

Capoeira, um jogo de corpo

Muniz Sodré

*Eu atrás do cantadô Sou como abêia por pau.
Como linha por agúia,
Como dedo por dedal
Como chapéu por cabeça
E nêgo por berimbau
(Sextilha do cego Sinfrônio Martins)
Eu vim aqui foi
pra vadiar
Eu vim aqui foi
pra vadiar
Vadeia, nêgo, vadeia
Vadeia, povo, vadeia
(Estrofe de samba de roda)*

Vadiação, brincadeira, são outros nomes com que os negros designavam na Bahia o jogo da capoeira. Capoeira se luta, joga, brinca, é algo que se faz entre amigos ou companheiros. Como? Primeiro, forma-se uma roda composta de um ou mais tocadores de berimbau (arco retesado por um fio de aço, percutido por uma vareta e ao qual se prende uma cabaça capaz de funcionar como caixa de ressonância), pandeiros, caxixis ou reco-recos. Em seguida, dois homens entram no círculo, abaixando-se na frente dos músicos, ao som dos instrumentos e de canções (*chulas*) específicas. Na capoeira dita de Angola, ao se cantar a expressão "Volta ao mundo", está dado o sinal para o início do jogo.

Aí então, mobilizam-se totalmente os corpos dos jogadores. Mãos, pés, joelhos, braços, calcanhares, cotovelos, dedos, cabeças, combinam-se dinamicamente em esquivas e golpes, de nomes variados: aú, rasteira, meia-lua, meia-lua de compasso, martelo, rabo de arraia, bênção, chapa-de-pé, chibata, tesoura e muitos outros. O que se busca é o envolvimento, a atração do oponente a um ponto que se pode definir como impacto/queda (na luta) ou a demonstração da possibilidade do impacto/queda (na brincadeira). Mas nenhuma finalidade estrita comanda o jogo, nem há uma divisão radical entre as formas de luta e as de brincadeira ou as formas de ataque e de defesa. Todos se fazem acompanhar do ritmo não rigorosamente simétrico do berimbau, que apoia (sem comandar) os movimentos dos jogadores numa gradação do menos ao mais rápido, do *lento* ao *prestíssimo*. Angolinha, São Bento Grande, São Bento Pequeno, jogo de fora, jogo de dentro, iúna, cavalaria, Santa Maria, são alguns dos toques diferenciados do berimbau, — aos quais correspondem diferentes estilos de jogo.

O estilo rítmico do jogo não se confunde, entretanto, com o estilo individual do jogador. Este se define inicialmente pela ginga, o balanço incessante e maneiroso do corpo, que faz com que se esquive e dance ao mesmo tempo, tudo isto comportando uma mandinga (feitiçaria, encantamento malícia) de gestos, firulas, sorrisos, capazes de desviar o adversário de seu caminho previsto, isto é, de seduzi-lo. Sobre os pés, sobre as mãos, abaixado, pulando, o capoeirista jamais se imobiliza e, acionado pela ginga, evolui em roda (como no espaço do samba tradicional ou no espaço das danças

religiosas negras), sempre com movimentos circulares, afirmando o seu estilo de jogo através do ritmo que imprime ao corpo, da velocidade dos gestos, da sutileza da mandinga. Uma chula define o saber do jogo: "Ele é mandingueiro/iê, sabe jogá, camarada/iê, a capoeira/iê, a capoeira, camará".

E a mesma estratégia de aranha: evitando o confronto direto, o capoeirista seduz o adversário num espaço circular, envolvendo-o, enlaçando-o. Se não o vence, retira-se graças à esquivas, transforma-se num *pé-de-mato* (capoeira), foge. "Fujão", "quilombola", "capoeira", são epítetos recorrentes para o negro da História do Brasil. Dizia-se do escravo fugitivo: "Caiu na capoeira". E subtendia-se: era rápido, faquista, mandingueiro, rebelde, resistente enfim.

