sup>.

O Centro Urbano da Marambaia, como era mais popularmente conhecido pela comunidade da Marambaia no período de 1997 a 2003<sup>494</sup>, observou o professor San era um espaço do CEAF, local administrado pelo Centro de Estudos e Aperfeiçoamento Funcional (CEAF)<sup>495</sup> do Ministério Público do Estado do Pará, unidade organizacional auxiliar do Ministério Público do Estado do Pará, e vinculado à Procuradoria Geral de Justiça. Local onde se destinava<sup>496</sup> a realizar todos os cursos, seminários, congressos, simpósios, pesquisas, atividades, estudos e publicações do Ministério Público.

---

<sup>491</sup> Capoeirista participante da pesquisa deste estudo. Responsável atual que leva o legado da difusão e divulga da Capoeira Muzenza no polo da Marambaia em Belém, no Pará, no Brasil e na Europa. Seu nome de batismo é Saint'Clayr de Campos Solano. É integrante do GMC desde janeiro de 1999. Começou a treinar na Muzenza, a partir do Centro Urbano da Marambaia (hoje é o Centro de Cuidados a Dependentes Químicos - CAPS AD II), local que fica em frente a Seccional de Polícia Civil da Marambaia. Terreiro onde começou o GMC no bairro.

<sup>492</sup> Entrevista cedida em Belém, no dia 01/06/2013.

<sup>493</sup> Porque há um dos alunos do professor San com extensão deste trabalho na França. O aluno é o monitor Fino(paraense), que de dois em dois anos passa um período de 2 a 3 meses treinando no território brasileiro com seu professor.

<sup>494</sup> Afirma o professor San, morador do bairro.

<sup>495</sup> Ver melhor em: <<www2.mp.pa.gov.br/sistemas/gcsubsites/index.php?action=Orgao.site&oOrgao= 43>>.

<sup>496</sup> Objetivando o aperfeiçoamento cultural, funcional e profissional dos membros e servidores do Ministério Público; o aprimoramento da execução ou prestação dos serviços do Ministério Público, tendo em vista a eficiência e a melhoria dos resultados sociais das atividades institucionais; otimizar a disponibilização, a utilização e a operacionalidade dos recursos materiais, tecnológicos, humanos e financeiros do Ministério Público, para o melhor desempenho de suas funções institucionais. (Referência: Lei Orgânica 8625/93, art. 8º, III, e 35).

Como o espaço do CEAF destinava-se para o servidor público com atividades de segunda a sexta-feira no Centro Urbano, o final de semana ficava livre. Havia a iniciativa de concederem a comunidade marambairense a desenvolver projetos sociais, culturais e esportivos. Por conta disso, a capoeira tomou essa possibilidade para desenvolver um projeto, como uma escola de capoeira para a comunidade. Segundo o professor San, em 1998, quando entra no GMC, a Muzenza inaugura o trabalho como um polo de capoeira no Bairro da Marambaia, nesse mesmo ano.

O responsável a iniciar esse trabalho na Marambaia com o grupo Muzenza foi o professor e advogado Marcelo Moraes<sup>497</sup>. Na época, Marcelo era aluno graduado, ainda não era graduado a professor pelo GMC, era supervisionado pelo Contramestre Montanha. O professor San recorda que a permanência naquele espaço se deu até 2003, pois o governo do Estado do Pará começou uma nova obra de construção no espaço, o qual transformou no que é hoje Centro de Cuidados a Dependentes Químicos (CAPS AD II)<sup>498</sup>. O local presta serviço na área de saúde mental à comunidade da Marambaia, em Belém e ao Pará.

**Figura 29** – Rua do CAPS <sup>499</sup>



**Figura 30**– Portão de entrada do CAPS <sup>500</sup>



Assim, todos os sábados e domingos, no horário da tarde, o GMC da Marambaia e os outros polos do Grupo Muzenza (dos bairros do Marco, Guamá e 40 horas) se reuniam nesse terreiro para desenvolver e celebrar a capoeiragem, festejando no jogo na roda que era promovido naquele espaço na Marambaia.

<sup>497</sup> Conta o professor Marcelo que começou aos 15 anos, a treinar capoeira com mestre Marrom, pelo grupo Arte Nossa do Pará que fora fundado em 1993 no bairro da Terra Firme. E com mestre Marrom chegou a se graduar até professor pelo Grupo Arte Nossa do Pará. Como mestre Marrom parou com as atividades de capoeiragem. Marcelo perdeu contato com ele. E deste modo, disse que juntou com alguns colegas remanescentes do grupo Arte Nossa do Pará e fundaram o Quilombo do Guariterê. Um dos grupos que teve maior repercussão no Estado do Pará. Pois, eram vários jovens que se destacaram quanto jogadores de capoeira, que divulgavam na região metropolitana e em uma grande parte do Estado do Pará.

<sup>498</sup> Fica localizado no Conj. COHAB, Gleba I, Trav. WE 2, 451, Belém, PA. Centro de Atenção Psicossocial Álcool e Drogas (CAPS AD) - é a única unidade de saúde especializada em atender os dependentes de álcool e drogas na capital, dentro das diretrizes determinadas pelo Ministério da Saúde, que tem por base o tratamento do paciente em liberdade, buscando sua reinserção social. Ver melhor em: <[http://www.pmcg.ms.gov.br/comad/canaisTexto?id\\_can=3149](http://www.pmcg.ms.gov.br/comad/canaisTexto?id_can=3149)>.

<sup>499</sup> (Fonte da imagem:<<[<sup>500</sup> \(Fonte da imagem:<<](https://www.google.com.br/maps/@-1.400738,-48.436507,3a,75y,177.65h,92.52t/data=!3m4!1e1!3m2!1sJ_YTyzKwX1vIe7TvZr0ULg!2e0>>).</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

O Grupo na Marambaia deixou de atuar como escola no bairro em 2003 por vários motivos, como por exemplo, o afastamento do professor Marcelo, justificado por questões pessoais e profissionais e a ausência de um professor que pudesse assumir a responsabilidade desse trabalho no bairro. Então, um de seus alunos, o atual professor San, tomou a iniciativa de levar o legado do trabalho do grupo Muzenza no bairro. Nesse caso, a escola Muzenza volta a atuar na Marambaia por volta de 2006 a 2007. Iniciam no espaço do Centro Comunitário Tiradentes (CCT), localizado no Conjunto da COHAB, Gleba II, Travessa “A”, em frente à Praça Sônia Maria Fraz, s/n.

**Figura 31**<sup>501</sup>- Alunos que treinavam no CCT.



Fonte: arquivo do GMCM.

**Figuras (32 e 33)**<sup>502</sup>- Aula-treino no CCT(I) e (II).



Fonte: arquivo do GMCM.

A partir do final de 2010 e início de 2011, o Grupo Muzenza de Capoeira da Marambaia (GMCM) sai do Centro e se muda, concentrando suas atividades de treinos, aulas e roda de capoeira na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Duque de Caxias, localizada na Rua Raul Soares, s/n, próximo a Rua da Marinha, onde se encontra até hoje. Vejamos melhor nas ilustrações abaixo:

**Figuras (34 e 35)** – Fachada da Escola Duque de Caxias (I) e (II)



Fonte: <<[www.google.com.br/maps/@-1.395905,-48.440728,3a,75y,267.11h,82.26t/data=!3m4!1e1!3m2!1sib\\_HT17tS2LpcLYIC0XMNw!2e0!6m1!1e1](http://www.google.com.br/maps/@-1.395905,-48.440728,3a,75y,267.11h,82.26t/data=!3m4!1e1!3m2!1sib_HT17tS2LpcLYIC0XMNw!2e0!6m1!1e1)>>.

As imagens que seguem abaixo mostrarão os espaços que o grupo utiliza nas dependências da Escola Duque de Caxias. A quadra esportiva, a sala de aula e o espaço da cantina servem para desenvolver suas atividades nos dias de sábado e domingo, dias de treinos e quando são realizadas as rodas de capoeira. Nesse espaço, informa o professor San,

<sup>501</sup> São um dos primeiros alunos que faziam a escola Muzenza no Centro Comunitário, em 2009.

<sup>502</sup> Figura ilustra uma aula de capoeira, realizada num sábado a tarde de 2010, no espaço do Centro Comunitário Tiradentes. Local onde ocorriam os treinos, aulas e rodas de capoeira.

frequentam mais ou menos 50 alunos, sendo que 20 são assíduos. O responsável atual desta escola Muzenza na Marambaia é o professor San, como já mencionado anteriormente. Abaixo ilustração dos principais espaços da Escola Duque de Caxias onde o GMCM realiza suas atividades:

**Figuras 36** – Espaços onde o GMCM realiza as suas atividades.



Fonte: Acervo do GMCM/Arte: SOOUSA, Joelson.

Assim, esses lugares da escola Duque de Caxias são os principais lugares que o grupo desenvolve suas atividades. É também o lugar onde se constitui a formação dos jogadores deste grupo, onde são preparados os *performers* do jogo da capoeira Muzenza.

Agora, vamos verificar um pouco mais sobre algumas compreensões acerca de *performance*. Afinal “o que é performance?” Para isso toca-se o berimbau acompanhado dos instrumentos que constituem a orquestra musical da roda, e evocando alguns “camaradas” para nos dá noções sobre o que pode ser *performance*. Com intuito de melhor relacionarmos com o tema central deste estudo.

A *performance*, dentre os conceitos contemporâneos, surge como maneira diferenciada de promulgar um tipo, um estilo de apresentação que foca, prioritariamente, as formas corporais e estéticas da arte. Tendo em vista que a cultura corporal de movimento é uma importante forma de reflexão em arte sobre a apropriação da *performance* como um conteúdo cultural e histórico no trato da capoeira.

A *performance* é considerada um segmento dentro da arte conceitual que se destaca por seu caráter multidisciplinar e transcendental. Contudo, quando se trata de esclarecer um termo empregado em muitos contextos e comum a várias expressões do mundo da vida, fica

tudo muito difícil. Nesses termos, sou de acordo com Terrin<sup>503</sup> e Zumthor<sup>504</sup> de que o discurso sobre a *performance* corre-se o risco de ficar vago demais e, por isso mesmo, dispensável de se “esclarecer” de uma maneira que o considere-a como uma única definição.

Terrin<sup>505</sup> considera que “tudo pode ser compreendido como *performance*”<sup>506</sup>. Já o antropólogo Turner<sup>507</sup> aponta que *performance* é um termo derivado do francês antigo – *parfournir*, “completar” ou “realizar inteiramente” – e refere-se, justamente, ao momento da expressão. Turner conclui que a *performance* completa uma experiência.

A partir dos estudos da antropologia da *performance* o autor considerou que ela é uma parte essencial da antropologia da experiência<sup>508</sup>. Assim, ele conclui que por meio do processo de *performance* o contido ou suprimido revela-se, ou seja, fica sobre a ação de “espremer”. Nesses termos, Turner descreve cinco “momentos” que constituem a estrutura processual de cada experiência vivida, a qual se pode sujeitar a *performance*:

- 1) algo acontece ao nível da percepção (sendo que a dor ou o prazer podem ser sentidos de forma mais intensa do que comportamentos repetitivos ou de rotina);
- 2) imagens de experiências do passado são evocadas e delineadas – de forma aguda;
- 3) emoções associadas ao eventos do passado são revividas;
- 4) o passado articula-se ao presente numa “relação musical” (conforme a analogia de Dilthey [“espremer”]), tornando possível a descoberta e a construção de significado; e
- 5) a experiência se completa através de uma forma de expressão.<sup>509</sup>

Nesse caso, justamente ao momento da expressão que a *performance* completa uma experiência, para a capoeira, especialmente no jogo dela, podemos verificar quando se lida com nível da percepção, seja no prazer que se efetua no jogo corporal, experimentando ou olhando um jogo técnico-estético bem jogado segundo suas regras; por exemplo, repetindo comportamentos<sup>510</sup> ou rituais do jogo e/ou num processo de recriação desses elementos quanto à forma de jogar.

Nesse sentido, reitero novamente que mesmo que se repita comportamentos, movimentos, jogadas, nunca se joga da mesma forma num jogo de capoeira. “Não há nenhuma

---

<sup>503</sup> (TERRIN, 2004)

<sup>504</sup> (2007)

<sup>505</sup> (2004)

<sup>506</sup> (TERRIN, 2004, p. 351) – considerando que haja uma plateia assistindo, que os participantes (performer e plateia) reconheçam que é *performance* o que se apresenta. E que seja um meio que comunique;

<sup>507</sup> (1982, pp. 13-14 apud DAWSEY, 2006, p. 149) - DAWSEY, John Cowart. Memorial. (textos apresentados como exigência para o curso de professor titular, na área de Antropologia Social, FFLCH, USP) Departamento de Antropologia. FFLCH – USP. São Paulo: FFLCH/USP, 2006.

<sup>508</sup> (DAWSEY, 2006, p. 148)

<sup>509</sup> (IDEM, p. 149)

<sup>510</sup> (SCHECHNER, 2003)

ação humana que possa ser classificada como um comportamento exercido uma única vez”<sup>511</sup>. Contudo, para os estudos da performance, pode-se compreender que o jogo corporal de perguntas e resposta da capoeira constitui “pedaços de comportamento restaurado (conteúdo corporal)”<sup>512</sup>, todavia, cada jogo é diferente um do outro, ou seja, “cada performance é diferente das demais”<sup>513</sup>. E os conteúdos corporais (traços, gestos, arranjos de movimentos-golpes) que se dão na ação do jogo da capoeira, constituídos como “pedaços de comportamento” podem ser recombinados em variações infinitas. E essas podem ocorrer no treino e no calor do jogo.

Ao compreender o jogo da capoeira como *performance*, outro fato que pode ser conferido é que nenhum jogo é como os demais. Em outras palavras, “nenhum evento pode copiar, exatamente, um outro”<sup>514</sup>. Quer dizer que não se pode copiar as nuances, inflexões, a linguagem corporal e etc, assim, como o contexto e a ocasião propriamente ditos, porque o contexto de cada recepção da *performance* diferencia as várias instâncias que ela ocorreu.

No caso do jogo, ao pegar uma situação onde dois capoeiristas jogam no mesmo lugar duas vezes, com o mesmo ritmo de jogo, o jogo de ontem não vai ser o de hoje. E se dois capoeiristas ensaiarem um simulado de ataque e defesa da luta da capoeira, cada apresentação será diferente, mesmo que eles apresentem a mesma sequência de movimento. Nas duas situações que conferem que serão apresentações e/ou jogos distintos – será a “interatividade” do *performer* (capoeirista) e de quem assistiu a efetivação da *performance* do jogo.

Desta feita, é importantíssimo lembrar que uma *performance*, segundo a maioria dos estudiosos sobre o assunto, só pode ser considerada *performance* quando há interação entre *performer*<sup>515</sup> e plateia, pois é necessário “que haja uma passagem de experiências e de conhecimentos, é preciso que haja um fato comunicativo, que, por sua vez, precisa de um contexto particular também por parte da assembleia, da plateia ou dos participantes”<sup>516</sup>. Além do mais, deve haver “estranhamento”<sup>517</sup> entre *performer* e plateia. Por exemplo, pode se começar por gestos, com o som, com a música, com a linguagem, com a expressão da face,

---

<sup>511</sup> (IDEM, p. 27)

<sup>512</sup> (IDEM, p. 28)

<sup>513</sup> (IDEM)

<sup>514</sup> (IDEM)

<sup>515</sup> O *performer* é aquele que constrói e realiza a performance. “O *performer* não “atua” segundo o uso comum do termo; explicando melhor, ele não faz algo que foi construído por outro alguém se uma sua ativa participação. Ele não substitui uma outra pessoa nem pretende criar algo que substitua a realidade” (Glusberg, 2009, p. 73).

<sup>516</sup> (TERRIN, 2004, p. 354)

<sup>517</sup> C.f Terrin (2004) e Jorge Glusberg (2009) – os quais concebem que esse estranhamento ele passa pela “ruptura” sensorial de quem assiste a performance. “O artista propõe esquemas e estruturas de comportamentos frente a um receptor que mantém expectativas relacionadas com sua própria imagem corporal, a qual entra em crise” (GLUSBERG, 2009, p. 66).

sobre qualquer outra forma ligada aos códigos linguísticos, paralinguísticos ou extralinguísticos que possibilite a passagem de experiência e de conhecimento, provocando estranhamento.

Para Turner, construindo relação com o aspecto do nível de percepção da performance e trazendo esta perspectiva para a capoeira, que pode ser encontrado a partir da influência do risco, do improvisado dos jogadores, no momento de efetuarem movimentos-golpes e acrobacias no calor da jogada, os quais emolduram ações que provocam surpresa ao ver um jogador surpreendendo o outro num contragolpe ao esquivar ou então, ver um jogador bloqueado o outro no momento do jogo corporal, deixando ele sem resposta ao ataque que deferiu o outro jogador.

Quanto às imagens de experiências do passado, penso que ela é restaurada, revivida na criação do momento presente. Isso, para o jogo da capoeira pode ser observado verificando que os elementos constitutivos da capoeira que se aprende e se ensina, são evocados no momento sublime da manifestação do jogo, na roda de capoeira e se torna como imagem aguda, a experiência do diálogo corporal do jogo, por se reconstituir como imagens de luta, de combate, de arte, de dança, advindas de vários povos (negros, indígenas, europeus). Essas imagens vêm sendo carregadas por meio do corpo e manifestado no lugar instituído como patrimônio cultural imaterial do Brasil – a nossa singular roda de capoeira. Nesse caso, tem-se revivido muitas emoções do passado, com essa experiência que se dá no jogo e na roda, como já mencionado.

Com isso, é provável que se possa “espremer” tornando possível a descoberta e a construção de significados, como parte de nossa cultura brasileira. De todo modo, o jogo de capoeira como parte de um todo, que se estabelece em nossa Cultura, faz dele – uma experiência que se completa através de uma forma de expressão. Logo, a *performance* completa uma experiência que vive o corpo no diálogo do jogo de capoeira a partir da roda.

A luz sobre o estudo da *performance* – a compreensão de que a vida humana está constituída segundo padrões de comportamentos regulares e socialmente admitidos sugere a probabilidade de que toda atividade humana pode, em potencial, ser compreendida como *performance*; ou, pelo menos, como se fosse, a distinção entre efetuar uma ação e realizar uma *performance* parece não coincidir exatamente com a distinção que existe entre teatro e vida real, porém antes com a noção de atitude, ou seja, pode-se realizar ações sem que haja reflexão sobre elas; entretanto, assim que há a reafirmação sobre essas ações, a consciência lhes confere a qualidade de performance.

Pude verificar que o GMC reconhece a noção de *performance* a partir da tradução de desempenho, da capacidade ou habilidade exercida no treino ou no jogo de capoeira, que tem

mais haver com competências, eficácia em realizar as ações da capoeira. Paul Zumthor<sup>518</sup> diz que o termo *performance* implica competência. “Na *performance*, eu diria que ela é o saber-ser. É um saber que implica e comanda uma presença e uma conduta, um *Dasein* comportando coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de valores encarnada em um corpo vivo”<sup>519</sup>. E mais, Zumthor<sup>520</sup> compreende que a *performance* “refere a realização de um material tradicional conhecido como tal”, ele traduz está citação, que “performance é reconhecimento”<sup>521</sup>. Que a performance “realiza, concretiza, faz passar algo que eu reconheço, da visualidade à atualidade”<sup>522</sup>.

Aos passos da compreensão de Paul Zumthor sobre *performance*, ele acrescenta que as atividades de um homem, no bojo de seu grupo cultural, foram classificadas por Hymes<sup>523</sup> em três: *behavior*, comportamento, tudo o que é produzido por uma ação qualquer; depois *conduta*, que é comportamento relativo às normas socioculturais, sejam elas aceitas ou rejeitadas; e por última *performance*, que é uma conduta na qual o sujeito assume aberta e funcionalmente a responsabilidade. Zumthor ressalta que essas distinções recortam, em parte, o que constata Hymes,

aquela que opera Labov a propósito do comportamento verbal dos indivíduos no interior do grupo: certos comportamentos verbais podem ser “interpretados” (tidos culturalmente inteligíveis), outros podem ser contados. A interpretação geralmente faz parte com o relato, mas se pode encontrar um sem o outro.<sup>524</sup>

A imbricação da interpretação e do relato sobre as condutas que opera o corpo-capoeira na *performance* do diálogo corporal na capoeira. Para este estudo não foi uma missão muito fácil expor o que os olhos receberam e a reflexão observa nas descrições escritas e imagéticas desta dissertação. Esse é um fator que reflete após o contato com o jogo do grupo Muzenza da Marambaia. Que muitos deles sentiram dificuldades de dar a noção da perspectiva do jogo de capoeira, durante as conversas, entrevistas. Por outro lado, muito bem concebida pela linguagem corporal que apresentavam na hora do jogo (eles respondiam jogando a capoeira, essa foi à definição mais objetiva, clara que eles me conceberam); por isso mais a frente vou destacar algumas concepções dos mesmos sobre o assunto do jogo da capoeira.

---

<sup>518</sup> (2007)

<sup>519</sup> (ZUMTHOR, 2007, p. 31)

<sup>520</sup> (2007)

<sup>521</sup> (ZUMTHOR, 2007, p. 31)

<sup>522</sup> (IDEM)

<sup>523</sup> (apud ZUMTHOR, 2007)

<sup>524</sup> (ZUMTHOR, 2007, p. 32)

Existe a compreensão de que a *performance* consiste em demonstração de habilidades, como já tivera visto acima; a outra, que ela pode ser identificada num tipo de demonstração não apenas de habilidades específicas, mas principalmente de padrões de comportamento culturalmente codificados e reconhecíveis. E quando se refere a ela como desempenho – quer dizer o

“[...] sucesso geral da atividade (sexual, linguística, escolar) de acordo com algum parâmetro ou modelo, cuja própria precisão não pode ser verificada claramente. No entanto, talvez, mais importante seja perceber que a tarefa de avaliar o sucesso de uma performance (ou, antes, avaliar se a ação ou atividade se trata mesmo de performance) cabe ao expectador”<sup>525</sup>.

É provável que o uso frequente do termo *performance* a traduzir desempenho neste sentido (ao contrário de performance no sentido teatral) pode ser e é usado com frequência para referir tanto atividades humanas quanto não humanas (exibição de animais performáticos como cachorros, cavalos, macacos, ursos).

Segundo Bauman, toda performance envolve uma consciência de duplicidade, por meio da qual a ação é mentalmente comparada a um modelo original, ideal ou recuperado na memória, dessa mesma ação – o público, o professor, o cientista -, mas o que realmente interessa não é esse observador externo, senão aquela consciência dupla de que fala Bauman. Um atleta, por exemplo, pode ter consciência sobre sua própria performance, na medida em que a compara a um modelo mental. A performance é sempre uma performance *para* alguém, para um público que a reconhece e legitima como tal, mesmo quando esse público (como é o caso algumas vezes) se restringe ao próprio eu.

[...] Sra. Pritchard, para quem a ‘performance’ se reduz à demonstração de alguma habilidade especial. Para alguns tipos de ‘performance’ moderna, a questão de habilidade é uma preocupação fundamental(...), mas muito mais relevante ao fenômeno da performance é a noção de uma ação que é realizada *para* alguém, uma ação imbuída da duplicidade composta pela própria consciência e pelo ‘outro’ elusivo, indefinido, vago que a performance não consegue materializar, embora se esforce, sempre em vão, para personificar.<sup>526</sup>

E a *performance* como conduta na qual o sujeito assume aberta e funcionalmente a responsabilidade sobre esta lente, vê-se no jogo da capoeira, que envolve a exploração de processos de comportamento corporal que se reconfiguram a cada jogada, o aprendizado com os processos inerente as regras e condições que um jogo de capoeira se dá. Além disso, há o fluxo entre o risco (que a luta oferece) e o engano (malandragem) ou envolvimento total na atividade por sua própria conta (quando o jogador se torna uno com o jogar). Schechner observa

---

<sup>525</sup> (MOURA, 2010, p. 41)

<sup>526</sup> (IDEM, p. 42)

que o “jogar cria sua própria realidade múltipla, com fronteiras porosas e escorregadias. Jogar é cheio de construções criativas do mundo, assim como mentiras, ilusões e enganos”<sup>527</sup>. Por isso jogar pode ser física e emocionalmente perigoso.

Pois, o jogo de modo geral, ele deve ocorrer em condições “segura” para o jogador, procurando espaços e momentos especiais para o jogo. Com a assertiva que o jogo é “divertido”, “voluntário”, “efêmero”, ou uma atividade de lazer - quanto a isso, Schechner<sup>528</sup> ressalta que essas são crenças modernas ocidentais, e dificilmente verdadeiras. “De fato, a maior diversão no jogar, quando há divertimento, está em brincar com o fogo, em pular sobre a cabeça de alguém, entrando no que Clifford Geertz (1926) chama de jogo profundo (*deep play*)”<sup>529</sup>. E o “jogo profundo” é o tipo do jogo no qual os riscos para o jogador se sobressaem às potências benesses.

Na capoeira, no jogo, pode-se encontrar mais tônico o “jogo profundo”, quando o jogo potencializa a capoeira luta e diminui a potência lúdica do jogo, ou seja, encontra-se num combate o risco de ferir, machucar, ou até ir a consequências mais graves – deixar em coma ou a óbito, um jogador, aplicando um golpe (chute, pontapé) traumatizante, ou até mesmo o desequilibrante.

Como já tivera dito anteriormente, que há simulação no jogo da capoeira, ou seja, acontece “[...] uma espécie de negociação aparente em que cada capoeirista procura ampliar cada vez mais o seu repertório a partir de improvisações, teatralizações e ritualizações”<sup>530</sup>. Todavia, a ginga numa ambiguidade, media essa simulação de ataques e defesas, na qual o lúdico e o combativo se interpenetram caracterizando a simulação e não um confronto direto entre os jogadores.

O capoeirista joga o corpo, desenha no espaço tridimensional um momento efêmero, “infinito enquanto dure”<sup>531</sup>, não somente com as pernas, “mas com todas as partes do corpo, todos os membros e membranas. Não pode ser linguagem, código. Ele é a vida mesma se exprimindo por faíscas de prazer, de angústia”<sup>532</sup> no acrobático e emocional. “Tangendo o prazer, ele revela o indizível: condição da arte”<sup>533</sup>. Assim, isso o que acabei descrever pode ser e é *performance*. Para Richard Schechner como já vimos ela pode ser “qualquer comportamento, evento, ação ou coisa que pode ser estudado como se fosse *performance* e

---

<sup>527</sup> (SCHECHNER, 2012, p. 95)

<sup>528</sup> (SCHECHNER, 2012)

<sup>529</sup> (IDEM, p. 96)

<sup>530</sup> (FALCÃO, 1998, p. 26).

<sup>531</sup> Trecho da letra da música de Vinicius de Moraes intitulada - Soneto de Felicidade.

<sup>532</sup> (RAUEN, 2009, p.199)

<sup>533</sup> (IDEM)

analisado em termos de ação, comportamento, exibição”<sup>534</sup>. Nesse caso, ele explica que o ato da *performance* pode ser compreendido por exemplo:

No contexto dos negócios, do esporte ou do sexo, dizer que alguém fez uma boa performance é afirmar que tal pessoa realizou aquela coisa conforme um alto padrão, que foi bem sucedida, que superou a si mesma e aos demais. Na arte, o performer é aquele que atua no show, num espetáculo de teatro, dança, música (, na capoeira). Na vida cotidiana, performar é ser exibido ao extremo, sublinhando uma ação para aqueles que a assistem.<sup>535</sup>

E para o tema central de nosso estudo – o jogo da capoeira – em Schechner verifica-se que o “Jogo é *performance* (quando é feito abertamente, em público) e performativo quando é mais privado, até secreto – uma estratégia de devaneio mais do que uma exibição. Nessa interioridade, o jogo é separável do ritual, que deve ser sempre encenado”<sup>536</sup>. Sobre a compreensão do que é performance – Schechner esclarece que há diferença entre ser performance e como se fosse performance.

Certos eventos são performance e outros, não exatamente isso. Existem limites para o que algo seja performance. Mas quase tudo que existe pode ser estudado como se fosse performance. Alguma coisa é performance quando o contexto histórico-social, as convenções e a tradição diz que tal coisa é performance.<sup>537</sup>

Nesse caso, os rituais, jogos e peças, e os papéis da vida cotidiana são performances porque a conveção, o contexto, o uso, e a tradição assim dizem que são. Schechner frisa que não se pode definir o que algo seja performance sem antes se referir às circunstâncias culturais específicas. Não existe nada inerente a uma ação nela mesma que a transforme numa *performance* ou que a desqualifique de ser uma performance. A partir da perspectiva do tipo de teoria da performance que Richard Schechner propõe, e ele assegura que “toda ação é uma performance”<sup>538</sup>. Por outro lado, na perspectiva da prática cultural, algumas ações serão julgadas *performances* e outras não; e isto varia de cultura para cultura, de período histórico para período histórico. Enfim, “ser ou não ser” *performance* independe do evento em si mesmo, mas do modo como este é recebido e localizado num determinado universo.<sup>539</sup>

Como já se viu acima, que a *performance* pode ser concebida com uma profunda estrutura que inclui preparações para a *performance* tanto dos *performers* quanto dos

---

<sup>534</sup> (SCHECHNER, 2003, p.39);

<sup>535</sup> (IDEM)

<sup>536</sup> (SCHECHNER, 2012, p. 96)

<sup>537</sup> (IDEM, 2003, p. 37)

<sup>538</sup> (IDEM)

<sup>539</sup> (SCHECHNER, 2003)

espectadores, como para o que acontece depois da performance. E desta feita, gostaria de tratar agora do primeiro - *performer* que se prepara através de treino, workshop, ensaios, preparações que antecedem o acontecimento da *performance*. Sendo o jogador capoeirista-*performer* – ele se prepara através dos treinos, constituindo um repertório de movimentos e golpes que constitui de certo modo uma “gramática” corporal que lhe subsidia para realizar a *performance* do jogo da capoeira.

E para finalizar e ir direto para os movimentos-golpes que pode apresentar o performer muzenza no jogo da capoeira, antes, gostaria de localizar esta fase na “sequência completa da performance” que traz a este estudo, Terrin<sup>540</sup>, Schechner e Appel<sup>541</sup> a concebem da seguinte forma: *training*, *workshop*, *rehearsal*, *wrm-up*, pela performance mesma, representação verdadeira e própria como momento *clou* da *performance* e, também, pelo *cooldown* e pelo *aftermath*. A seguir vou a um breve esclarecimento dos termos:

O *training* (treinamento) é a preparação previa, o exercício; é nesta fase que o performer apreende com a repetição de movimentos-golpes, inicialmente, mecanicamente, e depois, com a familiaridade, com um pouco de “dendê” de expressão própria, de manha estética criada pelo exercício com significado para o jeito que o corpo melhor demonstra para o jogo – estético e tecnicamente.

O *workshop* (oficina) é o laboratório, o trabalho de grupo e tudo quanto é desejável para a execução e a comunicação dos conteúdos da performance; está fase é permanente na formação, atualização e aperfeiçoamento do jogador de capoeira. É onde ele cria, re-cria, desconstrói e constrói possibilidades “gramaticais” (conteúdos) para o corpo dialogar no jogo.

O *rehearsal* (ensaio) é a prova, é uma execução sem público; o jogador de capoeira ‘ensaia-treina’ algumas jogadas na academia com um parceiro de treino, geralmente, ao som da música de capoeira mecânica (no aparelho de som), ou sem música, num ritmo imaginado.

O *wrm-up* (aquecimento) é a fase de aproximação e de preparação imediata, onde se exige concentração, por exemplo, como faz um pianista antes de um concerto, um ator antes de entrar no palco, um sacerdote antes de subir no altar ou um capoeirista antes de iniciar o jogo ao pé do berimbau.

O *cooldown* e *aftermath* são, ao invés, as partes finais que devem levar a um fim bem estudado e capaz de despertar um senso de satisfação e de boa realização da *performance*.

---

<sup>540</sup> (2004)

<sup>541</sup> (1989)

Desta feita, a visão da capoeira pelo prisma da *performance*, a qual pude observar em minha colheita experiencial enquanto pesquisador, foi caracterizada por meio dos significados transmitidos pelo som, na manifestação artística da roda e nos movimentos que o corpo desenha nas acrobacias e “floreios”<sup>542</sup> observados nas apresentações dos grupos de Capoeira de Belém, e desses em destaque o Grupo Muzenza. Como já dito, dessas “novas” formas a seguir tratarei de expor as principais, para que haja mais significados e compreensões dos elementos que podem ser encontrados na experiência do jogo da capoeira do GMC da Marambaia (arranjos, traços e gestos – fundamentos).

Nesses termos, é provável que não se tenha tido tanto entendimento sobre alguns elementos constitutivos do jogo da capoeira sobre sua visualidade. Desta forma a frente irei fazer mais um pouco de esclarecimentos a cerca desses elementos que constituem o jogo da capoeira. Glusberg<sup>543</sup> afirma que “a performance não consiste meramente em *mostrar* ou *ensinar*; ela envolve mostrar e ensinar com um significado”<sup>544</sup>. Nesse caso, quem não tem compreensão de alguns elementos do jogo como a formação da roda, quem comanda o jogo, o que se pode fazer em um jogo de capoeira, primeiramente saiba que quem comanda a roda é o berimbau, ele que dita o tipo de jogo; quanto o que se pode fazer com o corpo no jogo da capoeira, assim, poderá ser visto com mais detalhes, com algumas noções, a partir dos movimentos-golpes básicos que são utilizados pelo GMC logo à frente.

### **3.1 - TRAÇOS, GESTOS E ARRANJOS: ALGUNS FUNDAMENTOS PARA O JOGO DA CAPOEIRA DO GRUPO MUZENZA**

Anteriormente abordei no decurso dos textos alguns dos elementos do jogo da capoeira. Agora cuidarei de tratar de outros, como: os tipos de jogos de capoeira (os mais comuns que o GMC utiliza na roda) a partir dos toques de berimbau, os conteúdos básicos (movimentos-golpes) que o capoeirista do GMC incorpora para dialogar no jogo, assim como suas nomenclaturas. Além disso, abordaremos também a respeito da compreensão que o grupo da Marambaia tem do jogo de capoeira.

Que “lugar” da capoeira pode-se legitimar os traços, gestos, arranjos, os movimentos-golpes que são pertinentes ao jogo da capoeira? Em busca dessa resposta, inicialmente concebo

---

<sup>542</sup> Defino como algo criado livremente e de estimado potencial estético. Enfeite, ornato. Ação de florear. Destrezas nos exercícios físicos. Ferreira (2004) define como brilho, elegância, oratória, poética, literária, etc. Em suma, floreio na capoeira envolve saltos e movimentos de execução mais trabalhosa.

<sup>543</sup> (1987)

<sup>544</sup> (GLUSBERG, 1987, p. 73)

algumas linhas para tratar deste “lugar”, para depois apresentar alguns desses elementos contidos nos movimentos corporais da capoeira que o GMC utiliza em seu jogo. O “lugar” a qual me refiro é o da “fundamentação” da capoeira.

Mestre Decânio<sup>545</sup>, no artigo “Evolução Histórica da Capoeira”<sup>546</sup>, trata de alguns conceitos básicos sobre a capoeira de uma maneira bastante interessante. Ele inicialmente observa que não pretende criar polêmica ou criar alguém, apenas prestar depoimento do que viu e viveu com a capoeira. Ângelo Filho (Mestre Decânio) ao tratar sobre os fundamentos da capoeira ou, como usam, incorretamente, alguns descuidados da nossa língua, suas “fundamentações” – pondera ele.

Nos grupamentos sociais essa palavra fundamentos é usada em referência à parte mais secreta e profunda do culto ou prática, somente acessível às camadas mais elevadas da comunidade, adquirindo então um atributo de secreto, sagrado, inacessível aos não-iniciados, ensinamento esotérico, hermético, misterioso, mágico. Assim, quando se fala em ideia ou comportamento sem fundamento indica-se a falta de razão subjacente ou de base para tal.

Mestre Decânio observa que há uma nuance de mistério, de sacralização, quando empregada em referência a conhecimento reservado a certos grupos sociais. “Como no caso dos antigos mestres que se proclamavam detentores dos fundamentos da capoeira... somente eles o possuíam...”<sup>547</sup> Ser conhecedor dos fundamentos da seita ou de qualquer outro ramo de atividade humana, social, científica ou artística é altamente valorizado nos ambientes culturais. É motivo de orgulho e jactância, algo muito especial e envaidecedor, pondera Filho<sup>548</sup>.

É com admiração que se diz: "Fulano conhece muito bem os fundamentos de samba!", enquanto outros estufam o peito e se gabam de serem os únicos conhecedores disto ou daquilo... especialmente entre os menos favorecidos de inteligência, cultura e sobretudo, modéstia... apesar de bem providos de autoestima e vaidade.

É frequente e natural, o intitulado "de conhecedor dos fundamentos" desdenhosamente se recusar a transmitir aos não-iniciados aqueles mistérios sagrados, dotados de poder mágico.<sup>549</sup>

Essa confusão é provocada pelo emprego descuidado da palavra fundamento por alguns estudiosos pouco habituados ao linguajar popular capoeirano, especialmente do seu uso

<sup>545</sup> Ângelo Augusto Decânio Filho, mais conhecido na capoeira como Mestre Decânio -, foi aluno de Mestre Bimba.

<sup>546</sup> Pode ser encontrado em: <<[www.capoeiravadiacao.org/attachments/184\\_Evolucao\\_Historica\\_Capoeira.pdf](http://www.capoeiravadiacao.org/attachments/184_Evolucao_Historica_Capoeira.pdf)>>. Acesso em 08.04.2014;

<sup>547</sup> (IDEM, p. 02)

<sup>548</sup> (2014)

<sup>549</sup> (FILHO, 2014, p. 02)

nas rodas boêmias. Filho destaca que a confusão aumentou pelo aparecimento de divagações literárias em torno de assunto, cuja definição e conceito os autores sequer conheciam, “sem se aperceberem da leviandade, nem da gravidade da falha da científica cometida... palavras bem entoadas, frases bem torneadas, porém vazias... diríamos ‘sem fundamento’ num barzinho da rua do Julião!”<sup>550</sup>.

Contudo, Mestre Decânio entende que se deve aceitar por definição como "fundamentos da capoeira" a sua razão de ser e as justificativas de sua maneira de ser, isto é, os elementos que a identificam como "SER" em nosso mundo conceptual. Assim, trazendo mais claramente para o “mundo conceptual” do capoeirano, os fundamentos da capoeira no âmbito de sua prática desenvolvem-se obedecendo aos seguintes parâmetros:<sup>551</sup>

**Movimentos rituais ritmodependentes:** trata do conjunto dos movimentos dos participantes, os quais devem ser reconhecidos como jogo de capoeira e ajustados ao ritmo/melodia do toque da orquestra da roda. Esses movimentos devem obedecer às regras tradicionais de cada estilo de jogo de capoeira, especialmente àquelas que garantem a segurança da sua prática, fundamentando a não-violência.

