

Capoeira na universidade – A não ortogonalidade corporal externa no *campus*

Nestor Capoeira (Nestor Sezefredo dos Passos Neto)

Resumo

Materiais muito diversos, vindos de diferentes partes do mundo, são característicos ao barroco brasileiro. As *esquivas*, movimentos típicos do Jogo de Capoeira, são simbólicas dos *eixos de relação* entre estes materiais que ficariam soltos se não houvessem estes eixos que proporcionam um entrelaçamento configurando o todo.

Palavras-chave: Barroco; Capoeira; Comunicação.

O barroco expande o processo tradutório em várias linguagens, luta contra a tendência europeizante tão comum nas nossas universidades. O barroco é a inevitável ruptura com a tradição linear (Amálio Pinheiro, numa conversa com Nestor S. P. Neto, setembro 2017).

Materiais muito diversos, vindos de diferentes partes do mundo, são característicos ao barroco brasileiro. O Samba, entre outros, é um ótimo exemplo.

Estes materiais ficariam soltos se não houvesse *eixos de relação* que proporcionam um entrelaçamento configurando o todo.

As esquivas

As *esquivas*, movimentos típicos do jogo da capoeira, são simbólicas de um destes *eixos de relação*. A *esquiva*, evidentemente, pode ser qualquer movimento espontâneo que um jogador utilize para evitar o golpe do outro. Mas também existem *esquivas* formais, movimentos (*cocorinha, esquiva lateral, queda-de-quatro, negativa, etc.*) que funcionam, cada um deles, excepcionalmente bem para evitar determinados tipos específicos de ataque:

- a) golpes com o pé em linha, diretos (*bênção, ponteira, pisão, cruzado, etc.*);
- b) golpes com o pé circulares, muito poderosos (*armada girando, queixada, meia-lua-de-compasso, rabo-de-arraia, armada-com-martelo, etc.*);
- c) golpes com a cabeça (*escorrumelo, arpão-de-cabeça, etc.*);
- d) golpes com as mãos (*axfixiante, cutelo, galopante, telefone, etc.*).

Entre as *esquivas*, uma muito popular e eficaz é a *Negativa*. A *negativa* é uma esquiva extremamente elegante, onde um jogador “nega o corpo ao ataque do outro” (definição de mestre Bimba, 1900-1974) e está presente nos mais variados estilos — regional, angola, etc.

A negativa

O jogador, ao ser atacado, não bloqueia o golpe demolidor. Ao invés, o jogador “desce na negativa” e se esquiva, evitando o embate tão típico de muitos esportes, artes marciais e outras atividades corporais (ótimos também, mas de outro *ensemble*).

O jogador evita o “bater de frente”. Evita o confronto entre duas técnicas. Propicia a oportunidade da continuação do jogo como algo lúdico e artístico, *negando* a violência e a competitividade desmesurada, além de incluir o outro, mais fortemente ainda, dentro do jogo, que continua sem nenhum problema — o *entrelaçamento* do qual havíamos falado.

Negacear

Esta característica — *negar* a violência e a competitividade desmesurada — é tão básica no jogo da capoeira que, além da *negativa*, também vetoriza outros elementos seminais, como a *negaça* e o *negacear* — trejeitos e quebras de corpo com aspecto de dança, de brincadeira, de jocosidade, vai-mas-não-vai-e-já-foi-ou-não —, que, por um lado, embelezam e dão suingue à movimentação do jogador e, por outro lado, confundem o adversário, tirando-o de seu centro de equilíbrio e evitando, justamente, que, a partir de uma base racional, sólida, objetiva, ele possa deslanchar um ataque violento, ou seja, a *negativa* (assim como a *negaça* e o *negacear*) é, diria Amálio Pinheiro, *a inevitável ruptura com a tradição linear*.

Resistência passiva

A *negativa* difere, no entanto, de atitudes de resistência passiva, altamente louváveis e eficazes, como nos casos de Gandhi, que derrotou o imbatível Império Britânico — *the sun never sets over the British Empire* — sem dar um único bofetão; Jesus, em “dar a outra face”; Martin Luther King Jr., com seu “*I have a dream...*”; Buda e a meditação transcendental embaixo de frondosa árvore, etc.

Pois, no caso da *negativa*, o próprio ato da esquiva já coloca o jogador em posição de contra-atacar (um *martelo-do-chão*, por ex.) ou derrubar (encaixando uma *tesoura*). Ou, se o jogador preferir, a partir da *negativa*, ele pode voltar imediatamente, sem quebras nem delongas, para o jogo e fazer isto, se assim desejar, já *floreando* (colocando elementos estéticos como saltos acrobáticos, por ex. o *S-dobrado*) ou, ainda, permanecer na *guarda baixa* (enfocada em profundidade pelo mestre Jair Perigo Moura, 1941), executando a *movimentação no chão*, ou, se o jogador desejar, pode levantar-se no *rolê* para o *jogo em pé*.

São movimentos e gestos como esse — a *negativa* —, utilizados como estratégias do corpo num jogo que, mais tarde, após serem assimilados e incorporados

pelo corpo, vão, de alguma forma, "subir" à cabeça e influenciar o "racional", constituindo arquétipos de relacionamento típicos dos capoeiristas nos seus encontros e desencontros com as pessoas nos mais diferentes contextos, e com os eventos da própria vida.