Este último aspecto-resistência aproxima as origens de capoeira das origens da maior parte das artes de corpo e guerra. A crônica da capoeira até quase o final do Império revela disposições permanentes de resistência marcial aos dispositivos repressivos de ordem escravagista. Desde pouco antes da Abolição e durante a Primeira República, os capoeiristas passaram a ser usados, sobretudo no Rio de Janeiro, como capangas, (às vezes contra os próprios negros, ou contra republicanos) por políticos e pessoas de influência. Não sendo este o caso, o capoeirista era frequentemente apontado como autor de tropelias e desordens, suscitando mais uma vez medidas legislativas específicas.¹¹

Mas a capoeira implicava, como toda estratégia cultural dos negros no Brasil, num jogo de resistência e acomodação. Luta com aparência de dança, dança que aparenta combate, fantasia de luta, vadiação, mandinga, a capoeira sobreviveu por ser *jogo cultural*. Um jogo de destreza e malícia, em que se finge lutar, e se finge tão bem que o conceito de verdade da luta se dissolve aos olhos do espectador e — ai dele — do adversário desavisado.

Formas orientais e esporte

A face dupla do jogo (luta e dança) aproxima a capoeira das formas orientais de combate, como as do *Wu-shu*, conjunto das artes marciais da antiga China, que reunia os domínios do combate a mão armada e a mão livre (neste último multiplicavam-se as escolas e as técnicas), a maioria das quais se perdeu com o tempo. Uma delas, a do *Tien-Hsueh*, consistia em acompanhar relaxadamente os gestos do adversário, envolvendo-o, até o instante em que se desferia um ataque fulminante a um ponto vital. Os fragmentos do *Tien-Hsueh* alimentavam a maior parte dos sistemas externos (*Nei-chia*) do combate, que são os estilos ditos "duros", voltados principalmente para o desenvolvimento da potência muscular e baseados em movimento de confronto direto com o oponente. Esses estilos parecem originar-se da forma *Chiao-Ti-Shu* (popular desde o segundo século A.C.) e são conhecidos sob nomes diversos como Shaolin, Kung-Fu, etc. Daí procedem as artes marciais japonesas e coreanas, como o jiu-jitsu, karatê, taekwondo, etc.

Diferentemente do *Nei-chia*, o sistema interno (*Wai-Chia*), conjunto de estilos ditos "brandos", busca desenvolver, por movimentos circulares, a força vital (*chi*). Alguns dos princípios desse sistema são evocados em escritos Taoístas, como o *Tao-Te-King*, de Lao-Tsé, onde se lê que o fraco termina sempre vencendo o forte e que

¹ O Código Penal de 1890 previa desterro e castigos corporais para quem praticasse a capoeira. Exemplos célebres de desterro: Manduca da Praia. Juca Reis. mandados para a Ilha de Fernando de Noronha, durante o primeiro governo republicano; de castigos corporais: as chicotadas aplicadas pelo famoso Major Vidigal, chefe de polícia do Rio de Janeiro, no início do século XIX.

o poder está no *Wu-wei*, ou seja, no não-agir ou "agir para o não-agir". O *Wu-wei* exorta a abandonar a eficácia como uma finalidade estrita, em favor de uma ação harmoniosa com o ritmo do universo, seja modelada pelos movimentos de animais, seja por plantas ou fenômenos atmosféricos. Este princípio se aplica aos três métodos básicos (Pakua, Hsing-I e Tai-chi) do sistema interno, que procuram ensinar o corpo a descontrair-se, a fim de que o Chi, a força, possa circular livremente.

Na realidade, os dois sistemas interligavam-se na antiga China. Considerava-se o corpo humano como uma formação de cinco essências — espírito, ossos, músculos, força interna (Chi) e nervos — para cuja integração e equilíbrio, cada estilo daria uma resposta técnica particular. O estilo de cada mestre comportava aspectos esotéricos, com segredos e iniciações. Uma arte marcial implicava numa forma especial de vida, que incluía conhecimentos médicos, filosóficos e outros.

