



## JOGO, ESPAÇO CULTURAL E CRIAÇÃO SIMBÓLICA: REFLEXÕES ACERCA DO JOGO DA CAPOEIRA

**Robson Carlos da Silva\***  
Universidade Estadual do Piauí – UESPI  
[robson\\_uespi@hotmail.com](mailto:robson_uespi@hotmail.com)

**RESUMO:** O artigo aborda a capoeira, cultura que nasce enquanto luta de sobrevivência do povo negro em contexto de escravidão no Brasil, se torna fenômeno social e ação simbólica de natureza lúdica, sendo conhecida e tratada, nos dias atuais, como jogo. As reflexões giram em torno de questões, tais como, na prática da capoeira, quais as características que sustentam sua natureza de jogo? quais os princípios e as dimensões da capoeira a fundamentam enquanto ação simbólica lúdica e criadora? Ancorado em uma perspectiva histórica são apontadas pistas dessa conceituação, utilizando um debate teórico entre as categorias trabalhadas por Huizinga (2012), Rego (1968), Abreu e Castro (2009), Capoeira (1985;1992) e Sodré (2002; 2005). O artigo defende a capoeira enquanto síntese de diversas formas de *cosmovisões*, que se fundem na ação de um jogo de livre expressão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Capoeira – Jogo – Ação Simbólica – Ação Criadora.

## GAME, CULTURAL SPACE AND SYMBOLIC CREATION: REFLECTIONS ABOUT GAME OF CAPOEIRA

**ABSTRACT:** The article approaches the capoeira, culture that born in the fight for survival of the Black people in context of slavery in Brazil, became a social phenomenon and symbolic action of playful nature, being known and treated, nowadays, as a game. The reflections revolve around questions, such as, in the capoeira practice, what are the characteristics that support your nature of game? Which principles and dimensions of capoeira that underlie it while symbolic, creative and playful action? Anchored in a historical perspective there are pointed clues of this conceptualization, utilizing in theoretical debate between the categories worked by Huizinga (2012), Rego (1968), Abreu e Castro (2009), Capoeira (1985;1992) e Sodré (2002; 2005). The article defends that the capoeira is a synthesis of various worldviews, that gather together in a game of free expression.

**KEYWORDS:** Capoeira – Game – Symbolic action – Creative action.

---

\* Doutor em História da Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC); Mestre em Educação pela Universidade Federal do Piauí (UFPI); Professor Adjunto I da Universidade Estadual do Piauí (UESPI).

## INTRODUÇÃO

Muito se conjectura sobre a dinâmica da capoeira, envolvendo seus fundamentos e as formas de se expressar de seus praticantes e de como se denomina essa prática, comumente aceita como “jogar”, ao invés de lutar ou dançar como tendem a conceituar os não praticantes.

O que chama a atenção, no entanto, são as poucas ou inexistentes reflexões acerca do porque de essa prática se relacionar a um jogo, quais os fundamentos e as bases explicativas e de sustentação dessa compreensão.

Buscando uma reflexão a este respeito, sem pretender esgotar as possibilidades, nem tampouco apresentar respostas definitivas sobre a questão, o artigo levanta algumas questões que versam sobre conceitos e imagens do jogo, efetivando um diálogo com as narrativas de mestres renomados e legitimamente reconhecidos no universo da capoeira, e se posicionando a favor do jogo da capoeira enquanto ferramenta ou artefato cultural detentor de significativas possibilidades educativas, desde que seus praticantes compreendam o real sentido de jogo e concebam o espaço da roda de capoeira como local de liberdade, de criatividade, de afloramento do imaginário e ricas possibilidades de prazer.

## CONCEITOS E IMAGENS ACERCA DA NOÇÃO DE JOGO

Para iniciar uma reflexão acerca do jogo da capoeira, busquei subsídios teóricos sobre o conceito e as imagens do jogo, assim como algumas características da natureza do jogo, apontando em que sentido a capoeira pode ser considerada ou não um jogo, possuidora das características trabalhadas pelos teóricos que detém estudos e pesquisas na temática.