**Ritmo regido pelo berimbau:** por ser uma manifestação coreográfica do ritmo africano o enquadramento dos movimentos da capoeira é fundamental à sua prática, conservando a continuidade da sua dinâmica, sem que se quebre a sequência dos mesmos. Nesses termos, o andamento do toque do berimbau que comanda o jogo da capoeira leva um estado transicional de consciência calmo, pacífico e prazeroso, possibilitando um jogo sem violência e bem cadenciado, permitindo aos parceiros estudo, análise, reflexão e criação de gestos e rituais capazes de enriquecer o cabedal de reflexos de defesa, de esquiva e contra-ataques que compõem o perfil do comportamento do verdadeiro capoeirista. Por outro lado, a aceleração excessiva do andamento do ritmo do berimbau poderá provocar um estado de excitação incompatível com a calma indispensável à prática da capoeira, além de impossibilitar o gingado, transformando uma atividade lúdica em agressiva e potencialmente lesiva ou letal.

**Disciplina e respeito à tradição, aos mais velhos e aos companheiros:** nas sociedades de cultura oral, como as africanas, o liame entre as gerações é indispensável à sobrevivência do grupamento e dos indivíduos, valorizando os mais velhos como depositários confiáveis da sabedoria e da experiência, imprescindíveis à educação dos mais jovens e menos

---

<sup>550</sup> (IDEM)

<sup>551</sup> Esses parâmetros são parâmetros basilares que os capoeiristas utilizam como fundamentos da capoeira de modo geral. Por isso, lancei mão de expô-los a partir da concepção de Mestre Decânio, pois como ele disse, ele não criou nada, mas traz o conhecimento que hoje se tem como parâmetro no mundo capoeirano.

experientes. Nesse caso, a capoeira depende da aproximação das gerações, o que integra a sociedade transformando-a num monólito, capaz de resistir às influências externas e perdurar no tempo. Nesses termos, a postura de respeito aos mais velhos certamente conduz àquela de respeito, estima e consideração aos companheiros de geração e aos seus parceiros, unindo o grupo social, transformando-o numa família, num clã, num agrupamento tribal, numa unidade fundamental indissolúvel (com "sprit de corps", diria o Gal. Liauty) à qual todos se orgulham de pertencer, como todos capoeiristas fazem com a roda de capoeira.

**Parceria:** trata do respeito às tradições e aos mais velhos. A parceria é facilmente alcançada e é indispensável ao aprendizado, ao ensino e à prática da capoeira. Sendo ela uma atividade fundamentalmente guerreira, intrinsecamente belicosa, potencialmente lesiva e mortal, não pode ser praticada sem confiança recíproca, sem um compromisso de não-agressividade, de não-violência, de respeito mútuo, como são as suas tradicionais regras do jogo, o seu ritual. Assim, a este elo de camaradagem e respeito mútuo chamamos de "parceria". Sem ela morreriam todos os alunos no início do aprendizado ou mesmo desistiriam, haja vista a gravidade das lesões. Nesse sentido, sem a parceria, cada "volta do mundo" seria uma batalha, com morte do vencido e sem vencedor. Assim, a capoeira seria então o próprio Apocalipse e cada Mestre o seu cavaleiro.

**Movimentos em esquiava, circulares e descendentes:** Filho<sup>552</sup> afirma que para os orientais a esfera é a forma da perfeição e o círculo sua expressão mais autêntica. No jogo da capoeira os movimentos são desenvolvidos na roda circularmente, manifestando em cada segmento de jogo e no conjunto o acoplamento ao toque (ritmo e andamento) de cada estilo. Mestre Decânio pontua que os movimentos circulares são os únicos que propiciam a esquiava, o escape da linha direta do ataque sem o afastamento para traz, que dificultaria ou impossibilitaria o contra-ataque. Assim, na capoeira, os movimentos, principalmente os deslocamentos, devem ser circulares, ou melhor, esféricos, girando em torno do centro de gravidade do parceiro, escapando ao seu ataque e contornando o seu flanco à procura dum ponto fraco ou abertura na guarda. E as esquivas descendentes geram movimentos melhor apoiados no solo, portanto mais seguros, permitindo também a procura dos pontos mais baixos do corpo, habitualmente os mais vulneráveis do adversário simulado. A vantagem é que o jogador pode usar nesta postura os quatro membros e a cabeça como pontos de apoio no solo, além de dispor de maior amplitude de deslocamento, que pode aumentar a velocidade e força viva dos ataques e contra-ataques. Sem falar que a rasteira, antigamente tão usada no jogo de capoeira e hoje tão

---

<sup>552</sup> (2014)

raramente presenciada, é mais facilmente executada em posição mais agachada. Sendo assim, a atitude de esquiva é fundamental na capoeira, protegendo o praticante dos ataques, enquanto permite aproveitar a quebra da guarda, que sempre ocorre durante o movimento de ataque para um contra-ataque oportuno.

**Dissimulação de intenção:** em decorrência da definição e do conceito da capoeira baiana como uma dissimulação de luta sob forma de dança, a simulação de intenção e a dissimulação de propósito ou de objetivos adquire um papel preponderante na vadiação dos mestiços do recôncavo baiano. Joga melhor o mais inteligente, o mais manhoso, o mais malicioso, o mais enganador; o que conseguir convencer o companheiro de algo que jamais fará e se aproveitar do gesto em falso do parceiro para desferir o seu golpe verdadeiro. Contudo, é preciso "pegar" o parceiro desprevenido, depois de atraí-lo para o laço, para a armadilha em que ele se enredará sem violência e sem maior esforço de parte do atacante. Quanto ao **floreio**, especialmente aqueles executados com os membros superiores, por não afetarem a postura e equilíbrio nem exigirem deslocamento espacial é o instrumento mais adequado para simulação de ataques e/ou dissimulação de intenção ou objetivo. O floreio mais eficiente é aquele que traz no seu bojo potencial de ataque a ser desencadeado instantaneamente no momento propício.

**Alerta, calma, relaxamento e autoconfiança permanentes:** o capoeirista necessita manter contínua sintonia com a mente do parceiro para detectar suas reais intenções e assim poder antecipar-se aos seus gestos e movimentos, seja de floreio, seja de ataque ou de esquiva. Assim, desta postura mental brota naturalmente o permanente acoplamento do indivíduo ao ambiente vizinho. Uma eterna vigilância. Um nexos inconsciente entre o indivíduo e o meio, que empresta ao capoeirista um ajustamento instantâneo às variáveis exteriores, sejam físicas ou espirituais, que o conduz à premunição dos perigos e às reações, defensivas ou de esquiva, adequadas. Por outro lado, muitas vezes o contra-ataque surge, surpreendentemente, como relâmpago em dia de sol, como "bote de jararaca" aparentemente adormecida. Na opinião de Mestre Decânio, esta é a razão maior da influência comportamental nos deficientes, da melhoria do rendimento intelectual concomitante e das suas condições psicológicas. Ele acredita que somente a calma absoluta permite o relaxamento indispensável ao desencadeamento dos reflexos de defesa, ataque e contra-ataque com tempo mínimo de latência. Apenas em perfeita tranquilidade conseguimos manter o estado de alerta em relaxamento, capaz de liberar todas as vias neuroniais, aferentes e eferentes, para o trânsito dos estímulos periféricos e reações motoras reflexas, inconscientes e instantâneas, de esquiva, defesa, ataque e contra-ataque características do capoeirista durante o jogo ou em momento de perigo. Mestre Decânio frisa que assim pode-

se valorizar a advertência do venerável Mestre Pastinha, ao declamar: "quanto mais calmo o capoeirista melhor para o capoeirista". Porém, com o passar do tempo, houve a repetição interminável de situações de perigo aparente ou real. Nesse sentido, o eterno suceder de imprevistos que desencadeia reações instantâneas, algumas surpreendentes, porém sempre adequadas, foi gerando uma atitude inconsciente de autoconfiança, a qual facilita mais ainda o desenvolvimento do processo de preservação da integridade do "SER", a joia mais preciosa que a capoeira pode oferecer ao seu aficionado. Em suma, "o diferencial está na tranquilidade dos fortes". Já diria Esdras "Damião": "a calma é a virtude dos fortes".

**Estado de consciência modificado (transe capoeirano):** Mestre Decânio conclui que sob a influência do campo energético desenvolvido pelo ritmo-melodia da capoeira e pelo ritual dela o seu praticante alcança um estado modificado de consciência. Assim, o SER comporta-se como parte integrante do conjunto harmonioso em que se encontra inserido naquele momento. Ou seja, o capoeirista, deixando de perceber a si mesmo como individualidade consciente, fusionando-se ao ambiente em que se desenvolve o jogo de capoeira, passa a agir como parte integrante do quadro ambiental em desenvolvimento de modo a proceder como se conhecesse ou apercebesse simultaneamente passado, presente e futuro (tudo que ocorreu, ocorre e ocorrerá a seguir) e ajustando-se natural, insensível e instantaneamente ao processo atual. Com relação a esse estado de consciência modificado, no começo dos anos 1970 Csikszentmihalyi<sup>553</sup> investigou a experiência do jogar de grande variedade de indivíduos (de jogadores de xadrez, cirurgiões, alpinistas e dançarinos). Ele constatou que quando as pessoas jogavam havia um momento que elas sentiam a consciência do mundo exterior desaparecer e fundir-se com o que estavam fazendo. O termo atribuído a essa sensação foi "fluxo"<sup>554</sup>. Schechner<sup>555</sup> pondera que recentemente o "fluxo" incorporou a língua popular. "Seguir com o fluxo" quer dizer não somente realizar o que todo mundo está fazendo, mas se fundir com qualquer atividade. No que concerne os jogadores em fluxo, Schechner afirma que eles podem estar cientes de suas ações, porém não dessa própria consciência. E o que eles sentem se aproxima do estado de transe e da experiência "oceânica" dos rituais. Desse modo, o fluxo acontece quando o jogador torna-se uno com o jogar, por exemplo, quando se diz: "a dança me dançou". Schechner adverte que ao mesmo tempo o fluxo pode vir a ser uma extrema autoconsciência que ocorre quando o jogador

---

<sup>553</sup> (apud SCHECHNER, 2012). Mihaly Csikszentmihalyi psicólogo americano, especialista em fluxo e na sua relação com a experiência e criatividade. Autor de *Além de Boredom e Ansiedade* (1975), *Fluxo* (1990), *Criatividade* (1996) e *Encontrando o Fluxo* (1997).

<sup>554</sup> *Flow*: a sensação de perder-se na ação, de modo que toda a consciência, de qualquer coisa, à exceção de executar a ação, desaparece. "Em um papel" de jogador, ou de um atleta que joga "na zona", ambos experimentam o fluxo.

<sup>555</sup> (2012)

tem o domínio “total sobre o ato de jogo. Esses dois aspectos do fluxo, aparentemente contrastantes, são essencialmente os mesmos. Em cada caso, o limite entre o *self* interior e a atividade executada se dissolve”<sup>556</sup>.

### **Escola Muzenza: uma noção dos fundamentos básicos para o jogo**

O grupo Muzenza “[...] é um grupo que tem um método definido. Tem uma escola já fundamentada”<sup>557</sup> e sua sistematização quanto escola está registrada inicialmente no vídeo-documentário: “Muzenza: Uma Filosofia de Vida” (MUFV), que foi lançado em 2000 pelo grupo e que contém princípios básicos da Escola Muzenza. Mestre Carson observa que “[...] cada escola tem seu fundamento. Pra isso, por sua vez vai influenciar no tipo de jogo, na maneira”<sup>558</sup> de praticar a capoeira.

Tudo o que rodeia a educação institucionalizada é fruto de nossa própria história de sociedade em suas mais variadas ramificações (política, econômica, etc.). As concepções sobre a educação também fazem parte dos caminhos tomados pela humanidade em sua incansável procura de cultura e conhecimento.<sup>559</sup>

Nesta incansável procura de cultura e conhecimento a escola surge como um meio para facilitar tal intuito. De modo geral, a escola, conceitualmente falando, é uma instituição concebida para o ensino de alunos sob a direção de professores. A maioria dos países tem sistemas formais de educação, que geralmente são obrigatórios. Nesses sistemas os estudantes progredem através de uma série de níveis escolares e sucessivos.

Os nomes para esses níveis nas escolas variam por país. Nesses termos, o grupo Muzenza “enquadra-se” na maioria desses parâmetros a qual citei, como uma escola de capoeira. Possui sua estrutura e sistemática de ensino, porém, não formaliza um sistema formal de educação. Por outro lado, os alunos que participam voluntariamente da escola Muzenza de Capoeira progredem através de uma série de níveis sucessivos, dos quais chamamos de graduação (aluno, graduado, monitor, instrutor, professor, contra-mestre e mestre).

Desta feita, o que trarei a seguir será um pouco desses fundamentos que a Escola Muzenza ensina como elementos constituintes para a formação dos seus alunos- jogadores-muzenza. Nesse caso, começarei tratando dos elementos que compõem o repertório dos golpes

---

<sup>556</sup> (SCHECHNER, 2012, p. 105)

<sup>557</sup> Trecho da entrevista cedida por Mestre Carson, no dia 16 de fevereiro, em Maricá – Rio de Janeiro.

<sup>558</sup> Idem

<sup>559</sup> C.f em MACIEL LEÃO, Denise Maria. **Paradigmas Contemporâneos de Educação**: escola tradicional e escola construtivista. Cadernos de Pesquisa, nº 107, julho/1999, p. 188. Fonte: <www.scielo.br/pdf/cp/n107/n107a08.pdf>.

e movimentos do jogador-muzenza. As composições de arranjos que são estabelecidos no jogo do GMC, de modo geral, partem dos conteúdos basilares desta escola, tema que se verá na próxima construção textual (escrita e imagética), onde serão mostrados alguns conteúdos que o capoeirista-muzenza aprende e pratica como fundamentos.

Esses conteúdos-fundamentos apresentam-se mais claramente por meio do jogo na roda e são restaurados no treinamento na academia. Eles são capacidades somáticas organizadas na forma de uma gestualidade, tomando a função de princípios de uma “gramática corporal” que dinamiza o diálogo corporal do jogo da capoeira.

Então, os princípios, o aparato que fundamenta a base do GMC, são frutos do bom senso e de muita pesquisa do idealizador do grupo, como já vimos acima. Esses conteúdos legitimam o grupo quanto escola e, principalmente, quanto características que podem evidenciar traços, gestos e arranjos que compõem a leitura “gramatical corporal” de um capoeirista-muzenza, num jogo de capoeira.

Como já visto anteriormente o jogador do Grupo Muzenza é avaliado por várias formas, porém, principalmente pelo Exame de Graduação. Assim, destacarei alguns conteúdos exigidos pelo exame para mostrar estes aparatos e também para expor alguns conteúdos do vídeo-documental: “Muzenza: Uma Filosofia de Vida”. Nele são exigidos desse jogador junto aos processos de avaliação. É uma escola que possui a capoeira como filosofia, ou seja, significa dizer que ela

[...] trata de princípios calcados nas características e no contexto da capoeira destinados a interpretar a ordem e a natureza dos fatos da história dessa arte-luta, buscando desvendar as funções simbólicas estabelecidas nas diversas formas históricas e formar um acervo através de adoção, exclusão ou reformulação daquelas funções de conformidade com os esquemas e os sistemas simbólicos contemporâneos.<sup>560</sup>

Nesses termos, a filosofia do grupo Muzenza é calçada na busca do desenvolvimento do nível técnico, teórico e didático-pedagógico da capoeira como arte, luta, cultura, profissão e filosofia de vida, procurando valorizar os verdadeiros Mestres antigos como representantes autênticos da manifestação cultural genuinamente brasileira. E mais, o intuito é de contribuir para a formação de novos profissionais da capoeira, baseado no respeito, na disciplina, socialização e na liberdade de poder se expressar como cidadão na sociedade. Além disso, o

---

<sup>560</sup> (ZULU, 1995, p. 23)

GMC procura transmitir ainda aos seus seguidores a capoeira como arte-luta e manifestação de um povo que se expressa através da liberdade e de tradições.

Assim, desses conteúdos que o vídeo-documentário “Muzenza: Uma Filosofia de Vida” possui, abordarei aqui destacando os golpes e as movimentações que trata dos traços, gestos e arranjos para o jogo da capoeira que o grupo tem performado. Também acrescentarei outros que já estão na atualidade do repertório básico, pois de 2000 para os dias de hoje atualizou-se. Na tentativa de facilitar esta descrição optarei por tratar da descrição com imagens que os próprios capoeiristas da Muzenza cederam a esta pesquisa, durante os “ensaios-treinos”<sup>561</sup>.

Outra observação: apesar do conteúdo que se apresentará ser focado diretamente ao aspecto da capacitação do jogador apresento os fundamentos operacionais do corpo que dialoga na capoeira, assim, buscando apresentar o que está presente nele, em vez de determinar o modo como o capoeirista deve executar os golpes ou movimentos. Ou seja, na capoeira não existe “dono da verdade”. O que quero dizer é a questão de estilo, maneira de fazer. E como se sabe estilo é algo muito polêmico e escorregadio de se discutir na capoeira. Por fim, como se sabe, este estudo trata dos elementos do jogo da capoeira do Grupo Muzenza do polo da Marambaia, de Belém do Pará.

### **O básico<sup>562</sup> encontrado num performer-muzenza que capoeira<sup>563</sup>**

Schechner diz que as *performances* são constituídas de pedaços de comportamento restaurado. Isso para o jogo da capoeira significa dizer que são as ações performadas que os capoeiristas treinam para desempenhar que têm que repetir e ensinar, além de recombina-las umas com as outras no processo espontâneo do jogo de capoeira. Nesse caso, os movimentos-golpes (fundamentos operacionais que o jogador muzenza incorpora e performa em seu jogo) são esses “pedaços” que são duplamente exercidos no jogo, pedaços rearranjados, recombina-dos, restaurados nas ações do jogo de capoeira.

Destarte, os “pedaços” básicos do jogo ou arranjos que possuem traços e gestos começam em primeiro lugar pela GINGA. Ela é o elemento básico do jogo em pé. É na ginga,

<sup>561</sup> Termo ensaios-treinos foi criado a partir da ideia que a capoeira ensaia suas simulações de defesa e ataque para as apresentações artísticas, no meio de seus treinamentos. Contudo, os capoeiristas do grupo participante da pesquisa, não atribuem “o ensaio das simulações”, mas “treinar as simulações”;

<sup>562</sup> O Básico – trata de uma “gramática” corporal basilar para que o capoeirista possa estar habilitado para iniciar o jogo de capoeira. E também, de estruturar concretamente um bom jogador de capoeira, pois, o capoeirista que possui tecnicamente e esteticamente um bom básico desfruta de um jogo com segurança e beleza no diálogo que pode experimentar corporalmente, sem titubear na arte de capoeirar.

<sup>563</sup> Aqui a palavra capoeira está empregada como um verbo, derivado da ação de capoeirar.

como já disse anteriormente, que o capoeirista se esconde, esquiva, engana, prepara o ataque. Nestor Capoeira<sup>564</sup> distingue que a ginga da capoeira angola é individual, exprime a personalidade do jogador. Já a ginga da regional é estruturada e é a qual mostrarei a seguir. Nessa perspectiva, considero que a GINGA possui três posturas ou bases, que reunidas formam-na, que são: BASE DA GINGA direita (01) e esquerda (03) e Cadeira da Ginga (02). Vejamos o esquema abaixo:

**Figura 37 - Ginga**



Fonte: SOUSA, Joelson

Na ginga os braços oscilam alternadamente às pernas, ou seja, braço direito é levado à frente junto à perna esquerda e vice-versa. O pé de trás, ao se elevar do solo para iniciar um passo, apoia-se na ponta dos dedos. Dessa forma, o que acabei de descrever são dois aspectos fundamentais para a construção da base da ginga, ou seja, ao assumir a postura da base é importante que o braço oposto ao da perna da frente esteja erguido e a perna de trás fique estendida e apoiada na meia ponta dos pés. O joelho da perna da frente deve sempre estar semi-flexionado, permitindo uma melhor posição de defesa. Vejamos a figura acima.

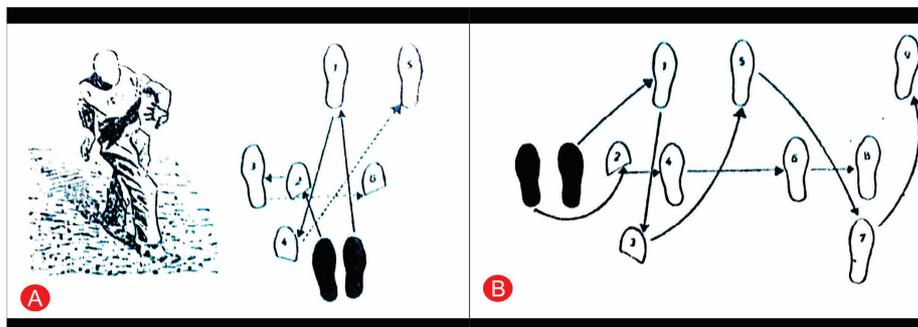
Outro ponto interessante de observar é a abertura da cadeira da ginga. Para que o capoeirista tenha o equilíbrio e os movimentos necessários é imprescindível que a cadeira da ginga não seja pequena, pois se a abertura das pernas na cadeira da ginga não for adequada o jogador ficará mais vulnerável a desequilíbrios, prejudicando a realização dos movimentos. A abertura correta das pernas na cadeira da ginga vai depender do melhor posicionamento que se faça, verificando várias vezes, pois cada um possui um corpo próprio.

Na imagem acima, Cadeira da Ginga (02), também conhecido como “paralelo”, é importante observar que ela é uma posição de transição entre as bases da ginga que permite maior equilíbrio nas ações defensivas e ofensivas do jogo. E a postura da cadeira requer um grande esforço muscular, principalmente das pernas. Sobre o exercício da GINGA, uma dica:

<sup>564</sup> (1986)

para gingar cada vez melhor é importante que o praticante aprenda a variar a velocidade, altura e direção da ginga.

**Figura 38**<sup>565</sup> – Passos da Ginga



Fonte: CAPOEIRA, Nestor/ Arte: SOUSA, Joelson.

Rector considera que a ginga é um movimento de quietude (os pés estão fixos e só o quadril se movimenta), mas esta quietude contém a energia que move o corpo inteiro, contribuindo para sua transcendência. É ao mesmo tempo um ponto de concentração e de expansão. A autora destaca ainda que a ginga envolve três ações básicas: 1) a PASSADA, que é os movimentos dos pés, 2) o BALANÇO, que se refere ao balanço do corpo inteiro sem mover os pés e 3) o JOGO DE CORPO, que envolve o movimento do corpo superior.<sup>566</sup>

Um detalhe importante a observar é que quase sempre os movimentos da capoeira vão ter um lado direito ou esquerdo. E quem vai decidir o lado serão os pés e os braços, a exemplo do que foi demonstrado acima nas imagens (01 e 03), nas bases da ginga. Outro exemplo é a cadeira com braço esquerdo a frente do rosto. A disposição do braço esquerdo flexionado a frente do rosto é para protegê-lo de possíveis golpes que possam ser deferidos pelo seu adversário. Aprendi no GMC, em Belém, que a postura do braço na defensiva chama-se “PÁRA-CHOQUE” e serve para proteger o rosto e/ou serve para amortecer impactos de golpes, por isso o motivo do nome.

**Figura 39** – Pára-Choque



<sup>565</sup> Ilustração de Capoeiragem, arte da defesa pessoal brasileira, de Lamartine P. da Costa. Na representação (A) são os passos básicos da ginga e na (B) trata de “deslocamento da ginga”. Capoeira: os fundamentos da malícia. Rio de Janeiro: Record, 2000.

<sup>566</sup> (RECTOR, 2009)

Foto e arte: SOUSA, Joelson.

Ao observar algumas literaturas<sup>567</sup>, observei que consideram “movimentos básicos” da capoeira, além da ginga, os seguintes: aú, cocorinha, negativa e rolê; os quais serão vistos mais a frente. Nestor Capoeira comenta que no jogo da capoeira cada lance é único e o capoeirista ataca, foge, se esquivava, contra-ataca, derruba... conforme as circunstâncias particulares daquele momento.

No entanto, essa simplicidade, este agir intuitivamente conforme as circunstâncias é uma das coisas mais difíceis de se conseguir. Será um desafio e uma tarefa para os que desejam atingir bom nível de jogo. Por outro lado, a capoeira possui golpes de ataque bastante eficazes, contudo, se torna mais perigosa ainda quando o jogador é bom de esquivava, entrando por baixo do golpe do oponente e derrubando-o, ou já preparando o contra-ataque indefensável.<sup>568</sup>

O GMC adota algumas ESQUIVAS BÁSICAS, como a de frente (04)<sup>569</sup>, de costa (05), da lateral (06) e a da cadeira (07).

**Figuras 40 – Esquivas Básicas**

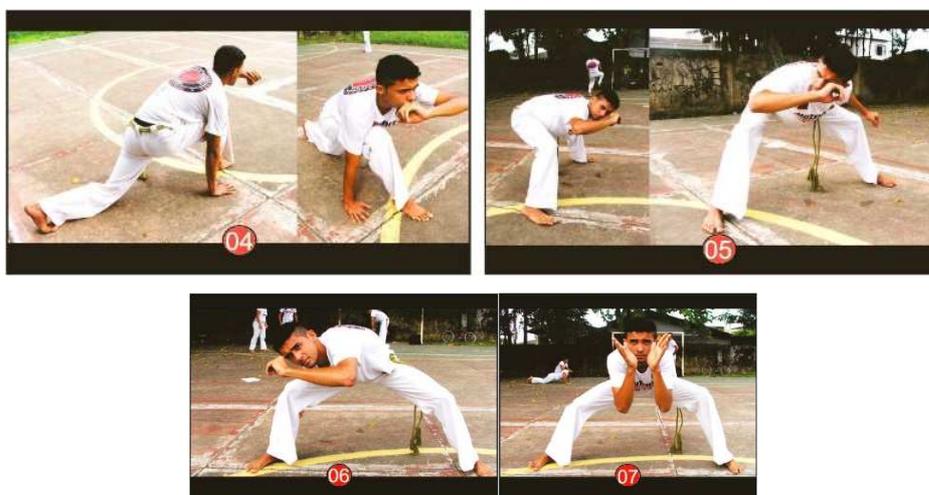


Foto e arte: SOUSA, Joelson.

No jogo da capoeira as esquivas, além de dar fuga de ataques, ela compõe em conjunto com jogo de braço (balanços que esgrimam e afastam os movimentos ofensivos do adversário), a desenvolver uma composição performática que vai de uma esquivava a outra na hora do diálogo corporal na roda. Elas ajudam a ginga a não permanecer no mesmo lugar da roda. No jogo de

<sup>567</sup> (Campos (2001), Capoeira (1986), Almeida &Porter (2007), Rector (2009))

<sup>568</sup> (CAPOEIRA, 1986)

<sup>569</sup> Essa Esquivava de Frente que o grupo denomina, também a conheço como “Esquivava de Frente com a Mão no Chão”, ou “Descida Base”.

braço a contar com as bases das esquivas, mais as escalas de mão<sup>570</sup> (sem contato) e as “quebradas de braços”, de modo geral no jogo da capoeira, ele serve para afastar o adversário e iludi-lo desconcentrando para que possa aplicar outros golpes sem que ele espere. Também o jogo de braços, serve para deixar a ginga mais floreada quando se desloca.

**QUEBRADAS DE BRAÇOS:** São movimentos de braços que constituem diversas variações que buscam fazer a defensiva da parte superior do corpo. São movimentos como pára-brisa, que só vai ou só vem, limpando e impedindo possibilidades do adversário atingir a parte superior do corpo. Então, a mão e o braço que esgrimam as possibilidades de golpes alcançar áreas desprotegidas da parte superior do corpo, de ser atingida. O braço seria como um facão que vai cortando o mato selvagem a frente, no lado, em cima, para melhor seguir o caminho com segurança, proteger de encontrar surpresas indesejáveis. A seguir um exemplo de uma sequência:

**Figura 41 - Quebradas de Braços**

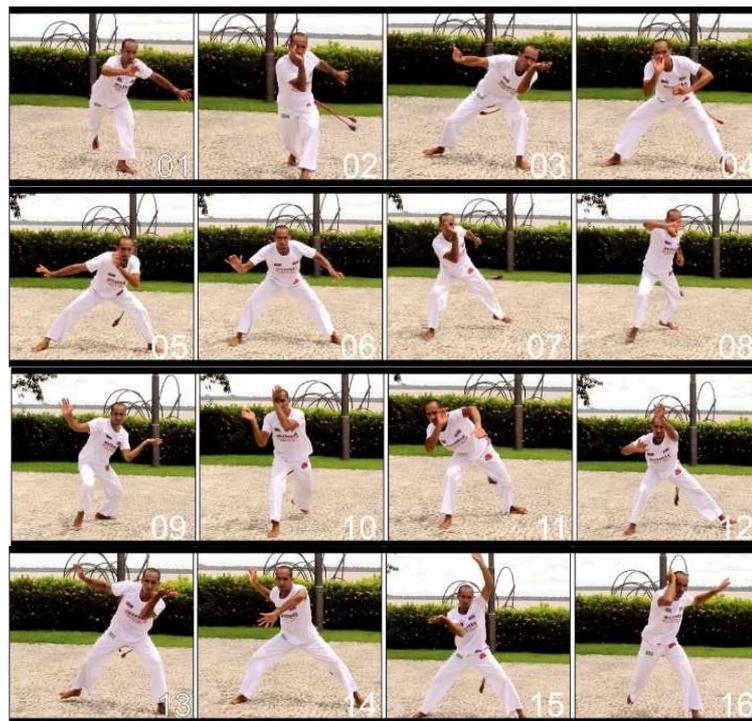


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

A **NEGATIVA**: também é uma esquiva que o capoeirista realiza descendo ao solo, apoiando em uma das pernas e com a outra esticada. As duas mãos vão ao chão, sendo que se estiverem do lado da perna esticada, sua característica é quase que exclusivamente de defesa. Porém, se as mãos estiverem para o lado da perna dobrada, propicia ao executor a oportunidade

<sup>570</sup> Golpe de Capoeira semelhante ao soco. Aplica-se com a base da mão, no ombro, plexo, queixo ou nariz do adversário. A palma da mão deve estar voltada para cima, devem ser encolhidas. No ombro e no plexo, aplica-se na horizontal. No queixo e no nariz aplica-se debaixo para cima. (LIMA, 2007)

de aplicar uma rasteira logo em seguida. Em uma das suas variações, quando as mãos estiverem viradas para o lado da perna dobrada elas poderão não ir ao solo, permanecendo à altura do rosto e do tórax, em posição de defesa (para-choque).<sup>571</sup> A seguir as principais negativas usadas pela Muzenza no jogo: negativa da regional (08), negativa da angola (09) e negativa moderna (10).

### Figuras 42 - Negativas

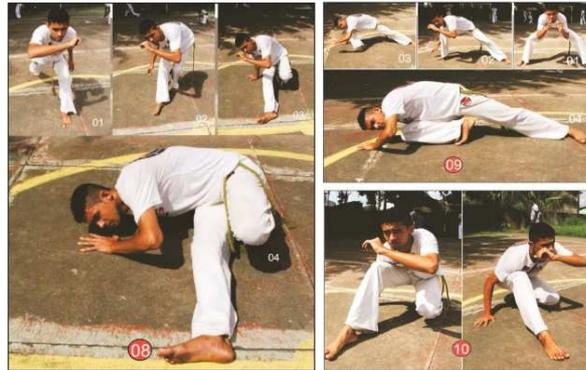


Foto e arte: SOUSA, Joelson.

Como a negativa é um movimento muito utilizado no jogo podem partir uma variedade de movimentos e golpes desequilibrantes, traumatizantes, assim como floreios. Nesse Caso, o GMC utiliza muito a “TROCA DE NEGATIVA” no jogo, pois serve basicamente para enganar ou desviar um percurso que se pensou tomar na movimentação, mas não o fez. No jogo, geralmente a negativa serve para anunciar que em seguida vem o rolê (movimento de fuga ou deslocamento), então, a perna esticada vai “informar” a possível direção que o capoeirista vai se deslocar (direita ou esquerda). Assim, o adversário pode criar uma jogada para atacar neste movimento que é previsto. Porém, a troca de negativa serve para fugir dessa lógica e enganar o outro capoeirista. Vejamos na figura a baixo:

### Figura 43 - Troca de negativa



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

<sup>571</sup> (LIMA, 2007)

A NEGATIVA e o ROLÊ: são elementos básicos da movimentação de chão. O rolê é outra forma de levantar da negativa que serve para dar fuga, para atacar. Além disso, o rolê é uma movimentação que dinamiza o deslocamento do jogador de um lado para o outro, a volta da roda, o redor do adversário. Movimenta o jogador lateralmente pelo chão, tornando-o um movimento muito útil no jogo. Além do mais, é uma movimentação que floreia o deslocamento do jogador no jogo. Do rolê podem partir muitos golpes e movimentos acrobáticos. Por isso considera-se que ele é um movimento básico da fundamentação da capoeira, pois é verificado constantemente no jogo. A diante se verá mais alguns. A seguir a imagem representa o rolê saindo da negativa.

**Figura 44 – Negativa e Rolê**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

COCORINHA: como segue abaixo, trata-se de um movimento básico da capoeira que possui inúmeros usos no jogo. Principalmente é um movimento que o capoeirista se agacha para fugir dos ataques ofensivos do adversário, como pontapés. Pode igualmente permitir que o jogador aproxime-se do adversário. Da cocorinha é possível lançar contra-ataque de maneira muito sutil a partir desta posição (3) da sequência que segue abaixo:

**Figura 45 – Cocorinha Moderna**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**Figura 46 - Cocorinha da Regional**

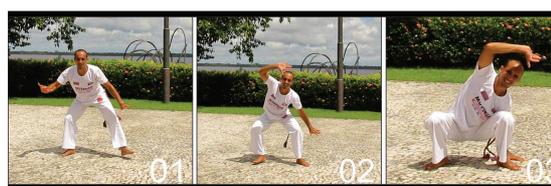


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

## COCORINHA RECUADA

**Figura 47** – Cocorinha Recuada

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

O jogador de capoeira vive constantemente trabalhando o equilíbrio e desequilíbrio com seu corpo no diálogo do jogo. Por isso, chama a atenção pelas diversas formas posturais que executa corporalmente. É diferente da postura do corpo cotidiano, que transita na rua, que trabalha e vive no mundo ocidental. É um “corpo transformado”<sup>572</sup> que utiliza técnicas corporais extracotidianas. O jogo e o treino de capoeira é o meio que o capoeirista adquire as técnicas extracotidianas, por suas inversões de pés por mãos e giros constantes, os quais costumam gerar mudanças radicais do ponto de equilíbrio do corpo. É importante destacar ainda que a capoeira oscila entre o equilíbrio e desequilíbrio de maneira diferente do cotidiano.

Desde a gravidez o indivíduo é submetido à força da gravidade e, no entanto, vive no dia-a-dia como se a tarefa de sustentar o próprio peso do corpo fosse a coisa mais tranquila do mundo. Porém, não é, e a maioria das pessoas acaba perdendo a batalha contra a força da gravidade na medida em que, para se equilibrar, desalinha o próprio corpo, gerando tensões e cansaço muscular.<sup>573</sup>

Nesse sentido, o corpo-capoeira oscila entre o equilíbrio e desequilíbrio constantemente. De certa maneira isso surte uma impressão para quem aprecia o corpo se movimentar daquela maneira. As formas de movimentação sugeridas pelo corpo do capoeirista, a qual se apresenta com criatividade, flexibilidade, controle para contornar a situação de desequilíbrio e de perigo tanto no equilíbrio e desequilíbrio, imprime um corpo transformado, performado e o que performa. Dessa feita, um movimento que trabalha as duas categorias (equilíbrio e desequilíbrio) ao mesmo tempo é quando o capoeirista executa do “AÚ” (ou estrela).

<sup>572</sup> É uma forma que Carmem Teixeira diferencia do corpo cotidiano, para o corpo do capoeirista. C.f sua dissertação de mestrado: TEXEIRA, Carmem P.V. Nas Voltas que o Mundo Deu, Nas voltas que o Mundo Dá: Um Estudo Sobre Ritual e Performance na Capoeira Angola em Belém. UFPA/Instituto de Filosofia e Ciências Humanas/PPCS, Belém, 2009.

<sup>573</sup> (MOURÃO, 2008)

Mestre Deputado<sup>574</sup> descreve que ao sentir o movimento desequilibrador o capoeirista pode sair da queda vexatória, no aú, que como diz o nome, coloca o corpo do jogador formando as letras A e U. As duas mãos apoiadas ao solo, distantes uma da outra à largura do ombro, formam com os braços e a cabeça a letra A; as pernas abertas na posição vertical formam o U. Vejamos a representação do AÚ:

**Figura 48** – Aú simples



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

O “aú” possui diversas variações. Geralmente é feito para um dos lados e é usado como defesa numa fuga. Uma das pernas ou mesmo as duas poderão passar encolhidas para maior defesa do corpo. A perna que dá o impulso é a perna para o lado que se vai aplicar o “aú”. A perna que primeiro atinge o chão é justamente a outra que, ao fim do golpe, se dobra um pouco para melhor atingir o chão. Vou dá mais um exemplo de “aú” muito utilizado pelo Grupo Muzenza no jogo de são bento pequeno, são bento grande da angola, são bento grande da regional, íuna, que são: aú queda de rins [aú queda de rins tesourando], aú com cabeça no chão e aú sem mão. Vamos começar pelo AÚ COM A CABEÇA NO CHÃO - é muito mais utilizado no jogo de chão (angola) e intermediário (banguela, íuna, são bento pequeno):

**Figura 49** - Aú com a cabeça no chão

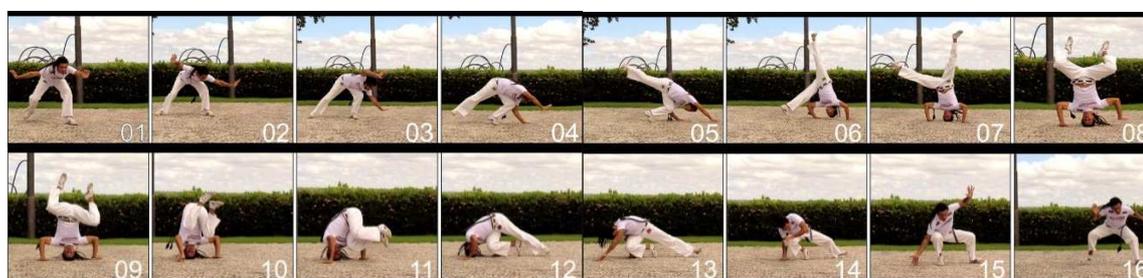


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

<sup>574</sup> (s/d apud LIMA, 2007). Mestre Deputado (Walce Souza) começou na Capoeira com mestre Osvaldo de Souza, depois prosseguiu com Mestre Bimba. Sua vinculação foi intensa, desde o começo, tornando-se um grande propagador da arte da Capoeira por todo o Brasil, principalmente em Goiás e Mato Grosso. É autor de vários livros sobre a Capoeira. O apelido ganhou de Mestre Bimba pelo fato de ter sempre muitos amigos e conhecidos. "Só sendo deputado para conhecer tanta gente...", teria dito o Mestre. E ficou o apelido. Fonte: <<[www.andretartaruga.blogspot.com.br/p/mestre-bimba-mestre-bimba-manoel-dos.html](http://www.andretartaruga.blogspot.com.br/p/mestre-bimba-mestre-bimba-manoel-dos.html)>>

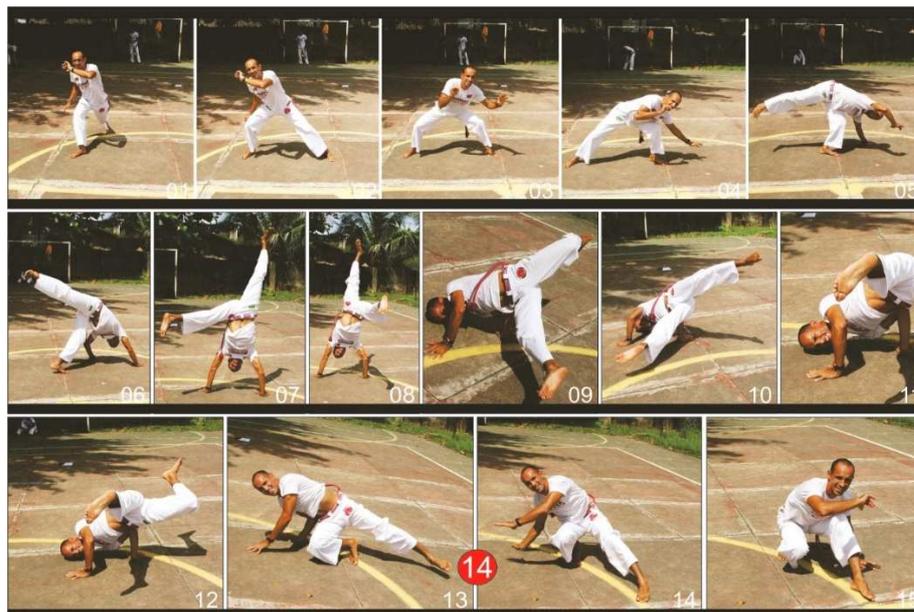
**Figura 50 - Aú queda de rins**

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**AÚ SEM MÃO (ÁRABE):** movimento acrobático muito utilizado no jogo de São Bento Grande da Angola e da Regional, na Iúna. Ilustração a seguir:

**Figura 51 - Aú Sem Mão (Árabe)**

Foto e arte: SOUSA, Joelson.