Um tipo de jogo para cada toque de berimbau

As *esquivas* e a *negativa* podem ser usadas em situações em que a pessoa é atacada na rua, mas aqui estamos enfocando o contexto do *jogo* e, portanto, da *roda* e — claro! — da música. O *jogo*, apesar de espontâneo e de valorizar a criatividade e o inesperado, obedece a certos "padrões". Estes "padrões" não são regras fixas, e nem mesmo regras flexíveis; são mais do tipo de um "ethos", de ambiência, sugeridas pelo *toque* do berimbau — a Música que mencionamos anteriormente.

Os *toques* são estruturas rítmicas precisas, dentro das quais o berimbau de som grave (ou berra-boi) marca o toque; o berimbau médio (ou de centro) "inverte" o toque (em vez de *dim-dom*, o médio toca *dom-dim*) e o agudo (ou violinha) improvisa. É como o baixo-elétrico, a guitarra-ritmo, e a guitarra-solo do *rock'n'roll* (não esquecer que o *rock* vem do *rhythm'n'blues*, e este vem dos *gospels* das igrejas dos negros americanos; o *rock* também tem suas raízes na cultura da diáspora africana).

Fazer um "tipo de jogo" para cada um dos diferentes *toques* de berimbau não é invenção minha. É uma coisa seminal que sempre existiu após a "invenção" e abertura das academias em Salvador nos 1930/1940s, e a consequente estruturação dos diferentes "estilos" a partir dos ensinamentos dos mestres mais carismáticos. Mas, paradoxalmente, fazer um "tipo de jogo" para cada um dos diferentes *toques* de berimbau nunca foi realmente explicitada em palavras escritas.

Este sofisticado e orgânico diferenciamento existia tanto na academia de capoeira regional de mestre Bimba quanto nas academias de angola, incluindo a de mestre Pastinha e o barracão de mestre Waldemar: os capoeiras, já com um certo

conhecimento do jogo, faziam jogos com características e personalidade diferentes, conforme o *toque* puxado no berimbau.

Na academia de Bimba

Mestre Bimba abriu a primeira academia de capoeira baiana na década de 1930 e intitulou seu estilo de “Luta Regional Baiana”, mais tarde conhecido como *capoeira regional*. A academia de Bimba, quando eu (Nestor) a conheci, em 1969, localizava-se numa ladeira que saía do Largo do Pelourinho — onde, por coincidência, se situava a academia de mestre Pastinha.

Em Bimba, o iniciante jogava sempre ao som do *toque* de berimbau denominado “São Bento grande” (*São Bento grande* da regional; existe um outro da angola). O jogador só podia jogar “Íúna”, outro *toque* muito popular criado por Bimba para a sua regional, após a sua “formatura”. Esta “formatura” acontecia após seis meses de treino. Aliás, um período extremamente curto para os padrões de hoje, quando os alunos de seis meses são apenas “batizados” e só são considerados “alunos graduados” após cinco ou sete anos (e só se formam mestres com mais de 20 anos de capoeira e um mínimo de 40 de idade, nos grupos de alta exigência técnica).

Mas o que nos interessa é que o jogo ao som de São Bento Grande tinha características muito diversas do jogo ao som de Íúna. E isto não era devido apenas ao fato do São Bento Grande ter um andamento um pouco mais rápido que o Íúna. Jogar São Bento grande era uma coisa; jogar Íúna era outra; embora ambos os tipos de jogo pertencerem e serem típicos da capoeira regional, como nos explica mestre Itapuan, ex-aluno de mestre Bimba:

O mestre (Bimba) pegava o seu berimbau e tocava o são bento grande onde o jogador tinha de ser rápido, alto (buscar sempre o jogo em pé) e violento. Depois, no fim da aula, tocava o Íúna em que só era permitido o jogo entre “formados”.

Bimba tocava também a Benguela quando sentia que dois formados estavam se estranhando. Como nesse toque o jogo tem de ser bem lento, quase que a dança pura da capoeira, os ânimos eram acalmados (ALMEIDA, 1982).

No São Bento grande, o jogador tinha de ser “rápido, alto (buscar sempre o jogo em pé) e violento”. Mas, no Lúna, os jogadores faziam uma espécie de “jogo de demonstração”, que também era muito usado nas exposições públicas onde, inclusive, era inserida a “cintura desprezada” que fazia grande sucesso entre os espectadores (uma sequência pré-combinada de golpes e balões, onde um jogador ataca e é jogado para o alto pelo outro jogador, e tem de cair em pé).

E temos ainda o jogo ao som de “benguela”, que mestre Itapuan define como sendo “bem lento, quase que a dança pura da capoeira”. Fica claro que, na capoeira regional, existia, no mínimo, três tipos de jogo, ao som de três *toques* diferentes: São Bento Grande, Lúna e Benguela.

Na capoeira angola

Mestre João Grande (1933), o mais famoso aluno de mestre Pastinha — o criador da vertente mais popular da capoeira angola —, diz que “há três tipos de capoeira: a da academia, a da rua, a de *show*”; todos dentro da capoeira angola. Aqui, João Grande está dizendo algo diverso de “um tipo de jogo para cada *toque* de berimbau”. Mestre João diz que se jogava de forma diferente conforme o local.

Mas isto também nos interessa, para mostrar que há “tipos de jogo” diferentes:

- a) na academia, o capoeirista joga dentro de seu estilo, respeitando o ritual;
- b) na rua, tudo pode acontecer; muitas vezes não sabemos com quem estamos jogando, pode ser um poeta ou um sociopata. Então, estar com “um olho no peixe, e outro no gato” é, muitas vezes, mais essencial que obedecer ao ritual e às características de jogo do estilo que praticamos;
- c) no *show*, o capoeirista faz um jogo espetacularizado para mesmerizar a plateia. Como os jogos que mestre João Grande fazia num restaurante de Salvador, quando passou grandes dificuldades econômicas (trabalhava de frentista num posto de gasolina) antes de ir para os Estados Unidos, na

década de 1990, abrir sua academia em Manhattan já com mais de 60 de idade e arrebentar a boca do balão.