Em primeiro lugar o jogo aparece relacionado com as atividades lúdicas e ferramenta de estimulado valor educativo na formação de crianças e jovens, seria o que se entende como o jogo infantil, apontado como imprescindível, ou ao menos de relevância central, na capacidade de desenvolvimento pessoal e na sociabilidade destes.

Nessa concepção o jogo é entendido, ao lado dos brinquedos, como estratégia humana e gênese do pensamento, favorecendo a descoberta de si mesmo e ampliando as possibilidades de, por meio da experimentação e da transformação, criar e ressignificar o

mundo que os cerca, estratégia essa utilizada pela criança para se expressar e se comunicar com o mundo.

De acordo com Kischimoto<sup>1</sup> é por meio do jogo que as crianças exploram os objetos que os cercam, ampliam seus sentidos e capacidades, desenvolvem habilidades e, acima de tudo, o pensamento, e quando se integram as nuances do jogar, independente do grupo ou da cultura da qual fazem parte, aprendem a se conhecer e a conhecer o comportamento das demais pessoas do grupo e do mundo que os rodeia.

Seguindo o raciocínio acima, Kischimoto<sup>2</sup> se detém sobre a origem de vários jogos populares de natureza infantil desvelando toda uma gama de possibilidades que possuem enquanto forte influência na formação das mentalidades e subjetividades das crianças, assim como a efetiva contribuição destes jogos na construção dos sentidos de nossa cultura brasileira.

Na concepção de Bregolato, o jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas, de brincadeiras, envolvendo pessoas em interação entre si, com objetos e com a natureza, uma fonte de conhecimento, em que “A necessidade de jogar implica na necessidade de viver, porque, a função lúdica é ser espontâneo, poder errar, tentar outra vez, criar, o que proporciona à pessoa ser autêntica e descobrir a si própria a cada momento”,<sup>3</sup> carregando consigo uma metamorfose que modifica a realidade de forma lúdica, criando novas possibilidades para a vida real.

Um teórico cujo pensamento é de significativa relevância para os estudos sobre o jogo e o jogar enquanto realidade humana e fenômeno sociocultural, foi o filósofo e historiador neerlandês Huizinga,<sup>4</sup> que no ano de 1938 produz a obra considerada sua maior contribuição teórica, o livro **Homo Ludens**, interessando para este artigo sua argumentação a favor do jogo como categoria essencialmente significativa para o homem, ressaltando o aspecto lúdico como tão central para o desenvolvimento de nossa civilização quanto o raciocínio e a invenção e a fabricação de artefatos materiais, ou seja, além de *sapiens* e *faber* o ser humano é por excelência *ludens*.

---

<sup>1</sup> KISCHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

<sup>2</sup> KISCHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**. Petrópolis: Vozes, 1993.

<sup>3</sup> BREGOLATO, Roseli Aparecida. **Cultura corporal do jogo**. 3. ed. São Paulo: Ícone, 2008, p. 71.

<sup>4</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da Cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

Numa passagem assaz esclarecedora Huizinga afirma,

Mas reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. [...] A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da natureza humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.<sup>5</sup>

Neste sentido, o jogo pode ser compreendido como um componente presente em todas as culturas, sociedades e formas de organizações humanas, uma atividade de natureza voluntária, regida por regras consentidas livremente e necessariamente obrigatórias, se configurando de acordo com limites de tempo e espaço e dotada de fins singulares e universais, além de possuir características formais e fundamentais que se estabelecem e se integram em uma unidade coesa. São estas características que utilizarei no artigo como fio condutor para entendermos a natureza do jogo no universo da capoeira, servindo ao mesmo tempo de justificativa e fundamentação.