Como se pode perceber, desses vários golpes e movimentos que considero composições de arranjos faço a observação que existe uma grande variedade de nomenclatura para os golpes de capoeira, sendo comum existir os mesmos golpes com mais de um nome. Porém estou usando a nomenclatura que o GMC utiliza, e ainda, considerando a nomenclatura que é muito usual na região belenense e junto ao universo capoeirano, a qual se encontrará entre parênteses.

As composições de arranjos usadas no jogo, independentemente do estilo que se treine (angola, regional ou moderna), os arranjos de golpes de ataque vou considera-los por chutes giratórios e frontais, alguns com apoio de uma mão ou ambas as mãos no chão. Assim, abaixo darei exemplo de alguns, dos quais estão contidos nos fundamentos básicos do grupo.

### Chutes Giratórios

**MEIA LUA DE FRENTE:** utiliza-se em todos os estilos de capoeira. Na angola é um dos golpes mais utilizados no jogo, tendo o intuito de negacear (fintar) o outro capoeira. Vejamos na ilustração abaixo:

**Figura 52 – Meia Lua de Frente**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**MEIA LUA DE COMPASSO (rabo de arraia)** – golpe traumatizante de rotação, as duas mãos tocam o solo para apoio e equilíbrio, que é muito utilizado na capoeira.

**Figura 53 – Meia Lua de Compasso (rabo de arraia).**

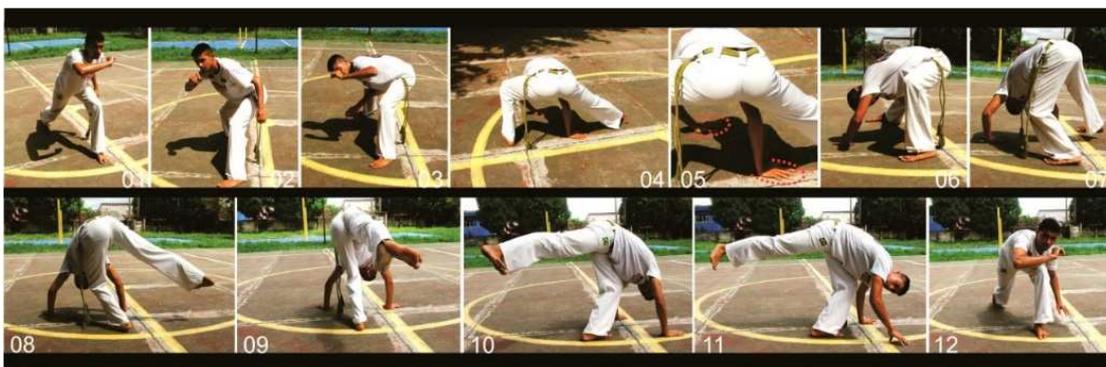


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**MARTELO (martelo em pé, chibata):** é um chute lateral aplicado com o “dorso do pé”, geralmente utilizado para atingir a parte superior do corpo. Segue a ilustração do golpe:

**Figura 54 – Martelo**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**ARMADA (Meia Lua de Costas)** – golpe que faz o movimento giratório com a perna para desviar a mão armada do adversário. Objetivando atingir o rosto, a cintura, ombro ou na cabeça do adversário com a parte lateral externa do pé.

**Figura 55** – Armada (Meia Lua de Costas).



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**ESPORÃO (gancho)** – golpe traumatizante em que o jogador cruza uma perna por trás da outra, deixando o corpo de lado, elevando a perna que está na frente, flexionando-a e batendo o calcanhar na cabeça do adversário.

**Figura 56** – Esporão (Gancho).



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

**QUEIXADA** - golpe que é muito raro usarem no jogo de angola (tradicional), porém os “neo-angolas” já aderem, dependendo da escola de capoeira. É um golpe muito utilizado na capoeira regional e moderna. Vamos acompanhar a ilustração ao lado.

**Figura 57** – Queixada.

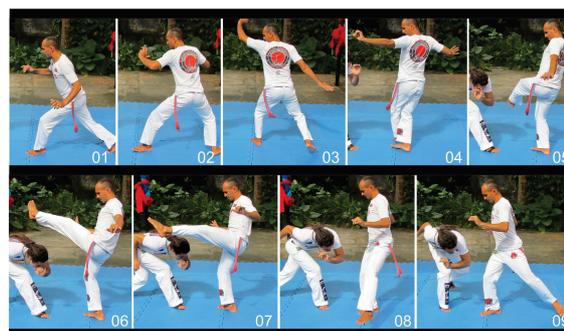


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

### Chutes frontais

**BENÇÃO** – no jogo da capoeira, golpe desferido com a sola do pé em qualquer parte do corpo do adversário, preferencialmente no peito. É também chamada de chapa de frente.<sup>575</sup>

**Figura 58** – Benção.



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

**BICUDA**: é um golpe que na atualidade está em certo “desuso”, porém é utilizado ainda no jogo raras vezes. No GMC é muito utilizado no treino para trabalhar alongamento, aquecimento para outros golpes, como, queixada, armada e meia lua de frente.

**Figura 59** - Bicuda



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

**PONTEIRA**: é um dos golpes mais traiçoeiros da capoeira, porque quem não souber aplicá-lo cuidadosamente sem machucar o adversário pode até matar o adversário. Na maioria das vezes é aplicado na região do tórax. E quando ele pega para valer nessa região o resultado, geralmente, é hemorragia por conta que estourou algum órgão. Esse golpe, de certo modo, é “evitado” pelo GMC no jogo, contudo, alguns executam na roda correndo o risco. E quando é aplicado no outro, de maneira agressiva, o adversário entende que o oponente que “brigar” não está para jogar capoeira, mas para finalizar aquele confronto, para finalizar o adversário.

**Figura 60** - Ponteira



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

<sup>575</sup> (LIMA, 2007)

CHAPA (chapa lateral): a chapa que segue é realizada com o pé de traz da base da ginga. Também há a chapa que é executada com o pé da frente da base da ginga. Essa é considerada “chapa avançando”.

**Figura 61** – Chapa.

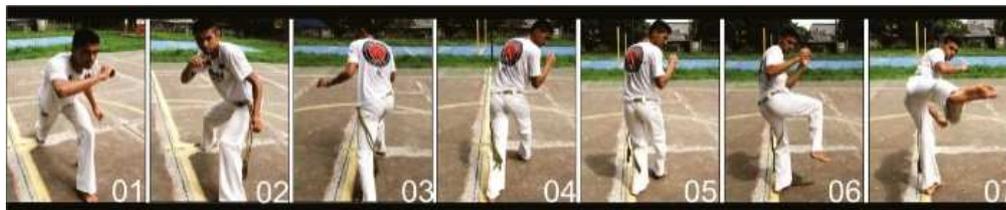


Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

Agora ilustrarei OUTROS GOLPES E MOVIMENTOS que o GMC desenvolve também no jogo de capoeira, técnico-esteticamente na roda como proposta básica de composição de arranjos que geralmente utilizam em suas movimentações.

CHAPA GIRATÓRIA – golpe traumatizante em que o capoeirista gira o tronco aplicando a chapa. É um golpe que serve para finalizar o adversário.

**Figura 62** – Chapa Giratória.



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

PARAFUSO (carrossel): é um movimento em que um indivíduo dá uma armada e, simultaneamente, chuta um martelo com a outra perna, caindo primeiro com a perna que deu a armada e depois com a que deu o martelo, finalizando o golpe na mesma posição. É o golpe que é geralmente utilizado no jogo de são bento grande de angola, são bento grande da regional e iúna. Ele objetiva aplicar buscando a parte do tórax do adversário. É considerado um golpe traumatizante. Vejamos na ilustração:

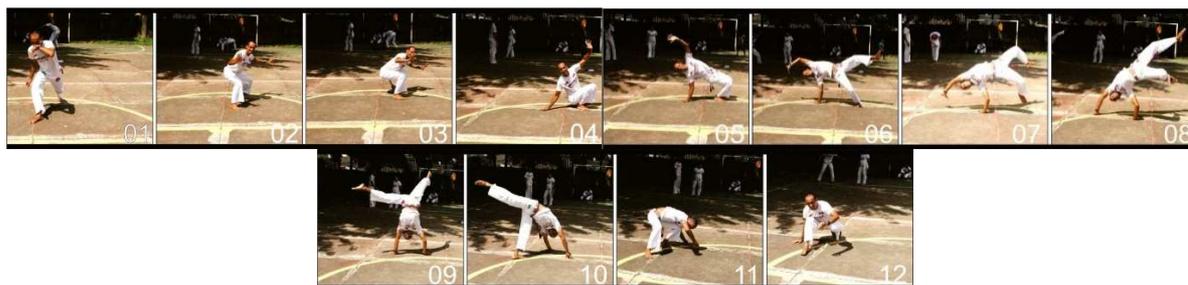
**Figura 63** – Parafuso (Carrossel).



Fotos e arte: SOUSA, Joelson

**MACACO** (pulo do macaco): é um movimento acrobático que ocorre quando o capoeirista joga o corpo para trás como se fosse um salto mortal. O movimento se inicia com o agachamento e a colocação da mão no chão, para trás, e do lado do corpo. Dá-se um impulso no corpo e executa-se um giro completo para trás, terminando o salto com os pés juntos e a posição que se iniciou o movimento. A ilustração abaixo está demonstrando a execução do macaco.

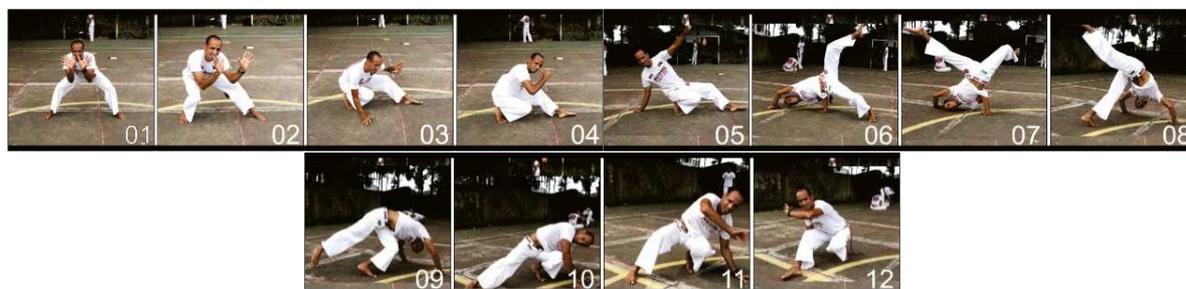
**Figura 64 – Macaco.**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

Também, no jogo, o GMC utiliza algumas variações do macaco, as quais citarei a seguir: **macaco solto** (mesmo que o salto mortal, um salto que é executado entre a altura da cintura ou do peito), **macaco pulado** (movimento acrobático em que o capoeirista apoia uma das mãos no chão e salta com os dois pés juntos de lado, tendo como alvo seu oponente), **macaco pirulito** (movimento por meio do qual o capoeirista faz um macaco, para no alto e faz um “aú pirulito”<sup>576</sup>), **macaquinho**. A nomenclatura que dou para as variações de macaco é baseada em que ouvir falar e aprendi junto ao universo capoeirano, sendo que o GMCM reconhece essas variações de macaco na prática e não sabem ao certo a nomenclatura. O vídeo-documentário do grupo registra a presença do MACACO e do MACAQUINHO. Este último, como não descrevi ainda, descreverei através das ilustrações a seguir:

**Figura 65 - Macaquinho**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

<sup>576</sup> O capoeirista realiza um aú, mas pára no alto, tira uma das mãos do chão, ficando na posição da bananeira com somente uma delas e, em seguida, finaliza o movimento, completando a estrela.

S DOBRADO (Chapéu de couro) – golpe de fuga que arma o bote atrás na base da ginga, para depois avançar deferindo um tipo de martelo com a mão no chão atacando o oponente. É também um golpe traumatizante que busca atingir a costela e a cabeça do adversário.

**Figura 66 – S dobrado**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

PONTE ALTA – inicia num rolê, e, antes de completar todo o rolê coloca as mãos e os pés compondo uma ponte, depois retorna da ponte e ginga. Vejamos a ilustração abaixo:

**Figura 67 – Ponte Alta.**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

PONTE PARA FRENTE - é uma meia lua ligando com o compasso de costa, produzindo ponte e depois tirando as mãos do chão, até ficar em pé. Vejamos a seguir:

**Figura 68 - Ponte para Frente**



Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

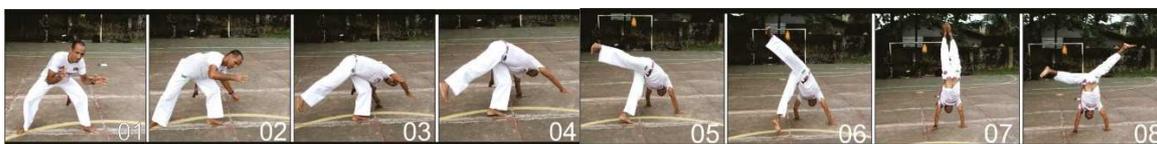
CHAPÉU DE COURO (S dobrado) - é um movimento muito utilizado para florear no jogo de capoeira. Contudo, é um golpe desferido do aú. Com uma das pernas o capoeirista aplica um movimento de ataque sobre o outro, na forma de um chute de cima para baixo, ou seja, vai a uma posição de queda de três, tirando uma mão do chão, esticando uma pena, lançando o corpo, enquanto uma perna serve de base, a outra ataca. <sup>577</sup>Ver a seguir:

<sup>577</sup> (LIMA, 2007)

**Figura 69 – Chapéu de Couro**

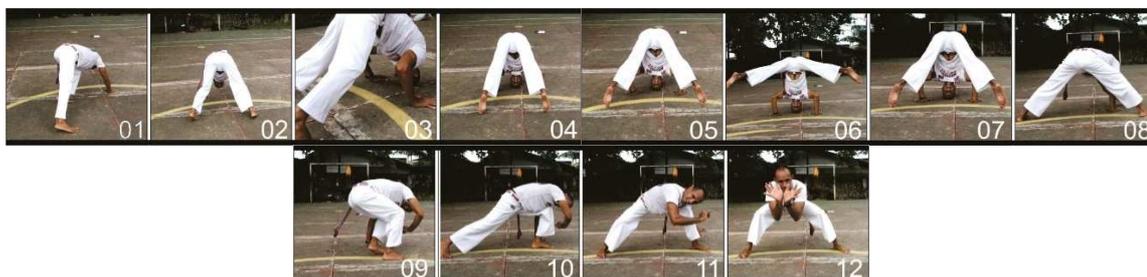
Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

BANANEIRA - perna aberta em posição de parada de dois. Vejamos a ilustração:

**Figura 70 – Bananeira**

Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

BANANEIRA TRÊS APOIO: trata das duas mãos e mais a cabeça apoiada no chão realizando bananeira.

**Figura 71 - Bananeira Três Apoio**

Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

BEIJA-FLOR (malandro): é uma espécie de bananeira que o capoeirista fica com uma única mão apoiada ao chão. É usada pra florear no jogo. Porém, é um golpe que busca a cabeça do adversário. Se ele for aplicado de verdade pode levar o adversário a traumas. No entanto, ele é usado para florear e afastar o adversário de perto do outro jogador, caso ele esteja muito em cima.

**Figura 72 – Beija-Flor**

Fotos e arte: SOUSA, Joelson.

**XANGÔ COM QUEDA DE RINS** - macaco pulado com o corpo estendido, onde o capoeirista cai na queda de rins e sai no rolê. Geralmente é usado para fuga e para florear:

**Figura 73** - Xangô com Queda de Rins

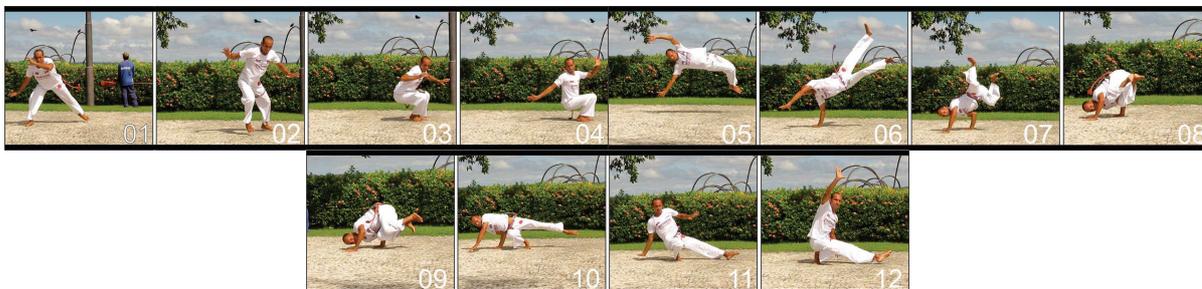


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**AÚ AGULHA** - é uma estrela com salto vertical. Geralmente é utilizado para iniciar o salto mortal. Vejamos:

**Figura 74** - Aú Agulha

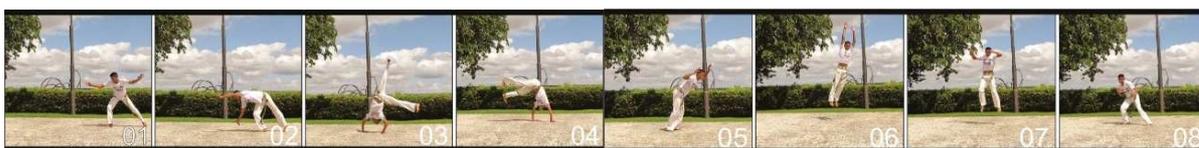


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**SALTO DO PEIXE COM QUEDA DE RINS** - movimento de alta complexidade, pois exige muita habilidade, técnica, força e precisão para executá-lo. Ele é perigoso de ser executado, porque o capoeirista pode errar o salto e cair chocando a cabeça no chão. São poucos capoeiristas que realizam este salto. Ele é usado, geralmente, para florear o jogo:

**Figura 75** - Salto do Peixe com Queda de Rins

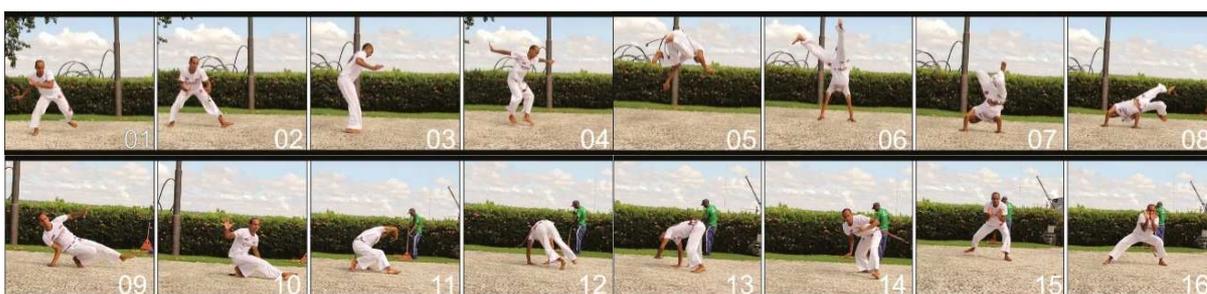


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**PIÃO DE CABEÇA** - saindo da negativa, realiza um meio rolê, depois vai para bananeira três apoios, com pernas abertas para cima, então dá o giro iniciando nas pernas e deslocando as mãos enquanto realiza o giro com a cabeça. É usado para florear o jogo e afastar o adversário de aproximar do corpo do outro jogador. Vejams a seguir a sequência:

**Figura 76** - Pião de Cabeça



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**VOO DO MORCEGO** - é um movimento golpe traumatizante, todavia muito usado nas apresentações e nos shows de capoeira. Ele é simulado sua efetuação.

**Figura 77** - Voo do Morcego

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**CHIBATA**: golpe traumatizante que o capoeirista, após dar uma rasteira não certa, se apoia no chão com uma das mãos e ergue o corpo (fazendo uma espécie de aú) para atingir o adversário com um dos pés, girando o corpo em sentido contrário ao movimento da rasteira e colocando a outra perna estendida no ar, deixando-a finalizar com o calcanhar no chão, numa posição de negativa. O golpe é para impedir que o adversário se aproxime:

**Figura 78** - Chibata

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**PUXADA DE CABEÇA**: com os pés juntos, leva as mãos e a cabeça para o chão e realiza uma pirueta para frente, como uma ponte, sendo que as mãos empurram o chão para completar a ponte, impulsionando até ficar em pé. Além de ser usado para florear, ele pode servir para atacar o outro jogador, como uma chibata. Vejamos a sequência:

**Figura 79** - Puxada de Cabeça

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**RASTEIRA** – é um movimento desequilibrante que pega geralmente o outro jogador quando ele está com uma perna de apoio no chão e a outra acima executando algum golpe. Segue algumas variações de rasteiras:

**Figura 80 – Rasteira de Frente**

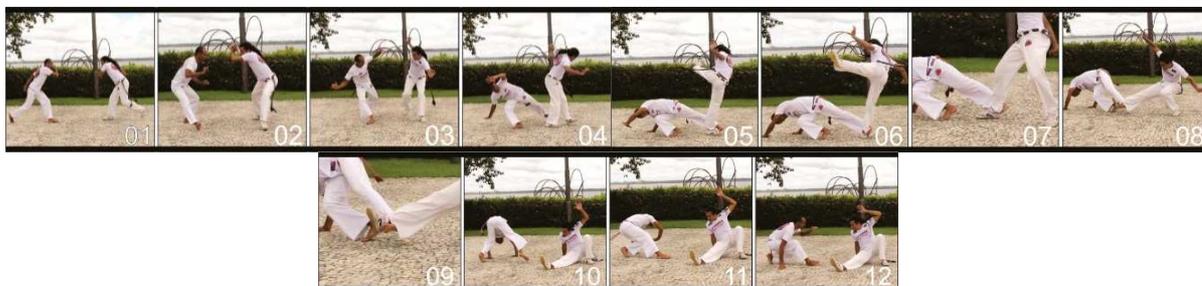


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**Figura 81 - Rasteira de Costas**

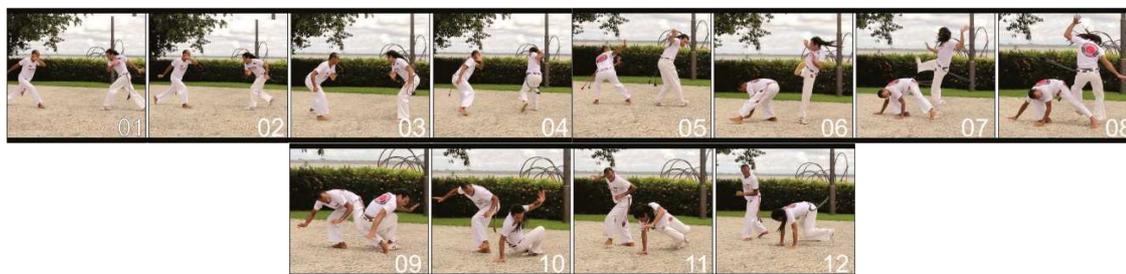


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**Figura 82 - Rasteira de Mão**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**VINGATIVA** - é um ataque desequilibrante, que bate com a perna na base do adversário enquanto completa a queda com a ajuda do troco e da cabeça. Vejamos melhor na ilustração a seguir:

**Figura 83 - Vingativa**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**ARRASTÃO** - movimento também desequilibrante. A ilustração a seguir mostra com detalhe o impacto do ombro na junção da perna com o tronco e as duas mãos que puxam por trás do joelho. Comumente, usado para defesa contra golpe de mão. No jogo de capoeira pode ser aplicado de surpresa, funcionando bem.

**Figura 84 - Arrastão**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**TESOURA** – geralmente ela é contra-ataque desequilibrante, quase sempre surpresa, e que define o adversário levando-o ao chão. Movimento muito utilizado no jogo objetivo e ofensivo.

**Figura 85 – Tesoura de Frente**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**Figura 86 - Tesoura de Costas**

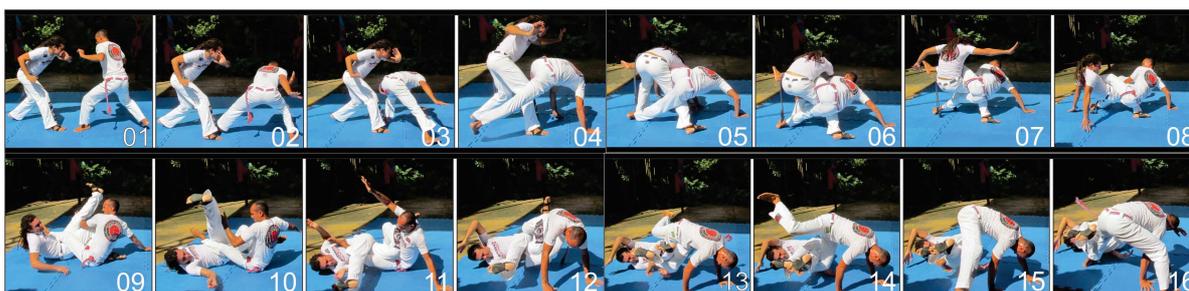


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**BANDA DE COSTAS** - golpe desequilibrante. Abaixo segue um exemplo, em que um dos jogadores aplica uma armada e o outro avança antes de terminar a armada, segurando pela cintura e desequilibrando com uma “calcanhada” na perna do outro, perna que ficou de apoio, assim, levando a queda o outro jogador. Vejamos a seguir:

**Figura 87 – Banda de Costas**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**BANDA DE FRENTE** - a ilustração descreve um jogador deferindo um martelo no outro e o outro entrando numa esquiva de costa alta com rasteira, puxando ou chutando o pé de apoio do outro jogador, assim, o fazendo ir ao chão. Vejamos:

**Figura 88** – Banda de Frente

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**ALAVANCA:** é um movimento-golpe desequilibrante, que pode ser aplicado quando um jogador der uma meia lua de compasso, então o outro pega no tornozelo do outro jogador com uma das mãos, enquanto a outra mão vai mais acima (ao joelho), realizando uma alavanca. Vejamos a seguir o exemplo:

**Figura 89** - Alavanca

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**PASSA PÉ** - na ilustração a seguir os jogadores realizam a ginga espelhada, então um dos jogadores se adianta para pegar o outro na base da cadeira e dar-lhe uma banda em uma das pernas pela parte de dentro da base da cadeira. Assim, desequilibrando o outro jogador. Vejamos:

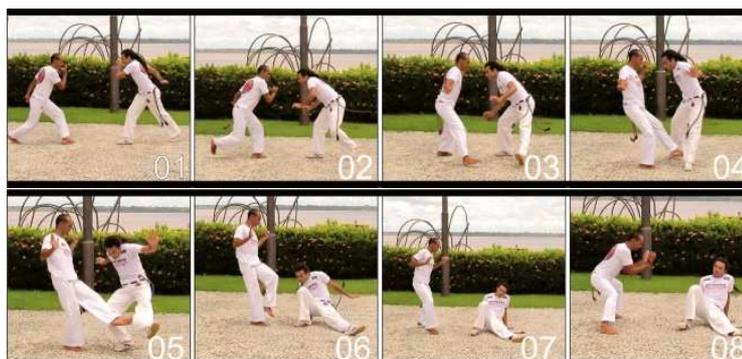
**Figura 90** – Passa Pé

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**QUEBRA JOELHO:** é um movimento-golpe que tanto é desequilibrante como traumatizante. É desequilibrante quando o que aplicou fez só para derrubar. Mas quando a intensão for trauma, pode esperar um machucado no joelho. No exemplo a seguir um dos jogadores aplica uma benção e o outro contra-ataca com uma negativa de regional, passando o pé por detrás do pé do outro, e a perna encolhida da negativa estiva indo ao joelho do adversário, produzindo uma alavanca. Vejamos a ilustração:

**Figura 91 – Quebra Joelho**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**CARRINHO DE MÃO:** movimento-golpe que desequilibra o outro jogador. Pode ser aplicado, por exemplo, quando um jogador efetua uma meia lua de compasso, e antes que esse termine, o outro jogador avança, enfiando a mão entre as pernas do outro, encaixando o braço na virilha e terminando a mão na costa. Este levanta o jogador tirando o equilíbrio e com a outra mão apoia no outro lado da costa, para empurrar para frente o jogador, como se fosse um carrinho de mão. Vejamos:

**Figura 92 – Carrinho de Mão**

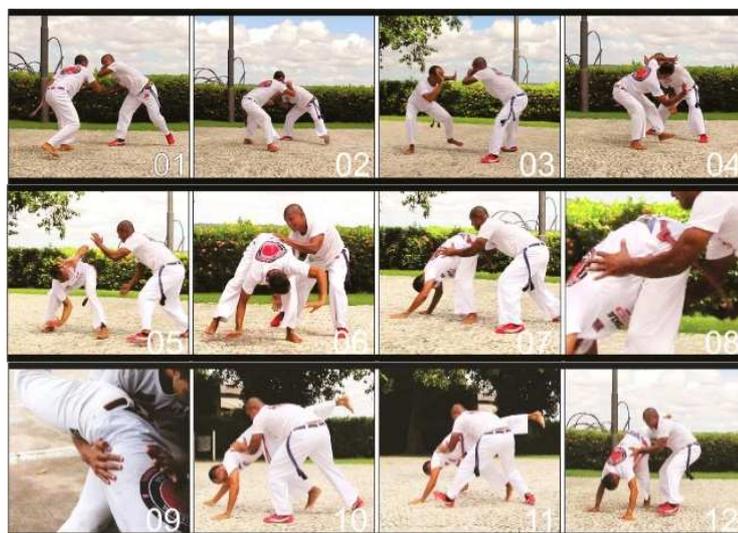


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**CRUCIFIXO** - é um movimento-golpe desequilibrante que consiste esgrima com um dos braços, o golpe frontal ou lateral do outro jogador e termina na posição, com os braços abertos (no formato de cruz) na posição de cadeira. Vejamos a ilustração:

**Figura 93 - Crucifixo**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

ARPÃO - é um movimento-golpe que tanto é desequilibrante quanto traumatizante (se for aplicado, de fato, pode lecionar o joelho do outro). A seguir um exemplo de como pode ser realizado, onde um jogador dá meia lua de compasso e o outro acompanha no rolê até posicionar de costa com o outro, então, para e puxa a perna de apoio do adversário entre suas pernas, assim, levando o outro ao desequilíbrio, ao chão. Logo em seguida sentando no joelho de quem foi ao chão, além, de puxar pela região da canela, tornozelo, produzindo uma alavanca. Vejamos a seguir:

**Figura 94 - Arpão**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

GALOPANTE: é uma tapa de mão rígida. Todo o tronco e o braço esticado geram para impulsionar a mão. Visa o pé do ouvido. É um golpe traumatizante. Vejamos:

**Figura 95 - Galopante**

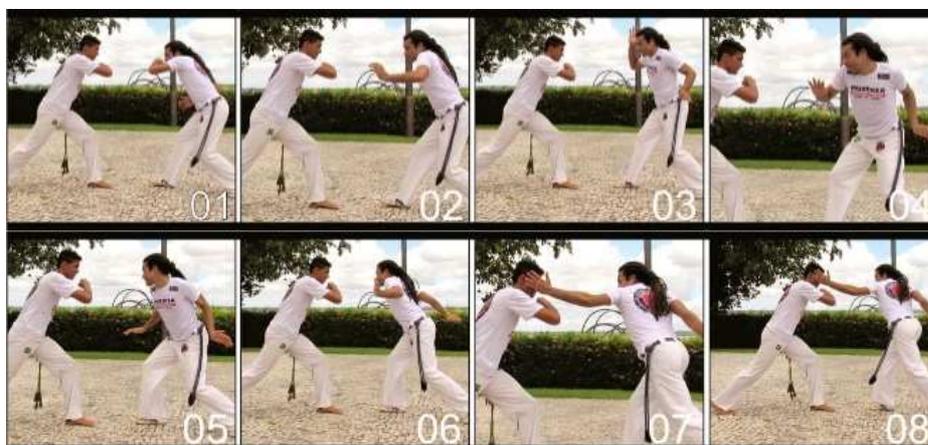


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**ESCALA:** golpe traumatizante. É muito utilizado no jogo, também fintando para afastar o outro jogador, ou seja, a finta é uma simulação de ir aplicar de fato. Vejamos a ilustração:

**Figura 96 - Escala**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

**TELEFONE:** golpe traumatizante que consiste em um tapa duplo, nos dois ouvidos simultaneamente. Observamos a ilustração:

**Figura 97 - Telefone**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**SOCO (asfixiante):** soco direto e seco visando à região nariz-boca. Vejamos:

**Figura 98 - Soco**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**COTOVELADA** - É uma pancada ou empurrão que pode traumatizar o outro jogador. Geralmente, é aplicada na região do rosto, na cabeça. Comumente aplicado levando as duas mãos em direção ao rosto, com os braços em guarda, então, dá-se a cotovelada. Vejamos a ilustração:

**Figura 99 - Cotovelada**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

**JOELHADA:** golpe traumatizante. Geralmente utilizado quando o outro capoeirista entra para executar arrastão. Assim, o que recebe o ataque de um arrastão contra ataca com a joelhada. Ou quem quer aplicar uma joelhada no outro, sem que ele venha para o arrastão, é só pegar na cabeça do outro e direcioná-la para baixo, para encontrar o joelho. Vejamos um exemplo a seguir:

**Figura 100 - Joelhada**



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

Portanto, há a compreensão que cada escola de capoeira tem seu próprio método de ensino, ou deveria ter. E o uso de sequências de movimentos pre-combinados para a dupla de jogadores é bastante comum na prática de ensino de muitos professores desde que a capoeira se institucionalizou e passou a ser ensinada em academias. Nesse caso, no contexto em que vivemos, o ensino da capoeira segue as exigências para que seja estruturado. Para o grupo Muzenza não poderia ser diferente essa concepção de estrutura(s). Como já disse Mestre Burguês anteriormente, o grupo cultivava muitos ensinamentos de mestres consagrados. E desses o GMC desenvolve a prática de oito “sequências de ensino”<sup>578</sup>, assim, como a “cintura desprezada”<sup>579</sup> criada por Mestre Bimba.

<sup>578</sup> Trata de um método “composto dos golpes mais comuns, aqueles que sempre estão presentes em qualquer jogo de capoeira, chegando mesmo a afirmar que, com a simples retirada desses golpes, não existe jogo de capoeira” – afirma Mestre Itapuan (apud CAMPOS, 2009, p. 227). Ele foi aluno Mestre Bimba. Hoje, a referência de difusão das sequências de ensino de seu mestre está com ele. E o GMC reconhece que ele é a fonte mais fidedigna da prática metodológica da sequência de ensino de Mestre Bimba.

<sup>579</sup> Sequências de balões ensina o jogador a saltar ante a ameaça duma projeção, a cair com segurança e elegância, e mais, evidencia a interdependência dos jogadores. (CAMPOS, 2009) Mais a frente se tratará mais sobre.

Nesses termos, Muzenza, como escola, o seu mentor e idealizador, Mestre Burguês sistematizou criando uma sequência de entradas para contra ataque, para ser utilizado no “jogo-luta”<sup>580</sup> que pudesse encontrar um jogador-lutador na roda de capoeira. Ao total foram 20 entradas, todavia, ele divulgou somente 16 sequências, das quais chamou de “Simulação de Defesa e Ataques”. E que hoje é exigido ao integrante do grupo que se aproprie como parte dos conteúdos dos fundamentos da Escola Muzenza. Essas sequências estão registradas no vídeo-documentário que já mencionei: “Muzenza: Uma filosofia de Vida”. Todavia, essas sequências do Mestre Burguês podem ser encontradas também no *youtube*, no seguinte link: [www.youtube.com/watch?v=1sTqqEPn73c](http://www.youtube.com/watch?v=1sTqqEPn73c).

As sequências do Mestre Burguês devem ser realizadas a partir da ginga básica, em ritmo RÁPIDO (são bento grande da angola), porém pode ser também em ritmo lento até que o jogador iniciante as memorize, para executá-las sem vacilar, naturalmente. As sequências também têm outro fim que é material para apresentação artística acrobática.

Mestre Feijão conta como foi que começou esse projeto de criação das sequências do Mestre Burguês. Ele explicou que foi a partir de um projeto de um evento de formatura de Mestres, na década de 1990, onde o GMC procurou fazer um megaevento em Curitiba. Feijão considera que foi o primeiro megaevento que a Muzenza promoveu no mundo da capoeira. Então, surgiu a necessidade de mostrar algumas entradas e saídas de ataques que poderiam encontrar num jogo-luta da capoeira.