Os puristas não gostam desta história de “capoeira de *show*”, especialmente no âmbito da capoeira angola. Mas o “purista” sempre é um capoeirista que sofreu lavagem cerebral e fica repetindo aqueles refrãos para inglês ouvir. Ou, então, é um capoeirista de butique que nunca esteve numa situação realmente difícil, onde os espetáculos e *shows* são uma ferramenta de sobrevivência, fornecidos pela própria capoeira para ganhar dinheiro.

Mas o que nos interessa é que, para mestre João Grande, um baluarte da capoeira angola, existem três tipos de jogo.

O artista plástico Carybé foi, na minha opinião e de muitos outros, quem melhor retratou a capoeira de Salvador nas décadas de 1940, 50 e 60. Seus desenhos têm uma aura que emocionam qualquer jogador. Carybé frequentava muito a academia de Pastinha e, mais ainda, o “barracão” de Waldemar da Liberdade. No seu livro, *As sete portas da Bahia*, Carybé cita os diferentes “estilos” de capoeira (uma denominação que hoje não usamos mais; estilos, hoje, são: regional, angola, etc.). Cada um destes “estilos” correspondia a um *toque* específico de berimbau:

- São Bento Grande (de angola): jogo ligeiro.
- São Bento Pequeno: samba de capoeira.
- Banguela (de angola): jogo de dentro com faca.
- Santa Maria: jogo lento.
- Ave Maria: hino da capoeira.
- Iúna (da angola): jogo de baixo.
- Cavalaria (da angola): era um toque de aviso, quando se aproximava alguém não afeito à roda.¹

Então, também dentro da capoeira angola, além da classificação de João Grande (“conforme o local”), é certo que existiam jogos com características e personalidades diferentes, conforme o toque do berimbau.

¹ Sempre é bom lembrar que um mesmo nome pode designar *toques* de berimbau diferentes, em diferentes lugares. O mesmo ocorre com o nome dos golpes.

O pulo do gato: a razão da diversificação de jogo

Aí, diz um esertinho: “Mas pra quê tudo isto? Eu quero é jogar capoeira, muito na minha!”.

Mas é através desta diversificação — um tipo de jogo para cada toque de berimbau — que o jogador tem a possibilidade de transar aptidões diferentes. Num toque de berimbau, ele desenvolve mais a malícia; noutra, objetividade e rapidez; ainda noutra toque, expressão corporal e beleza estética, etc.

Não se trata apenas de jogar mais lentamente ou mais rapidamente, conforme o andamento dos diferentes toques de berimbau.

Não é apenas isto.

É necessário que a atitude mental do capoeirista mude, tanto com relação ao jogo, como também com relação ao outro jogador

O teatro mágico

Outro enfoque: a Capoeira é uma espécie de teatro mágico, onde são encenadas e resolvidas, artística e ritualmente, através de um diálogo corporal, situações arquetípicas de relacionamento entre pessoas.

Ora, a discussão entre dois intelectuais, ou entre o cliente e o gerente do banco, tem características diferentes do diálogo entre dois amigos numa mesa de bar. Apesar de o jogador usar organicamente, sem fazer esforço, a *malícia* em todas as situações de sua vida, cada situação tem matizes próprios, da mesma maneira que os diferentes jogos ao som de diferentes *toques* de berimbau.

Mas, para o iniciante, a questão de “jogar diferente conforme o *toque*” pode ser complicada: o iniciante não sabe tocar berimbau e não conhece intimamente os *toques* (e os “estados de espírito” que cada toque produz, ou “deveria” produzir no jogador).

Um bom truque, que pode ajudar, é “criar imagens mentais”:

- a) num toque lento de berimbau: o iniciante pode imaginar que é um grande felino, um predador do tipo de um tigre, pantera ou onça. Os raios de sol atravessam a folhagem das árvores e fazem um misterioso rendilhado de luz e sombra no chão; ao redor, ouvimos o canto de aves tropicais exóticas. O felino atravessa lenta e tranquilamente a selva armando suas emboscadas, mas está completamente atento, pois existem outros predadores naquele matagal... É neste “estado de espírito” que o iniciante vai jogar quando o *toque* é lento;
- b) num *toque* rápido de berimbau: os guerreiros voltaram vitoriosos da guerra. Estão celebrando, inebriados de cerveja e de cogumelos *amonitamuscária* — no caso dos *vikings*, por ex. —, ainda cheios de adrenalina nas veias. O jogo é rápido e os golpes partem rápidos e inesperados. É preciso estar atento e não dar bobeira. É um jogo perigoso, pois muita gente pensa que “entra quem quer e sai quem pode”; muitas vezes, é melhor ficar na defensiva e evitar o ataque (especialmente se o iniciante ainda é cru de capoeira);
- c) num *show* ou no toque de iúna (da regional): na capoeira, jogamos simultaneamente “com” e “contra” nosso parceiro. Mas, nesta situação (iúna ou *show*), realçamos o “com”; procuramos a beleza estética e a harmonia com o parceiro. Lembrar o movimento das ondas do mar; do vento no bambuzal.

O canto

Se o berimbau comanda, se o berimbau ensina, como querem os velhos mestres, nas letras dos cantos encontramos ensinamentos de um outro tipo, mais dirigidos à compreensão através da racionalidade.