Inicialmente, tem-se a ação voluntária que remete a noção de tomada de decisão consciente e de liberdade por parte de quem joga, ou seja, decisão de iniciar e continuar a jogar, assentado na consciência dos benefícios e no atendimento as necessidades subjetivas e os reflexos positivos para sua formação, isso porque o jogo jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, podendo, neste sentido, ser interrompido quando bem se entender, daí voluntariedade, expressa, acima de tudo, no fato de ser o jogo, ele próprio, liberdade.

A segunda característica diz respeito as regras, expressas na própria ordenação do jogo e criadas para determinar o que vale dentro do universo circunscrito pelo jogo, independente de ser individual ou coletivo, visto se tratar de determinações absolutas, indiscutíveis e mediadoras das relações.

As regras existem, tal qual nas sociedades, para mediar as relações, garantir o princípio da validade e evidenciar o caráter identitário, comunicativo e intersubjetivo de cada jogo, mantendo a justiça e o equilíbrio, orientando o grau de criatividade, além de determinar quando o jogo se esgota e se retorna a vida real, constituindo, pois, um conjunto de determinações imperativas e legitimadas pelos e para os próprios jogadores.

---

<sup>5</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 6.

Como terceira característica destaca-se a relação espaço espaço-temporal bem definida, afinal o jogo se distingue da vida comum tanto pelo lugar que ocupa, quanto pela duração que deve alcançar, o que, para ficar bastante claro, Huizinga, ao associar essa característica ao isolamento e limitação, afirma que todo jogo:

É 'jogado até o fim' dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. O jogo inicia-se e, em determinado momento, 'acabou'. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo a se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento [...] Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância constituem como que o fio e a tessitura do objeto.<sup>6</sup>

Além do tempo, a limitação espacial resguarda a capacidade de processamento delimitada, imaginária ou material, liberada ou espontânea, de todo jogo, sendo que, qualquer que seja esse espaço, o palco, a mesa, o círculo ou roda, o templo, a tela, dentre outros, deve ser pensado enquanto um lugar ou espaço fechado, sagrado, isolado e circunscrito no interior do qual determinadas regras devem, voluntária e legitimamente, ser respeitadas, se constituindo em mundo temporário dentro do mundo habitual, mundo este assegurado para a prática de atividade única e especial.

Finalmente, enquanto quarta categoria fundamental do jogo, temos a evasão da vida real, a fuga da realidade, ou supressão temporária da vida cotidiana e habitual, onde “Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes”.<sup>7</sup>

Quem nos ajuda a melhor compreender essa característica é Retondar,<sup>8</sup> quando afirma que todo jogador é possuidor da capacidade lúdica de adentrar o universo imaginário e passar, dentro de uma suspensão temporária delimitada, a vivenciar

---

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 12

<sup>7</sup> Ibid., p. 16.

<sup>8</sup> RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do Jogo**. Petrópolis: Vozes, 2007.

intensamente um universo de faz-de-conta, evadindo-se da vida real e experienciar o mundo imaginário e ficcional.

De forma mais contundente e assaz esclarecedora, Retondar defende que, ao promover a fuga da realidade,

[...] o jogo é profundamente revelador da subjetividade humana, pois o indivíduo, não mais acoissados pelas pressões sociais e pelos julgamentos morais, acaba revelando seus sentimentos e valores mais íntimos na medida em que, ao mesmo tempo que joga, ele também é jogado pelo próprio movimento que detonou, tamanha sua adesão emocional e sua plenitude na vivência de uma ação tão intensa e, ao mesmo tempo, tão rápida.<sup>9</sup>

Além destas características fundamentais, Huizinga<sup>10</sup> destaca algumas características informais, também estas relevantes na constituição de uma ação social enquanto jogo, tais como: a fascinação, ligada a capacidade de cativar; a tensão, que remete a incerteza, ao valor ético e desencadeia determinadas habilidades e capacidades espirituais dos jogadores; o caráter de mistério, associado a presença do acaso e ao encanto do segredo; o espírito de ludicidade; dentre outras.