E daí achou necessário criar algumas entradas. Acho que o Grupo Muzenza já é a característica dele, já é esse ataque, né?! Então não é que ele criou. Ele (M. Burguês) ajustou. Ele foi colocando as entradas, num sistema de sequências. E daí foi passando. Como na formatura ia ter quatro pessoas ele passou 10 pra uma dupla e dez pra outra. Então, criaram vinte.<sup>581</sup>

E dessas 20 sequências, somente as 16 foram publicizadas por enquanto. Mestre Feijão observa que o grupo Muzenza está na eminência de publicar as 20. Outro detalhe sobre elas que indaguei o Mestre Feijão, se elas tinham alguma coisa haver com as sequenciais de Bimba?

Não. Não, tem nada haver. Acho que, assim como mestre Bimba criou. O mestre Burguês tinha a liberdade de criar, assim como nós temos a liberdade de criar também. Acho que o mestre Burguês foi muito concreto. Ele estava querendo. Já sabia na cabeça qual era a formatura. Então eu acho que foi bem legal. Foi bem acho que... como posso dizer pra você? O mundo da capoeira

<sup>580</sup> O “jogo-luta” é uma categoria que dá preferência a luta da capoeira, uma capoeira mais objetiva e hostil, mas que segue um ritmo rápido ao som do berimbau – assim, concebe Mestre Burguês.

<sup>581</sup> FIGUERÓA, 01/02/2013. Depoimento.

e o grupo Muzenza ficou feliz com essas entradas, porque faz parte, é nossa característica<sup>582</sup>.

Sobre suas sequências, Mestre Burguês conta que no ano compreendido entre 1995 a 1996 começou a desenvolver as sequências de ataque e defesas do GMC num formato mais definido e sistemático. Observou que “já estava, já vinha desenvolvendo... Também, comecei a ensinar, um método de ensinar... meio coreografado, né?! Então é uma coisa que eu não divulgo muito ainda. Mas eu tenho, também, umas sequências!...” de ensino a partir de movimentos e golpes sequenciados da capoeira para facilitar o aprendizado dos conteúdos de alguns fundamentos da capoeira. Principalmente, habilitar na iniciação de movimentação para o jogo de capoeira. Mestre explica um pouco mais sobre as sequências:

[...] a gente precisa colocar o aluno pra jogar mais rápido. E uma forma de você ... coreografar pra... coreografar a aula. Inclusive até dei a ideia de: amanhã você vai fazer uma apresentação, até pode usar uma(sequência)... aquilo ali – uma capoeira coreografada.<sup>583</sup>

De certo modo é um método, afirma Burguês. Em relação ao método, afirmou que também trabalha muito com o método de repetição “que é a capoeira de auto rendimento”. E nesse processo de descobertas metodológicas, diz que sempre procura atender o que “[...] a clientela [...] quer”, pois há pessoas que procuram “[...] você. Porque quer ser atleta, lutador. Então, você é lógico, [...] vai preparar e dar treinamento de auto rendimento pra eles, mas sempre procurando voltar pra mostrar pra ele que também a capoeira tem a parte de lúdica, né! E o ritual...” o mestre observa ainda “que há importância de tudo” juntos. Apesar de só querer ser um atleta/lutador.

E aqueles, também, que vem procurar só mais a parte lúdica”. Ensino que também a capoeira é uma luta e que [...] historicamente é provada. E provada em vários segmentos como em rings, durante a invasão Holandesa”. Assim, [...] precisam saber que a capoeira não é só, uma brincadeira um jogo[...], somente. Ela é uma luta de eficiência, que é provado historicamente através de várias literaturas.

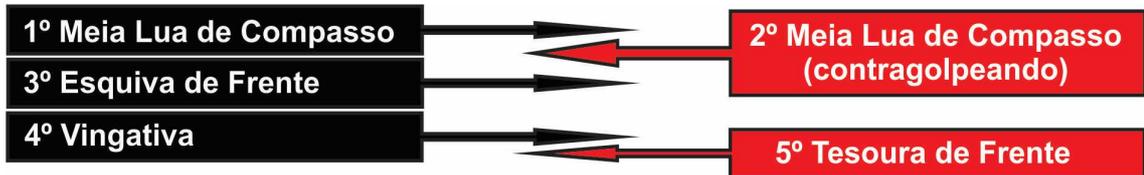
---

<sup>582</sup> (IDEM)

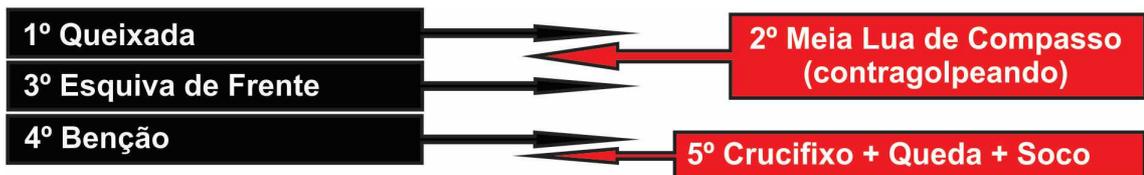
<sup>583</sup> Entrevista cedida por Mestre Burguês, no dia 13.07.2013 – no Rio de Janeiro.

Assim, sem mais delongas segue a descrição<sup>584</sup> das sequências representadas no esquema<sup>585</sup> abaixo:

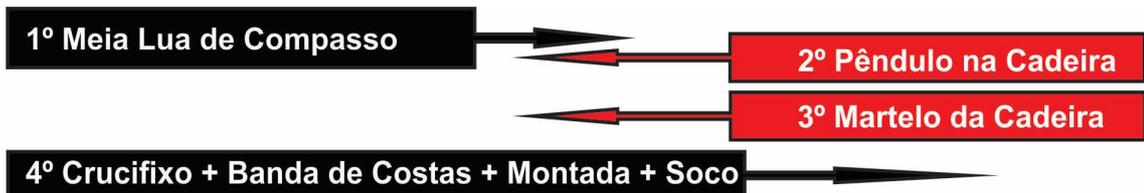
1ª SEQUÊNCIA:



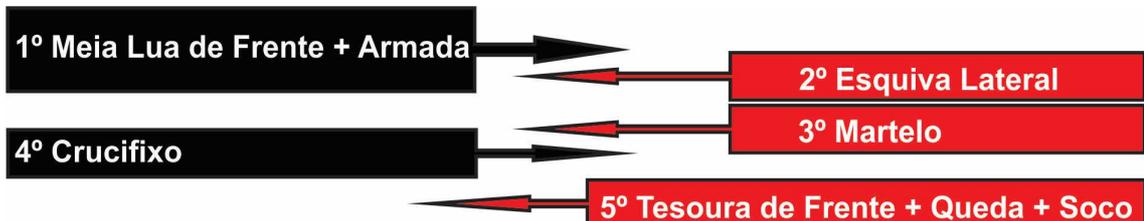
2ª SEQUÊNCIA:



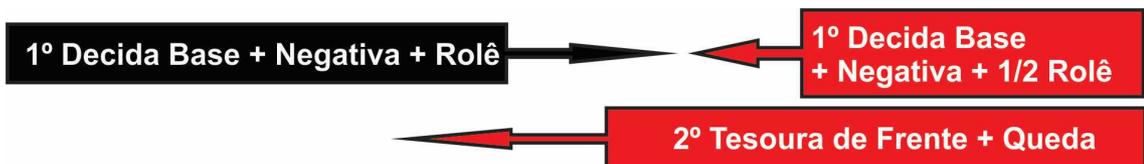
3ª SEQUÊNCIA:



4ª SEQUÊNCIA:



5ª SEQUÊNCIA:



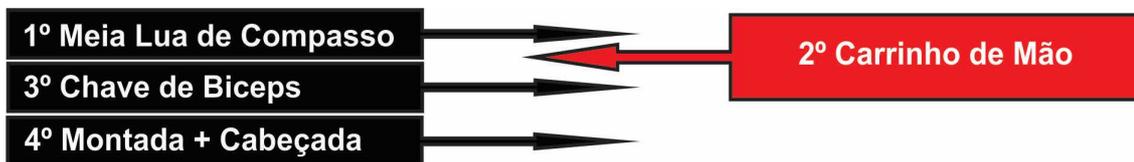
6ª SEQUÊNCIA:

<sup>584</sup> Alguns movimentos-golpes desta sequência – não descrevo na abordagem descritiva-imagética anteriormente. Mas pode ser visto no vídeo que se encontra no *youtube*. Essa também, foi uma opção de motivar o leitor a buscar esse recurso audiovisual para sentir também o reflexo da performance dessas sequências através dessa linguagem. Pois, já em contato com a leitura descrita das sequências provavelmente o leitor terá o estranhamento... e que ele venha misturado com curiosidade para que desperte mudança e ela guie os seus sentidos para novas descobertas através das fontes que publicizam essas simulações de ataque e defesa do GMC.

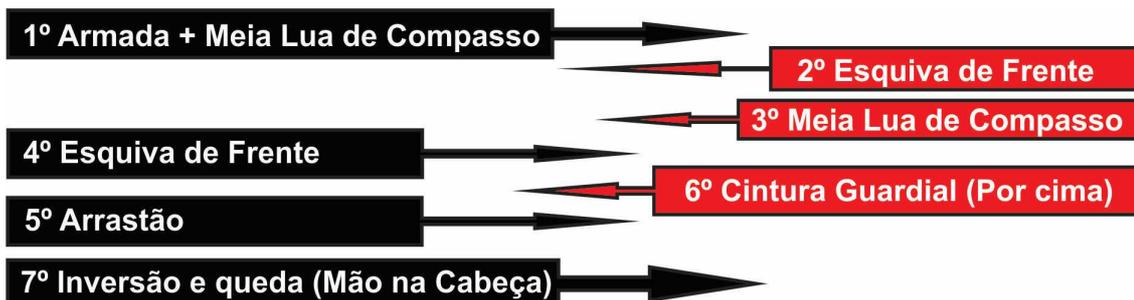
<sup>585</sup> As Figuras que descrevem as sequências, quanto sua forma, foram criadas pelo Grupo Muzenza para facilitar a descrição das sequências do simulado. Todavia, as melhorei ampliando mais a descrição das sequências e melhorando o design das figuras. Fonte: acervo do GMC



7ª SEQUÊNCIA:



8ª SEQUÊNCIA:



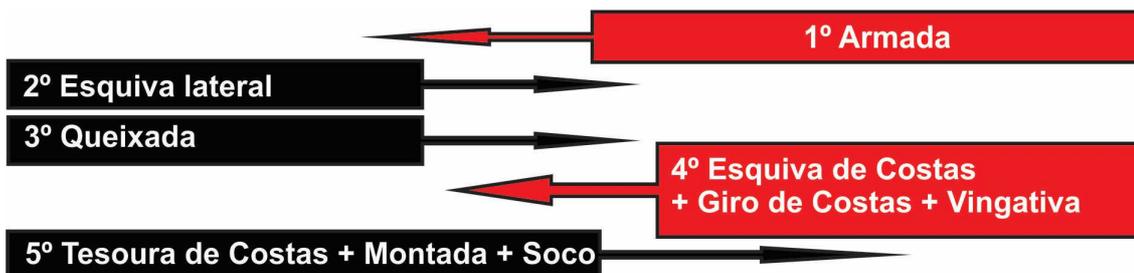
9ª SEQUÊNCIA:



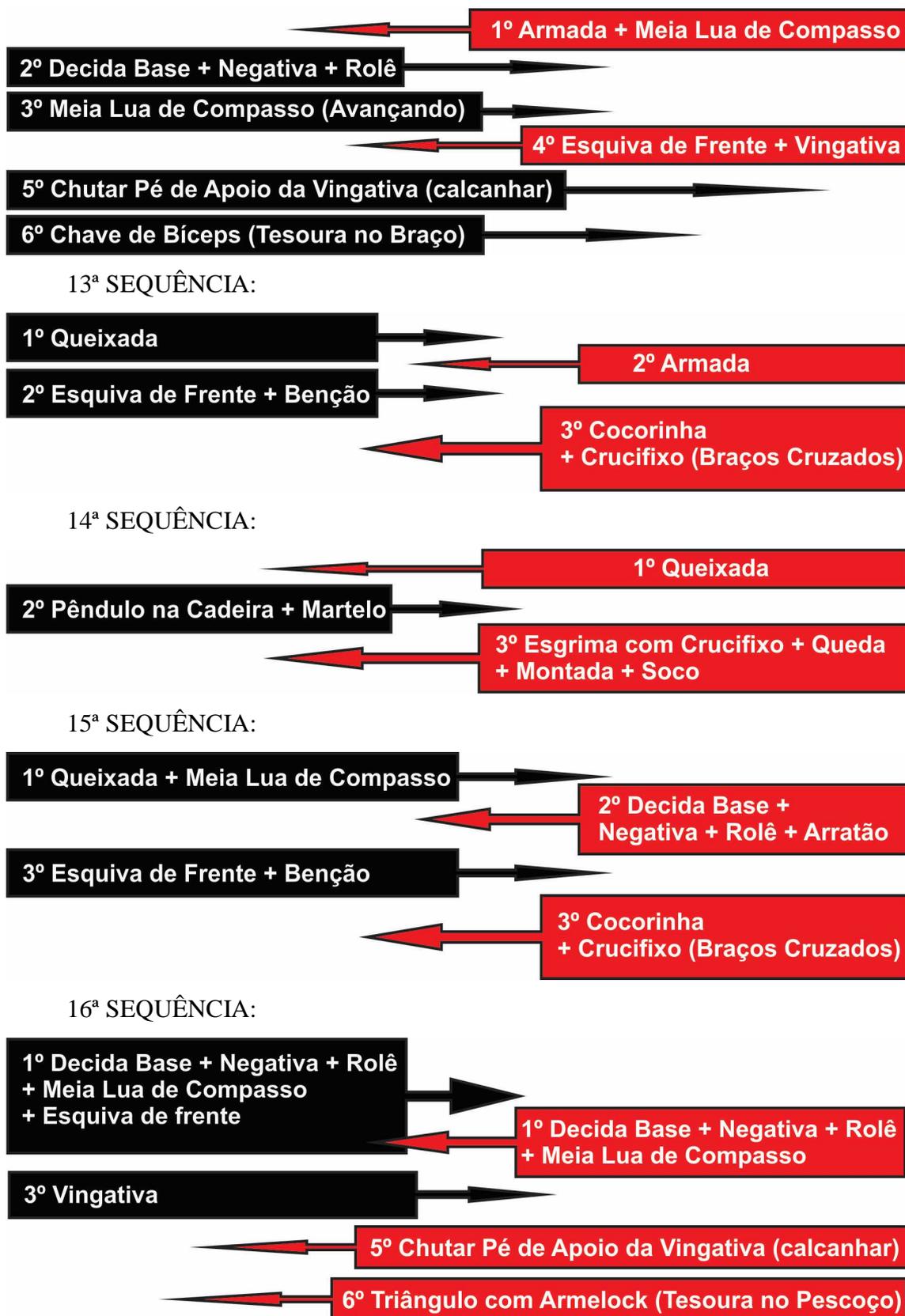
10ª SEQUÊNCIA:



11ª SEQUÊNCIA:



12ª SEQUÊNCIA:



Então, como foram expostas as 16 sequências trago mais uma voz de um Mestre que acompanhou o processo de implementação e aperfeiçoamento destas até os dias atuais a partir

das práticas metodológicas de ensino do grupo. Assim, Mestre Fabinho<sup>586</sup> trata sobre as sequências do Mestre Burguês fazendo suas considerações:

Eu acho que o mestre Burguês fez essas sequências aí para poder melhorar o desenvolvimento técnico da luta no meio da capoeira. Mestre Burguês introduziu todos esses movimentos. Tem até movimentos de chaves, imobilizações de jiu-jitsu pra melhorar o desempenho dos campeonatos. Você pode ver que o pessoal todo está usando bastante a sequência do mestre, né?! Entrada e saída.

Não é uma sequência um, dois, três, que o pessoal usa, cinco, seis; mas algumas partes das sequências a gente sendo utilizadas v(ariações!) É, e a gente vê que os campeonatos pros de antes, pros de hoje, teve um desenvolvimento muito grande.<sup>587</sup>

Mestre Fabinho observa que houve um crescimento espantoso da década de 90 até os dias atuais, tecnicamente. Frisa que não dá nem para comparar o antes com o agora, quanto a desenvolvimento do jogo da capoeira, utilizando esses recursos técnicos que nascem a partir das sequências do Mestre Burguês. Ele observa que o nível dos jogadores do grupo na roda de capoeira aumentou e que é perceptível que os jogadores estão efetuando as sequências: “todo mundo tá fazendo, tá tentando introduzir isso no meio do jogo. Isso que é o bonito, né?!”<sup>588</sup>. Ele finaliza ponderando que as sequências atravessam o tempo, e que se fosse pensar em mudar algo nelas ele acrescentaria e não tiraria, por mais que elas sejam algo estruturadas, de certo modo, delas podem partir outras variações, recombinações para atualizá-las.

Então, elas podem se adequar ao contexto atual e que estão sendo usadas para qualificar e desenvolver a *performance* no jogo do capoeirista-muzenza. E quanto as contribuições que elas incorporam no jogo do capoeirista, no caso do capoeirista muzenza, fazem com que seja uma marca que identifica no jogo, os arranjos sequenciais do GMC. Mestre Feijão diz que elas são “nossa característica. É o jogo de entradas e floreio. [...] o grupo muzenza tem a característica da sequência. Ali, que é ataque e defesa. [...] é o nosso estilo praticamente ali”<sup>589</sup>.

Agora, vamos às sequências de ensino de mestre Bimba e a “cintura desprezada” que ele criou. Porque trazer a este trabalho? Como disse anteriormente, esses conteúdos criados pro

---

<sup>586</sup> Fábio Jordão, brasileiro, atualmente mora na Espanha e desenvolve um trabalho com Capoeira pelo GMC. Ele foi um dos personagens que participou da gravação do DVD: “Muzenza: Uma Filosofia de Vida”, em 2000. Na época era Instrutor Fabinho.

<sup>587</sup> JORDÃO, 01/02/2013. Depoimento.

<sup>588</sup> (IDEM)

<sup>589</sup> FIGUERÔA, 01/02/2013. Depoimento.

Bimba também são incorporados na “gramática” corporal do jogador muzenza. E ele utiliza desses elementos da capoeira regional.

Com a intenção de aprimorar a sua capoeira, Mestre Bimba, que sempre foi angoleiro, incorporou movimentos de algumas artes marciais à sua capoeira regional. E não foi só isso. Ele também elaborou algumas sequências de golpes para que a sua capoeira se tornasse mais efetiva e pudesse combater de frente ou estar à altura de outras artes marciais. Não é à toa que o primeiro nome que deu a essa nova modalidade de luta foi “Luta Regional Baiana”. Com a sua nova capoeira, Mestre Bimba começou a lançar desafios aos lutadores de todas as artes marciais e ganhou todos.<sup>590</sup> Por outro lado, de acordo com as evidências encontradas e discutidas em vários estudos sobre a capoeira regional, concorda-se ser a

Sequência de Ensino de Mestre Bimba uma ferramenta lúdica de ensino-aprendizagem da Capoeira Regional, por apresentar aspectos balizadores da atividade lúdica como jogo, criatividade, foco e ampliação do foco, expansão da consciência, inventividade, interação, dialética, integração, alegria, prazer e realização.<sup>591</sup>

Então, apresento as sequências de ensino, que no total são oito sequências de movimentos. O capoeirista “executa 154 movimentos e a dupla, 308”<sup>592</sup>. São movimentos considerados essenciais para que se aprenda a verdadeira capoeira regional. Tanto as sequências de Mestre Burguês levam tempo, paciência e preparo físico. Também a de Mestre Bimba não escapa dessas condições. A diferença é que a de Bimba trabalha mais com os golpes básicos da capoeira. Interessante é que nas sequências de Bimba “[...] todos os movimentos devem ser praticados, tanto pelo lado esquerdo, com a finalidade do capoeirista chegar o mais próximo possível da perfeição técnica. O treinamento é baseado na repetição”<sup>593</sup>, pode ser utilizado tanto pelo capoeirista iniciante como pelo capoeirista mais graduado, que possui um tempo de capoeira.

É um fundamento imprescindível do aprendizado, porque é pela repetição que se aproxima do automatismo do movimento, aprimorando os golpes, as esquivas, as defesas, ao tempo em que se melhora o equilíbrio, agilidade, resistência, força, velocidade, flexibilidade, coordenação e ritmo.<sup>594</sup>

---

<sup>590</sup> (CAMPOS, 2009)

<sup>591</sup> (IDEM, p. 230)

<sup>592</sup> (ITAPOAN, 1994 apud CAMPOS, 2009, p. 244)

<sup>593</sup> (CAMPOS, 2009, p. 244)

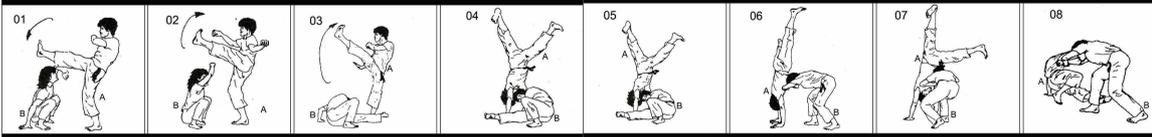
<sup>594</sup> (IDEM)

Segue então a famosa sequência de Mestre Bimba que se baseia nas fontes<sup>595</sup> de Mestre Itapoan e que se encontra na obra<sup>596</sup> de Mestre Xaréu. A seguir irei expor os quadros e as imagens<sup>597</sup> ilustrando e descrevendo “Sequência Simplificada”:

### QUADRO 01 – Sequência Simplificada de Ensino de Mestre Bimba

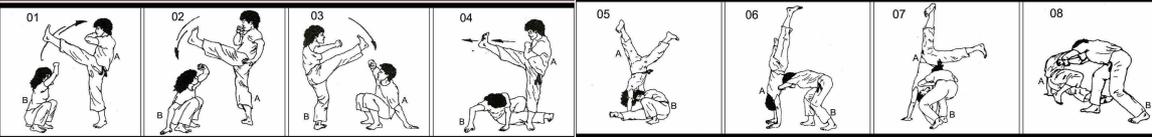
#### 1ª SEQUÊNCIA – Meia Lua de Frente com Armada

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Meia-Lua de frente (Direita)	Cocorinha (Esquerda)
Meia-Lua de frente (Esquerda)	Cocorinha (Direita)
Armada (Direita)	Negativa (Esquerda)
Aú (Esquerda)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (Direita)	



#### 2ª SEQUÊNCIA – Queixada

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Queixada (Direita)	Cocorinha (Direita)
Queixada (Esquerda)	Cocorinha (Esquerda)
Cocorinha (Direita)	Armada (Direita)
Bênção (Direita)	Negativa (Direita)
Aú (Direita)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (Direita)	



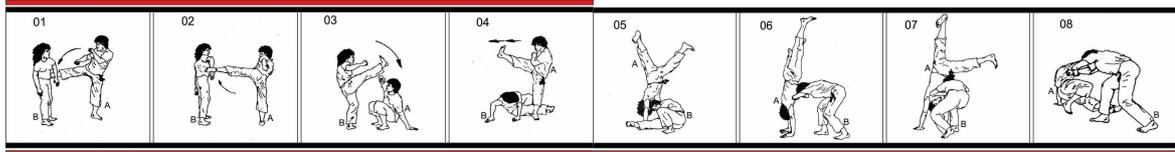
#### 3ª SEQUÊNCIA – Martelo

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Martelo (Direita)	Palma (Direita)
Martelo (Esquerda)	Palma (Esquerda)
Cocorinha (Direita)	Armada (Direita)
Bênção (Direita)	Negativa (Direita)
Aú (Direita)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (Direita)	

<sup>595</sup> Fonte: ALMEIDA, Raimundo César Almeida de. [Mestre Itapoan]. Salvador: GAC, 1994

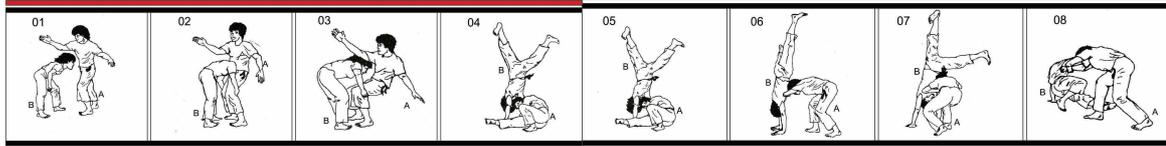
<sup>596</sup> C.f CAMPOS, Hellio (1947). Capoeira Regional: a escola de Mestre Bimba. Salvador: EDUFBA, 2009.

<sup>597</sup> As imagens foram extraídas da obra Capoeira Regional: a escola de Mestre Bimba, de Hellio Campos [Mestre Xaréu], contudo, foram tratadas e emolduradas por mim através do Corel Draw.



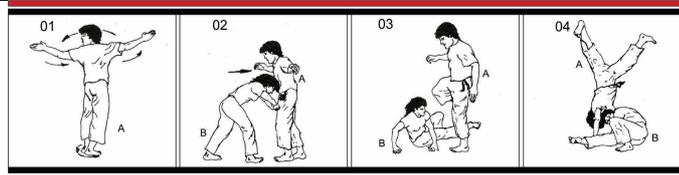
#### 4ª SEQUÊNCIA – Galopante e Arrastão

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Godeme (Direita)	Palma (Direita)
Godeme (Esquerda)	Palma (Esquerda)
Arrastão (Direita)	Galopante (Direita)
Aú (Direita)	Negativa (Direita)
Rolê (Direita)	Cabeçada no Aú do aluno A



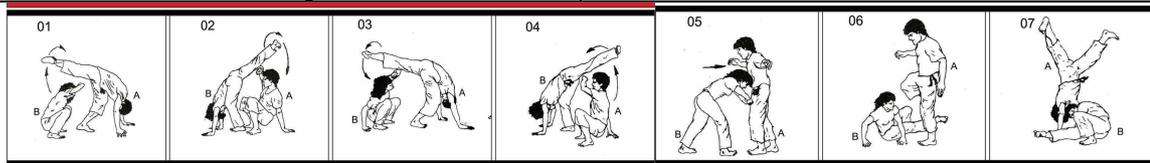
#### 5ª SEQUÊNCIA – Arpão de cabeça

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Giro [finta] (D)	Cabeçada no tórax do aluno A
Joelhada (E)	Negativa (D)
Aú (D)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (D)	



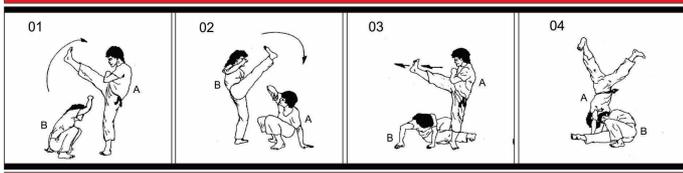
#### 6ª SEQUÊNCIA – Meia Lua de Compasso

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Meia Lua de Compasso (Direita)	Cocorinha (Esquerda)
Cocorinha (Direita)	Meia Lua de Compasso (Direita)
Joelhada (Esquerda)	Negativa (Esquerda)
Aú (Esquerda)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (Esquerda)	

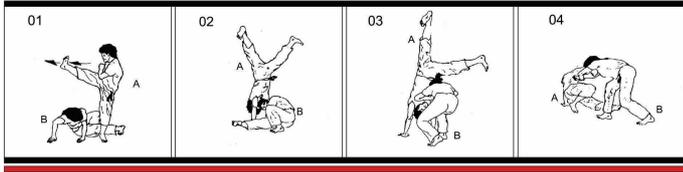


#### 7ª SEQUÊNCIA – Armada

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Armada (Direita)	Cocorinha (Direita)
Armada (Esquerda)	Cocorinha (Esquerda)

Negativa (Direita)	Bênção (Esquerda)
Cabeçada no Aú do aluno A	Aú (Esquerda)
	Rolê (Esquerda)
	

### 8ª SEQUÊNCIA – Bênção, Cabeçada e Rolê

<b>ALUNO A</b>	<b>ALUNO B</b>
Bênção (Direita)	Negativa (Direita)
Aú (Direita)	Cabeçada no Aú do aluno A
Rolê (Direita)	
	

### Cintura Desprezada de Mestre Bimba

A cintura desprezada no GMC realiza aqueles capoeiristas que vão se formar – como graduado a mestre, e ainda, em apresentações artísticas e culturais em espaços públicos ou privados. Mestre Xaréu a descreve como uma sequência de balões, “uma invenção de Bimba” designadas “a preparar o capoeirista para situações de luta corpo a corpo, ligado, condicionado a cair sempre bem, cair em pé, para situações de contra atacar o adversário”<sup>598</sup>.

Quando o GMC utiliza a sequência de balões - golpes em que o capoeirista geralmente lança o outro por cima do próprio corpo, visa mostrar ao público uma *performance* acrobática. Apresentar um jogo que destaca a destreza, claro, acrobática, motora, e uma movimentação que projeta o outro a desenvolver movimentos arriscados e a possibilidade de trabalhar a coragem e o poder de decisão do capoeirista.

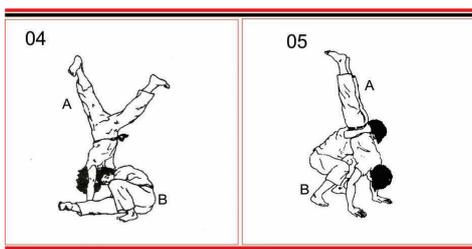
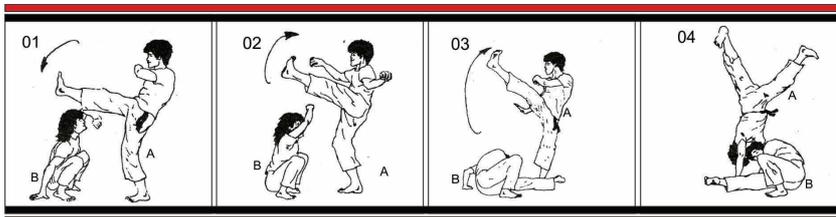
O jogo da cintura desprezada é excelente, não apenas para desenvolver a capacidade acrobática, melhorar o repertório motor, aprimorar as valências físicas, mas, sobretudo, para desempenhar o sentimento de responsabilidade, estimular a coragem e instigar o poder de decisão.<sup>599</sup>

As sequências de balões que mestre Bimba criou consistem nos seguintes movimentos: ginga, meia lua de frente, cocorinha, armada, negativa, aú com parada de dois apoios

<sup>598</sup> (CAMPOS, 2009, p. 247)

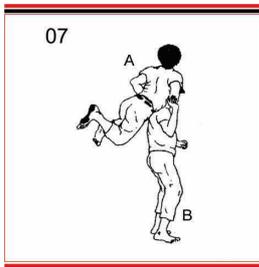
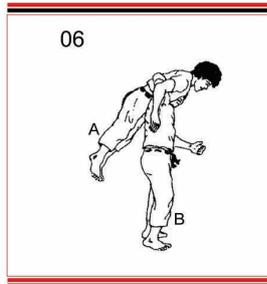
<sup>599</sup> (IDEM)

(bananeira), apanhada, balão de lado, tesoura de costa da angola, aú, balão cinturado e gravata alta. As figuras abaixo descrevem os passos das sequências de balões de Bimba extraídas do livro de Mestre Xaréu e adaptadas por mim:



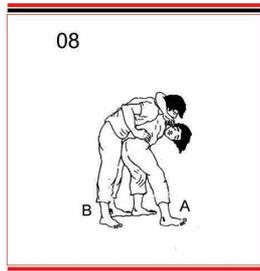
ALUNO A - Planta Bananeira.  
ALUNO B - Agacha-se colocando o corpo do aluno A sobre os ombros.

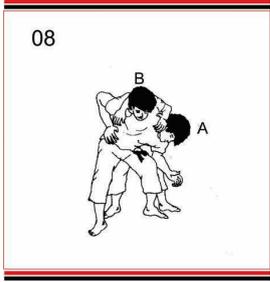
ALUNO B - Levanta-se com extensão enérgica das pernas, impulsionando o aluno A para o alto e para trás.



ALUNO A - Ao cair ao solo por trás do aluno B, prepara-se para aplicar o balão de lado.

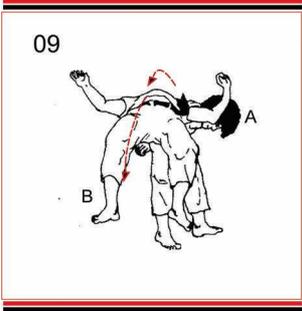
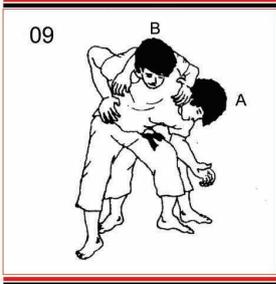
ALUNO A - Aplica o BALÃO DE LADO, projeção do corpo à frente do aluno B.





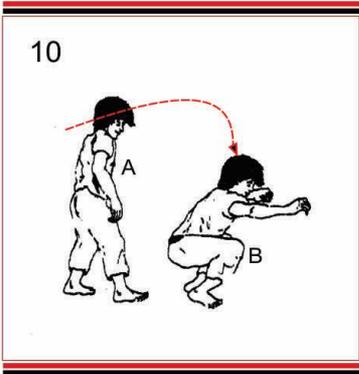
ALUNO A - Aplica o balão de lado, com projeção do corpo à frente do aluno B.

BALÃO DE LADO - posição correta dos braços, pernas e tronco.

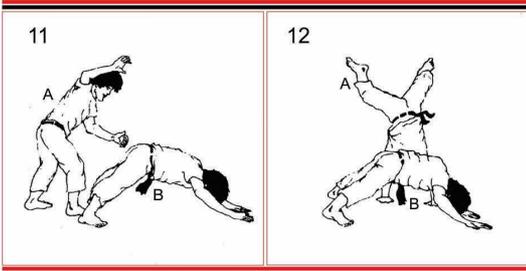


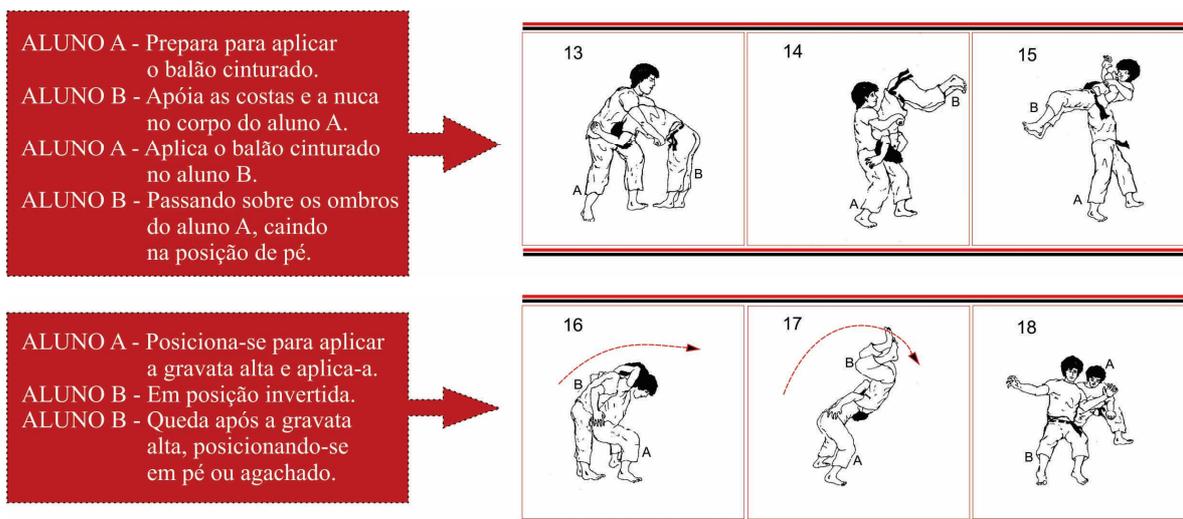
ALUNO B - Na fase de vôo do balão de lado.

ALUNO B - Cai na posição agachada



ALUNO B - Contra ataca com a tesoura de costas.  
ALUNO A - Sai no Aú.





Verificou-se que o conteúdo aprendido pelo jogador de capoeira na escola chamada Muzenza é também um instrumento de avaliação do aluno na troca de grau, de “patente”. O material encontra-se na sistemática dos conteúdos que ele presta por meio do exame de graduação. Mestre Burguês diz que prestou exame para troca de cada corda, mas com o crescimento do grupo ficou difícil garantir este tipo de avaliação, foi deixada um “pouco de lado”.

Na minha escola lá em Curitiba sempre pra trocar de graduação tinha que saber os golpes de tal graduação. Tinha que fazer trabalhos dentro da área da educação física, fora... história, é... enfim... Procurar desenvolver... mostrar pro aluno, que a capoeira é uma coisa muito mais do que... aquilo, quando ele chegou ali (início do aprendizado). Pra aprender... que ele ouviu o berimbau, que era uma coisa bonita. Que a música era uma coisa bonita. Mas por trás de tudo aquilo ali... tinha uma coisa muito grande, grandiosa, que é a cultura, a arte.

E eram feitos trabalhos de pesquisa, de entrevista com mestres, trabalhos dentro da educação física, de metodologia, de... de.. flexibilidade...mandava procurar... procurar... “Olha façam um trabalho sobre coordenação motora”, enfim. Procurando... isso inclusive, veio.. fazer... que muitos alunos meus...fosse fazer faculdade. Até de educação física. [...] Isso até foi bom...né!?, que fez a... o grupo crescer também... com esses integrantes também nos ajudando.<sup>600</sup>

O crescimento permitiu aprimorar as metodologias de ensino e aprendizagem da capoeira, porém contribuiu para diminuir a exigência da prestação de exame para troca de graduação.

<sup>600</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

E com o tempo, o grupo começou a crescer muito, mais muito mesmo... de chegar... e já fui em evento da Muzenza que tinha... 800 pessoas para receber graduação, né!? Tive em um evento em Uberaba com 800 pessoas. É impossível fazer exame. Então, eu tive que deixar um pouco de lado isso aí. E trabalhar de uma outra forma. Mas, mesmo ele sendo grande (GMC), as pessoas pedem, porque acha legal disso aí. E é uma coisa pô! que ajuda também a dar aula. Ajuda o capoeirista a dar aula. E, há... não deixar morrer muitos movimentos, né!?”<sup>601</sup>

Ele esclarece que procurou resgatar movimentos antigos (capoeira primitiva), “[...] resistência – coisa que não usava mais ... e que na capoeira, você, ela sempre, os movimentos estão indo -, somem e voltam. Voltam mais lapidados. Eu falo sempre, que os caras falam que criou...”<sup>602</sup> certos movimentos que se jogam na roda. Mestre afirma também que, “[...] eu acredito que tenha lapidado o movimento... tenha melhorado, adaptados... à capoeira atual. Porque, esse negócio - criou! ... é muito, muito complicado”<sup>603</sup>.

Para Burguês, o movimento sempre esteve “ali”, mesmo esquecido. Frisa ainda que na última sistematização e atualização realizada nas bases do grupo que estão no exame para troca de graduação procurou “[...] dar uma aperfeiçoada muito forte”.