Todo capoeirista experiente compõe cantos, alguns com mais talento e outros com menos; compor músicas para a *roda* é parte da vida do jogador.

No entanto, apesar da *malícia*, dos fundamentos e da “filosofia da capoeira”, serem mencionados — e podermos vislumbrar reflexos destas infraestruturas nos cantos de capoeira —, esta informação não é, nem de longe, tão grande, nem tão poderosa, como nos “sambas de malandro” com relação à “filosofia da malandragem”. A razão é óbvia: a palavra é uma das ferramentas básicas do malandro, mas, na capoeira, isto não acontece, pois até o diálogo é corporal.

Paralelo a isto aconteceu que nenhum dos grandes mestres do passado — da primeira metade dos 1900s — foi um excepcional compositor de músicas de capoeira como foi, por ex., Geraldo Pereira, Wilson Batista, Noel Rosa, grandes malandros e também sambistas/compositores. Tanto é assim que, nas décadas de 1940 e 1950, muitas músicas cantadas nas rodas de capoeira, e que hoje são consideradas “clássicas” por terem sido gravadas nos primeiros discos de capoeira, provinham da literatura de cordel, como é o caso do encontro de Riachão (um cantador) com o diabo, gravado no belíssimo disco de Traíra e Cobrinha Verde.²

E o mesmo pode ser dito sobre os mestres contemporâneos.

Os que, hoje, são conhecidos como “excepcional jogador” (como foi mestre Bimba ou mestre João Grande, da capoeira angola) ou um “cabeça”, no que se refere à malícia e à filosofia da capoeira (como foi mestre Pastinha), não são necessariamente excepcionais compositores de música de capoeira. Não tem comparação com compositores do calibre de Pixinguinha, Tom Jobim, Vinicius de Moraes, Dorival Caymmi, Cartola, Cazuza, Chico Buarque, Tim Maia, Zeca Pagodinho, etc. Mas, ainda assim, os cantos de capoeira são básicos na composição da atmosfera da roda.

Os jogadores que estão na roda criam uma corrente energética através do canto, dos berimbaus, pandeiros e atabaque. Por um lado, isto mantém os jogadores energética e ritualmente “dentro” da roda; por outro, cria um clima que estimula quem está jogando.

Semelhante aos *mantras* indianos, que induzem determinado estado de espírito, os cantos e a música induzem o jogador a uma espécie de transe *light*.

² Traíra e Cobrinha Verde no disco LP *Capoeira*, Salvador, aprox. 1960.

Na cultura afro-brasileira, a palavra tem um poder (mágico) fortíssimo. Exemplo disto são as saudações aos orixás; palavras que, junto aos toques de atabaque, praticamente induzem à manifestação dos orixás em nosso mundo de matéria. Na capoeira, a palavra e o canto não têm esta conotação, mas podemos sentir ecos longínquos deste poder.

Os cantos têm também outra importante função: abrem as portas e introduzem o jogador no incrível Universo da Poesia. Isto é básico para formar — junto com o conhecimento dos instrumentos de percussão, junto com o jogo -luta-dança, junto com o conhecimento dos fundamentos — o verdadeiro *axé* do capoeirista.

Os cantos tanto podem falar dos grandes mestres do passado, dos “fundamentos” do jogo, de experiências pessoais, como podem também ser de “desafio” ou apontar algo que está ocorrendo naquele momento na *roda*.

Existem cantigas antigas usadas até hoje e existem outras, de jovens jogadores — em número inacreditável de CDs artesanais —, que fazem sucesso (ou não) em todo o Brasil; algumas são excelentes (embora, em geral, raramente toquem profundamente na complexidade da *malícia*).

Basicamente, os cantos dividem-se em “canto de entrada” (também chamado de “xula” ou “ladainha”), “quadras” e “corridos”. No entanto, esta nomenclatura muda de local para local, o que também acontece com o nome dos golpes e o nome dos *toques* de berimbau.

O “canto de entrada” é mais comprido e é cantado antes do começo de um jogo; os dois capoeiristas o ouvem em silêncio, acocorados ao pé do berimbau. Quando o jogo já está rolando, cantam-se as “quadras” e “corridos”, com a resposta do coro. As quadras têm quatro versos, como neste canto de mestre Lua Rasta:

A cobra mordeu Caiçaras,
o bicho de ruim não morreu.
A cobra ficou envenenada
com a picada que ela deu.
coro: A cobra mordeu Caiçaras,
tim-tim-tim, tim-tim-tim. (2x)

Os “corridos” são mais curtos:

Olha a cobra que morde!
coro: Senhor São Bento!

Em vez de analisar cantos de diferentes jogadores, vamos nos limitar a citar algumas composições de mestre Leopoldina (Demerval Lopes de Lacerda, 1933-2007), que me iniciou na capoeira em 1965.

Leopoldina jogava capoeira com estilo e personalidade, mas nunca chegou ao nível de Artur Emídio, mestre e contemporâneo de Leopoldina. Seu caminho foi outro: Leopoldina se tornou conhecido como um símbolo da malandragem positiva e alto astral; e também como um dos mais admirados compositores de cantos de capoeira nas décadas 1960-2000.

Em suas composições, Leopoldina ironiza valores do *stablishment* e do machismo; fala da *mandinga* e do mundo espiritual; fala das mulheres e do sexo. Enfim, é uma exceção contemporânea, pois em seus cantos afloram os valores da “filosofia da malandragem” e da *malícia* da capoeira.