A "inatividade do movimento" em que implica o *Wu-wei*, ainda é visível hoje nesta aparente "dança" do Tai-chi. Em meio a um silêncio absoluto, os braços se esticam, cruzam-se, os punhos traçam no ar sugestivas parábolas em deslocamentos circulares. O círculo simboliza o Tai-chi. Por quê? Pretende-se que a melhor maneira de proteger o centro de gravidade (tronco e dorso), fonte de toda a energia, é torná-lo imóvel para gerar força estática. Produzindo uma corrente contínua de força em torno do centro, o Tai-chi lhe faz evitar todas as ofensivas. O círculo permite ao *chi* fluir de maneira quase igual, em forma fechada, sem deixar de se regenerar, pois é mantido por um movimento moderado, que nunca se esgota. Autodefesa, ginástica ou relaxamento, método de harmonia e atenção, jogo de paciência, o Tai-chi confia o sentido de seus gestos à maturidade de cada praticante, que é medida pelo grau de equilíbrio entre as essências corpóreas, entre mente e corpo.

Encontramo-nos aqui na antípoda do que o Ocidente chama de *esporte*, noção bem mais próxima das artes marciais japonesas e coreanas (Judô, Karatê, etc.), explosivas, duras, articuladas em função do desenvolvimento da potência muscular, e portanto mais afins com a excitação nervosa do esporte ocidental.

Esporte, tal como hoje o concebemos, é invenção do Ocidente. Na Europa, entre 1840 e 1870, a palavra *sport* designava qualquer passatempo aristocrático, desde o boxe às corridas de cavalos e bailes mundanos. Na década de 70, aparecem os primeiros clubes "esportivos" definidos por uma atividade de exercício corporal. A partir de 1880, o termo adquire o significado moderno, passando a designar principalmente exercícios ingleses praticados ao ar livre, tais como futebol, o atletismo, rugby.

Havia toda uma doutrina pedagógica, de inspiração inglesa, com base no movimento do esporte. Na França do final do século, por exemplo, o esporte inglês era defendido por pedagogos e médicos como um instrumento de renovação educativa — para tornar menos pesada a vigilância do docente e favorecer o desenvolvimento da espontaneidade dos jovens — oposto à ginástica, codificada e controlada pelos militares. Além disso, a doutrina esportiva inglesa oferecia bons argumentos aos temas de suposta degenerescência da raça francesa e da fadiga corporal pelo uso excessivo do cérebro, muitas vezes debatidos pela Academia de Medicina de Paris.

A modernidade ideológica de doutrina esportiva estava na pregação dos sentimentos de obediência e comando aliados ao gosto do individualismo e da competição. Esta última é fundamental no esporte. Em lugar de ginástica que, autoritariamente, regulava os movimentos do aluno, a competição esportiva oferecia ao indivíduo a oportunidade de medir suas próprias forças no livre confronto dos corpos. Ao corpo dócil buscado pela ginástica, acrescentava-se a autonomia individual

propiciada pela competição esportiva. Livre competição empresarial do domínio económico, livre competição de corpos na esfera biológica eram prescrições que, darwinianamente, reafirmavam a luta seletiva como motor de existência. O esporte representava a via moderna de introdução dos corpos adolescentes na pedagogia de luta competitiva. E embora inicialmente destinados às elites (juventude inglesa e aristocrática dos liceus), as diferentes modalidades esportivas não tardaram a ser assimiladas pelas camadas populares.

O esporte consolidava, entretanto, o pensamento de separação entre corpo e espírito, característico, no início da Modernidade, de filósofos como Descartes e Malebranche. Estes souberam bem exprimir a concepção da natureza humana — ancorada em Aristóteles — que comparava o corpo a uma máquina (*res extensa*) habitada e controlada por um espírito (*res cogitans*). Tal espírito nunca foi mais do que uma fantasia da razão. Em primeiro plano sempre esteve a harmonia intelectual, à qual devia submeter-se o corpo, objeto de desprezo (Pascal: "nosso corpo, esse trapo") ou objeto de um treinamento, com finalidades: progresso das qualidades físicas (ginástica), livre competição (esporte), etc. O espírito ficava do lado do sério, da cultura, enquanto o corpo se situava como o superficial, o simples jogo.