Assim, quando um aluno entra na capoeira para treinar na Escola Muzenza “[...] a primeira coisa que ele tem que aprender é a gingar. É fazer a saudação. É cumprimentar, porque a saudação é um sinal de respeito. E respeito é uma coisa que falta ao mundo. Então, já começa por ai (deve-se) [...] disciplina-lo”<sup>604</sup>. Também, “[...] passar a dar valor ao seu oponente, ao seu professor. Saber que, sempre, tem alguém...que sabe mais do que ele. E isso, faz, no meu ponto de vista -, faz com que, você comece a respeitar e a ter mais humildade”<sup>605</sup>.

Então, aí diariamente vai desenvolvendo e conforme a graduação ele vai aprendendo. Tem que aprender... olha tem uma graduação, que eu peço, que tem que vergar o berimbau. Uma coisa que eu nunca exigi, mas que veio agora pra mim. Eu acho importante isso! porque o capoeirista moderno tem que saber. O antigo às vezes não sabia. Tem cara que só toca e não sabe verga. Mas é o cara da antiga, e não pode... ter a mesma concepção de hoje, né!? E por aí foi indo. Várias coisas interessantes.<sup>606</sup>

Ressalta que dentro de cada conteúdo exigido por graduação pode encontrar “[...] movimentos de capoeira antiga, da capoeira regional, da capoeira moderna, da capoeira regional

<sup>601</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>602</sup> IDEM

<sup>603</sup> IDEM

<sup>604</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>605</sup> IDEM

<sup>606</sup> IDEM

mesmo. Movimentos da capoeira antiga. Chamamos angola. E capoeira atual, moderna”<sup>607</sup>. Mestre enfatiza que a troca de negativa é uma prática nova, não existia na capoeira de anos atrás. Para ele, essa mistura proporcionará mais beleza. “Então, essa junção. Que... eu acho, que no meu ponto de vista, que vai fazer a capoeira fluir mais bonito”<sup>608</sup>.

Da primeira graduação à de mestre, a outorga é realizada seguindo critérios e processos específicos de cada etapa. Abaixo as regras da 1ª até a 7ª graduação – apenas o que interessa ao tema central deste estudo, o qual é possível ser apresentado no jogo do GMC. O grupo concedeu um material aprofundado sobre o assunto, além de dados gerais sobre o exame de graduação – de 8ª a mestre.

As graduações são caracterizadas por cores e significados, cada uma com titulação: aluno, aluno graduado, monitor, instrutor, professor, contramestre e mestre. Mestre Zulu conceitua as cores como influentes sobre o ser humano, pois produz impressões e sensações. Cada cor aparenta uma vibração distinta em nossos sentidos e podem atuar na emotividade, na consciência e em nossos impulsos e desejos. Assim – ele considera – que se adotou como insígnia do mérito capoeirístico cordas de graduações diferenciadas pelas cores e acercadas de uma mítica contextualizada pelo acervo cultural; que pode ser da capoeira e/ou no esquema simbólico do grupo de capoeira que idealiza.

**Sistema de Graduação do Grupo Muzenza** - Segue abaixo o sistema de graduação infantil, que vai até a idade de 15 anos, e a graduação adulta, conferida a partir de 15 anos (e um dia) em diante. Ver a ilustração a seguir, fonte: acervo do GMC.

**Figura 101** – Sistema de Graduação do GMC



<sup>607</sup> MENEZES, 13/07/2013. Depoimento.

<sup>608</sup> Ibidem



Fonte: acervo do GMC

A ordem na hierarquia das graduações-cores é crescente, significada nas cores das cordas. São onze cores, sendo que as que dispõem de duas são categorias de capoeiristas que usam a corda de transição mediando à passagem de uma graduação de cor pura anterior para outra de cor pura posterior. Assim, o significado atribuído às cores das cordas do GMC, são:

**Cinza** – Vem das cinzas e das cinzas retornará.

**Amarelo** – Onde está buscando a riqueza do conhecimento.

**Laranja** – Representa o futuro que está nascendo dentro da capoeira.

**Verde** – Do limo das pedras, onde está fixando com a capoeira, começa a ficar liso.

**Azul** – Onde atingiu um grau de conhecimento, é a busca da temperança e do equilíbrio.

**Roxo** – Primeiro estágio em busca da energia positiva de ser mestre.

**Marrom** – Onde começa e atinge o amadurecimento de ser mestre. Fica concreto como madeira de lei.

**Vermelho** – Simboliza a vida.

**Preto** – Simboliza a raça negra

**Vinho** – O símbolo do envelhecimento. Quanto mais velho, melhor.

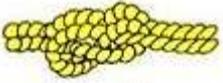
**Branco** – Representa a pureza.

Os conteúdos<sup>609</sup> exigidos pelas graduações pertinentes à pesquisa, conferidas no jogo do performer-muzenza, será visto na tabela abaixo:

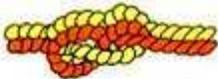
**QUADRO 02** – Alguns conteúdos exigidos aos que irão prestar Exame para troca de Graduação

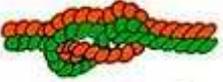
<sup>609</sup> Dados extraídos das fontes do GMC – conteúdo do EXAME DE TROCA DE GRADUAÇÃO.

## 1ª PARTE – Da primeira graduação até a sétima.

Título/ Graduação	Conteúdos que podem ser conferidos no jogo
Aluno/1ª graduação   Cinza	<p>1 - SAUDAÇÃO DO GRUPO MUZENZA - todos numa roda, assumindo corporalmente, uma postura quase de ordem unida/sentido (pés juntos e braços ao lado do corpo). Onde o mais graduado fala bem alto: CAPOEIRA?! E o grupo na roda, responde: MUZENZA! Ressalto que após essa saudação, na maioria das vezes, o grupo bate palmas – celebrando contentamento e respeito.</p> <p>2 – Ginga; 3 – Esquivas; 4 – Aú simples; 5 – Negativa (angola, regional e moderna); 6 – Cocorinha; 6 – Resistência; 7 - Queda de Quatro; 8 – Bicuda; 9 – Bênção; 10 - Meia Lua de Frente; 11 – Queixada; 12 - Base da Ponte; 13 - Base do Macaco; 14 - Base da Rasteira; 15 - Base da Bananeira; 16 - Negativa com Rolê.</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de 12 meses.</p>
Aluno/2ª graduação   Cinza / Amarelo	<p>1 - Aú com Rolê; 2 - Esquiva de Frente e Troca de Negativa com Rolê; 3 - Martelo (com a mão na esquiva de frente e em pé); 4 - Chapa (com a mão no chão, na esquiva de frente e em pé); 5 – Ponteira; 6 – Armada; 7 - Meia Lua de Compasso (com as 2 mãos); 8 – Rasteira; 9 - Queda de Rins (base); 10 – Coiçe; 11 - Bananeira 3 apoios; 12 – Chibata; 13 – vingativa; 14 - Corta Capim; 15 – Escala.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b> <sup>610</sup></p> <p>1- Meia Lua de Frente e Armada (pernas contrárias); 2 - Armada e Meia Lua de Compasso (mesma perna); 3 - Queixada com Esquivas; 4 - Meia Lua de Compasso e Queixada (pernas contrárias); 5 - Bênção e Armada (mesma perna).</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de dois anos.</p>
Aluno/3ª graduação   Amarelo	<p>1- Chapa Rodada (Chapa Giratória); 2 - Chapa Deslocada; 3 - Bênção Deslocada; 4 - Martelo Rodado (com a mão e sem a mão); 5 - Aú com Queda de Rins; 6 – Galopante; 7 - Tesoura de Angola; 8 - Tesoura de Costas (moderna); 9 - Aú Agulha; 10- Macaco; 11 - Beija Flor; 12 – Esporão; 13 - Aú Palhaço; 14 – Parafuso; 15 - Ponte Alta.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b></p>

<sup>610</sup> Sequência de golpes e movimentos que compõem um arranjo; uma composição de movimentos básicos com floreios.

	<p>1- Queixada Troca (<i>step</i>) e Meia Lua de Compasso; 2 - Queixada e Chapa (pernas contrárias); 3 - Martelo e Meia Lua de Compasso sem as Mãos (pernas contrárias); 4 - Meia Lua de Compasso e Aú com Rolê; 5 - Meia de Compasso, Esquiva de Frente, Negativa e Meia Lua de Compasso do chão.</p> <p><b>Sequência de Ensino do Mestre Bimba</b> (somente da 1ª a 3ª)</p> <p><b>Sequência do Mestre Burguês</b> (somente da 1ª a 2ª)</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de três anos.</p>
<p>Aluno/4ª graduação</p>  <p>Amarelo / Laranja</p>	<p>1 - Arrastão; 2 - Tesoura de Frente; 3 – Cruxifixo; 4 - Banda de Frente; 5 - Banda Costas; 6 – Godeme; 7 - Rasteira de Costas; 8 - Meia Lua Jogada; 9 - Aú Martelo; 10- Macaquinho; 11 - Macaco com uma Mão; 12 - Aú com Uma Mão; 13 - S dobrado; 14 – Passapé; 15 – Telefone.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b></p> <p>1 - Meia Lua Frente, Armada, <i>Step</i> e Meia Lua De Compasso; 2 - Queixada, Armada e Chapa; 3 - Bêncão, Armada, Esquiva de Frente, Troca para a Negativa e Meia Lua de Compasso do Chão; 4 - Armada, Meia Lua de Compasso, Macaco, Negativa e Meia Lua do Chão; 5 - Meia Lua de Compasso, Negativa Invertida, Giro em cima da Perna Esticada, Troca a Negativa e Aú com a Cabeça no Chão.</p> <p><b>Sequência de Ensino do Mestre Bimba</b> (somente da 1ª a 4ª)</p> <p><b>Sequência do Mestre Burguês</b> (somente da 1ª a 4ª)</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de quatro anos.</p>
<p>Aluno/5ª graduação</p>  <p>Laranja</p>	<p>1 – Arpão; 2 - Rasteira de Mão; 3 - Caçoar; 4 - Cotovelada; 5 - Chapéu de Couro; 6 - Quebra Joelho; 7 - Alavanca; 8 - Bananeira; 9 - Aú sem Mão; 10 - Ponte para a Frente; 11 - Desprezo; 12 - Joelhada; 13 - Fazer 3 Chamadas de Angola; 14 - Meia Lua no Rim; 15 - Meia Lua de Coluna.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b></p> <p>1 - Armada, Troca (<i>step</i>) Meia Lua de Compasso, Esquiva de Frente, Negativa, Rolê e Macaco; 2 - Meia Lua de Compasso, Aú mesmo lado, Gira por trás, Aú Rolé, Meia Lua de Compasso no Chão, Cai na Paralela e Rasteira; 3 - Esquiva, Negativa, Chapéu de Couro, Negativa, Meia Lua de Chão e Macaco; 4 - Meia Lua de Frente, Armada, <i>Step</i>, Martelo Rodado e Macaco; 5 - Meia Lua de</p>

	<p>Compasso, Gira por trás, Bananeira, Desce com a cabeça no chão e vai para Queda de Rins e Rolê.</p> <p><b>Sequência de Ensino do Mestre Bimba</b> (somente da 1ª a 6ª)</p> <p><b>Sequência do Mestre Burguês</b> (somente da 1ª a 6ª)</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de cinco anos.</p>
<p>Aluno/6ª graduação</p>  <p>Laranja / Verde</p>	<p>1 - Aú Jogado; 2 - Puxada de Cabeça; 3 - Tombo da Ladeira; 4 - Pião de Cabeça; 5 - Macaco em Pé; 6 - Rabo de Arraia Amarrado; 7 - Carrinho de Mão; 8 - Cesta em Pé; 9 - Cesta Agachado; 10 – Balão do Tapa.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b></p> <p>1 - Apresentar três sequências de golpes ligados de sua autoria</p> <p><b>Sequência de Ensino do Mestre Bimba</b> (todas)</p> <p><b>Sequência do Mestre Burguês</b> (somente da 1ª a 12ª)</p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de seis anos.</p>
<p>Aluno/7ª graduação</p>  <p>Verde</p>	<p>1 – Xangô; 2 - Bananeirinha indo para a Ponte e voltar; 3 - Balão da Bananeira; 4 - Colar de Força; 5 - Vôo do Morcego.</p> <p><b>Movimentos-Golpes Ligados</b></p> <p>1 - Apresentar duas sequências de golpes ligados criados pelo pretendente.</p> <p><b>Entradas:</b></p> <p>1 - Cinco saídas de: martelo, vingativa, arrastão, tesoura de costas, tesoura de frente; 2 - Dez Movimentos-Golpes Desequilibrantes e dez Traumatizantes.</p> <p><b>Sequência do Mestre Burguês</b> (somente da 1ª a 12ª)</p> <p><b>Cintura Desprezada</b></p> <p><b>Observação:</b> O tempo mínimo de treino que é exigido este conteúdo do aluno, no GMC, é de sete anos.</p>

Mestre Burguês comenta que leva-se tempo e pesquisa para elaborar critérios e processos para os exames de graduação. E todo tempo tem de avaliar o que será utilizado ou não. Afirma que elaborou da 1ª a 7ª graduação, com mais detalhes, porque o GMC vinha

pedindo insistentemente; porque não havia um consenso para prestar avaliação ao aluno. Cada professor possuía o seu.

Os conteúdos facilitam uma estrutura de aula para o professor trabalhar de forma eficiente com o aluno. Detalhe, o sistema de graduação adulto é o único com critérios e processos de avaliação sistematizada. O GMC ainda não apresenta o esquema-conteúdo para a graduação infantil como se tem de 1ª a 7ª.

Sobre a observação etnográfica, os conteúdos exigidos para o jogo corporal da capoeira, que compreende as graduações de 8ª a professor, constam do mesmo da 1ª a 7ª. Por outro lado, no dia 10 de janeiro de 2013, Mestre Burguês passou uma circular (*e-mail*) informando sobre a troca de graduação no 7º Festival Mundial de Capoeira Muzenza, realizado no Rio de Janeiro entre os dias 01 e 02 de fevereiro de 2013. Exigia aos graduandos de 8ª graduação até mestre o conteúdo com os seguintes movimentos-golpes: Sequências do mestre Bimba, Cintura Desprezada; Sequências do mestre Burguês (as 20 Simulações de Ataque e Defesa), Golpes desequilibrantes e traumatizantes, “Chamadas de angola”<sup>611</sup> e “Volta ao Mundo”<sup>612</sup>.

### **3.2 - O JOGO DE APREENSÃO E APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS QUE NORTEIAM AS BASES PARA A FORMAÇÃO DO PERFORMER-JOGADOR-MUZENZA DO POLO DA MARAMBAIA**

Como visto acima, o GMC deixou um pouco de lado a exigência de prestar exame para troca de corda, porém, na segunda metade do ano de 2009 o grupo retoma a exigência, e em 2010 passa a nortear o ensino da capoeira a partir desses parâmetros do Exame de Graduação do Grupo Muzenza. A retomada serviu para padronizar um plano de aula que os professores poderiam utilizar como base para ensinar a capoeira.

---

<sup>611</sup> Constitui uma tradição na Capoeira Angola, inexistente na Capoeira Regional. Trata-se de diálogos de movimentos entre os dois jogadores e a atenção, o conhecimento e a malícia e o reflexo são testados é também uma forma dos jogadores retomarem o fôlego. É considerado também um ritual no jogo de Angola, destinados a diferentes funções, entre as quais quebrar a evolução do adversário que estiver em movimento; recuperar a energia e a evolução do jogo e testar os conhecimentos do adversário. (LIMA, 2007)

<sup>612</sup> “Volta ao Mundo” trata de um caminhar rapidamente em sentido anti-horário em volta dos jogadores, esperando o momento oportuno para comprar o jogo. É também um recurso usado pelo capoeirista para descansar sem precisar dar o jogo por encerrado. E mais, é um ritual existente no jogo da capoeira. Quando um dos capoeiristas bate palmas por trás das costas, está convidando o oponente para que o acompanhe. É obrigatório acompanhá-lo, sendo que o convidado não pode atacar (no jogo da Capoeira Angola). (LIMA, 2007)

Nestes termos, o que isso influenciou para o GMC da Marambaia? E o que é isso para primeira fase (*training*) da sequência da *performance* sugerida por Terrin<sup>613</sup>, Schechner e Appel<sup>614</sup>?

A escola que prepara os *performers* do Grupo Muzenza da Marambaia possui um plano de *training* para formação dos alunos. E o mentor desta escola – da Marambaia, o professor San fala sobre as questões acima. Num papoeira que tive com ele no dia 04/01/2014, das 15h-15h40, em Belém, perguntei se tinha um plano de treinamento para os alunos? Então, informou que possuía o seu próprio, mas atualmente seguia a “Cartilha do GMC”. San comenta:

Eu tô mais baseado na cartilha que o mestre deu (conteúdo para exames de graduação)! Mas eu tinha minha cartilha minha cartilha também, entendeu? Mas assim, dentro da cartilha (do mestre), eu vou colocando outras coisas também, entendeu? Queixada, benção, aí, depois eu já junto dentro do jogo, entendeu? Faço já no aquecimento, umas armadas, pro iniciante.

Ao questioná-lo sobre onde estava a cartilha, dissera estar guardada na sua casa, mas não lembrava exatamente o lugar. E quando diz isso dá aquele sorriso de descontração. Ele explica que é um “caderninho” que já possibilitara até promover entre os alunos exame para troca de graduação, visto que ainda não existia um sistematizado para o grupo Muzenza até 2010.

Mas eu já tinha a minha (Cartilha). Já tinha feito até exame. Em 2010 eu fiz exame com todo mundo pedindo toque de berimbau, trabalho em mão (trabalho de pesquisa escrito), golpes... entendeu? Só não pedia floreio (movimentos-golpes ligados), saltos porque isso aí o cara tem que aprender fora a parte.

Para o professor, o floreio e os saltos são importantes para o jogo de capoeira, segundo ele, tem a ver com o lado artístico. No entanto, na formação de *performers* ainda prefere o jogo norteado pelos fundamentos básicos.

eu me preocupo assim com a ginga, com os movimentos básicos. Fazer uma capoeira bonita! Até porque é isso que divulga, e o que vende a imagem da pessoa. Um capoeirista. A primeira imagem dele é o que ele joga. Entendeu? Se você jogar muito, as pessoas vão tirar fotos. Mas se for um cara ruim, ninguém te conhecer; as pessoas não vai vir contigo; [...] Então, o cartão de visita do capoeirista é o jogo. Não tem jeito; o cara... é o jogo dele.

---

<sup>613</sup> (2004)

<sup>614</sup> (1989)

Quanto ao básico que o professor San refere-se, trata-se das,

esquivas, os golpes básicos, assim. Por quê? O que é o golpe básico? O chute, chutes giratórios, frontais, entendeu? São os golpes básicos da capoeira. Cadeira, as esquivas, entendeu? Coisas de iniciantes. O cara que não tiver um básico legal, o jogo dele não vai ser legal. Não adianta o cara fazer um movimento bonito, um salto bonito e o cara parar com a mão toda pendura, toda arriada, entendeu? Com a mão quebrada fica feio. Então, o cara tem que ter um bom básico, pro bom jogo.

San frisa que possuir um “básico legal” pode garantir um bom jogo de capoeira. O floreio e os saltos, pra ele, são aprendidos à parte, e vem para acrescentar o que já é bonito. “Mas se ele quiser colocar os floreios, os saltos. Vai ficar bonito; porque ele vai fazer um salto, e vai parar com a mão no rosto, com uma ginga legal. Agora, o cara que não se preocupa com o básico, vai ficar feio o jogo. Ele faz um salto, aí termina tudo doido, entendeu?”

Então, inicialmente, o preparo do aluno de capoeira da Marambaia é pautado pelo conteúdo básico, que parte de uma “Cartilha”. Pensar em cartilha é concebê-la como instrumento, modelo, padrão para balizar a maneira de ser e viver de um capoeira. Deste modo, a preparação do jogador do GMCM passa pela cartilha que concebe o professor San. E apresenta simplificada sua cartilha da seguinte forma:

**QUADRO 04** – Esquema simplificado da Cartilha do Professor San

**1ª FASE (ESQUIVAS)**

Trabalha a partir dos seguintes movimentos e posturas:

1º Cadeira – desenvolve exercícios com cadeira, introduzindo as esquivas que tem ela como base, mais as quebradas de braço com pêndulos;

2º Cocorinha – exercícios que aproxime e distancie do outro jogador, e que instrumentalize o aluno a ter um recurso de fuga neste movimento, ou de base para outros;

3º Resistência;

4º Esquiva da base da ginga

5º Pêndulo – exercícios da base da ginga e da Cadeira

6º Negativa

7º Queda de Quatro

**2ª FASE (GOLPES FRONTAIS)**

1º Joelhada – exercícios com joelhada (postura, equilíbrio, aplicação)

2º Ponteira (variações)

3º Bênção (variações)

4º Martelo (variações)

5º Chapa (variações)

6º Esporão (variações)

7º Bicuda (variações)

---

### **3ª FASE (MEIO-GIRATÓRIOS E GIRATÓRIOS)**

---

1º Meia Lua de Frente (variações)

2º Queixada (variações)

3º Armada (variações)

4º Meia Lua de Compasso (variações)

5º Martelo passando (variações) [Martelo Solto]

6º Pisão Rodado (variações) [Chapa Giratória]

7º Cata-vento

---

### **4ª FASE (TRAUMATIZANTES)**

---

1º Cabeçada (variações)

2º Cotovelada (variações)

3º Godeme (variações)

4º Escala (variações)

5º Galopante (variações)

6º Telefone (variações)

---

### **5ª FASE (DESEQUILIBRANTES)**

---

1º Passa pé

2º Banda (variações)

3º Rasteira (variações)

4º Tesoura (variações)

5º Arrastão (variações)

6º Vingativa (variações)

7º Tombo da Ladeira

---

---

## 6ª FASE (DESLOCAMENTOS)

---

1º Aú (variações)

2º Rolê da Negativa (variações)

3º Passadas (variações)

4º Deslocamentos na Ginga (variações)

---

## COMPLEMENTOS

---

Sequência de ensino de Mestre Bimba

Cintura Desprezada

### RITMOS

1º - Agogô; 2º - Pandeiro; 3º - Atabaque; 4º - toques de Berimbau (angola, são bento pequeno, são bento grande da angola, banguela, são bento grande da regional, iúna, cavalaria, samba, idalina, santa maria, angola dobrada)

E sobre o esquema simples da estrutura das fases da cartilha, o professor San explica:

Porque eu penso assim: a casa se faz de baixo. Não vai começar a casa pelo telhado. Então eu começava. Eu vejo os golpes? E o que precisa para fazer uma série de golpes. Por exemplo, golpes de linha; o que a gente precisa pra iniciar, pra fazer os golpes de linha? Golpes de linha que eu falo, é os golpes de frente, frontal, sem girar.

Ele considera que a maioria dos golpes parte da base da joelhada. E iniciava o aluno, depois que ensinava a esquivar, a golpear pela base da joelhada.

O básico é a joelhada. Então, começava pela joelhada. Vinha pra ponteira, que vem por baixo. Benção por cima. Depois, eu já virava o pé. Assim, gradativamente, eu ia... E pra fazer o golpe giratório, o que é que precisa? Girar o tronco. A partir dessa base eu ensinava os outros golpes giratórios. Aí eu ia vendo um movimento base, e em cima dele eu ia colocando os outros. Por exemplo, o gancho (esporão), o martelo, a benção a ponteira, a chapa... tudo sai da joelhada, entendeu? Eu faço assim.

San explica parte da segunda fase seu método de ensino, contudo, retoma que o treinamento parte do seguinte esquema:

O meu treino começava com ginga, depois vinha as esquivas. Se o cara não soubesse jogar; pelo menos ele não ia apanhar, porque já sabia esquivar. Não adianta colocar o cara pra chutar se ele não sabe esquivar, pois quando ele entrar na roda ele vai dá um chute, e vai pegar outro.

Então, quando ele aprendia todas as esquivas, aí eu passava pros golpes de linha; depois, pros giratórios; depois, os movimentos desequilibrantes e tal... Isso por graduação, entendeu? Era assim que era minha cartilha. E quando o mestre já instituiu essa novo aí, eu já deixei de ensinar pela minha, e aí passei pra do padrão do grupo. Mas eu sinto muita dificuldade na cartilha do grupo. Porque é misturado de (golpes de) linha com giratório, entendeu? Na aula, as vezes, o aluno se perde.

Complementa que em sua didática, registrada neste “caderninho”, criou em 2008 uma metodologia de toque de berimbau, mas que havia sido extraviada durante as mudanças em sua casa. Consegui esse material sistematizado – e é interessante de citá-lo aqui. “Eu criei também uma metodologia de berimbau. Nem eu tenho mais! Criei, dei uma aula, aí depois eu perdi”. E ele pensa agora fazer um método de ensino de atabaque e atabaque, comenta San. Perguntei ao professor San: afinal de contas como foi que começou essa história de criar uma cartilha?

Foi quando comecei a dar aula. Porque assim, o que acontece: o cara vai ensinar capoeira; eu olho isso muito por aí,... o cara não sabe o que ensinar. Um dia ele ensina a queixada. No outro dia ensina aú. Ai de repente ele quer fazer dois movimentos ao mesmo tempo, aí ele não segue uma linhagem. Isso, até no grupo eu sentia isso.

Aí tem dia que ele tem um movimento bacana na cabeça, aí ele vai e ensina pros alunos. E no outro dia que ele não tem um movimento na cabeça dele? E aquele aluno que já é mais avançado? Vai botar pra treinar com iniciante? entendeu? Aí eu separei, porque eu sigo uma cartilha, sigo uma coisa por aluno. Isso aí é um treino individual, é meu treino individual. Eu não gosto de fazer as filas e ficar na frente, porque pra mim isso não é treino! Pra mim isso é um ensaio e quem ensaia pra mim é quadrilha, quadrilha junina. Grupo folclórico, de dança. Eles ensaiam. Eu treino!

Não adianta colocar nas filas. E o cara que tá lá atrás não tá vendo. Entendeu? Ai, é isso que eu percebo. Os caras... eu acho que eles têm preguiça de ir, de um a um aluno. Eles fazem – (falando) bota ai sete filas ai. Ai ginga, cadeira... e todo treino é a mesma coisa. Ai, eu olhava assim, que os caras não evoluíam. Todo dia o cara passa essa cadeira. Esse negócio, de novo, isso ai cara!?! Isso já tá velho, ensinando a mesma coisa.

Assim, o professor conseguiu desenvolver um sistema de treino para ensinar, com a criação da cartilha por nível de graduação.

O aluno chega, aí eu vejo e vou anotando. Eu pedia pro aluno trazer o caderno dele, porque não tinha condição de comprar um caderno cada um. Mas eles não levavam. Então, eu dava aula assim mesmo. Eu ia anotando o que ele aprendeu. Ficava mais fácil pra mim. O meu aluno não precisava ficar na frente ginguando. Aí eu ia só administrando... porque o professor que se meter a treinar com os alunos dele, ele não vê o que o cara tá fazendo de errado, entendeu? Então eu ficava ali administrando. Vai fazer isso! Aí, eu ia no outro, entendeu? Quando tu vai numa academia de boxe, entendeu? tu vê que o professor vai de um a um. No karatê, vai de um a um. Faz a parte de fila, mas

na maioria do tempo vai de um a um. Na capoeira não! o cara só quer dá aula em fila. Aí foi por isso que eu criei! Quando comecei a dar aula eu sentia essa necessidade, sabe? Tinha dia que eu ensinava, dava uma aula bacana. No outro dia não sabia o que ensinar. Aí eu voltava ao movimento. Parece que quebra o clima, sabe? Os alunos ficam... égua! (desanimados). Aí afasta os alunos.

Após a elaboração e implementação da cartilha, reparou que os alunos duravam mais tempo treinando e, a maioria, ainda hoje permanece com ele. E mais, “Nunca mais eu fiquei com pouco aluno. Porque eu pude, pegar de um a um, e ensinar. E o aluno se sente assim... se sente assim... como posso dizer? É como se eu tivesse dando uma atenção; ele se sente importante; porque aí o professor veio... entendeu?”. Também observou que o mecanismo de organizar os alunos colocando os mais antigos (mais graduados) de treino, na frente, na disposição de filas indiana, em paralelo, não dá muito certo.

Às vezes só bota os graduados na frente e tal. O iniciante fica lá pra trás; aí... entendeu? Fica complicado! Eu ia de um a um. Eu sempre dou preferência pro iniciante. Quanto mais avançado o cara ia ficando, menos eu ficava lá com ele, e mais com iniciante, entendeu? Porque o capoeirista não precisa ter uma graduação alta; mas ele, ele, já tem um tempo de capoeira; ele já tem um jogo. Como aqueles meninos lá, o Lelo<sup>615</sup>, o Moleza<sup>616</sup>. Esses meninos já têm jogo. São novos. Tem sete anos de capoeira. Eu vou ficar ensinando queixada pra eles?, entendeu? Eu vou pegar o mais novo. Agora eu não posso deixar eles de lado. Agora o que que a gente trabalha com eles? Condicionamento físico; das estratégias, entendeu? Pra aperfeiçoar o que eles já sabem.

Agora, mudando o tema sobre cartilha, a presente pesquisa trata de um tema acerca da concepção do jogo de capoeira, com foco nos capoeiristas da Marambaia. Assim, segue um item tratando da percepção que os muzenzas concebem sobre o jogo de capoeira.

### **Nas múltiplas vozes: Performers com uma visibilidade sobre o jogo da capoeira**

---

<sup>615</sup> Raimundo Nonato Ferreira Lima – conhecido como “Lelo” na capoeira. Tem 18anos. Iniciou na capoeira em 2008. Hoje está graduado pelo GMC, com a 6ª graduação (laranja e verde). É um jogador que é muito hábil nas pernadas, nos movimentos básicos. Dos jogos de capoeira que mais se destaca é o jogo de são bento grande da regional; também, realiza muitos saltos, acrobacia. E faz sempre uma dupla harmoniosa para jogar um bonito jogo na roda ou de apresentação com seu parceiro, amigo e companheiro de capoeira – Felipe Hewiwlkysan de Campos Solano, conhecido na capoeira, no Grupo Muzenza, como “Moleza”.

<sup>616</sup> Felipe Hewiwlkysan de Campos Solano, possui 16 anos, começou aos nove anos de idade, a treinar capoeira com seu irmão – o professor San, pelo GMC. É excelente tocador de berimbau. Se destaca no jogo de são bento grande da regional, mas é um jogador que é habilidoso com saltos de média e alta complexidade. Moleza, possui acima de um metro e oitenta de altura, e isso dá a ele a vantagem de ter pernas longas, e uma desvantagem de poder coordenar elas no jogo que é ligeiro e que utiliza muito a perna. Contudo, isso não é dificuldade pra ele, pelo contrário, as pernas longas, num jogo rápido, destacam seu modo e forma de jogar, se torna até espetacular. E quando executa os saltos idem, surpreende quem o olha, pois, como pode um jogador possuir uma perna grande dessa e executar, tão bem um salto? É, mas ele o faz.

Sem perder as últimas falas do professor San, mestre Burguês define que um bonito da capoeira, do jogo é o capoeirista poder realizar o aprendizado dos movimentos-golpes, mesmo mecânico, inicialmente. Contudo, desenvolver a própria forma de fazer, de jogar, o seu próprio estilo -, é o que vai definir a sua característica como jogador. Faço minha as palavras do professor San, vai apresentar o que ele é, a sua singularidade. E o belo, de certa maneira, vai ser resultado de um trabalho de treino e experiência de jogo que se aperfeiçoa na técnica. Mestre Carson nos dá uma noção sobre isso,

Tentar definir técnica, a palavra técnica, dentro do que eu conheço de esporte, na minha vivência junto com a educação física, eu... eu até não sei se é de algum autor. Mas eu defino técnica, até nos cursos dos quais eu ministro, aí perguntam: o que é a técnica?

Em movimento a técnica, pra mim, é a melhor forma de executar o movimento. Em termo de qualidade, eficiência com mínimo de gasto de energia. Pra mim isso é técnica. É usar o sistema de alavancas, como o jiu jitsu faz; capoeira também usa alavanca. Se eu der um martelo, o pé da base, seu eu não virar o martelo não entra (não será bem aplicado), ou no mínimo terá problema no ligamento do joelho. No ligamento interno.<sup>617</sup>

No entanto, Carson observa que técnica de jogo, pode ser confundida com tática. E que técnica de jogo, “[...] é a maneira que o indivíduo usa, utiliza os golpes. Tática é como vou envolver o camarada”<sup>618</sup>. Frisa de não confundir técnica com tática. Segue explicando que na capoeira – técnica – “[...] é como é que eu bato o martelo”<sup>619</sup>. Mestre Carson, dá exemplo, quando utiliza as frases: “um jogador técnico” -, “Ele é um cara muito técnico, ele define o golpe”<sup>620</sup>. A exemplo disso, mestre Carson, lembra de um mestre do grupo que é conhecido por sua técnica de combate, “Fume (RJ) é um cara muito técnico. Ele balança pra caramba. Vai lá quando vê o martelo está na tua orelha. E ele voltou pro balanço, parece que está sambando! Bom, ele tem precisão de movimento. E técnica traz a precisão”<sup>621</sup>.

Quanto à tática explica ele que “[...] é como eu vou te envolver para te deixar numa situação, que não te dei saída. Que é o jogo de xadrez! Que é a capoeira. Só que, se eu não tiver, o conjunto de qualidades física que me ajudam a desenvolver essa técnica, eu não vou executar a técnica; que são as valências físicas [...] flexibilidade, [...] força, [...] explosão, [...] resistência muscular localizada, [...] velocidade”<sup>622</sup>etc. Logo, sobre tática no jogo da capoeira, observa o

<sup>617</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>618</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>619</sup> IDEM

<sup>620</sup> IDEM

<sup>621</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>622</sup> IDEM

mestre, “Como é que eu vou dar um martelo? Levantar a perna lá em cima? Ou colocar na hora certa, com velocidade? E trazer a perna mais rápida, do que eu levei, sem tomar uma rasteira, se eu não tiver com a perna treinada?”<sup>623</sup>, assim, ele chama a tenção para a importância da técnica que vai viabilizar uma tática para o jogo da capoeira com eficiência.

Nesses termos, mestre Carson, fala em seguida especificamente de **técnica de jogo**, compreendendo está a forma como “[...] o indivíduo aplica os movimentos de esquivas, os movimentos de ataque, os movimentos acrobáticos baseados na sua condição física”<sup>624</sup>. E em suma, que a “Tática de jogo, são as estratégias, eu sei que não perguntou isso, mas estou diferenciando. São as estratégias que um jogador usa pra envolver seu camarada com quem está jogando”<sup>625</sup>. De tal modo, conclui:

Quando o cara tem técnica, ele tá bem condicionado fisicamente. [...] tá em forma. Então, o indivíduo que tá bem preparado fisicamente desenvolve uma boa técnica combinada com sua perspicácia que é baseada na tática, que é a tática que ele usa. Ele envolve, ele toma conta do jogo.<sup>626</sup>

Neste sentido, o professor San contextualiza complementando sobre técnica e estratégia num jogo de capoeira, que impressiona aquele que vê, em especial o apreciador de combates. E mais, é atrativo para as outras lutas da atualidade, como o MMA, pois trabalha a técnica da luta, com aparatos que dão mais segurança ao aprendiz. Isso é mais atrativo aos olhos de quem quer desenvolver uma atividade como luta, ou como uma prática que gere eficiente técnica de luta; por causa do suporte de apoio didático que hoje estão usando. Desse modo, o professor San discorre observando:

Se tu fizer uma roda de capoeira, uma roda de rua, se o cara vê, ele vai ficar com medo! Porque ali não tem proteção, não tem tatame, não tem nada, entendeu? Então, mesmo que o cara goste de luta, mas tu tens que chamar ele pelo jogo acrobático; mas jogando em cima. Fazendo os golpes rápidos em cima pra ele sentir aquela emoção, adrenalina de ver que o golpe não acertou. Vê que a pessoa esquiva, entendeu? E isso vai chamar a atenção dele. Mas, os acrobáticos, os saltos... isso que chama muito a atenção na capoeira que é a beleza, entendeu? É isso aí!<sup>627</sup>

A situação apresentada por San é uma *performance* de “faz crer”, ou seja, de faz-de-conta, em que se mantém uma fronteira claramente marcada entre o mundo da *performance* e

---

<sup>623</sup> IDEM

<sup>624</sup> SEIGA, 16/02/2014. Depoimento.

<sup>625</sup> IDEM

<sup>626</sup> IDEM

<sup>627</sup> IBIDEM

a realidade diária; e mais, ela cria “[...] a distinção entre o que é real e o que é faz-de-conta”<sup>628</sup>, sempre deixando claro a distinção.

O momento real representa a luta, o combate quando se joga; e o momento lúdico se revela quando da constatação que tudo não passou de um faz-de-conta -, evidenciado na simulação do não contato de um golpe que poderia derrubar ou acertar o jogador para machucá-lo. Percebe-se que o jogo da capoeira está *entre* o real e o faz-de-conta, entre a vida e a arte; e estando entre, ele pode ser *performance*, ele o é.

Como já visto o lúdico e o combativo se interpenetram, como no exemplo apresentado pelo professor San, que destacou um elemento do qual ele dará noções, esclarecimentos sobre a técnica no jogo da capoeira. Inicialmente quando lhe perguntei o que entendia, deu um riso descontraído – exprimindo: é agora? Como explicar isso na capoeira, contudo, ele concebeu seu ponto de vista sobre.

Rsrs... técnica assim... eu posso por exemplo, eu to jogando com um cara, eu posso meter a meia lua. Eu dou uma meia lua, neh?! Eu posso dá um martelo normal. Eu posso dá um rodado (chapa giratória), do jeito que ele tiver. Pode pegar, assim, como pode não pegar.

Agora, por exemplo, ele fez uma queixada, e eu consegui dentro da queixada dele dá um rodado ou um martelo, antes dele tocar o pé no chão, por exemplo -, é técnica. Entendeu? Eu dou um martelo dum lado, ai ele respondeu com um do outro, e ai, dei uma rasteira -, isso é técnica. Entendeu? Eu uso táticas e momentos. E um não dou o golpe todo na doida. Porque chutar o golpe na doida é fácil. Dá um soco, uma ponteira, jogar o cara. Dá um balão nela é fácil.

<sup>629</sup>

Deste modo, San, enfatiza que mestre Carson observa de uma tática bem aplicada, no momento certo. E segue atentando San sobre tática e técnica, no jogo.

Agora, tu fazer um cata-vento, já entrar no step (troca de base de ginga) com uma meia lua de compasso, de contragolpe. Vamos supor que ele fez uma queixada e tu entrou de contragolpe nele. Isso é técnica, porque tu teve o raciocínio rápido. Entrou no momento que ele tava com a guarda aberta. Eu vejo técnica como isso! No jogo da capoeira. <sup>630</sup>

Um parêntese para mostrar o que é o “cata-vento”, ele é movimento-golpe acrobático, que também é traumatizante. É muito efetuado pelo Moleza em seu jogo acrobático, no sãobento grande da regional, ou no jogo de Iúna. Movimento que não foi descrito anteriormente. É um elemento visto na *performance* de seu jogo. Assim, como no jogo do Lelo e de outros

---

<sup>628</sup> (SCHECHNER, 2003, p. 42)

<sup>629</sup> IDEM

<sup>630</sup> IDEM

desse grupo da Marambaia. CATAVENTO – é um movimento-golpe que consiste numa queixada e atrás vem um martelo chutando por cima da perna que saiu a queixada, e ela é a última a sair no golpe e a primeira perna a tocar ao chão.