A *valentia* (por estar presente nos primórdios da capoeira, nas *malts* cariocas dos 1800s) e também o machismo (por influência da sociedade circundante) trespassam a capoeira e, em maior ou menor grau, cada capoeirista. Mestre Bimba ironizava a atitude do machão, do “lutador invencível”, e dizia: “quem aguenta tempestade é rochedo”.

Na canção *Eu não briguei*, Leopoldina faz uma crítica semelhante. Leo diz que “só na gingada que eu dei, vinte correram”, algo típico de quem conta vantagem. Mas, na hora da briga, o valentão tira o corpo fora: “sinto não poder brigar, tenho a espinhela caída, e um braço fraturado”.

Eu Não Briguei

Eu não briguei e botei vinte pra correr.
Tava eu e meu camarada, estava eu e meu camará,
quando nós fomos cercados por uma pequena multidão,
e vinham armados de porrete e de facão.

Eu disse pro camarado:
E agora?
Sinto não poder brigar,
tenho a espinhela caída
e um braço fraturado. . . .
Mas só na gingada que eu dei,
vinte correram,
ficaram dez,
que eu deixei pro camarado
que é bamba de capoeira!
Ê, menino é bom . . .
coro: Ê menino é bom, camará!

Nesta outra composição, *A Lei de Murici*, Leopoldina brinca com ditados populares que reforçam os valores do trabalho árduo e honesto, valores típicos do Sistema, muito em voga durante sua infância e adolescência,³ quando Getúlio Vargas exaltava o valor do “trabalho duro e honesto” (que engorda o bolso do patrão) em detrimento dos “sambas de malandro” que eram coibidos. Por ex., “Deus ajuda a quem cedo madruga”; Leopoldina modifica o ditado para: “mais vale quem Deus ajuda do que quem cedo madruga”.

Esta canção tem também a ver com *timing*, sincronia, o momento certo, algo essencial no jogo:

Quem corre cansa.
O afobado nasceu morto
e o guloso se engasgou.

Aparentemente, Leo, como outros filósofos do Ocidente e Oriente, não é adepto incondicional da racionalidade de Descartes ou da “Lei de Ação e Reação” de Newton. Parece que o “último malandro” pensava que era melhor relaxar e curtir a vida, mas sempre ligado — o momento de ação se apresentava por si só: “a quem Deus prometeu, tarda mas não falta”. Algo como a “sincronicidade” de Carl Gustav Jung ou os comentários de Confúcius (1950) no *I Ching*, o livro das mutações.

³ Mestre Leopoldina nasceu no Rio de Janeiro, em 1933, e viveu sua infância e adolescência dentro do Estado Novo de Getúlio Vargas.

A Lei de Murici
Penei, custei, mas me aprumei;
penei, custei, me aprumei!
Enquanto há vida, há esperança.
Quem corre cansa!
O afobado nasceu morto
e o guloso se engasgou.
Quem espera alcança!
A quem Deus prometeu,
tarda mas não falta.
Mas vale quem Deus ajuda
do que quem cedo madruga!
Enquanto existir Deus
urubu não come folha.
A lei é de Murici:
cada um trata de si.
E eu já vou tratar de mim, camará...

Em *Eu sou é bamba*, Leopoldina dá a receita para ser um bamba: ter intimidade com a música — “eu canto” —, os instrumentos musicais da capoeira e do samba — o berimbau e o pandeiro. E, até mais que isto, construir seu próprio instrumento — “faço berimbau” —, ao invés de comprá-lo pronto na lojinha para turista.

“Faço berimbau” é conhecer uma “intimidade”, e inclui vários saberes “ecológicos”: saber em que lua (nova ou cheia?) a gente deve entrar na mata para cortar o galho de biriba; como secar a biriba, descascá-la, preparar a verga; como preparar a cabaça; como tirar o arame do pneu velho (as cordas de berimbau são retiradas da lateral de pneus usados) (reciclagem!) (politicamente correto!) (que bonitinho, não é?); e, finalmente, “armar” o berimbau.

Mas, para ser bamba, também é necessário algo mais: “na capoeira, eu sou mais eu!”.

Entra, aqui, o sofisticado humor de Leopoldina — e do Malandro. Leo se traveste de “valentão”, e quem acreditar em suas bravatas, ou não perceber que aquilo é uma gozação (lembrem-se de que “malandro não existe”, assim como “valente não existe’)... Bom, isto é problema de cada um.

E, no final, o pertencimento a uma territorialidade que é mais simbólica do que geográfica; uma homenagem ao berço do malandro e da “filosofia da malandragem”: “sou do Rio de Janeiro”.

Eu Sou é Bamba
Eu cheguei, eu tô chegado;
eu sou é bamba!
Eu canto e toco pandeiro,
faço berimbau.
Na capoeira, eu sou mais eu.
Dou-lhe uma cabeçada,
eu lhe pego na rasteira,
dou-lhe um tombo-da-ladeira,
dourada, banda-de-frente,
meia-lua-de-compasso .
Eu cheguei, eu tô chegado;
sou do Rio de Janeiro.

Mandingueiro é uma verdadeira aula prática, como se fosse uma daquelas receitas culinárias que são passadas de mãe para filha. É uma canção sobre a magia, algo ridículo aos olhos da nossa moderna cultura ocidental. Em nossos dias, a crença na magia, após ter sido substituída pela religião na Idade Média, foi finalmente substituída pela crença na tecnologia/ciência (e na grana).

Tudo bem.