Mas cultura (*paideia*) e iogo (*paidia*) são palavras que têm em grego a mesma raiz². Platão procurava em *A república* e em *Leis* estabelecer a diferença — à qual se apegariam os modernos — entre uma e outra, isto é, entre a *seriedade* da cultura e a superficialidade do jogo. Essa distinção, desenvolvida por Aristóteles em sua *Ética*, permanece hoje nas concepções ocidentais de cultura.

Na concepção Zenista (representativa do antigo Oriente), o jogo não se entende, porém, como mero passatempo, nem se confunde com o ludismo, mas como um meio de contornar a rígida seriedade na percepção do mundo, de levar à iluminação individual. Esta concepção abole a dicotomia cultura/jogo, assim como a do corpo/espírito.

O jogo Zenista é uma prática de aprendizagem. Aprende-se a superar os condicionamentos do ego, da consciência pessoal, através da *espontaneidade de ação*. O verdadeiro conhecimento se autoproduz e sempre de modo inteiramente diferente. Se no Ocidente, o ego se elabora em função de uma finalidade, de um objetivo, o Oriente Zenista preconiza o abandono dessa atitude preconcebida em favor de uma atenção silenciosa e descomprometida, que possibilita a apreensão, de modo sempre novo, do conteúdo de cada novo instante. A doutrina do esporte — fundado nos objetivos da vitória do espírito sobre o corpo, ou do corpo de um competidor sobre o do outro — está na antípoda da concepção oriental.

A capoeira dos sofistas

No entanto, pode-se encontrar, na história do pensamento ocidental, posturas próximas das concepções orientais e, mesmo, daquelas que presidem ao jogo da capoeira — é o caso dos sofistas. Veja-se, por exemplo, Gorgias, para quem a virtude não consiste em seguir rigidamente as normas, mas em discernir as circunstâncias próprias de um fenômeno. A excelência consistiria em perceber o que é oportuno e o que não é, num movimento que se chamaria "moral de ocasião". Esta é, ao mesmo tempo, uma moral de "inspiração": se não há normas universais, não haverá ensinamento expresso da virtude que, como a força ou como a agilidade, é um dom

² Jaeger, Werner. *Paideia*, Herder, p. 868.

dos deuses. Homem excelente é o que, dotado de virtude (divina), é capaz de bem avaliar as circunstâncias.

Veja-se agora a capoeira: o mestre capoeirista negro não *ensina* a seu discípulo — pelo menos de maneira como a pedagogia ocidental entende o verbo *ensinar*, ou seja, o mestre não verbaliza nem conceitua o seu saber para doá-lo metodicamente ao aluno. Também não interroga, nem decifra. Ele *inicia*: cria as condições de aprendizagem, (formando a roda de capoeira) e assiste a elas. É um processo sem qualquer intelectualização, em que se busca um reflexo corporal comandado, não pelo cérebro, mas por algo *indeterminado* resultante dessa iniciação do corpo.

A capoeira negra é um jogo sem leis — logo, sem método — para que cada novo instante seja preenchido por um novo gesto. O golpe eficaz tem de ser inesperado. Embora o repertório gestual seja finito, sua combinatória é absolutamente aberta. O capoeirista, senhor de seu corpo, improvisa sempre e, como o artista, cria. Na arte-jogo da capoeira, *malícia* (ou mandinga) é uma palavra-chave, por indicar com precisão a capacidade negra de contornar a ideologia ocidental do corpo, — expressa nas prescrições que obrigam a um determinado uso do corpo, nas representações fixas, nos hábitos adquiridos e consolidados — e adotar, em questão de segundos, uma atitude nova. Solto em seu movimento, seduzido pelo seu próprio ritmo, o corpo encontra instintivamente o seu caminho, *a medida da ocasião* ou *o Kairós*.