**Figura 102** - Catavento



Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

Então, retornando a fala do professor San, sobre a técnica a qual no jogo seria diferente quando,

Diferente daqueles bichos todo bruto que vai chutando igual a um louco. Pensa que vai acertar, mais ele vai... dando espaço pra um cara técnico; pegar ele no próprio erro dele. A própria força que ele jogou pra cima do cara, vai vim contra ele na queda; do cara que tem técnica, entrar numa vingativa, entendeu? O cara entrou pra me dá um balão, entendeu? Então eu posso usar uma técnica de bloquear a cabeça dele, que ele não vai levantar o corpo. Mas nem que... (ele seja um) estivador bloqueando a cabeça dele. Isso é uma técnica. Assim, como minha técnica é jogar minha cabeça nele. Também, se ele vim pra me jogar, eu vou bloquear a cabeça dele. Se eu não bloquear, ele vai levantar a cabeça, ele vai levantar o corpo e vai me jogar longe, entendeu? Eu vejo isso!

631

Nesse caso, o jogo de capoeira no que se refere o GMCM, está relacionado à *performance* que realiza a aplicação técnica e tática no jogo, na roda com o outro jogado recombinao pedações de comportamentos duplamente exercidos a partir dos conteúdos “gramatical corporal”.

Seja no jogo de combate, ou no jogo técnico com floreios de movimentos ou no jogo demonstrativo acrobático, o presente estudo buscou saber qual a compreensão que o Grupo Muzenza da Marambaia poderia ter sobre. Dos 20 a 25 *performers* desse grupo, seguem alguns pontos de vista sobre as categorias de jogo as quais foram mencionadas acima.

No Papoeira, Moleza elencou muitas referências de jogadores, e um dos quais admira muito é seu irmão Sant’Clayr – o professor San. E quando perguntei acerca de referência de um “jogo de combate”, que lhe marcou? Responde: “Foi no fight quando o San ganhou”<sup>632</sup>. Lembre-se do jogo do II Mega Fight Pará de Capoeira, competição que o irmão participou e foi campeão, realizado na cidade de Castanhal (PA) – em 2009. Porque San possui um potencial em seu jogo

<sup>631</sup> IBIDEM

<sup>632</sup> SOLANO, 15/12/2013. Depoimento Escrito.

alto – ele é um jogador tranquilo, tem visão de jogo, tem experiência com o tempo do jogo, é um bom estrategista no jogo rápido, é técnico demais nos golpes básicos e combina muito bem os movimentos golpes com seu deslocamento no dialogo corporal do jogo, além dele ter segurança, para criar, improvisar no jogo. Não é um acrobata, mas é um habilidoso lutador que joga o jogo que o berimbau pedir. Nesse sentido, San se pronuncia que

o combate da capoeira é mais o da regional, mesmo, entendeu? Aquele que você entra na roda e faz mais os básicos, tendo preocupação com esquiva, entendeu? De acertar a pessoa dentro do jogo da capoeira porque muitos usam outras lutas como subterfugio, certo? mantendo a técnica, sem ignorância, entendeu? Porque é muito fácil bater. Jogar batendo na técnica é difícil demais.<sup>633</sup>

O instrutor Deco lembra de um jogo de combate técnico que travou com um antigo mestre de Belém, seu amigo, o famoso mestre China. Num evento de Capoeira no município de Marituba, teve a oportunidade de jogar com o mestre que tanto contribuíra para a capoeira de Belém, do Pará – formando outros professores e mestres. E o jogo com mestre China, lhe marcou; nesse sentido o instrutor Deco justifica porque se deparou com uma capoeira antiga, misturada com a contemporânea – que desenvolveu um jogo ofensivo, objetivo. Do qual, por sinal o instrutor é muito habilidoso e extremamente técnico, que é o jogo de cima, o jogo em pé, o de combate. E o jogo com o mestre China, marcou também, porque houve uma contagiante energia na hora que jogavam.

Explica o instrutor que o jogo em pé o marcou movido pela inspiração do jogo que ocorrera com mestre China; segundo, porque possui para além de 20 anos de capoeira vivenciando diversas situações nesse jogo na roda de capoeira. Então, é um jogo que marca e o inspira (surpreende, empolga, altera seu estado), ou seja, sente um prazer e uma liberdade de ser jogado – no caso o jogo de cima.

A questão do momento do jogo. Quando o cara fica meio inspirado, entendeu? O cara faz coisa que ele nem imagina. Mas já fiz! Já foi. E o que me inspira na capoeira... é um jogo de cima. Umas pernadas bonitas. Uma finta de movimentos. Um jogo bem técnico, uma rasteira bem colocada, uma tesoura. A famosa capoeira mesmo. Sem usar outro recurso, de outra arte, só o da capoeira.<sup>634</sup>

O instrutor que no jogo da capoeira o que impressiona – é quando “O cara quando pega uma rasteira na roda, dentro da capoeira. É eu fico muito feliz cara. Porque é a objetividade da

---

<sup>633</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

<sup>634</sup> RICARDO, 26/04/2014. Depoimento.

capoeira”<sup>635</sup>. Contudo, pondera mais uma vez que quando é utilizado “[...] outros recursos que não é da capoeira, das outras artes... aí não fica uma coisa legal! Mas quando o cara traz o movimento de rasteira, tesoura, banda, martelo...égua cara, é uma coisa diferenciada das outras artes”<sup>636</sup>. Um detalhe que ressalta, nesta história de jogar inspirado é que a roda também contagia os jogadores e vice versa.

“A galera também contagia, né, cara! Que a galera tá vendo aquela movimentação; a galera fica inspirando... o cara fica tão inspirado que contagia. Às vezes o cara fica tão inspirado que quando vai vê e diz não!!! Nos 45 minutos do 2º tempo” para o jogo, ou seja, terminam a jogada que estava tão apreciável. E nesses termos, a roda envolvida por aquele contagiante momento, não quer que pare aquele jogo e “[...] quando fica assim o jogo contagia” como um todo jogadores e roda. Isso pode ser visto como resultados do “transe capoeirano” o qual falou-se anteriormente; e sobre os efeitos do “fluxo”, que pode ter produzido nas pessoas quando estão envolvidas “inteiramente” ao jogo, trazendo mudança de comportamento na roda e nos jogadores. Vendo a luz dos estudos da *performance*, poderá ser caracterizado como um jogo *performativo* e *performativo* desta dada situação eventual. Lelo compartilha que o combate **técnico** no jogo da capoeira foi apreciado o qual pode apreciar por meio de um vídeo de capoeira.

Vejo muitos vídeos de técnicas de jogo, e capoeira, mas assim,... tem um que não dá pra esquecer é Jabazinho e Mestre Feijão, que foi uma capoeira, já com técnica, que foi no 4º Mundial, num DVD que eu vi. Se vê que tem muita técnica e floreio. Ao mesmo tempo que tinha floreio, tinha técnica. <sup>637</sup>

Ele descreve com entusiasmo o professor Jabazinho<sup>638</sup>, que é um excelente habilidoso na arte acrobática e floreio no jogo da capoeira, e em especial no 4º Festival Cultura de Capoeira Muzenza, realizado em 2007, na cidade de Saquarema (RJ). Como Mestre Feijão possui potencialidades para jogar com técnica mesclado com floreio e saltos acrobático, ele e jabazinho protagonizaram um belo espetáculo na final do campeonato – eu testemunhei ao vivo o jogo deles dois. E entendo o que Lelo expressa, no jogo aconteceu: “Entra aqui, entra ali, cabeçada,

---

<sup>635</sup> Idem

<sup>636</sup> Idem

<sup>637</sup> RICARDO, 07/05/2014. Depoimento.

<sup>638</sup> O professor Jabazinho foi um integrante do GMC que começou muito criança no grupo. Saiu do grupo no início de maio de 2014. Hoje, faz parte de outra escola de capoeira. Ele sempre se destacou em realizar um jogo muito acrobático, com muitos saltos de média e alta complexidade de execução. Mas observei que esses últimos sete anos ele cresceu muito em jogo técnico, e isso foi evidente verificar em muitos vídeos, dos eventos que o grupo promovia, esse crescimento.

rasteira, aí dá-lhe uma rasteira, vem pro mortal (salto de alta complexidade), dá uma rasteira, sobe na negativa, aí vem pra uma meia lua... uma capoeira bonita! num campeonato”<sup>639</sup>.

Não é nada fácil de entender, portanto, tentarei descrever ao menos um pouco, objetivamente, o que foi esse jogo deles, entendendo, que nossas palavras serão insuficientes para descrever o foi o jogo entre eles, a performance de desempenho e estética artística impressionaram na aplicação técnica dos fundamentos básicos da capoeira, que eram floreados com movimentos acrobáticos e mais saltos.

Um jogo que envolveu movimentações de capoeira ligadas criativamente, combinando na maioria das vezes, a aplicação dos movimentos no tempo certo do jogo, que é em harmonia com o ritmo do fundamento do jogo. Destacava evoluções no jogo com a combinação de elementos de força, equilíbrio e precisão na aplicação dos movimentos da capoeira. Até parecia um jogo ensaiado, coreografado, para uma apresentação “show de capoeira” para turistas – que envolve uma *performance* executada com golpes de pernadas, simulações de entradas e saídas de golpes de combate misturado com a apreciável acrobacia dos saltos, que arisca o corpo ao perigo mortal, ao mesmo tempo, demonstra a beleza estética do corpo acrobata.

No entanto, não fora um jogo coreografado, foi um jogo que casou; que deu certo -, em que seus criadores, os fazedores permitiram jogar juntos, jogar um jogo com vantagem para os dois. E quanto à desvantagem – que aparecia num vacilo no jogo, também, ganhou o *ethos* de espetacular, pois, um movimento-golpe bem aplicado pelo jogador resultou na queda do oponente, mas o resultado foi ir ao chão, caindo com técnica.

E dinâmica não faltou no jogo de Mestre Feijão e Jabazinho. A aplicação de um movimento-golpe, tecnicamente bem aplicado, e respondida tecnicamente com uma bela caída – faz parte do jogo dos performers, mais experientes do GMC do polo da Marambaia. Lelo lembrou que foi no jogo da regional que ficou comovido também. Ele conta:

Jogando com um mestre que era do grupo, que saiu recentemente – mestre Jaguará. [...] entrei pra jogar na roda em setembro de 2012. [...] Foi num evento que houve lá em Moju. Entrei pra jogar na roda e ele cortou pra jogar comigo. E isso eu achei, assim, um prazer poder jogar com ele. Fiquei tão feliz e empolgado. Ele falou: “solta teu jogo”. Aí eu soltei. Dei uma movimentação que pegou de raspão. Foi um martelo. Pegou assim raspando. Ele se esquivou; veio e me deu dois martelos e dois tapas, dois galopantes, me deu um arrastão e me jogou. Eu fiquei tão... eu digo assim, que fiquei... era uma coisa que eu não esperava. Senti uma satisfação grande de jogar com um mestre assim. Uma coisa que eu não esqueço. <sup>640</sup>

<sup>639</sup> RICARDO, 07/05/2014. Depoimento.

<sup>640</sup> LIMA, 07/05/2014. Depoimento.

Esse fato que aconteceu com Lelo jogando com mestre Jaguará, um jogador muito experiente na arte do jogo da malandragem, das manhas, estilizado, que foi um modelo para muitos do grupo e para os outros de fora. É de certo modo até espetacular. Pude presenciar muitas rodas, onde eles se apresentaram e a energia festiva crescia quando uma rasteira, uma vingativa, uma tesoura, uma banda levava o outro jogador ao chão.

E muito mais euforia resultava quando o que foi levado ao chão, respondia levando o outro ao chão - nesse jogo de pergunta e resposta, de ataque e defesa. O surpreendente, de um jogo de capoeira, que pode caracterizá-lo como um evento extra-comum – ao vivo - é a aparição criativa de conhecimento, que ocorre no calor do jogo corporal; muito mais evidenciado quando toda roda participa em um comportamento tomado de festividade, a cada ação que os jogadores respondem no jogo. No “Papoeira”, Moleza descreve de modo geral o jogo do grupo do polo da Marambaia – “Eu acho bacana, porque cada um tem seu estilo, não é aquela coisa robótica, todo mundo igual, cada um tem seu jeito de jogar, uns mais nos movimentos, outros nos saltos, outros nas pernadas, isso que eu acho bacana”<sup>641</sup>.

Constatou-se que o jogo desse grupo é predominantemente objetivo, que tem a facilidade de desenvolver jogadas em pé, são habilidosos no jogo de são bento grande da regional, primam pela execução técnica da luta através dos fundamentos básicos do jogo, descrito pelo professor a partir do seu método de ensino. E isso é tão forte que o professor San exige o aperfeiçoamento desde quando o aluno inicia os treinamentos da capoeira, na academia que ele ensina.

Lelo, conta que passou um ano treinando o básico – esquivas e pernadas. E que só depois, de um ano começou a experimentar as modalidades de jogo da capoeira Angola, com mais segurança (jogo de são bento pequeno, por exemplo). Neste sentido, verificou a expressão identitária que não é formatada na capoeira angola, o grupo sente dificuldade de expressar com mais liberdade no jogo de angola, são bento pequeno.

Diferente do jogo da regional que é mais formatado, a regional exige uma ginga formatada, deve possuir um “modelo” – braço na frente do rosto (para-choque), um balanço menos expressivo teatralmente, em comparação com o da ginga que propõe a angola, pois, a ginga da capoeira angola ela não é imposta um formato modelo, possui mais liberdade do jogador, gingar da maneira que o corpo expressar. Possui, mais manhas, malandragem no

---

<sup>641</sup> SOLANO, 15/12/2013. Depoimento.

balanço, muito mais insinuações de engano, ou seja, possui uma liberdade maior de expressão do corpo, do jeito que o jogador criar.

E o jogo dos performers do GMCM é potencial no jogo ligeiro, objetivo – jogo em pé, mas agregado com saltos e acrobacias. Descobri que isso se dá por conta da base de ensino que o seu professor prima. Apesar dos alunos terem a liberdade de buscar também outras formas e expressões de jogo no Grupo Muzenza como buscam e desenvolvem.

Por exemplo, o Monitor Fino, que faz parte da escola do polo da Marambaia, mas está residindo na França, desenvolve na cidade de Paris e Saint-Ouen um trabalho com a capoeira, pelo GMC. Ele se atualiza em sua escola de capoeira de origem de ano em ano, quando vem de férias ao Brasil. Ele tenta manter essa característica de jogo que possui a escola da Marambaia, mas potencializa outros elementos na *performance* das modalidades que joga. É um jogador de combate técnico, porém é uma referência a partir do polo da Marambaia para a Europa, como um acrobata de solo.

Em sua formação profissional, o atleta desenvolve shows artísticos acrobáticos de saltos em piscinas e em solo. E quando efetua em seu jogo de combate técnico os saltos e floreios – o seu jogo no são bento grande da regional, adquire uma surpreendente performance técnica e artística. Fino frisa que tem tentado não perder a característica de jogo que possui os jogadores da Marambaia – “[...] uma característica que faço questão de não perder”<sup>642</sup>, mas admite que “Mudei muita coisa, tenho muitas influências, mas minha, minha linha e ver você e o San jogar”<sup>643</sup>; ou seja, porque ele considera que tanto o meu jogo e do professor San, segue a “linha” de “Um jogo solto em cima, sem covardia, e muito bruto!” – sem covardia, que não sai dos fundamentos da capoeira, e , bruto, que é uma característica de um jogo mais duro, objetivo, ofensivo. E em sua opinião – ele acha que o professor San e eu, “[...] são os melhores capoeirista de Belém”<sup>644</sup>. Ele confere referência em nós

Porque ninguém joga tão bonito como vocês. Tem gente em outros grupos bom, mais tem a mesma liberdade de jogo. Vocês não têm limites, nos movimentos de vocês.

São bons. Coco tem um estilo muito bonito, Deco, mas não tem a mesma autenticidade de vocês nos movimentos. Deco é bom, mas e meio quadrado nos movimentos. E vocês a cada joga tem coisa nova, não são extraordinárias mais imprevisíveis. E constatei isso no Mundial no Rio (2013). Nunca vi o San jogar com tanta leveza. E você foi o mais criativo da roda. Isso na roda de rua.<sup>645</sup>

<sup>642</sup> ROSÁRIO, 17/10/2013. Depoimento.

<sup>643</sup> IDEM

<sup>644</sup> IDEM

<sup>645</sup> ROSÁRIO, 17/10/2013. Depoimento.

Por outro lado, Fino admite que o jogo que mais gosta de jogar – diferentemente da opinião do Moleza, Lelo, instrutor Deco e do professor San, que é o jogo de São Bento grande da regional – em cima, é o jogo de São Bento pequeno da Angola. Explica, “Por causa do ritmo e do jogo teatral, artístico que o jogo caracteriza”<sup>646</sup>. Perguntei a ele: por que, por causa do ritmo? Então, responde, porque “Sem ritmo não tem jogo. O ritmo que caracteriza o jogo; se o ritmo é acelerado, jogamos rápido. E como o ritmo do São Bento pequeno, tem uma outra energia, um outro universo que caracteriza uma outra forma de jogo. Um jogo mais livre em que as formas de comunicação entre os dois jogadores chegam a ser uma arte um improviso teatral”<sup>647</sup>. E ele vai mais além com suas ponderações sobre esse jogo – que “O jogo em si, posso até comparar com um espetáculo de teatro ou de dança, porque é cheio de improvisos[...]”, onde o cantor solista junto com o coro da roda, através da “[...] música inspira!”<sup>648</sup>.

Moleza no papoeira expressa que possui uma grande admiração pelo jogo acrobático que foi realizado pelo monitor Fino e pelo professor San no Evento: II Ver-o-Peso da Capoeira. Foi um jogo que marcou ele. “Porque o Fino voava nos saltos, aí o San fazia uns movimentos de chão muito firme, e o San também”<sup>649</sup>. Esse jogo descrito foi no jogo de São Bento grande – observa Moleza.

Já que estamos adentrando na outra categoria de jogo, o técnico com floreio, após o de combate técnico. Vamos ouvir um pouco o professor San, tem a dizer sobre

Técnica com floreio - é um jogo... aquilo que eu tava falando de criar situações... Poxa, se eu quero pegar uma pessoa no jogo, eu quero fazer um golpe nela. Mas eu não quero que ela saiba que eu to com aquela intenção. Diferente da técnica de combate – que a pessoa sabe que eu to com a intenção mesmo. Quando eu to muito em cima; travado, chutando – eu quero mesmo combater. Se eu não quero que a pessoa saiba, um elemento surpresa. Eu vou florear, entendeu? eu vou jogar pro lado, pro outro, deixando ela a vontade, entendeu? pra quando no momento certo, eu aplicar o golpe. O golpe que vai definir a luta, entendeu?<sup>650</sup>

A acrobacia é algo que fascina a humanidade há séculos. É uma arte milenar cujo surgimento não é certo. E pode-se verificar presente no circo, na ginástica, na dança, nas lutas

---

<sup>646</sup> IDEM

<sup>647</sup> IDEM

<sup>648</sup> ROSÁRIO, 17/10/2013. Depoimento Escrito.

<sup>649</sup> SOLANO, 15/12/2013. Depoimento Escrito.

<sup>650</sup> SOLANO, 04/01/2013. Depoimento.

e em outras manifestações culturais. Luiz Almeida<sup>651</sup> realizou um estudo “Ritual, risco e arte circense”, o qual ele trata sobre o tema da acrobacia. Então, Almeida afirma que a acrobacia envolve elementos da guerra, do esporte e da arte, "uma vez que a acrobacia é um misto de destreza física (esporte), risco (guerra) e beleza (arte)"<sup>652</sup>. Nesses termos, o fazedor da acrobacia o público mais leigo o vê como alguém que possuísse poderes sobrenaturais, por conta, que ele desafia a gravidade, o equilíbrio e os limites do próprio corpo, afinal, ele tem o “poder” de poder voar.

Em relação aos acrobatas - Soares<sup>653</sup> ressalta que existe no corpo desses artistas, a partir do espetáculo que proporcionam apresenta em outra lógica. Se coloca contrário para com a domesticação do corpo, o qual é subordinado à razão instrumental. E a apresentação espetacular do acrobata promove um espaço de visão que alcança o espectador e pode ser por ele tocado. E esse tocar que é promovido pela acrobacia por meio do acrobata, pode ser ocasionado dentre entre eles, a perfeição na execução de seus movimentos, o risco que pode apresentar a acrobacia e imprevisibilidade.

Geralmente, o público é impressionado pelo medo e pela sensação de liberdade, por conta da experiência que é adversa às situações observadas no dia-a-dia, é extra cotidiano. Fica impressionado por conta das realizações que subverte o mundo dito normal, em que o corpo está habituado a se comportar. Marco Bortoleto<sup>654</sup> considera que as realizações acrobáticas, são de um "mundo inverso" – e que este implica num movimento antinatural. Bortoleto explica que o andar é uma herança genética que todos os seres humanos poderão desenvolver. No entanto, quando o um capoeirista resolve plantar bananeira e andar sobre as mãos; isso não é considerada uma habilidade que habitualmente não advém desta herança e que pode adquirir possível após muito treinamento e empenho -, por essas razões é considerado que o acrobata se apresenta com uma habilidade antinatural. E quanto ficar equilibrado sobre uma das mãos é ainda mais complexo e mais distante da natureza humana – afirma Bortoleto.

Pasqua<sup>655</sup> nos diz que o acrobata capoeira possui como repertório corporal movimentos diferentes das acrobacias encontradas em outras manifestações culturais. Ela afirma quanto ao surgimento das acrobacias da capoeira, não se pode comprovar com precisão está origem. Porém, ela tem uma certeza, que,

---

<sup>651</sup> (2008)

<sup>652</sup> (ALMEIDA, 2008, p.198)

<sup>653</sup> (2001)

<sup>654</sup> (2008)

<sup>655</sup> (2008)

[...] o capoeira realiza acrobacias de forma particular. Se existe um movimento que é similar ao da Ginástica ele será feito, ou começando de forma diferente, ou torcendo o tronco, ou com abuso de sustentação de coluna, ou girando, e sempre buscando olhar para frente, como se o seu companheiro estivesse ali. Na capoeira as acrobacias não possuem regras, podendo ser executadas de várias formas possíveis. Além disso, o capoeira sempre emenda uma acrobacia na outra, como se fosse uma continuidade, como se estivesse dançando, sozinho num show de Capoeira, ou com o seu companheiro em uma roda.<sup>656</sup>

Desta feita, os capoeiristas reconhecem o “floreio” como sendo acrobacia. E os significados atribuídos a palavra floreio, segundo os dicionários, é o ato de florear, significa adorno, variação musical, também é capricho, elegância no andar, no falar, no escrever. Assim, o “floreio” se torna um ornamento para o jogo da capoeira, “[...] algo que chama a atenção do espectador/jogador, um movimento que agrada o sentido da visão”<sup>657</sup>.

E o aprendizado dos “floreios”, no GMCM, é simultaneamente aos outros elementos que se baseia o ensino desta escola de capoeira. Pode-se encontrar diversas finalidades para a acrobacia na capoeira. Dentre essas, Pasqua<sup>658</sup> nos ajuda a elenca algumas: a) No plano do aprendizado, a acrobacia pode propiciar ao aluno flexibilidade, elasticidade, agilidade e equilíbrio, força nos braços e flexibilidade da coluna vertebral (por exemplo, sequências distintas de Au’s e bananeiras); b) No plano da luta, as acrobacias tem a finalidade ao mesmo tempo de movimentos de ataque e de defesa; c) No plano da expressão – pois, o capoeirista se expressa, se sente grande e pequeno como uma criança, é desta forma isso é um jogo da liberdade. Almir Areias<sup>659</sup> considera que todo movimento que servia como arma ao capoeirista era também utilizado por ele como forma de manifestação e expressão dos seus sentimentos.

Para compartilhar uma ideia de jogo de capoeira que marcou o GMCM, e que surgiu num Papoeira que tive com o instrutor Deco e que confere minha tese – o jogo da capoeira não é só pernada, ela é um jogo corporal de perguntas e respostas. Então, a resposta dada ao Deco, foi uma bela rasteira; que o deixou ao chão.

Foi um jogo que ocorrera no III Ver-o-Peso da Capoeira<sup>660</sup> – entre o Mestre Namorado e meu aluno João Grandão<sup>661</sup>. Os jogadores se posicionaram ao pé do berimbau, um agachado e o outro numa cadeira de rodas, com sua inteira presença, e emanando energia, inspiração... a roda; a qual, percebi que se voltou impressionada para aquele momento.

---

<sup>656</sup> (PASQUA, 2008, p. 40)

<sup>657</sup> (IDEM, p. 42)

<sup>658</sup> (2008)

<sup>659</sup> (1984)

<sup>660</sup> Realizado em 09 de dezembro de 2012 em Belém pelo Grupo Muzenza;

<sup>661</sup> Vou usar o apelido dele, por questões éticas. Aluno cadeirante, tetraplégico que faz parte do grupo que eu ministro vivencias com a capoeira – em um Abrigo Especial que está localizado em Belém.

**Figura 103** – Um Jogo de Capoeira que Desafia



Foto: Acervo do GMCM

O instrutor Deco, seus alunos e eu num Papoeira, no final de sua aula, falando sobre jogo de combate, jogo que inspira, impressiona, mexe com os sentimentos, falou no meio de todos, dirigindo-se a mim.

Esse muleque mexeu com os meus sentimentos uma vez. (Joelson: Por que Deco? Risos) Esse muleque leva um trabalho cara. O seguinte, quando a gente tem família, quando a gente tem filho, sabe? ...(ficou reflexivo e sério) Leva um trabalho com pessoas especiais, entendeu? Com pessoas que praticamente está numa fase de estado vegetativo ali, cara! Porra cara; é uma coisa assim que é inexplicável, porque a gente vê uma criança tirar um sorriso de uma pessoa especial que está numa cadeira de roda, cara, sem poder movimentar, praticamente imóvel. Mexendo só o olho e a cabecinha ali. Cara, aquilo ali... só não chorei naquele dia ali, porque meu coração... eu me segurei. Mas eu chorei por dentro. Mestre de capoeira que nunca tinha visto aquele sentimento ali. Cara, caiu em prantos. Porque não é qualquer pessoa que faz aquilo ali com amor! <sup>662</sup>

Já aproveitando a oportunidade perguntei a ele se isso era considerado jogo de capoeira? Ele abriu um sorriso e me respondeu:

Égua, cara, isso aí é mais do que jogo! Porque, puxa cara, isso se dá o nome de amor pelo esporte, entendeu? Fazer uma coisa com amor. De passar o conhecimento pra pessoas de... Cara, com toda sinceridade, eu naquela situação ali não tinha essa capacidade, como o senhor teve para desenvolver esse treinamento com uma criança especial. Como eu falei pra ti: “olha não vai dá pra mim jogar”. Eu vou ter que me, eu vou ter que me... Eu estou me sentido aqui como um iniciante! <sup>663</sup>

No mesmo instante lancei outra questão para Deco: então, o jogo é só pernada?

Não é só pernada cara. Não é só treino, entendeu? A gente olha, também se aprende. Olhando também se aprende! [...] Foi... um momento, que mexe com

<sup>662</sup> RICARDO, 26/04/2014. Depoimento.

<sup>663</sup> IDEM

a gente! ainda, mais que eu que tenho família. Vê cara que a capoeira envolveu dessa forma, cara. É muito gratificante!<sup>664</sup>

Após declarar isso, questionei se aquela situação, aquele jogo, tinha dado uma rasteira, naquele dia.

Puxa, meu amigo!!! Na verdade, muleque, fiquei sem chão, fiquei sem chão! Na verdade eu pensei que eu vou ter que me adaptar a esse método de capoeira aí, entendeu? Eu tenho que me adaptar, porque capoeira não é só pernada, como tu falaste. Tem momentos, que tu tens que saber lidar com situações adversas. Dada situação adversa. Complexo de vida.<sup>665</sup>

Deparar com situações adversas, no jogo de capoeira, acredito que é um movimento constante, especialmente num jogo de combate técnico, em que utiliza-se a técnica com floreios (acrobacias) ou no que vai para além do que se concebe como jogo de pernadas. Considerando que todo jogo de capoeira é demonstrativo, assim, puxando mais para o campo das artes, indaguei com os *performers* da Marambaia sobre o “jogo demonstrativo”, que potencializa as acrobacias, os floreios; e que pode até entrar naquela fase da performance, que sugere Terrin, Schechner e Apper – o *rehearsal*.

Então, pude observar que no GMCM eles “treinam-ensaiam” sequências de saltos floreios, também, as sequências de Mestre Burguês e de Bimba e a Cintura Desprezada com mais outros balões. É o que compõe basicamente o jogo demonstrativo do Grupo. O professor San ensina que o jogo demonstrativo acrobático da capoeira

[...] é jogo de floreio pra apresentação pra escola, pra qualquer lugar. Numa praça, entendeu? Que é o que vai chamar os alunos, porque a luta chama!, entendeu? Mas é complicado tu ir pra uma praça e começar a se esmurrar com o outro lá, entendeu? E aí, o pai não vai querer colocar o filho pra treinar capoeira. Então pra chamar o cartão de visita... é o jogo acrobático.<sup>666</sup>

San fala muito comovido do jogo que viu em Belém, de Mestre Cobra Mansa, um baiano jogador-angoleiro, ilustre capoeirista conhecido mundialmente, excelente jogador de capoeira, muito destro e criativo na arte da capoeira. O jogo descrito foi quando Mestre Cobra Mansa veio pela primeira vez à Belém, em 28 de setembro de 2008. San o viu jogando numa roda na Praça da República, como:

---

<sup>664</sup> IDEM

<sup>665</sup> RICARDO, 26/04/2014. Depoimento.

<sup>666</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

Esse bicho é um animal jogando capoeira; velho. Ele faz muita coisa ali, cara. Ele entra no cara de tanta forma. E ele é um senhor já, ele é um coroa, entendeu? E ele tem uma agilidade, parece que ele não tem osso. Ele já sai de uma ponte, pra uma cabeçada. Quando o cara sai pro lado, ele já mete o pé ali. Ele já vai, parece que tá se torcendo todinho. O cara é espetacular. Ninguém sabe de onde vem o golpe dele, entendeu? O cara é bom! Bom. O jogo dele é bom pra caramba!<sup>667</sup>

No Papoeira San, Moleza e Lelo coincidiram com a mesma opinião sobre o jogo que mais marcou para eles como um jogo de floreios. Foi o entre os professores Jabazinho e Magrela, no 7º Encontro Mundial de Capoeira Muzenza, ocorrido no Rio de Janeiro, em janeiro de 2013. Esses dois jogadores deram um show de acrobacias num jogo de são bento grande da regional. O jogo deles, segundo San, deixou impressão por causa da “[...] expressão dos caras, expressão do braço, entendeu? A agilidade, sabe!?! O cara da uma rasteira, e aí o cara pula já entrando em outro golpe, entendeu? A expressão dos caras, o jogo deles é muito bacana”<sup>668</sup>. E esses capoeiristas citados por San são para Moleza e Lelo, como modelos de jogadores que floreiam e saltam bonito no grupo.

Assim, Moleza e Lelo confessaram que acompanham os saltos e as acrobacias, de Jabazinho e Magrela, para tentar aprender e realizar nos seus jogos de floreio. Por exemplo, Moleza faz muito o “helicóptero”, “árabe parafuso” – que é muito executado por Jabazinho e Magrela. Ver a seguir.

HELICÓPTERO – consiste em uma armada que completa na vertical um giro de 360º no ar.

**Figura 104 - Helicóptero**



<sup>667</sup> IDEM

<sup>668</sup> IDEM

Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

ÁRABE PARAFUSO – é uma acrobacia que inicia com um Aú sem mãos e gira o corpo na horizontal, realizando um giro de 360° no ar.

**Figura 105** – Árabe Parafuso

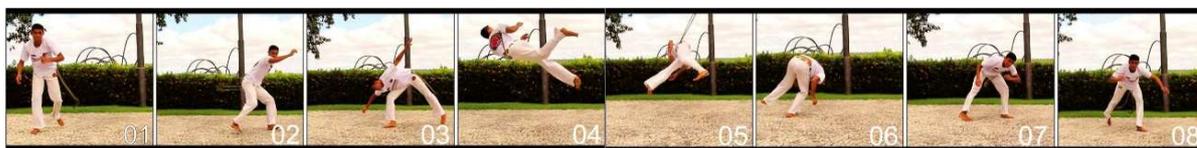


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson.

### **Uma noção sobre a qualidade de um bom jogador-performer-muzenza da Marambaia**

Um jogo de capoeira “bonito” é concebido por jogadores que dispõem de valências físicas bem condicionadas ao exercício por meio do treinamento e da experimentação diversificada do jogo na roda. Que desenvolvam com segurança, destreza os fundamentos básicos da atividade, de maneira bem aplicada, no jogo de pergunta e respostas, e se puderem acrescentar acrobacias e floreios, ficará mais espetacular, além do fator surpresa que parte da criatividade e do momento oportuno no jogo.

Assim, na voz do *performer-muzenza* da Marambaia, nos dá a noção do que é um bom jogador de capoeira. Nesses termos, o mentor desta escola de capoeira nos esclarece - o professor San. Primeiramente o jogador “[...] tem que ter muita disciplina no treino dele. Tem que ser disciplinado. Eu ficava de frente pra parede treinando (concentrado). Eu não gostava de ficar conversando na hora de treino, não!”<sup>669</sup>, ou seja, ter concentração e objetivo focado no treinamento, nas metas do plano de treinamento.

Segundo aspecto que o jogador tem que possuir “[...] ter muita tranquilidade. Cabeça no lugar. Às vezes o cara treina, treina, treina, e, pegou um martelo... ai se descontrola. Às vezes, ou ele vai pra cima, ou ele fica com medo. Então some todo jogo dele. Então, tem que ter muita calma”<sup>670</sup>. Em outras palavras, ele vaia obter este estado quando estiver seguro das habilidades e fundamentos do jogo e isso vem através de um treinamento disciplinado e com muita realidade de jogo, ou seja, ele deve experimentar no treino e na roda, jogar se deparando com muitas situações de jogadas, com distintos jogadores.

O professor San concebe que o jogador “Tem que saber receber um chute e manter o jogo pra poder revidar a situação, entendeu?”<sup>671</sup>, e mais, ele deve ter “[...] experiência de roda.

<sup>669</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

<sup>670</sup> IDEM

<sup>671</sup> IDEM

O cara tem que ir em roda jogar com pessoas diferentes, situações diferentes, entendeu? Aí ele vai se tornar um bom jogador”<sup>672</sup>. Porque o capoeirista que

[...] só fica na academia dele jogando com as mesmas pessoas, dificilmente vai ser um bom jogador. Porque ele vai...ele tá acostumado com aquele pessoal ali, mas quando chega um diferente ele estranha e o jogo dele todo some, entendeu? Então o cara pra ser um bom jogador, ele tem que ir em muitas rodas de capoeira. Treinar muito, muito mesmo! Treinar muito básico, muito básico, muita queixada, armada e meia lua, giro de esquiva.<sup>673</sup>

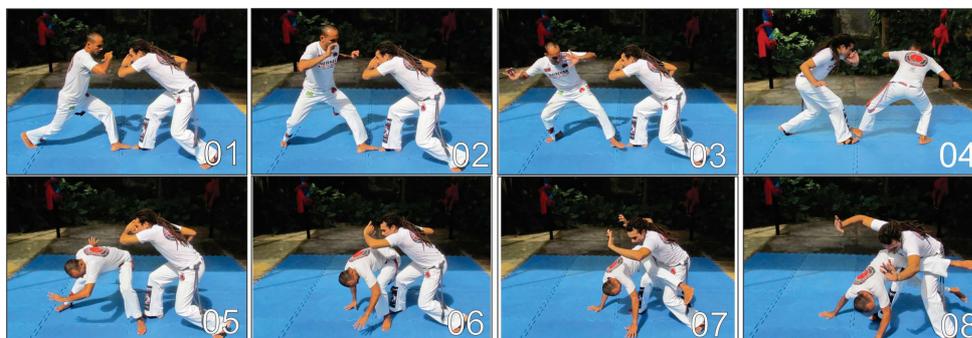
Terceiro aspecto para poder ser um bom jogador é que “Ele tem que treinar sempre imaginando a situação”<sup>674</sup>. Por exemplo, quando ele estiver

[...] treinando sozinho ali, mas se ele dê uma queixada, ele não vai...treinar por treinar uma queixada. Ele tem que treinar e já imaginar que tá vindo um contra golpe. Na cabeça, ali mesmo. E aí já... fazendo uma esquiva, uma coisa... mesmo que não esteja ninguém ali, somente ele treinando. E depois chamar alguém pra treinar com ele. Pôr em prática aquilo que passa na cabeça dele.<sup>675</sup>

San até comentou que quando se está nesta fase criam-se muitos conteúdos para treinar. “Porque as vezes eu to parado vem às coisas na minha cabeça, entendeu? Aí não tem ninguém pra treinar, aí eu esqueço”<sup>676</sup>. E quando já vem fértil e genialmente em sua cabeça, existindo alguém ou um grupo para treiná-lo, para colocar em prática seus pensamentos, então, desenvolve novidades. Por conta disso, começou a gravar em vídeo alguns desses conteúdos.