O importante para o leigo é ter uma “Verdade” em que acreditar; algo que explique o que está além da sua (limitada) compreensão e que seja avalizado pelo “senso comum” — na verdade, pelas infraestruturas psicológicas que mantêm o otário na sua posição de escravo inconsciente de sua própria escravidão.

“A liberdade não é para escravos”, dizia Nietzsche.

“Muitos serão os chamados, poucos serão os escolhidos”, diz a Bíblia.

Mas, o que é a magia?

Se pegarmos um aborígene que nunca teve contato com a “civilização” e entrarmos num quarto e acionarmos o interruptor! Para o aborígene, aquilo é mágica : ele não conhece a eletricidade, nem a ligação, através um fio de cobre embutido na parede, que existe entre apertar um botão e “a luz se fez!”.

É assim que funciona a magia. Ligações estranhas entre determinadas coisas; coisas simples que se faz (apertar um botão) e que, aparentemente, não têm nada a

ver, mas, no final, causam efeitos estonteantes em áreas completamente diversas e aparentemente desconectadas (acende a luz pendurada no teto).

Leopoldina não era um “idiota da objetividade” (vide Nelson Rodrigues). Leo conhecia o poder destrutivo do “olho grande”, do “olho maligno”; algo que existe em todas as culturas “primitivas”, mas é descartado em nosso tempo de dinheiro e globalização.

Leopoldina dá a receita para vencer a inveja destrutiva: banhos de ervas; acender uma vela “pro amigo e pro inimigo”.

Mas, antes disso, Leopoldina ouviu a voz de seu inconsciente: “eu sonhei que uma cabocla me dizia”. A “cabocla” provavelmente seria algo semelhante ao que Jung tenta descrever quando fala da *anima*— a mulher que existiria no inconsciente de cada homem —, que, se não for propriamente tratada, se não for ouvida, pode-se voltar de forma destrutiva contra o próprio homem do qual é parte.

Na capoeira, o jogo ao som de instrumentos e de ritmos primevos seguramente reforçam as ligações do jogador com seu inconsciente; reforçam a ligação do jogador com o mundo espiritual.

Mandigueiro

Agora sou mandigueiro!
Agora sou mandigueiro!
Olho grande não me pega,
nem inveja me derruba,
nem feitiço me atinge!
Eu sonhei
que uma cabocla me dizia
que eu tenho na minha vida
é inveja e olho grande
de um grande amigo meu.

Se banha com guinéu-pipiu
junto com arruda-fêmea,
procura abre-caminho
com espada-de-são-jorge,
tres punhados de sal grosso
e comigo-ninguem-pode.
Se banha segunda, quarta e sexta.
Uma vela acenderás
pro amigo e pro inimigo.

Olho grande não me atinge
que eu sei rezar quebrante!
É por isso que eu digo
que agora sou mandingueiro...

O mundo da capoeira é dividido por rixas, lutas de poder, confronto de egos; como, aliás ocorre em todos os contextos profissionais, culturais, ideológicos, religiosos e artísticos. No entanto, a alma do verdadeiro Mestre está além da mediocridade e mesquinharia do “homem comum”. Apesar de existir animosidade entre a capoeira carioca e a baiana, apesar de existir antagonismo entre a capoeira carioca da rica Zona Sul (Grupo Sensala) e o subúrbio carioca; Leopoldina não é afetado por estas mazelas e faz duas lindas composições de louvação — à Bahia e à Sensala.

Se você for na Bahia

Se você for na Bahia
me faz um favor;
diga a Olga de Alaketu
que eu fiz um engambelo,
minha vida melhorou.
Graças a Deus,
as demandas já venci!
Me leva esse acué (dinheiro)
e me entrega a Menininha,
Menininha do Gantois.
Diga que eu mandei recordações muitas.
Oxalá que lhe dê paz e saúde.
Não esqueça de trazer meu patuá.
E vai lá
no Mestre Pastinha,
traz ele pra passar um fim de semana
comigo aqui na Guanabara, camará.
Ê, viva a Bahia...
coro: ê, viva a Bahia, camará.

Querida Sensala

Quem vem do estrangeiro,
de São Paulo ou da Bahia,
me faça uma visita ao Grupo Sensala.
Querida Sensala!
coro: Ô, iaiá...

Celeiro de bamba!
coro: Ô, iaiá...
Verás, sentirás,
uma grande alegria.
Ao som do berimbau
ouvirás a mais bela melodia:
paz e amor é o nosso ideal.
É o que desejamos a todos vocês:
aquele abraço!
É vocês que irão dizer:
Capoeira é na Senzala!
Ê, viva a Guanabara!
coro: ê, viva a Guanabara, camará...

Elementos ritualizados

Vários estudiosos salientam que *ritual* e *atividades lúdicas* geralmente caminham juntos nas civilizações ditas “primitivas”. Os rituais são transados como jogos, ou vice-versa.

Tanto os jogos quanto os rituais, segundo alguns estudiosos, necessitam de uma certa dinâmica que, muitas vezes, não são exatamente “regras fixas”. Isto torna estes jogos mais excitantes; em oposição aos rituais religiosos contemporâneos, que são eventos mecânicos. Através destes jogos das civilizações “primitivas”, nós nos aproximamos da intuição sobre o mistério da vida e do universo.

A capoeira, apesar de todas as descaracterizações introduzidas pelo *sistema de academias* (que, no entanto, salvou a capoeira da extinção; extinção que ceifou suas “primas” do Atlântico Negro como a Ladjá da Martinica ou o Mani de Cuba, no começo dos 1900s), é um destes jogos-ritual das sociedades “primitivas”. Isto fica ainda mais claro quando observamos que, além da “ginga”, da movimentação “em pé” e “no chão”, do “floreio” (movimentos acrobáticos inseridos, no momento apropriado, dentro do jogo), dos golpes e das “quedas” — e da *Negativa*, que comentamos anteriormente—, existem *elementos ritualizados*, pequenos jogos que acontecem dentro do jogo maior, entre dois capoeiristas.