Bem antes de Gongias, Anaxarchos refletia (em seu único fragmento conhecido): "É preciso conhecer a medida da ocasião. Esta é, com efeito, a marca da sabedoria". E Gorgias, no fragmento do *Discurso fúnebre*, onde elogiava os guerreiros mortos por Atenas, oporia ao formalismo da forma o exame do caso particular: "[...] e exercendo as duas coisas que importam antes de mais nada, sua inteligência e sua energia, uma na deliberação, outra na ação, servos dos que sofrem injustamente, mas reprimindo os que são injustamente prósperos [...] violentos para com os violentos, moderados para com os moderados, intrépidos diante dos intrépidos, terríveis nos casos terríveis"³.

O corpo negro

Resta saber que corpo é este que faz se reencontrarem no jogo de combate e "vadiação" elementos do pensamento sofisticado com a sabedoria africana. Seria tentador afirmar que é um corpo rebelde às consequências físicas da colonização baseada numa economia exportadora-escravista. De fato, no jogo da capoeira, acha-se presente uma das singularidades da tática de combate dos negros em Palmares, a que se deu o nome de "guerra-do-mato" e que desartorava as expedições repressivas — tática em que os negros raramente aceitavam combate, mantendo quando muito encontros rápidos e desconcertantes seguidos de fuga para o mato⁴ ou para a "capoeira". Faziam ali algo semelhante às táticas da rainha de Matamba na guerra congoleza contra a invasão portuguesa e que provocaram de um padre comentário que poderia ser subscrito por Lao-Tse: "A grande arte na condução da guerra consiste em evitar o inimigo"⁵.

³ Dupréel. E. *Les sophistes*. Griffon, Neuchatel, 1948, p. 88.

⁴ Freitas, Décio. *Palmares, a guerra dos escravos*. Graal, p. 85.

⁵ *Ibidem*, p. 86.

Por mais tentadora que seja, a explicação da permanência da capoeira por uma tendência à rebelião do corpo (motivada por forma ligada a um suposto substrato cultural negro-brasileiro) não se apoia no conhecimento que se tem da vivência das capoeiristas. O que há mesmo na capoeira é um envolvimento emocional, um sentimento de raiz e tradição, ausentes do esporte puro e simples. Isto permite dizer que a capoeira é mais a afirmação de um corpo orgulhoso de sua vitalidade e ciente dos seus segredos, de sua mandinga. E foi também o caminho de afirmação de um estilo "individual", de uma catarse corporal, em face das desavenças ou da dança, assim como o grito, nos primórdios do *jazz*, identificava o negro rural norte-americano. Avulta, assim, a hipótese de um corpo definido pela plasticidade necessária aos herdeiros de uma cultura em movimento de autopreservação e continuidade. O corpo do capoeirista negro ajusta sinergias neuromusculares com imperativos de resistência cultural. É um corpo — assim como aquele que "recebe" o orixá, estabelecendo a comunicação direta entre o sagrado e o profano — sempre aberto enquanto estrutura, capaz de incorporar a dispositivos marciais a alegria da dança e do ritmo.

O júbilo propiciado pelo corpo — ao mesmo tempo aberto e fechado, estável e instável, firme e escorregadiço, sólido e impalpável — do capoeirista é que faz do jogo da capoeira uma extraordinária diferença cultural. No instante em que se joga, em que se brinca a capoeira, os movimentos do indivíduo se libertam de qualquer causa externa, de qualquer justificativa racional outorgada por um Outro, possibilitando um desfrute instantâneo do real. Nesse aqui e agora do corpo, contorna-se a pretensa eternidade (metafísica) dos axiomas de realidade e faz-se aflorar o amoroso sentimento de existir. O ritmo do berimbau põe em jogo, integrados, corpo e alma do negro.

(In: SODRÉ, Muniz. *A verdade seduzida*, 2.ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1988, p. 202-214).