Deste processo, criou para mais de dez simulações de ataque e defesas a partir de suas experiências de jogo, de roda. O professor San me concedeu algumas dessas simulações que são utilizadas como movimentos-contragolpes no jogo mais objetivo e ofensivo. Dos quais vou expor algumas a baixo:

**Figuras 106** – Simulação de Defesa e Ataque sistematizada pelo Professor San



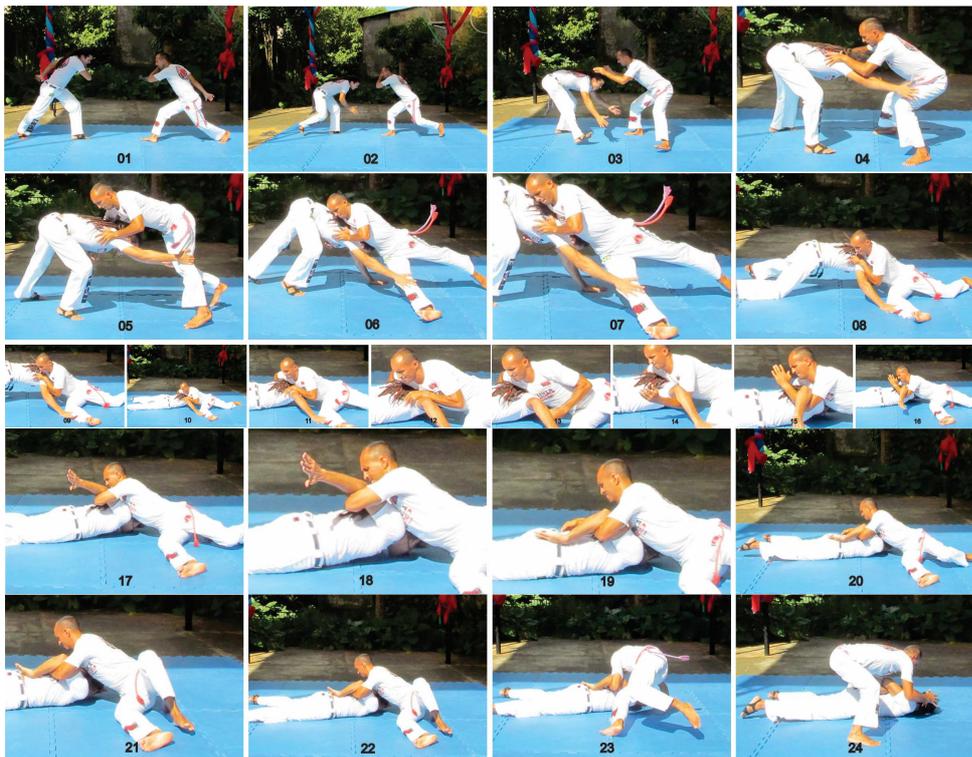
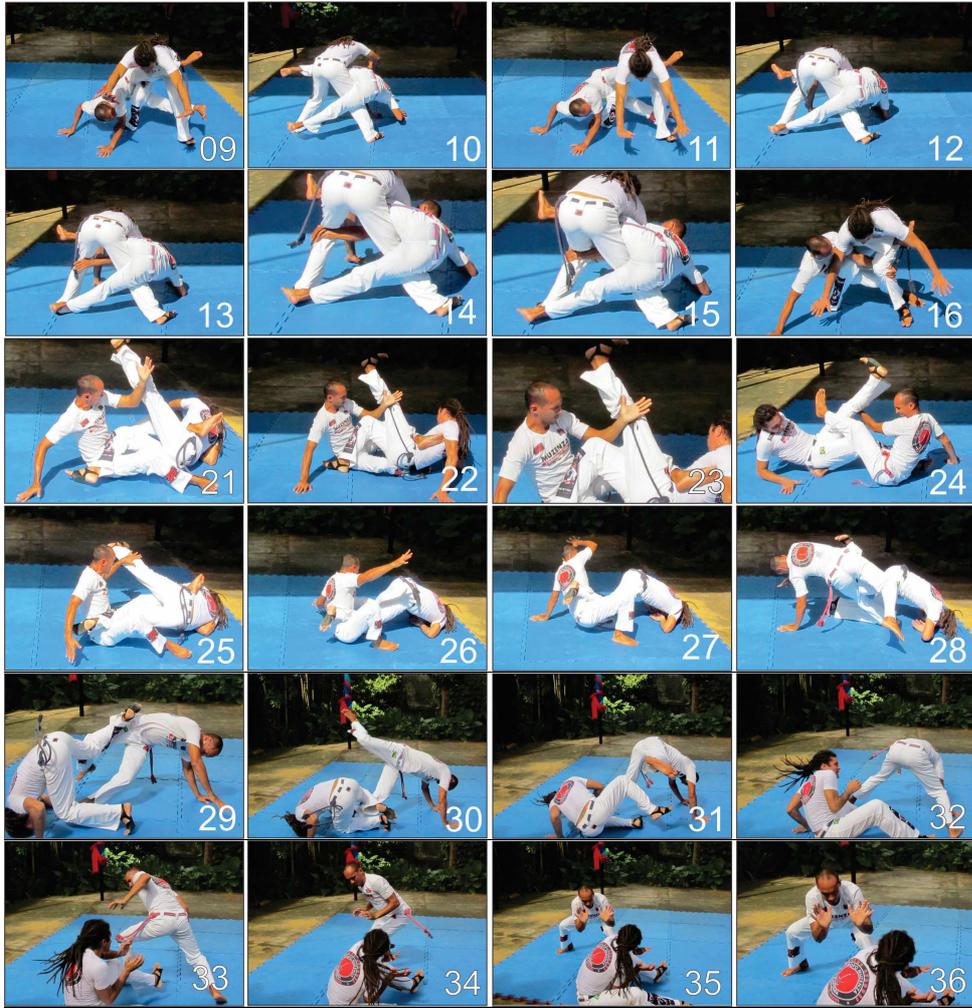
<sup>672</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

<sup>673</sup> IDEM

<sup>674</sup> IDEM

<sup>675</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

<sup>676</sup> IDEM



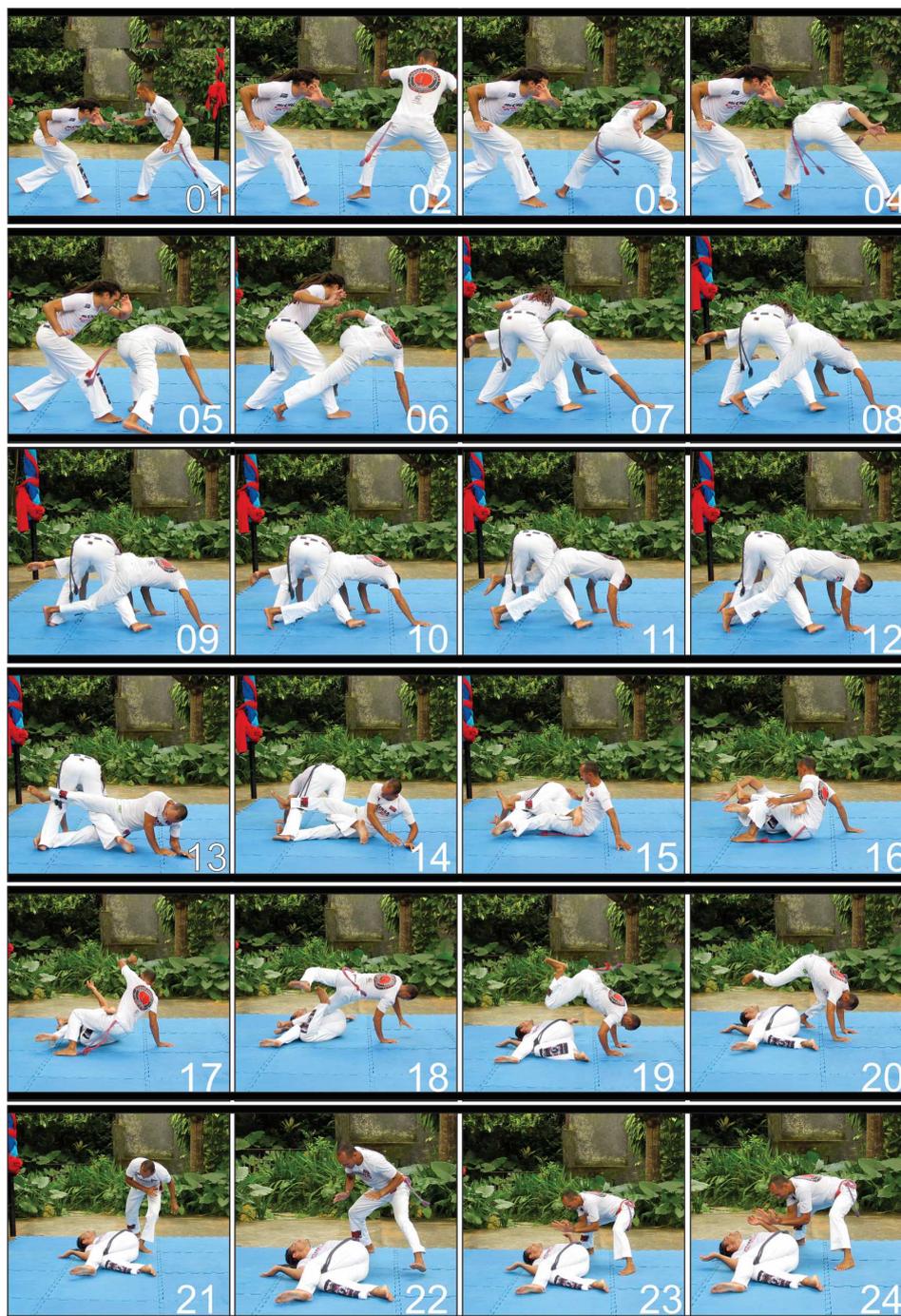


Foto: Plínio Rodrigo/ Arte: SOUSA, Joelson

San comentou inclusive que viu uma de suas sequências sendo ensinada em uma oficina em um evento do Grupo Muzenza. Deste fato ele conta:

Inclusive eu fiz uma saída de tesoura. Eu não sei se me copiaram, né!? Mas nunca tinha visto ninguém fazer. Aí eu vi um mestre fazendo lá no Rio. Eu te falei, né?!? Mas caiu na internet antes de ir pro mundial. Caiu, ficou uma semana, e eu disse pro menino tirar. Não sei se o cara (mestre) viu. Porque eu vejo os outros, porque eles não podem me vê também, né? Não sei se ele viu.

Mas só sei que aquilo ali que ele fez, que o pessoal ficou impressionado com aquilo ali, com aquela criatividade dele, eu já fazia a muito tempo.<sup>677</sup>

Professor San pontua algumas dicas de um bom jogador quando pergunto quais são os golpes e esquemas de movimentos que sempre está efetuando no jogo, na roda.

Eu não tenho, assim?! Porque o jogo do cara fica manjado. Tu tá vendo aquela filmagem agora, égua tu não faz mais isso, né!? Às vezes eu paro, porque eu tenho que mudar de vez enquando, entendeu? Então eu não fico numa sequência. Até porque quando o cara fica numa sequência, e o outro tá olhando, então ele já sabe onde te pegar no final da sequência, entendeu? Aí eu não mantenho uma sequência. O meu jogo é mais improvisado, entendeu?! Eu vou pra cima. Aí o cara da uma rasteira, aí eu pulo, fazendo alguma coisa, entendeu? Eu gosto muito de improvisar. Às vezes eu pego aquele golpe velho e faço. Faço aqueles movimentos velhos, mas eu não gosto de manter um jogo tudo igual o tempo todo. Sempre deixo de fazer os movimentos e começo a fazer outros. Aí tu volta, faz aquele, e aí, mistura com outros.<sup>678</sup>

Isso tudo para que os outros capoeiristas não fiquem estudando o jogo dele - San considera uma tática. Usa até uma analogia para explicar a ideia, “[...] O técnico de futebol, ele muda a tática do campo, dependendo com quem ele vai jogar. O capoeirista tem que mudar a tática do jogo dele. Porque tem gente que fica te olhando”<sup>679</sup>. Por exemplo,

Eu na Praça da República olhava aqueles caras jogando, lá! então, o que acontecia? Muitas vezes fui olhar, mas por que eu ía olhar? É porque eu queria ver as falhas deles, queria ver onde eles erravam. Assim, eu queria treinar em cima daquilo que eles faziam, entende? Se eles estavam fazendo muito gancho, eu treinava uma saída pra gancho, se eles faziam uma finta de martelo e chutavam com outro, eu já sabia o que fazer. Então, eu ficava um tempão fazendo isso. Mesmo porque eu os vi durante os anos, eles jogavam bem, mas era a mesma coisa que eles faziam. Então, quando o cara chutava martelo com a direita eu sabia que eles iriam dá com a esquerda. Quando eu comecei a jogar com eles, eu já sabia o que eles iam fazer. Por isso, que muitas vezes eles paravam de jogar e me davam soco. Porque eu já sabia. Porque eu tava estudando. Eles faziam uma sequência, entendeu?<sup>680</sup>

Esse é o motivo pelo qual o professor San tem a preocupação de mudar as sequências o tempo todo, para que os outros tenham dificuldade em estudá-lo no jogo. Outro detalhe – “Eu também, não fico em roda por ai mais, porque os caras ficam estudando a gente. Ai complica, viu!”<sup>681</sup>. Quanto a aprendi na capoeira que antes de entrar numa roda, deve-se observar os

---

<sup>677</sup> IBIDEM

<sup>678</sup> IBIDEM

<sup>679</sup> SOLANO, 04/01/2014. Depoimento.

<sup>680</sup> IDEM

<sup>681</sup> IDEM

jogadores, “corujar”<sup>682</sup>. Corujava o jogo do outro para obter algumas informações prévias do que poderia encontrar se jogasse com ele; e poder armar estratégias.

Então, ponderei com San que ele ia mais além em seus estudos sobre o campo do jogo. Estudava os vários tipos de jogadores os quais iria jogar numa roda. Realmente é o que os lutadores profissionais fazem quando vão competir, quando vão lutar. Estudam a fundo seus lutadores. Então, aí reside o segredo de um bom combatente, o qual se apropria de informações de seu adversário e treina a partir das situações previstas.

Como nesse Papoeira o professor San tem falado muito de estratégias de jogo e de jogador de capoeira, de planejar, arquitetar na cabeça sequências, arquitetar movimentos para estudar e surpreender o outro no jogo. Sobre esse aspecto surgiu a seguinte questão lançada a San: tu tens na tua didática de ensino quando tu ensinas aos seus alunos alguma maneira de aplicar essas práticas, essas estratégias?

Eu? Olha, é uma coisa que eu ensino pros meninos mais avançados. Que é chamar o cara pro erro. Eu acho que essa é uma regra geral, entendeu? Vou induzir a pessoa errar, induzir ela pensar que eu vou jogar no chão, induzir a pessoa pensar que eu vou jogar no alto. Como a gente tava jogando na roda lá, fiz um monte de floreio, aí eu meti uma tesoura no menino, aí ele caiu feio. Aí eu voltei pro jogo no chão, porque ele não esperava que eu fosse fazer uma tesoura. Porque eu tava fazendo uma tática. Eu tava no chão. Eu deixei ele a vontade. Então, eu digo pros meus alunos: “tem que induzir a pessoa ao erro!”. Isso foi uma coisa que professor Marcelo ensinava pra gente quando entrei na Muzenza.<sup>683</sup>

San dá um exemplo de uma estratégia que induz ao erro:

Quando sinto que vou dar aquelas rasteiras em pé, aquelas bandas, eu coloco o joelho na frente dele (outro jogador). Eu to induzindo ele a pisar no meu joelho ou entrar na vingativa, então da feita que ele entra, eu já tenho uma saída ali, entendeu? Eu faço isso! Então eu acho que é uma regra geral, o cara que quer... ele tem que induzir a pessoa ao erro, entendeu?<sup>684</sup>

Levar o oponente a pensar uma coisa e induzi-lo a fazer o óbvio para então pegá-lo quando cair nesta jogada. Ele fez o que foi previsto e caiu na armadilha. “O cara tá jogando muito em cima. Eu vou jogar em baixo. Se ele baixar eu pego ele!”<sup>685</sup>.

<sup>682</sup> “Corujar” – é um termo usado pelos capoeiristas significando que irão observar a roda, os capoeiristas, o jogo, o jogador;

<sup>683</sup> Entrevista cedida em 04/012014, em Belém;

<sup>684</sup> IDEM

<sup>685</sup> IDEM

Se o outro jogador estiver jogando em cima e se for para o jogo pro chão, pensando que vai florear, esse pode ser também um momento de armar uma estratégia, iludindo com possível acrobacia, mas na realidade querendo o outro jogador baixar para ir para o plano. Pode ser a oportunidade de pegá-lo já com duas ou três possibilidades de contra atacá-lo.

Outra estratégia muito utilizada é a teatralização que passa pela malandragem do jogador, consiste em uma jogada para enganar o outro. Quando, antes de iniciar o jogo com o outro, ele diz para o oponente jogar mais floreado, sem aplicação de golpes para definir ou derrubar, não ser tão “duro” no jogo. Ou fingir que está machucado e não pode dá muito ao jogo naquele momento, isso para que o outro se engane, se distraia, não se preocupe, que não terá um jogo trabalhoso, técnico, de combate.

Também tem a técnica de fingir que joga devagar demonstrando pouquíssimos golpes, fingir que está com medo, então, isso vai motivar o outro a ficar descontraído, se soltar, ficar despreocupado, “aí o cara vai cresce... aí tu vai e ataca ele. É estratégia, entendeu?”<sup>686</sup>.

San diz que aprendeu a maioria dessas coisas com o professor – Marcelo Moraes. E que desenvolveu de tanto Marcelo falar.

Tanto o professor Marcelo falar, aí eu assimilei isso! Porque ele falava pra gente induz o cara ao erro. Professor Marcelo é uns dos caras que mais tem visão de jogo que eu conheço. Falava: “induz o cara ao erro”. Aí isso ficou na minha cabeça. [...] Muzenza não cópia ninguém, Muzenza cria coisas em cima daquilo que os outros estão fazendo! Aí eu assimilei isso também! Aí eu ia pra Praça, aí eu ficava olhando. O que o professor falava eu assimilava mesmo. Aí eu fui fazendo e realmente, vi que dá certo mesmo, entendeu?<sup>687</sup>

Sobre as sequências sistematizadas do professor San, a pesquisa evidencia a publicização pela primeira vez. E também que serve como portal para muitas possibilidades de investigação, seja no campo da Arte, da Educação, da Biomecânica entre outras. As sequências, do meu ponto de vista como pesquisador-capoeirista-muzenza revelam excelente arcabouço para aqueles que buscam desenvolver estratégias técnicas para um jogo de combate com a capoeira.

Deste modo resolvi encerrar essa seção concluindo a moda capoeirana, em que tudo termina em roda de capoeira. E vou destacar um jogo entre os professores Marcelo e San, mostrando alguns elementos sublinhados no jogo da capoeira do polo da Marambaia que foi iluminado para os Estudos da Performance.

---

<sup>686</sup> IBIDEM

<sup>687</sup> IBIDEM

### 3.3 - UM JOGO DE PERFORMERS-MUZENZA NO TERREIRO DA MARAMBAIA

Agora, volta-se para o jogo de dentro do grupo, com destaque para alguns elementos mesclados sobre história do grupo da Marambaia, rodas e jogo de capoeira. Nesse caso, não poderia deixar de registrar a experiência da roda performática que concebeu a recepção ao retorno do professor Marcelo as atividades do GMC.

Bem, na semana que antecipou o dia 26 de maio de 2013, observei que houve algumas alterações no comportamento do GMC do polo da Marambaia. Muita expectativa, ansiedades, entusiasmos. Havia se espalhado a notícia que o polo realizaria uma roda especial na academia, no dia 26 de maio. Roda essa que recepcionaria um convidado especial para o grupo, um capoeirista “das antigas”<sup>688</sup>.

E alunos que não o conheciam pessoalmente, iriam ter a possibilidade de interagir com ele e responder muitas curiosidades acerca do convidado. Esse encontro marcaria a celebração da volta de um respeitado capoeirista, que deixou a marca na história do GMCM. Marcelo retornava para os seus poucos alunos que conseguiram permanecer praticando capoeira no grupo, dos quais ainda, sustentam este trabalho com a capoeira no bairro.

Atualmente, o discípulo de Marcelo que encabeça a escola no bairro, o professor San (Sant’Clair Solano), o qual muito emocionado organizou a roda de boas vindas ao retorno de seu primeiro e único professor de capoeira no GMC. Entusiasmado expressava a satisfação comunicando aos capoeiristas do Grupo (dos outros polos de Belém) do retorno de seu professor. Comenta que ao convidar os capoeiristas muzenza “das antigas”, ainda na ativa, estes se mostraram surpresos com tal evento, retorno de Marcelo. Nessa roda apareceram capoeiristas de Belém e também de Ananindeua e Santa Izabel.

**Figura 107**<sup>689</sup> – Roda de boas-vindas ao professor Marcelo



<sup>688</sup> Forma que os capoeiristas definem capoeiristas que possuem muitos anos de capoeira.

<sup>689</sup> Foto do acervo do professor Marcelo. O mesmo, na foto, se encontra de camisa preta com a mão direita no peito; discursando em agradecimento a roda que o grupo fez para recebe-lo de volta. Do lado esquerdo o professor Marcelo está o professor San (anfitrião da academia de capoeira).

Fonte: arquivo do GMCM

Conta San que um belo dia tivera conseguido com alguém, não se recorda quem, o contato de Marcelo. Disse que após conseguir o telefone de seu professor, ligou. Frisou que fazia muitos anos que não tinha contato com ele. Pois ele estava afastado do convívio do grupo, de todas as atividades. Então, neste contato San convidou Marcelo para visitar a sua academia de capoeira na Marambaia, lugar onde atualmente está dando aula. Seu professor confirmou o convite. Então marcaram o dia da visita de Marcelo, que foi no dia 26 de maio de 2013. A partir daí, San passou a organizar essa eventual roda espalhando a notícia de tal evento: “roda de boas-vindas ao professor Marcelo”.

Anterior a essa data, tive a oportunidade de ter contato com alguns dos alunos do professor Marcelo, que inclusive, passaram a treinar com professor San - Gato, Macaco, Pai de Santo, Deco, entre outros. Traçaram comentários do tipo, o professor Marcelo está voltando a dar aula? Será que ele ainda tem aquele jogo bacana? Porque ele era muito bom com as quebradas de braço e floreio... é ele vai encontrar com seus antigos alunos, talvez ele estranhe o jeito que nós estejamos jogando, pois está bem diferente de seu tempo.

Realmente, foram quase ou mais de seis anos que Marcelo ficou afastado do GMC. “Seis anos. Seis anos parado. Por conta de problemas pessoais e estudo também”<sup>690</sup>. Infelizmente teve que escolher entre a capoeira e o trabalho, os estudos e a família, observa Marcelo. Porque naquela época a capoeira não lhe dava sustento. Levava o trabalho com a capoeira como um esporte e iniciativa voluntária para afastar crianças e jovens das drogas e do crime.

Sendo assim, a roda de boas-vindas, marca como um dos momentos na pesquisa de campo que potencializei o olhar do pesquisador e diminui um pouco o do capoeirista. Nesse sentido, existiu a compreensão que se constrói várias interpretações sobre a manifestação cultural de certo indivíduo e estas podem ser elaboradas de distintas maneiras. Sendo possíveis, por exemplo, a analogias da vida social com jogos, dramas teatrais e textos, conforme o pensamento de Geertz<sup>691</sup>.

No entanto, todas estas maneiras têm em comum a busca da conexão da ação social ao seu significado. Nesse caso, coloco-me no lugar de pesquisador-capoeirista-muzenza para falar dos acontecimentos ocorridos nesta eventual programação do grupo na Marambaia. Logo, parto compartilhando da descrição do jogo de capoeira, que é nosso tema central deste estudo, a partir do jogo entre professor e discípulo, *performer e co-performer*, respectivamente, Marcelo e San.

---

<sup>690</sup> Entrevista, na sua residência, em Belém – dia 13 de junho de 2013

<sup>691</sup> (1989)

**Figura 108** – Professor Marcelo e San ao Pé do Berimbau <sup>692</sup>



Fonte: acervo do GMCM/Arte: SOUSA, Joelson.

Antes de entrar na roda, o professor Marcelo comentou comigo que não sabia se ainda conseguia jogar, e se ia poder acompanhar o jogo dessa “garotada” que está atualizada com a capoeira. “São seis, ou mais de seis anos que estou afastado da capoeira”. Logo em seguida, a essa fala, seu aluno, o professor San, que estampava um grande sorriso de satisfação pela presença de seu professor, o convidou para jogar.

Então, Marcelo caminhou para o pé do berimbau, se agachou em frente de seu aluno. Nos semblantes dos que estavam na roda, e conheciam a história dos dois (professor e aluno), ao observar o comportamento de alguns a partir do corpo e de comentários. Percebi a sensação de satisfação e de apreensão (pela expectativa do jogo que iam ter os dois e mais, como se sairá o professor Marcelo com seu aluno, o qual é um professor também, que aliais é muito bom jogador e professor como ele).

Esse eventual jogo começara a modificar o clima da roda. Pois, quem estava na bateria e no canto capricharam em manter um ritmo cadenciado e com boa energia. Nisso o graduado Gato<sup>693</sup> transitava ao redor da roda, cantando o coro, solicitando com as mãos, com o corpo que todos levassem as palmas e o coro com uma boa energia. Esse é um requisito fundamental de uma boa roda de capoeira, principalmente, quando joga um mestre ou professor convidado.

A presença de um convidado na roda provoca certa mudança, pois é um elemento novo. E o convidado honra o convite da casa (academia de capoeira) ao jogar com o anfitrião gerando uma atmosfera de expectativas. Isso provoca a roda para que haja uma energia animadora maior. No caso dos dois existia o detalhe – o encontro entre professor e discípulo – assim, deve-se festejar e comemorar, além do que se faz habitualmente na academia.

<sup>692</sup> Figura 111 – trata-se de uma representação do professor e seu discípulo ao pé do berimbau. Imagem montada por Joelson Sousa. Utilizando acervo fotográfico dos dois professores: Marcelo e San, criei esta arte para representar o pé do berimbau, onde eles iniciaram o jogo, a performance da capoeiragem, da vadiação.

<sup>693</sup> José dos Santos – ex-aluno do professor Marcelo. E hoje aluno do professor San.

Estava pairando muitas emoções por conta deste encontro ao pé do berimbau. Como diz o sábio indiano Baharata Muni<sup>694</sup> a “*performance* é um importante repertório de conhecimentos e um veículo poderoso para a expressão das emoções”.

Vendo o “professor e o aluno” vadiando numa roda e ela celebrando e respeitar aquele jogo singular, extra cotidiano para as rodas da academia, desencadeia a apreciação dos outros capoeiristas da roda com uma atenção além do habitual. Então, mais uma evidência da mudança no contexto de uma roda dita “normal” da academia. Habitualmente toda roda as pessoas tem que estar presente, vibrante, atenta e desempenhando o melhor em palmas, canto e animação acompanhando o ritmo da orquestra de instrumentos.

Nesses termos, é a forma de externar apreciação, respeito e boa energia (ambiência rítmica) para os celebres jogadores. Boa energia, animação, um estado de humor e prazer contagiante que interaja com os jogadores que jogam. Nesse sentido, Marcelo e San, como performers foram operadores de “transformações”<sup>695</sup> naquela roda ao desenvolverem o jogo de capoeira. Paul Zumthor inteira que a

*performance* se situa num contexto ao mesmo tempo cultural e situacional: nesse contexto ela aparece como uma “emergência”, um fenômeno que sai desse contexto ao mesmo tempo em que nele encontra lugar, algo se criou, atingiu a plenitude e, assim, ultrapassa o curso comum dos acontecimentos.<sup>696</sup>

Ao observar as mudanças que ocorria na roda. Meus olhos acompanharam o comportamento de Marcelo e San com mais atenção. Desde o convite feito para jogar. Deu-se início da *performance* ritual que antecede o jogo - o aproximar ao “pé do berimbau”<sup>697</sup>; o agachar um em frente ao outro; o olhar cumprimentando que reverberava passando pela cabeça e o resto do corpo. Agachados havia o comportamento que esperava o sinal para dar início ao esperado jogo, quando o coro cantasse a música do corrido.

“Ao pé do berimbau estão dois homens acocados, de cabeça baixa. Parecem perdidos em seus próprios devaneios ou talvez em uma forma de concentração interior”<sup>698</sup>. Levantam a cabeça e observam o cantor, enquanto este continua a “puxar o corrido”<sup>699</sup>, o coro com as palmas sempre respondendo à medida que o nível de energia e magnetismo da roda vai crescendo.

<sup>694</sup> (Século II AC apud SCHECHNER, 2003, p. 45)

<sup>695</sup> (GLUSBERG, 1987, p. 78)

<sup>696</sup> (ZUMTHOR, 2007, p. 31)

<sup>697</sup> “Posicionamento dos capoeiristas que vão jogar diante do berimbau”. (LIMA, 2007, p. 160).

<sup>698</sup> (IDEM)

<sup>699</sup> O “corrido” – trata de um “cântico de capoeira que marca o instante em que o jogo pode ter andamento, quando o coro é fundamental, devendo entrar desde o início”. (LIMA, 2007, p. 92)

Diante desta cena, confesso que alguns momentos sentir-me com eles ali no pé do berimbau, ao mesmo tempo, confabulando em meus pensamentos o que eles poderiam sentir ou pensar, nos momentos antes ou no início do jogo. Assim, passou por mim, o que sempre passa quando vou ao pé do berimbau para iniciar um jogo, penso que essa ação mental acontece com a maioria dos capoeiristas - uma revisão de esquemas, arranjos, movimentos que posso realizar para iniciar ou desenvolver durante o jogo. Fico num exercício elencando entre dois ou três movimentos que pode ser efetuado na jogada, claro, se tiver o momento oportuno de realiza-los. E os movimentos eleitos, geralmente, é o que os jogadores fazem de melhor em movimentação, golpes, floreios (acrobacias).

A roda e os jogadores ao pé do berimbau me remetem um cenário performático de uma confraria que apresenta os ritos de um jogo, os quais o significado dos mesmos só existe para aqueles que possuem o conhecimento desse jogo, onde “[...] você se surpreende com súbito calafrio que percorre sua espinha ao ouvir os homens da roda responderem em uníssono”<sup>700</sup> coro após o catador solista da bateria de instrumentos terminar sua parte no canto.

O canto e o ritmo cadenciado e hipnótico do toque de são bento pequeno tomava conta de Marcelo e San, acorados para iniciar o jogo. Pareciam estar livres de ideias ou pensamentos naquele lugar... percebia-se que estavam ali, somente isso. Pareciam desprendidos de tudo, tão antigos como o próprio rito de que iriam participar.

Quem cantava finalizava o cântico e o coro respondia de volta o refrão da música dando a senha para o início do jogo. Então as mãos dos jogadores se juntaram em cumprimentos (a dizer seja um ótimo jogo), depois as mãos tocaram no berimbau, dali traçaram sinais mágicos, pedindo a Deus criador à proteção e a permissão para vivenciar um “jogo de camaradas”.

Finalmente deram início ao jogo propriamente dito, ao jogo do diálogo corporal. Marcelo e San executaram apoiando as mãos ao chão e levantando o tronco e as pernas deferindo um golpe de ataque e contra ataque, enquanto a cabeça quase tocava o chão; San buscou negacear retornando a posição de cócoras ligando a negativa posicionando-a próximo as pernas de Marcelo. E o mesmo, responde esquivando e balançando o corpo, acompanhado num jogo de braço. Marcelo contra golpeia San com uma meia lua de compasso, com finalização na base da ginga.

San se esquivava da meia lua retornando com gracejo, com manha e malandragem num balanço de corpo festejando tal diálogo, parecendo um capoeirista muito experiente (seguro do que estava fazendo no jogo). A roda vibrava com aquele bailado performado. Isso de certo

---

<sup>700</sup> (IDEM)

modo, deixou Marcelo surpreso, por ver seu discípulo, o quanto estava aperfeiçoado na arte da manha e da malandragem do jogo da capoeira, essa leitura foi declarada por Marcelo quando reage com expressões faciais exprimindo tais afirmativas.

**Figura 109** – Movimentações do professor Marcelo <sup>701</sup>



Fonte: acervo do GMCM/Arte: SOUSA, Joelson.

Transcorre um jogo de dentro e um jogo de fora entre os dois. Marcelo relembra executando os seus movimentos que mais usava na roda. Dos quais os identifique ao vê-los logo de imediato: o jogo de deslocamentos da ginga, o jogo de quebradas de braço, as variações de negativas saindo da base da ginga, as armadas mimetizadas<sup>702</sup>... Enquanto seu aluno, defendendo e contra atacando com golpes e movimentos interligados: tesoura queda de rins passando para negativa com a troca de negativa e depois indo para o chapéu de couro; Marcelo se esquivava e San do termino do chapéu de couro seguiu com aú...

Assim, eles vão demonstrando um diálogo corporal, apresentando o repertório de movimentos técnicos e esteticamente apreciáveis de se ver e aprender. E desse modo, a roda já envolvida por uma atmosfera diferente..., pois observava que toda a energia da roda parecia como que estivera canalizada em/sobre a dupla, Marcelo e San. Mais um detalhe, o nível de energia da roda continuava a crescer.

Depois de muitos golpes e movimentos floreados que decorreram no jogo, observei um detalhe interessante – os dois camaradas, deram conta à sua frente que não estava mais o camarada, o amigo, ou companheiros de treinos, mais sim uma charada que poderia propor enigmas inesperados e perigosos no diálogo que ocorrera durante o jogo. Diálogo não de

<sup>701</sup> Figura (112) é uma ilustração criada por Joelson Sousa, com fotos da roda do dia 26.05.2013, do acervo do professor Marcelo. São alguns quadros da performance do jogo do professor.

<sup>702</sup> A Armada mimetizada que me refiro é um conjunto de movimentos: a armada desenhada em todo o percurso, acompanhada com a expressão facial, que reunia as sobrancelhas altas, arregalando os olhos e cerrando os dentes, com a expressão de cuidado com o golpe.

palavras, mas de movimentos... movimentos de estudo, de ataque, de defesa... de enganar... perguntas e respostas na enigmática linguagem da capoeira.

Marcelo e San se deslocam neste diálogo corporal ocupando os espaços da roda, com os olhos sempre atentos – talvez eles estivessem sobre os efeitos do “transe capoeirano”<sup>703</sup>. Efeitos que na *performance* está relacionado com o fluxo (*flow*), o qual Schechner descreve sendo a “concentração” e a “presença” numa determinada realidade, de tal modo que nesse contexto se vive como se o tempo fosse uma coisa manipulável.

Além disso, Vitor Turner<sup>704</sup> sublinha algumas características do *flow* para associar aos efeitos do “transe capoeirano” que concebe “como experiência de fusão entre ação e consciência, a perda do eu, a autotelicidade da ação”. Ou seja, a atenção de Marcelo e San aparentavam a partir do jogo que travavam, o estado alterado e isso tem haver com *flow*. Schechner afirma que o *flow* é a intensidade da *performance* que corresponde o “fluxo” em tudo e para tudo.

Esse “transe capoeirano” alcança a roda e gera mudanças à dinâmica do jogo que se instaura nela, pois os atletas criavam no desenvolvimento do jogo uma verdade que não era verdade, mas era, lutavam fingindo lutar e isso provocava impressões, sobressaltos. No jogo dos dois, várias vezes se encontraram num combate “real”, um tentando atingir o outro, no entanto, essa ação real era desmentida com o negacear do golpe de quem aplicou e reforçado com os sorrisos que partilhavam entre eles no momento que desfaziam o golpe que iria atingir o companheiro de jogo.

Os golpes saíam da atuação real para a representação mimética. Na hora que realmente iria atingir o outro, desmentia-se dizendo corporalmente que era apenas simulação na luta. No final de uma sequência de golpes para atingir o outro, Marcelo e San mostravam que se tratava de uma “brincadeira seria”, e se fosse ao contrário, uma “séria brincadeira”, conseqüentemente, alcançariam machucados e ferimentos provocados pelos golpes que entrasse em contato, em choque com o corpo do outro, definindo assim um combate real da luta da capoeira.

Quanto à energia e o ritmo da roda, ainda era mantido o motivador ambiente para vivenciar um ótimo diálogo de perguntas e respostas na linguagem da capoeira. O berimbau

---

<sup>703</sup> O capoeirista deixando de perceber a si mesmo como individualidade consciente, fusionando-se ao ambiente em que se desenvolve o jogo de capoeira. C.f em: DECÂNIO, Ângelo Augusto (2002). “Transe capoeirano - Um estudo sobre a estrutura do ser humano e modificações de estado de consciência durante a prática da capoeira”. Consultado em 10 de Março de 2013 no sítio:

<http://www.portalcapoeira.com/Donwloads/Download-document/TranseCapoeirano>.

<sup>704</sup> (TERRIN, 2004, p. 354). C.f a nota de rodapé.

médio e o viola desempenhavam floreados e improvisos em cima do ritmo marcado pelo gunga; e o atabaque seguia a marcação repicada da cadência do berimbau gunga, *maestro* da roda.

Foi perceptível que havia a sensação dos dois jogadores concentrados, eles compreendiam tudo isso – o som dos berimbaus, a batida do atabaque, o pandeiro, e ainda, observam-se mutuamente enquanto dialogavam neste jogo a partir dos golpes, movimentos de floreio, da manha e malandragem expressa pelo outro.

Atentei que quando o diálogo fluía sem ruídos (sem travas, receios), com mais liberdade, num jogo de camaradas – eles se colocavam totalmente presentes, àquele momento. O presente, o passado, seus problemas e ideias deixaram de existir. Desta feita, os jogadores percebiam naquela condição de liberdade como possibilidade de tomar o momento, e assim o faziam. Momento esse com um estado tranquilo, ciente, seguro, como “[...] uma clareza fotográfica de quem observa o mar sentado no alto de um rochedo”<sup>705</sup>.

Nesse jogo de professores, houve aproximações entre os corpos, em que a execução dos movimentos de ataque foi desviado pelo outro jogador caçando jeito (improvisava seguindo o jeito que o corpo dava). Muitos dos ataques travados entre eles, percebi que o outro previa o movimento do adversário e se esquivava genialmente (por causa do corpo treinado).

Marcelo e San gingaram quebrando o corpo, ameaçavam fintando a saída do esperado (ataque ou contra ataque), que ora acabava sendo inesperado, por conta, de somente fingir que iria aplicar o golpe. E quando os golpes partiam de um lugar inesperado, as reações eram de se defender por meio das esquivas fugindo ou encarando entrar por debaixo ou entre o golpe de ataque. O jogador atacado pelo golpe inesperado simulava derrubar o outro jogador ou apenas se articulava preparando o contra-ataque.

Quando uns dos dois jogadores simulavam derrubar o outro, resultava numa vibração da roda, uma festa que crescia a cada marcação ao tentar jogar o outro ao chão, ao tentar desequilibrar o outro. Também, na *performance* que faziam numa movimentação bem executada, era um dos motivos que também alterava o crescimento da festa na roda. Ouvia-se: hooo... êeee...oooouu..., festejavam em resposta aos ataques, contra-ataques, inesperados dos jogadores.

Nesses momentos se instaurava um jogo de “competição”, dentro do jogo de são bento pequeno o qual Marcelo e San travavam e, deles com a roda. A roda vibrava excitando os jogadores a desempenhar mais movimentos de floreios e golpes, que pudessem surpreender neste diálogo entre eles. Havia meio que uma excitação direcionada a Marcelo, estimulando-o

---

<sup>705</sup> (IBIDEM, p. 33)

a superar o movimento do discípulo e também o inverso - a roda excitava San. A roda excitava o jogador a continuar se superando por meio dessa festa peculiar que promoviam na comunicação na roda. Esse jogo entre os jogadores e a roda, mostrou-me o efeito do “eco da performance” que partia do jogo entre os participantes da roda.

É fato! o inesperado sempre acontece na roda - uma hora ou outra. A surpresa ao imprevisto, a admiração pelos golpes ou movimentos floreados de média ou alta complexidade sendo bem executados (técnico-esteticamente aplicados num “perfeito” condicionamento físico e nas condições de velocidade e tempo “ideal” da situação do jogo) podem revelar essa situação.

Inesperado acontecimento de surpresa e suspensão... ocorreu no meio do jogo entre os jogadores. Marcelo parou de gingar, estendeu a mão direita a San como sinal de finalizar a jogada e San, reagiu puxando-o pela mão e lhe dando um abraço de agradecimento pelo jogo compartilhado e pela ilustre presença na roda da academia.