A maioria destes elementos ritualizados, além de terem uma ou várias funções “práticas”, podem ser entendidos como pequenas parábolas práticas, mostrando a “falsidade” dos seres humanos e ensinando — na prática de luta física ou de atitude mental — como o capoeirista lida com diferentes situações e com as facetas “negativas” do ser humano.

A saída para o jogo: os dois jogadores se acoram no “pé do (tocador de) berimbau” e esperam até que este acabe de cantar a “ladainha”. Durante esta espera, o jogador pode estar se concentrando no ritmo; entrando no “aqui e agora”, e tirando da cabeça ideias e pensamentos que certamente irão atrapalhar sua concentração quando o jogo começar. Pode também estar fazendo suas “mandingas” e rezas para fortalecer o espírito e “fechar o corpo” contra danos materiais ou espirituais. Pode, ainda, começar uma espécie de jogo psicológico, olhando de esguelha ou medindo com o olhar o adversário, ou até mesmo puxar um canto de desafio.

Quando termina a “ladainha”, o jogo começa. Os jogadores podem fazer a “reverência ao berimbau”: apoiando-se nas mãos e levantando as pernas para o ar e se imobilizando um instante nesta posição; ou podem se cumprimentar; ou simplesmente partir para o jogo no meio da roda. Ou podem, o que é extremamente perigoso, usar a *falsidade* logo no “pé do berimbau”: fingir que vai cumprimentar o oponente e inesperadamente dar-lhe um golpe – uma cabeçada no meio da cara, p.ex.

Reparem que, apesar destas falsidades e brutalidades, o *pé do berimbau* é um lugar muito importante e significativo: é a porta de entrada da *roda*, onde o jogador espera o momento de passar do mundo material do dia a dia para o universo mágico da capoeira.

Um purista poderia dizer que é um “lugar sagrado” e que dar um golpe no oponente naquele local “é errado”. E, no entanto, a Capoeira ensina que para a *mardade* não existem “lugares sagrados” nem invioláveis. O jogador tem de estar relaxado e na dele, mas, ao mesmo tempo, ligado no que está se passando.

A chamada para o passo-a-dois: subitamente, no meio de um jogo, um dos jogadores se imobiliza de pé e, com os braços abertos, “chama” o outro para o que aparentemente seria um abraço entre irmãos.

Mas o outro jogador não vem todo aberto para receber e retribuir aquele “abraço cordial”. O outro jogador deve aproximar-se com cautela, já prevendo um súbito e traiçoeiro golpe; mas, ao mesmo tempo, não deve mostrar, por sua postura corporal, que está desconfiado. Ao contrário, deve aparentar que confia plenamente em quem o está “chamando” de braços abertos: o bom malandro parece um otário.

Ele deve se aproximar fazendo umas firulas pelo chão, como quem não quer nada. Mas, sem demonstrá-lo abertamente, vai escorar a perna do oponente com as mãos para que este não possa atingi-lo e, a partir daí, escorar os cotovelos, mãos e cabeça daquele que fez a “chamada”. E, só então, já de pé e numa posição que torna difícil um ataque traiçoeiro, vai abrir os braços e dar as mãos ao oponente; e, mesmo então, se coloca de tal forma que evite uma cabeçada ou uma cotovelada no rosto.

Então aquele que fez a “chamada” vai levar o jogador — os dois com as mãos se tocando — para frente, dando alguns passos no ritmo do berimbau; depois vai parar; e então vai caminhar para trás, dando alguns passos de costas. Os dois caminham juntos, um bem próximo ao outro, as mãos se tocando. Mas durante este vaivém, o jogador que foi “chamado” está atento, pois quem inicialmente fez a “chamada” pode subitamente dar um golpe ou uma *banda* de surpresa.

Finalmente, quem fez a “chamada” vai desfazê-la: vai indicar com as mãos a direção na qual seu companheiro deverá “sair”. O outro jogador vai, mas com o maior cuidado para não levar um golpe já na finalização do “passo-a-dois”.

E o jogo continua.

As “chamadas para o passo-a-dois” servem para quebrar o ritmo do adversário: o adversário estava dominando o jogo com uma estratégia de movimentação bem sucedida e eis que o “passo-a-dois” vai criar uma brecha semelhante ao “tempo” que é pedido no jogo de basquete. Pode também ser usado após alguém ter dado uma

queda, ou levado uma queda ou um golpe e, desta forma, esfriar a emoção, mostrando que o bom capoeira não age de cabeça quente:

o que eu faço brincando,
você não faz nem zangado;
não seja vaidoso, nem precipitado
(mestre Pastinha)

Ou a chamada pode ser simplesmente uma curtição dentro da “brincadeira”, com um camarada.

Do ponto de vista de luta, a “chamada” e o “passo-a-dois” servem para desenvolver a noção das possibilidades de ataque e defesa em situações nas quais as pessoas estão extremamente próximas; em situações nas quais a luta acontece repentinamente sem aviso prévio.

Mas, sobretudo, as “chamadas para o passo-a-dois” servem para mostrar como lidar com a *falsidade* (usando também a *falsidade*): alguém te chama para um abraço afetuoso mas, na verdade, pode estar com péssimas intenções. Você vai, mas vai com cautela e, no entanto, esta cautela não pode ser aparente: “malandro bom é o que parece otário”.