Concomitantemente, ao aperto de mão e abraço a roda parou para aplaudir a jogada e os dois jogadores, ao mesmo tempo, outra dupla de jogadores já se posicionava ao pé do berimbau agachadas. Aproveitaram a boa energia. Então a orquestra retomou o ritmo e o canto corrido e os jogadores fizeram a reverência e o jogo prosseguiu. Onde o mestre o berimbau – ditando o ritmo e os ensinamentos do jogo na roda.

Então, o jogo em jogo estabelecido por esse evento da roda que ocorreu no dia 26 de maio na Marambaia foram uns dos tantos que pude testemunhar em campo. Mas essa foi iluminada e sublinhada no jogo das várias rodas presenciadas por mim no GMC. Roda a qual coloquei a lente dos Estudos da *Performance*.

Encontrando a *performance*, por exemplo, no jogo corporal dos jogadores, no jogo de atenção triangulando entre: a orquestra de instrumentos (que orientava o ritmo do jogo), no canto que ditava algumas vezes atenção para os jogadores (para ficarem atentos ao ritmo e aos perigos do jogo do outro jogador) e nas ações dos jogadores que ficavam atento e reagentes a eles; houve também o jogo dos jogadores com a roda, os quais exprimiram ações e comportamentos, que surpreendia com ataques e contra-ataques... e a roda com sua energia festiva e competitiva proporcionando uma animação ambiente para que os jogadores pudessem realizar um ótimo jogo técnico, acrobático e floreado – como fizeram.

Também, houve o jogo criador de expectativas e euforia que se estabeleceu antes da roda de boas-vindas. Assim como existiu o antes o durante... há também o depois. Desse modo, não posso deixar de lembrar esse jogo performático que se instaurou depois da roda. Nesse

sentido Schechner<sup>706</sup> frisa que “o depois da *performance*”, são os menos estudados, mas muito importantes. Logo, o depois inclui esperar as novidades sobre o evento, a ação ou o comportamento que se assistiu; avaliando e de muitas maneiras estabelecendo como “modelo” para determinadas *performances*, que podem servir para alimentar “diretamente os atuais sistemas da vida social e estética”<sup>707</sup>, em nosso caso, essa experiência a partir do jogo estabelecido pelo GMCM com a roda festiva de capoeira.

Passada três semanas do evento da roda, tive um Papoeira com o professor Marcelo, que comenta sobre a roda de boas-vindas, sobre o encontro com alguns de seus antigos alunos e sobre o jogo atual deles. Lembrei com ele que contribui com conteúdo e habilidades técnico-estéticas para o bom desenvolvimento e aprimoramento do jogo de capoeira do Instrutor Deco (José Ricardo), Professor San, Monitor Gato (José Willame), Graduado Pai de Santo (Vitor Brasil), etc., alunos que ainda compõe o cenário da capoeira, treinando<sup>708</sup> na Marambaia. Assim, quanto ao ter se deparado com esses alunos, Marcelo, expressa sua percepção quanto a *performance* do jogo deles.

[...] eles se adaptaram, entendeu. Como nós viemos de uma arte antiga. E o Grupo Muzenza é um diferencial de estilo. E o pessoal que treinava comigo, começaram a se adaptar naquela época (de 2001 a 2006) a um novo estilo, a um novo jogo; das perfeições dos movimentos. E esse pessoal, os meus alunos, não tem nada a dever a ninguém em conteúdo de jogo, porque cada vez mais se aperfeiçoaram e foram buscar... Continuaram treinando capoeira, continuaram viajando, buscando... Aprendendo novos movimentos. E todos eles estão de parabéns por essa força pro grupo Muzenza. Só engrandece o Grupo Muzenza.<sup>709</sup>

Assim, percebi que o encontro reverbera no professor Marcelo a satisfação de rever antigos alunos que treinaram com ele e, que ainda continuam a treinar. Desenvolvendo um jogo de capoeira que “não tem nada a deve a ninguém”, ou seja, que os mesmos possuem um nível de desempenho técnico e estético a altura padrão de bons ou excelentes jogadores. E que os mesmos cresceram – pois, quando ele dava aula de capoeira, muitos eram “piquininhos”, hoje são homens, pais de família, e bons jogadores, declara Marcelo.

---

<sup>706</sup> (2003)

<sup>707</sup> (IDEM, p. 25)

<sup>708</sup> Porém, dentre esses capoeiristas que citei, o Instrutor Deco, já fazem de 6 a 8 meses que não faz parte da escola de capoeira da Marambaia. Ele não era aluno do professor San. Apenas utilizava o polo para treinar a capoeira. Deco é uns dos primeiros alunos da Muzenza, quando começou no Pará. E o mesmo não se considera aluno de San, mas parceiro de treinos, do GMC.

<sup>709</sup> MORAES, 15/06/2013. Depoimento.

Deste modo, aos velhos amigos capoeiristas que foram e voltaram ao convívio da capoeira do Grupo Muzenza. Lembro aqui uma música que o professor San compôs em 2013 com o título de “Velho Amigo”. A qual tem tudo a ver com o tema mencionado acima.

Amigo  
 Quanto tempo eu não te vejo  
 Eu sempre tive o desejo  
 De um dia te encontrar  
 Eu sei  
 Mas por desvios da vida  
 Tive a decisão sofrida  
 Da capoeira me afastar  
 Eu entendo  
 Todos têm os seus problemas  
 Suas razões ou seus dilemas  
 Que possa justificar  
 Mas agora  
 Vou voltar pra capoeira  
 E prometo meu amigo  
 Nunca mas eu vou parar  
 Graças a Deus  
 Meu amigo velho  
 Graças a Deus  
 Você voltou a treinar  
 (Coro)  
 Graças a Deus  
 Meu amigo velho  
 Graças a Deus  
 Você voltou a treinar

Algumas considerações devo fazer sobre o que descrevi anteriormente. Expus alguns fundamentos que se pode encontrar nas ações que norteiam o jogo e o conhecimento por parte dos integrantes dos elementos constitutivos desse evento performático como: o toque do berimbau; o canto que antecede o jogo e o que autoriza o início da competição; sinalização dos principais códigos do jogo que é gingar (deve ser ao ritmo do berimbau), ouvir o comando do berimbau.

Além disso, na realização da *performance* do jogo sinalizei o saber se aproximar e se afastar do outro jogador, o saber encurrular o companheiro de jogo e reconhecer quando a situação se inverteu, o reconhecimento da supremacia do outro jogador, e também a sua fragilidade, além disso a utilização ao máximo do repertório da capoeira (gestos e arranjos de movimentos), ou seja, não restringiram a atuação em poucos movimentos e golpes, utilizaram golpes traumatizantes e desequilibrantes que foram iluminados pelo saber cair, saber abrir e fechar o jogo e florear.

## **IEEE...**

Um dos significados do “Ieee...” na capoeira é: como o mestre chama para si a atenção de todos, também, significa quando se encerra uma jogada para iniciar outra, ou quando encerra o jogo para falar, ensinar algo da capoeira e/ou da experiência vida... logo, o Ieee... que tomarei aqui não será um encerramento, nem uma conclusão, talvez seriam considerações..., chamar atenção para algumas compreensões que passaram por este estudo. Mesmo porque a pesquisa não acabou. O que acabou foi o tempo que fora estabelecido pelo PPGARTES, conforme manda o protocolo.

Então, como a capoeira é algo inerente a minha vida como pesquisador/artista/capoeirista e o GMC um universo familiar -, esses me fizeram compartilhar do campo de significados entre seus conhecimentos, da relação com o outro e da experiência com outros portais iluminados sobre o jogo que não havia visto, de outros lugares. E sobre a luz desse estudo pude captar alguns sentidos de ações que se instaurou nessa dinâmica a partir da interação com o GMCM, o qual conduziu-me a uma ‘teia de significados’ que pode ser explorada e estudada gerando “n” interpretações, das quais compartilho várias nessa obra científica.

Desta feita, os resultados deste estudo poderão servir para desenvolver “n” estudos científicos, pois não esgotei em tratar do tema sobre capoeira. Pelo contrário, alarguei alguns conhecimentos, outros inaugurei-os tocando. Contudo, todos estão abertos a novas possibilidades de estudos, principalmente no campo das Artes. Este estudo foi mais um dos muitos que possa vir, porém foi o primeiro que adentrou no campo da performance investigando o jogo de capoeira do GMCM.

Sobre os Estudos da *Performance* pude verificar que existem diversas maneiras de entender a performance. Por exemplo, como qual evento, ação ou comportamento poder ser examinado como *performance*. Entendendo que ela é um conceito que se refere a eventos mais definidos e delimitados, marcados por contexto, convenção, uso e tradição (como a roda de capoeira). Nesses termos, a utilização do conceito de *performance* é vantajoso porque se pode “considerar as coisas interinamente, em processo, conforme elas mudam através do tempo”<sup>710</sup>.

E sobre a lente dos Estudos da Performance pude observar a capoeira do Grupo Muzenza como um evento que festeja numa roda a vadiação num diálogo corporal que cria obras com o corpo a partir de uma “gramatica corporal” com arranjos de movimentos e golpes que se recombina num comportamento a produzir beleza, marcar uma identidade através de

---

<sup>710</sup> (SCHECHNER, 2003, p. 49)

seu vestuário, instrumentos de sua arte-luta, além, ensinar fundamentos e tradições que fazem parte de nossa cultura.

Além do mais, foi possível verificar que a capoeira enquanto *performance* torna-se um potencial pedagógico e artístico que, na perspectiva de seu estudo, aumenta e expande o conhecimento no campo da arte. É importante ressaltar ainda que o teatro e a dança têm lançado mão de utilizar o treinamento da capoeira como um instrumento facilitador e potencializador na preparação e no condicionamento na arte do ator e do bailarino. Desse modo, a capoeira possui um rico arcabouço técnico-artístico-cultural do qual dispõe a manifestação da capoeira apresenta elementos suficientes para perceber que ela é capaz de estimular o interesse pelo conhecimento e pela prática da cultura, do jogo e da arte brasileira.

Logo, pode-se considerar que dentre os vários ganhos que a pesquisa trouxe acerca do conhecimento do jogo do GMCM, em destaque o material visual imagético e descritivo que o grupo dispôs (3ª seção), o qual poderá servir como utensílio ao campo de Artes Cênicas para treinamento físico-artístico para atores e bailarinos, ou servir para o campo das Artes Visuais como possibilidade de material estético, e para possibilidades de desdobramento em outras pesquisas ou obras de arte.

A proposta do GMC se desenvolve por meio de um trabalho com a capoeira, essencialmente, como arte-luta, todavia dando condições aos praticantes de se identificarem com os outros vários seguimentos que existem na capoeira (lúdico, esporte, educação, etc.). O grupo apresenta atuação com uma proposta pedagógica que engloba a capoeira como luta, arte, ritmo, poesia, cultura, desporto, profissão e filosofia de vida.

Assim tendo como principal proposta de desenvolver a capoeira como luta, o GMC prima como uma Escola de capoeira, desenvolver uma metodologia e filosofia própria, sem esquecer de buscar os fundamentos da capoeira através de muita pesquisa; assim como preservar a capoeira angola e regional e o respeito e a valorização dos Mestres pioneiros nesta arte-luta brasileira.

Como ficou evidente a vertente que o GMC mais potencializa em sua atuação, é a arte-luta. Pude constatar que o grupo reconhece a noção de *performance* a partir da tradução de desempenho, da capacidade ou habilidade exercida no treino ou no jogo de capoeira, que tem mais haver com competências, eficácia em realizar as ações da capoeira. Portanto, os conteúdos e fundamentos exigidos para cada nível que um muzenza tem que dar conta, exigido pela Cartilha do GMC a partir da apreensão no exercício do treino e do jogo de capoeira na roda. Delineam um perfil que caracteriza a forma de um muzenza jogar.

Importante ressaltar que pela primeira vez está sendo registrado num trabalho científico parte da Cartilha que o GMC exige a todos seus integrantes e a Cartilha do professor San que era uma maneira de ensinar e capacitar tecnicamente seus os alunos sobre os fundamentos básicos da capoeira. Uma maneira outra maneira rica e facilitadora para o ensino da capoeira, que iria se extraviar num caderno, ou a eminência de ser esquecido durante o tempo, pois, quando foi estipulado em 2010 a proposta de todos da muzenza trabalhar a Cartilha do grupo, o professor San, deixou de lado um pouco o desenvolvimento da sua Cartilha. Ele comenta que muitas coisas deixaram de fazer e aperfeiçoar sobre sua Cartilha.

Além, da Cartilha do professor San este trabalho pode coletar 13 sequências de simulação de defesa e ataque sistematizada por ele. As quais foram fruto de muita pesquisa e de anos de experiência com a capoeira. Sequências que nunca foram publicizadas ou registradas oficialmente como as sequências do Mestre Burguês. Porém, foram registradas a partir da coleta de dados e duas delas público neste. E foi acordado e encaminhado com o professor San a proposta de escrever um livreto para ampliar e detalhar o esquema simplificado das fases de ensino criada por ele, além de registrar seu método de tocar berimbau e publicizar no livreto as suas 13 sequências de simulação de defesa e ataque.

Outra consideração a registrar é que a capoeira caracteriza-se por tipos de jogos, golpes e movimentos que partem da ginga acompanhado pela percussão dos instrumentos, que possui seus próprios significados simbólicos por conta de seus fundamentos. E umas das questões que elenquei para buscar respostas: o que no jogo do jogador-muzenza chamou e chama a atenção de muitos? E a pesquisa apontou que é por conta da estética e da técnica que ele desenvolve rearranjando uma gramática corporal que adquire no treinamento e na experiência do jogo na roda. Uma estética e técnica que desenvolve parte de elementos da capoeira primitiva misturada com a estilizada. Assim o resultado é uma obra que encanta e surpreende que é apresentada.

Os Estudos da *Performance* buscam compreender como os eventos são controlados, distribuídos, recebidos e avaliados. Nesse sentido, verificou-se que o jogo da capoeira se dá no espaço da roda sendo um evento **controlado** pelo ritmo do berimbau e pelos fundamentos de cada tipo de jogo (angola, são bento pequeno, são bento grande, etc.) que é realizado nesse espaço; e quanto a **distribuição**, compreendeu-se que são as etapas que passa pela preparação que começa no treino, depois, que vai para o pé do berimbau e que alcança o desenvolvimento na experiência do diálogo corporal que é travado entre dois capoeiristas numa roda.

Quanto a **recepção** da performance, vai estar ligada à interação e relação estabelecida entre o *performer* e a plateia, em que este último, ao assistir o jogo da capoeira, reconhece como

sendo uma performance, seja motora ou artística. Na motora, a performance tem destaque para o desempenho, já que produz um bom rendimento e eficácia na realização técnica da luta-jogo. E na performance artística, onde é sublinhado o risco, a teatralidade, a vertigem, a surpresa, o imprevisto, a acrobacia no momento da vadiação, onde os jogadores balançam como se estivessem dançando, levado ao ritmo musical dos instrumentos, ao mesmo tempo lutando um jogo que é efetuado na comunicação que ocorre através do diálogo corporal entre perguntas e respostas, ataque e contra-ataque.

E ao avaliar a performance do jogo da capoeira na roda do GMCM, o depois do jogo, por exemplo, os jogadores-muzenza desenvolvem nesta avaliação novas estratégias para melhorar o repertório corporal para o jogo. Desta feita, foi o que fez o professor San ao sistematizar mais de dez possibilidades de contra-atacar a partir de um ataque do adversário, trabalhando com afincos de criar estratégias e táticas para saídas e entradas no jogo.

De modo geral, o homem ao meio ao conflito cria muitas saídas e entradas de situações que se depara. Sobre o jogo de capoeira do GMC passei muitos conflitos mas com muitas saídas e entradas – caçando jeitos, mas sempre recordando que o jogo de capoeira, na roda da Muzenza em todo tempo tem o que aprender e apreender, por isso todo tempo tem algo... novidades. E se tem então o jogo, a roda é sempre convidativa, pois quando se chega na roda da Muzenza “sei que você vai se arrepiar. Quando Grupo Muzenza começarem a cantar...”<sup>711</sup>. A roda, o jogo da Muzenza, convida o público para apreciar essa manifestação cultural que é a capoeira que se apresenta como se fosse um espetáculo, misturando várias linguagens: dança, música, luta, acrobacias, teatro, etc.

Sobre os nossos objetivos conseguimos alcançá-los e o resultado o próprio texto dissertativo pode responder tratando da compreensão do jogo da capoeira do GMCM de Belém do Pará como *performance*, a compreensão da noção do jogo da capoeira a partir da perspectiva do GMCM de Belém do Pará, onde encontra-se no compartilhar na 3ª seção deste trabalho, quanto a compreender e identificar competências e habilidades básicas que um capoeirista precisa apresentar para realizar um jogo de capoeira, este estudo possibilitou elencar um repertório básico de golpes e movimentos de capoeira utilizados no jogo do grupo a partir dos participantes da pesquisa.

Considero que por meio desta produção científica dissertativa supera a produção do conhecimento na área das Ciências das Artes, principalmente no que se refere à temática. Ela

---

<sup>711</sup> Música do CD, 5º volume, faixa 12, gravado pelo Grupo Muzenza de Capoeira. Seu título é “Vem que tem”.

inaugura cientificamente a primeira pesquisa desenvolvida com a utilização das estratégias de coleta etnográfica junto ao GMCM.

Ao analisar o que este estudo me propôs, detendo-me numa análise no aspecto qualitativo, permitindo-me descrever e interpretar as representações e os significados que o grupo Muzenza (grupo social) dá à sua experiência cotidiana – como afirma Geertz. Ressalto que a investigação do mundo cultural é caracterizada por ser uma análise de contextos particulares, em que o investigador mergulha na cultura estudada buscando apreendê-la na sua complexidade. E que a interpretação dessa cultura se dá a partir das significações que os indivíduos atribuem ao seu comportamento, cabendo ao investigador descrevê-la/interpretá-la de forma densa.

Assim, considero que a capoeira vivenciada pelo GMCM de Belém do Pará integra um contexto cultural específico, cujo estudo aborda análises e interpretações amplas e abstratas “a partir de um conhecimento muito extensivo de assuntos extremamente pequenos”<sup>712</sup> do que concerne a manifestação do jogo da capoeira do grupo.

Enfim, quantas coisas pude compreender e sentir ao mesmo tempo, nas várias experiências que acompanhei durante esta pesquisa com o grupo Muzenza. Com esta experiência hei de concordar com Santos<sup>713</sup> que quando o homem se defronta com um espaço que não ajudou a criar, cuja história desconhece, cuja memória lhe é estranha, esse lugar é a sede de uma alienação. Mas o homem, um ser dotado de sensibilidade, busca reaprender o que nunca lhe foi ensinado, e vai pouco a pouco substituindo a sua ignorância do entorno pelo conhecimento, ainda que fragmentário.

Ieee... camaradas...! ieee.. viva meu Deus! Ieee... vamos s’embora!

---

<sup>712</sup> (GEERTZ, 1989, p. 31).

<sup>713</sup> (1994)

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Luiz Guilherme Veiga de. **Ritual, risco e arte circense**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

ANJOS, Eliane Dantas dos. **A capoeira é caracterizada pela ginga, movimentação constante do capoeirista de um lado para o outro, a partir da qual são executados os golpes e realizadas as defesas**. Dissertação de Mestrado em Letras apresentada ao programa de Pós-Graduação em Filologia e Língua Portuguesa, do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2003.

ABIB, Jungers. **Capoeira Angola: Cultura Popular e o Jogo dos Saberes na Roda**. São Paulo, 2004.

ALVES, Rubem. **Um céu numa flor silvestre: a beleza em todas as coisas**. Campinas, SP: Verus Editora, 2005.

ARAÚJO, Paulo Coelho de Araújo, **Abordagens sócio-antropológicas da luta/jogo da capoeira**. A transformação de uma atividade guerreira numa atividade lúdica. Maia, Portugal: Publismai, 1997.

AREIAS, A. **O que é capoeira**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

BRITO, Andreyson. C. **Capoeira, um contributo para melhoria da coordenação motora em indivíduos com Síndrome de Down**. Dissertação de Mestrado em Ciências do Desporto. Universidade do Porto. Porto, fevereiro de 2008.

BORGES, Fernanda C. **O jeito do corpo e o jeitinho brasileiro**. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade de Católica de São Paulo/ PUC, São Paulo, 2005.

BORTOLETO, Marco Antônio Coelho (org.). **Introdução à pedagogia das atividades circenses**. Jundiaí, SP: Fontoura, 2008.

CAMPOS, Hélio. **Capoeira na escola**. 1ª edição, Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 1998;

\_\_\_\_\_, Hélio. **Capoeira na universidade: uma trajetória de resistência**. Salvador: EDUFBA. 2001-2004, 184p.

\_\_\_\_\_, Helio (1947). **Capoeira Regional: a escola de Mestre Bimba**. Salvador: EDUFBA, 2009.

CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: os fundamentos da malícia**. 6ª. Ed. – Rio de Janeiro: Record, 2000.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. Anne Cauquelin; tradução Rejane Janowitz. – São Paulo: Martins, 2005.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

\_\_\_\_\_, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2002 e 2011.

CONTE-SPONVILLE, André. **O ser-tempo – algumas reflexões sobre o tempo da consciência; tradução Eduardo Brandão.** São Paulo: Martins Fontes, 2000.

CRAPANZANO, Vicent. **Diálogo** [p.59-80]. In: Anuário Antropológico/88. Ed. Universidade de Brasília, TB, 1991.

D'AGOSTINI, Adriana. **O jogo da Capoeira no contexto Antropológico e Biomecânico.** Dissertação de Mestrado em Educação Física da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis: Santa Catarina, 2004.

D'AMORIM, Eduardo; ATIL, José. **A Capoeira uma escola de educação.** Recife: Ed. do autor, 2007.

DANTAS, Mônica Fagundes. **Dança: o enigma do movimento.** Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **O que é filosofia?** Tradução: Bento Prado Jr e Alberto Alonso Munoz. (Coleção TRANS. Editora! 34). Paris: Minuit, 1991.

DOCTORS, Marcio (org.). **Tempo dos tempos.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo.** Tradução Alvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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.

\_\_\_\_\_, José Luiz Cirqueira. **O jogo da Capoeira em jogo e a construção das práxis Capoeirana.** Tese doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

FERNADES, Carlos Roberto. **O que é significado.** Disponível em: << [www.carlosfernades.prosaeverso.net](http://www.carlosfernades.prosaeverso.net)>> Acesso em 23/09/09.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **O Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa** corresponde à 3ª. edição, 1ª. Impressão da Editora Positivo, revista e atualizada do Aurélio Século XXI, 2004

FERREIRA, Bruno Soares. **Produções audiovisuais sobre a capoeira na internet: redes sociotécnicas e produção de subjetividade.** In: IX POSCOM - Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Trabalho apresentado no GT 03 – Cultura e Tecnologia do IX Seminário de Alunos de Pós-Graduação em Comunicação PUC-Rio. Realizado em 07, 08 e 09 de novembro de 2012

GAIARSA, José.A. **A Estátua e a Bailarina.** Ed. Ícone, São Paulo, 1988, 2ª. Edição.

\_\_\_\_\_, José A. **A Engrenagem e a Flor.** Ed. Ícone, São Paulo, 1992, 4ª edição.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro. Guanabara Kogan S.A. 1989;

\_\_\_\_\_, Clifford. **O saber local** [142-181]. In: *Novos ensaios em Antropologia Interpretativa*. Petropolis, 2008.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GOFFMAN, Ervin. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. RJ: Vozes, 1975.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais** / Mirian Goldenberg. - 8ª ed.- Rio de Janeiro: Record, 2004.

GROSSI (1981); LAKATOS e MARCONI (1991) in Topo. **A pesquisa participante**. Disponível em: [giselacastr.vilabol.uol.com.br/pesquisapart.htm](http://giselacastr.vilabol.uol.com.br/pesquisapart.htm). Acesso em: 31 jun. 2009.

GUZZO, Marina Souza Lobo. **Risco como estética, corpo como espetáculo**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, v. 22, n° 2, jul./dez., 1997. p. 17-46.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

**Inventário para registro e salvaguarda da capoeira como patrimônio cultural do Brasil** (Dossiê). Brasília: IPHAN, 2007.

IÓRIO, Luis.S.; DARIDO, Suraya C. **Capoeira**. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I.C.A. (Orgs.). *Educação Física no ensino superior: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Koogan, 2005.

KUBRUSLY, Cláudio Araújo. **O que é fotografia**. 4 ed. – São Paulo: Brasiliense, 1991.

LEAL, Luiz Augusto Pinheiro. **A Política da Capoeiragem**: a História Social da Capoeira e do Boi-bumbá no Pará Republicano (1888-1906) / Luiz Augusto Leal. Salvador: EDUFBA, 2008.

LEVI-STRAUSS, Claude. **Tristes Tropiques**. Tradução de Jorge Constante Pereira. Lisboa: Edições 70, 1957.

LIMA, Mano. **Dicionário de capoeira**. 3ª edição, revista e ampliada, Brasília: Conhecimento Editora, 2007.

LOPES, André Luiz Lacé. **A Volta do Mundo da Capoeira**. 1ª Edição, Rio de Janeiro: Coreográfica Editora e Gráfica, 1999.

LUSSAC, Ricardo Martins Porto. **Desenvolvimento psicomotor fundamentado na prática da capoeira e baseado na experiência e vivência de um mestre da capoeiragem graduado em educação física**. Monografia apresentada a Universidade Candido Mendes. Pós-graduação (latu sensu) em Psicomotricidade – Projeto a vez do Mestre. Rio de Janeiro, 2004;

MAFFESOLI, Michel. **A terra fértil do cotidiano**. Artigo publicado na Revista FAMECOS. Porto Alegre. n° 36. Agosto de 2008. Disponível em: <<

<<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/4409/308>>> Consulta em: 12 de outubro de 2012.

MOLINA NETO, V. **Etnografia**: uma opção metodológica para alguns problemas de investigação no âmbito da educação física. In: MOLINA NETO, V.; TRIVINOS, A.N.S. A pesquisa qualitativa na educação física. Porto Alegre: Editora da UFRGS/Sulina, 1999. p.107-33.

MOURA, Cíntia S. Introdução: **o que é performance?** In: Revista Ensaio Geral, v.2, n.4,2010 – Belém: UFPA/ICA/Escola de Teatro e Dança. 142 p. [pág. 37-46].

MÜLLER, Regina Polo. **Ritual, Schechner e Performance. Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 11, n. 24, p. 67-85, jul./dez. 2005. Disponível em: <<<http://www.scielo.br/pdf/ha/v11n24/a04v1124.pdf>>>

NETO, Nestor Sezefredo dos Passos. **Capoeira: Pequeno Manual do Jogador**. 4ª edição, Rio de Janeiro: Record, 1998.

PASQUA, Livia P. M. das. **Competições de Capoeira**: A faceta esportiva da arte brasileira e a presença do elemento acrobático no jogo. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) apresentado à Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Bacharel em Educação Física. Orientado: Marco Antônio Coelho Bortoleto. Campinas: UNICAMP, 2008.

PASSOS, João L. U. F. **Projeto Roda Mundo: performance e globalização da capoeira**. In: FERREIRA, Francirosy. Performance Arte e Antropologia. Editora Hucitec. São Paulo, 2008.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PELED, Yiftah. **Estados de performance na capoeira**. Em <<<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/efr/article/viewFile/976/840>>. Acessado: 10/01/2011.

PELEGRINI, Tânia. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora Senac. São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PINTO, Antônio Batista. **Ideopraxis de capoeira. Brasília**. Fedf, 1995.

POHLMANN, Angela Raffin. **Intuições sobre o tempo na criação em artes visuais**. Revista Educação Santa Maria, v. 31 - n. 02, p. 283-294, 2006. Disponível em: <<<http://www.ufsm.br/ce/revista>>>

ALMEIDA, Ponciano; PORTER, Michelle. **Capoeira: guia Essencial para dominar a arte**. Lisboa: Editorial Estampa, 2007.

RAUEN, Margarida Gandara (Margie) (org.). **A Interatividade, o controle da cena e o público como compositor**. Salvador: EDUFBA, 2009.

RECTOR, Monica. **Capoeira: A linguagem silenciosa dos gestos**. Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiotica (FELS). Artigo disponível em <<[http://www.designisfels.net/designis3\\_1.htm](http://www.designisfels.net/designis3_1.htm)>> Consulta realizada em: 19 de agosto de 2009.

- RAMOS, Enamar. **Angel Vianna: a pedagogia do corpo**. São Paulo: Summus, 2007.
- REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola: Ensaio Sócio-Etnográfico**. Salvador, Ed. Itapoã. 1968.
- REIS, Leticia Vidor de Sousa. **O Mundo de Pernas para o ar**. São Paulo: Publisher Brasil 2000.
- Revista de História da Biblioteca Nacional**, Ano 3, Nº 30, março 2008
- SALLES, Vicente (1931). **O negro na formação da sociedade paraense**. Belém: Paka - Tatu, 2004.
- SAMPAIO, Tânia M. V., TAVARES, Luis C. V. **A capoeira: Nicho ecológico para repensar a concepção de jogo-educativo**. Revista: Licere, Belo horizonte, v. 10, n. 2, 2007.
- SANTOS, Gilbert de Oliveira. **Alguns sentidos e significados da capoeira, da linguagem corporal, da educação física**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v. 30, n. 2, p. 123-136, jan. 2009.
- SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico informacional**. São Paulo: Hucitec, 1994.
- SCHECHNER, R. **O que é performance?** [Tradução: Dandara] In: O Percevejo – revista de teatro, crítica e ética – ano 11, nº 12, Rio de Janeiro: UNIRIO, 2003.
- \_\_\_\_\_, Richard. **Performance – teoria y praticas intelectuales**. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.
- \_\_\_\_\_, Richard. **Performance Studies, an introduction**. London: Routledge, 2002
- \_\_\_\_\_, Richard. **“O que é performance?”**. Em Performance studies: na introduccion, second edition. New York & London: Routledge, 2006, p. 28-51.
- \_\_\_\_\_, R. e APPVEL, V. (edit.). **By Means of Performance**. Intercultural Studies of Theatre and Ritual. Cambridge, Cambridge Uni. Press, 1989.
- SILVA, Eusébo Lôbo da. **O Corpo na Capoeira**. Vol. 1,2,3 e 4 -. Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2008.
- SILVA, Gladson de Oliveira, HEINE, Vinicius. **Capoeira um instrumento psicomotor para a cidadania**. São Paulo: Phorte, 2008.
- SILVA, Gladson de Oliveira. **Capoeira do Engenho a Universidade**. 2ª Edição, São Paulo: O autor, 1995.
- SILVA, José Milton Ferreira da. **A linguagem do corpo na capoeira**. RJ: Sprint, 2003.
- SILVA, Tatiana de Fátima. A cidade como corpo, o corpo na cidade. In: Revista [In.CoRpo.Ro] Magazine – vol. #01. Org. Monica Rozzoli, 2007. [pp. 82-85];
- SILVA, Rubens Alves da. Entre "artes" e "ciências": a noção de performance e drama no campo das ciências sócias. Horiz. antropol. vol.11 no.24 Porto Alegre July/Dec. 2005.

SIMÕES, R.M.A. **A Performance Ritual da Roda de Capoeira Angola**. Ministério das relações Exteriores. Revista textos do Brasil.

SOARES, Carlos Eugênio Líbano. **A capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850)**. 2ª ed. ver. E ampliada – Campinas, São Paulo: Editora da UNICAMP, 2004.

SOARES, Carmen Lucia. **Práticas Corporais: invenção de pedagogias?** In: SILVA, Ana Márcia; DAMIANI, Iara Regina(org.) Práticas Corporais: Gênese de um movimento investigativo em Educação Física. Editora: NAUEMBLU CIÊNCIA & ARTE, Santa Catarina, Florianópolis: 2005.

\_\_\_\_\_, Carmem Lúcia. **Acrobacias e Acrobatas: Anotações para um estudo do corpo**. IN: Bruns, H. T.; GUTIERREZ, G. L. Representações do Lúdico: 11 Ciclos de Debates Lazer e Motricidade. Campinas: Editora Autores Associados, 2001. p. 33 a 41.

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SOUSA, Joelson S. **A Capoeira como Lazer: sentido e significado das práxis dos grupos da região metropolitana de Belém**. Monografia de Conclusão da Pós-graduação em Lazer apresentada a Universidade Estadual do Pará, Belém, 2010.

SOUSA, João C. N. S.; DIAS, Nunes. **Narrativas do corpo e da gestualidade no jogo da capoeira**. Artigo publicado pela revista eletrônica Motriz, Rio Claro, v.16 n.3 p.620-628, jul./set. 2010. Disponível em << <http://www.scielo.br/pdf/motriz/v16n3/a09v16n3.pdf>>>

SPINK, M.J.; MENEGON, V. (Orgs.). **Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

TEDLOCK, Dennis. **A Tradição Analógica e o Surgimento de uma Antropologia Dialógica** [p. 183-202]. In: Anuário Antropológico/88. Ed. Universidade de Brasília, TB, 1991.

TAVARES, Júlio Césarde S. **Dança da guerra: arquivo-arma**. Brasília: Universidade de Brasília. Tese de mestrado inédita, 1984.

\_\_\_\_\_. **Corporeidade étnica e social**. Revista de Cultura Vozes 2, 1990. [pp 133-56].

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

TERRIN, Aldo Natale. **O rito: antropologia e fenomenologia da ritualidade**/Aldo Natale Terrin; [tradução José Maria de Almeida]. – São Paulo: Paulus, 2004.

VASSALO, Simone Pondé. **Resistência ou Conflito? O legado folclorista nas atuais representações do jogo da capoeira**. Campos, 2006. [pp. 71-82]; Disponível em: << <http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/campos/article/viewFile/5448/4002>>>

VAZ, Leopoldo Gil Dulcio. **Atlas da Capoeira(gem) no Brasil** - A(s) Capoeira(s). Disponível em <<<http://cev.org.br/comunidade/capoeira/debate/atlas-capoeiragem-brasil-as-capoeiras/>>>. Acesso em: 04.03.2013. Artigo publicado em 13-03-2010, às 09h49.

VIEIRA, Luiz Renato; ASSUNÇÃO, Matthias Röhrig. **Mitos, controvérsias e fatos: construindo a história da capoeira**. Rio de Janeiro: Estudos Afro-Asiáticos (34): 81-121, 1998.

VIEIRA, Sergio Luiz de Souza. **Capoeira: The Brazilian Martial Art**. DA COSTA, Lamartine (org.). Atlas do Esporte no Brasil. Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

VIEIRA, Sergio Luiz de Souza. **Capoeira: the Brazilian Martial Art**. In: Atlas do Esporte no Brasil. 2005.

VIERA, Luiz Renato. **O Jogo da Capoeira: Cultura popular no Brasil**. Rio de Janeiro, Sprint, 1995.

ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze** /Tradução André Tales. 2ª Ed. - Col. Conexões. Editora: Ediouro – Singular Rio de Janeiro, 2004.

ZUMTHOR, Paul. Performance, recepção, leitura. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

## ENTREVISTAS

MENEZES, A.C. [Mestre Burguês]. Depoimento. [12 de julho, 2013]. Rio de Janeiro – RJ. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

ARAÚJO, J.C. [Mestre Joel Bombeiro]. Depoimento. [01 de dezembro, 2013]. Belém – Pará. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

FIGUERÔA, E. L. [Mestre Feijão]. Depoimento. [01 de fevereiro, 2013]. Rio de Janeiro – RJ. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

SIEGA, C. [Mestre Carson]. Depoimento. [16 de fevereiro, 2014]. Maricá – RJ. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

JORDÃO, F. [Mestre Fabinho]. Depoimento. [01 de fevereiro, 2013]. Rio de Janeiro – RJ. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

MORAES, Marcelo. [Professor Marcelo]. Depoimento. [15 de junho, 2013]. Belém – PA. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

RICARDO, José. [Instrutor Deco]. Depoimento. [26 de abril, 2014]. Belém – PA. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

RICARDO, José. [Instrutor Deco]. Depoimento. [07 de maio, 2014]. Belém – PA. Entrevista concedida a Joelson Silva de Sousa.

SOLANO, S. [Professor San]. Depoimento. [01 de junho, 2013]. Belém - PA. Depoimento concedido a Joelson Silva de Sousa.

SOLANO, S. [Professor San]. Depoimento. [04 de janeiro, 2014]. Belém - PA. Depoimento concedido a Joelson Silva de Sousa.

LIMA, R.N.F. [Lelo]. Depoimento. [07 de maio, 2014]. Belém - PA. Depoimento concedido a Joelson Silva de Sousa.

## DEPOIMENTOS ESCRITOS

MENEZES, A.C. [Mestre Burguês]. Depoimento. [10 de janeiro, 2014]. Rio de Janeiro – RJ. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

SILVA, L.A. [Mestre Mintirinha]. Depoimento [via facebook]. [30 de janeiro, 2014]. Rio de Janeiro – RJ. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

FIGUERÔA, J. C. [Mestre Sargento]. Depoimento [via facebook]. [29 de dezembro, 2013]. Lisboa - Portugal. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

FIGUERÔA, E. L. [Mestre Feijão]. Depoimento [via facebook]. [14 de dezembro, 2013]. Curitiba – PR. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

SIEGA, C. [Mestre Carson]. Depoimento [via facebook]. [30 de janeiro, 2014]. Porto Alegre - RS. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

ANDRÉ, M. F. [Mestre Namorado]. Depoimento [via facebook]. [28 de janeiro, 2014]. Rio de Janeiro – RJ. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

SOLANO, F. [Moleza]. Depoimento [via facebook]. [15 de dezembro, 2013]. Belém - PA. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

ROSÁRIO, C.L. [Monitor Fino]. Depoimento [via facebook]. [15 de outubro, 2013]. Saint-Ouen - França. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

ROSÁRIO, C.L. [Monitor Fino]. Depoimento [via facebook]. [17 de outubro, 2013]. Saint-Ouen - França. Depoimento escrito concedido a Joelson Silva de Sousa.

## 2. INFOGRÁFICAS

\_\_\_\_\_. **FIO DA NAVALHA**: Documentário de Capoeira da Bahia, São Paulo e Rio de Janeiro. Produzido em março, 1999;

FILHO, A.R; MOURA, J.; **Vadiação e Dança de Guerra**: Depoimento do Mestre Bimba em Goiania, Vadiação, Debate no circo Voador/RJ, Programa capoeira em sena/BA, Programa Supletivo 1º. Grau/SP, Lançamento do disco Mestre Waldemar e Mestre Canjiquinha/BA

GRUPO MUZENZA. **2º. Curitiba Open de Capoeira**: Berimbalada da muzenza, Show Capoeira e Maculelê, Batismo e formatura. Teatro Ópera de Arame. Curitiba/Brasil, 31 de agosto de 1996.

GRUPO MUZENZA. CD de Música, 5º volume, gravado pelo Grupo Muzenza de Capoeira em 1995.

GRUPO MUZENZA. CD de Música, 3º e 4º volume, gravado pelo Grupo Muzenza de Capoeira em 1993.

### 3. ICONOGRAFICAS

Acervo de fotos pessoal do Grupo Muzenza e acervos do Pesquisador. Além, do acervo de Plinio Rodrigo e Polyane Amaral.