Além disto, você deve levar em conta que os dois momentos mais perigosos de uma transação — um novo emprego, um novo romance, ir comprar um carro usado, etc. — são aqueles do contato inicial e quando, já no fim da transação, você se prepara para partir. Pois é no início das transações, ou dos relacionamentos, que as “regras não escritas” que vão reger aquele lance são instituídas; e, portanto, é necessário muita cautela mesmo quando o “outro” aparenta estar com boas intenções e de braços abertos.

Por outro lado, no final de uma transação é normal que a pessoa já esteja ligada no próximo ciclo que vai viver, e acaba se descuidando do momento presente. É necessário estar muito atento, pois o outro pode querer acertar velhas contas ou tirar vantagens da falta de atenção da pessoa. É necessário sair com elegância, mas

protegido, para finalizar aquele lance de forma tranquila, sem deixar rebarbas, nem sofrer prejuízos.

A volta ao mundo: dois jogadores estão jogando; subitamente, um deles sai andando ou trotando, dando a volta à *roda* (por dentro da *roda*), e o outro jogador o segue. O que vai na frente pode terminar a “volta ao mundo” convidando o outro a se acocorar novamente no “pé do berimbau”, para recomeçar o jogo, ou pode simplesmente virar-se para o que vem atrás e recomeçar a gingar.

A “falsidade”, presente na “volta ao mundo”, manifesta-se quando o que está na frente, súbita e inesperadamente, sem nem mesmo olhar para trás, ataca o jogador que o segue, tentando pegá-lo de surpresa. O jogador que vem atrás deve estar, portanto, sempre atento; numa distância tal que não esteja vulnerável a um ataque de surpresa. No entanto, esta atenção não deve ser visível: quem vai atrás deve, até mesmo, fingir que está completamente distraído e alheio às possíveis más intenções do jogador que vai à frente.

A “volta-ao-mundo” é usada, de forma semelhante ao “passo-a-dois”, para introduzir uma pausa no jogo; para interromper uma dinâmica de jogo bem-sucedida do adversário; ou para esfriar os ânimos depois de uma passagem um pouco dura; ou porque o jogador está cansado; ou, ainda, para irritar o adversário. Semelhante ao “passo-a-dois” é também um ensinamento sobre a falsidade e a traição: o camarada sai andando na frente, parece que está indo embora e que tudo acabou; ou, então, convida o outro para segui-lo e ataca de surpresa quando menos se espera.

Do ponto de vista do aprendizado de luta, na “volta-ao-mundo” o jogador exercita uma fuga — sair correndo — e, em seguida, ataca inesperadamente quem o persegue. Para quem está na frente, o exercício consiste em enganar alguém, induzindo-o a perseguição e, então, escolher o momento certo e o golpe adequado (enquanto está “fugindo”) para atacá-lo inesperadamente. Para quem vai atrás, o exercício é saber aproximar-se de alguém, que se está perseguindo, sem expor-se a um ataque inesperado.

Na “volta ao mundo”, frequentemente ocorre uma “quebra das regras”: normalmente quem vai atrás não pode atacar o da frente; mas se o jogador que vai na frente (e que puxou a “volta ao mundo”) estiver distraído, e obviamente desligado do que o de trás está fazendo, o jogador de trás pode aproximar-se rapidamente, dar uma *banda* que pega as duas pernas do jogador da frente. Quando quem fez a *chamada* para a “volta ao mundo” comicamente se estatela no chão, com uma cara de surpresa e com cara de quem diz “isto não vale!”- todos na roda caem na gargalhada.

A compra de jogo: dois jogadores estão jogando. Subitamente, um terceiro capoeirista, que estava na roda com os demais jogadores, entra no meio dos dois, tirando um deles para jogar; o outro jogador sai do jogo no centro da *roda* e reúne-se aos demais jogadores. A “compra” de jogo é usada para tirar um amigo, o u aluno, de um sufoco, caso esteja jogando “duro” com um jogador mais experiente.

Pode acontecer, também, que um jogador sofreu uma desfeita em uma *roda* passada e, nesta nova roda, ele deixa seu ofensor jogar até cansar; e então compra o jogo: o ofensor, além de cansado, está numa outra disposição mental (muitas vezes, num caso destes, o ofensor irá dar a “volta-ao-mundo” para descansar e se preparar psicologicamente para a parada que vai ter de enfrentar).

Pode ainda acontecer que alguém chegue numa *roda* e veja um velho amigo em pleno jogo e, então, *compra* o jogo com o conhecido.

Ou, ainda, alguém que observa dois jogadores pode ficar extremamente motivado pelo jogo de um deles e, então, *compra*.

Como ensinamento, a “compra do jogo” lembra ao capoeirista que, na vida, podemos estar numa situação específica; mas nada impede que elementos alheios e inesperados irrompam, vindos de fora, mudando completamente a feição do jogo.

O corpo e o gesto...

CAPOEIRA, Nestor. Capoeira na universidade – A não ortogonalidade corporal externa no *campus*. *Algazarra* (São Paulo, Online), n. 5, p. 86-109, nov. 2017.

Referências

ALMEIDA, C .R. (Mestre Itapuan). **Bimba, perfil do mestre**. Salvador: UFBA, 1982.

CONFÚCIUS. **I ching, book of changes**. Prefácio de Carl G. Jung, trad. e comentado por Richard Wilhelm (originalmente para o alemão). New Jersey: Princeton University Press, 1950.