Numa síntese esclarecedora e que servirá de fio condutor nas análises que pretendo no corpo do artigo, devemos compreender que, para uma manifestação seja definida como jogo, deve necessariamente se constituir numa ação voluntária, determinada por regras específicas e absolutas, acontecer dentro de uma relação espacial e temporal definida e proporcionar o prazer da evasão temporária da realidade.

Em relação a capoeira, objeto central das reflexões aqui efetivadas, é evidente se tratar de um fenômeno sociocultural que pode ser considerada um jogo, dado seu caráter de voluntariedade, em que o prazer é determinante na decisão espontânea dos contendores, ou capoeiristas, em participar do jogo, atentando sempre as regras que caracterizam os estilos e expressam a criatividade, jogo este realizado no espaço sagrado da roda de capoeira,<sup>11</sup> em que os ritmos e cantos marcados pela cadência dos instrumentos musicais determinam os tempos de entrada, permanência e saída do jogo.

---

<sup>9</sup> RETONDAR, Jeferson José Moebus. **teoria do Jogo**. Petrópolis: Vozes, 2007, p. 34.

<sup>10</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

<sup>11</sup> Vale ressaltar, como forma de reforçar a característica espaço-temporal da roda, assim como sua significância, que no ano de 2008 a roda de capoeira foi inscrita nos livros de registros do IPHAN como um espaço de manifestação transformado em Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil.

Além disso, se configura numa expressão profundamente marcada por ritos e rituais, em que o imaginário prevalece nas relações efetivadas durante o jogo, espécie de bailado, marcado pela malícia, pela ginga, pela criatividade e a capacidade de fingimento, a finta, a mandinga e que, na cosmovisão dos mestres da capoeira, se entende como uma espécie de “filosofia de vida”, aqui vista como evasão momentânea da realidade.

## **NARRATIVAS SOBRE O JOGO E O JOGAR NA CAPOEIRA**

Feitas estas reflexões, fica evidente que a capoeira é uma cultura fortemente marcada pela gestualidade, aliada a oralidade, presentes em cada aspecto de sua expressão, desde os gestos mais expressivos e contundentes, tais como a ginga e os golpes, passando pelos ritmos dos instrumentos e palmas que conduzem as cantigas e cantos que determinam a forma do jogar, até a perpetuação de suas histórias e fundamentos, transmitidos pelas narrativas dos mestres e guardadas na memória de seus seguidores, forma que persiste mesmo em tempos de Modernidade Tardia,<sup>12</sup> em que imperam as formas de comunicação e difusão de conhecimentos por meio de acelerados instrumentos tecnológicos e complexas redes de relacionamentos online.

Assim sendo, o que existe nas narrativas dos mestres que sustenta o conceito e conduz o entendimento da capoeira enquanto um jogo? Como se difundiu, no universo dessa cultura, a compreensão e a determinação, hoje comumente aceita e totalmente incorporada, de se jogar capoeira, ao invés, de se lutar e/ou dançar?

Seguindo os passos de Capoeira vamos encontrar que “[...] a capoeira seria uma mistura de diversas lutas, danças, ritmos e instrumentos musicais [...] sintetizada aqui no Brasil após o ano de 1830, em oposição à ideia corrente de ser uma única forma de luta negra que se disfarçou em dança”.<sup>13</sup>

Em seguida, falando de um passado recente e destacando a “negaça” e a “malícia”, enquanto princípios que favorecem a capacidade dos capoeiristas no uso desmedido e pleno do corpo, nos traz pistas significativas sobre o jogar nesse universo, para melhor se compreender como essa cultura nos chega hoje como um jogo. Vejamos:

A capoeira de então era uma 'escola da vida', uma imitação da selva que é este mundo, um teatro mágico no qual eram reproduzidas situações e trocas de energias que acontecem e tornam a acontecer. Daí existirem o

---

<sup>12</sup> HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-modernidade**. 7. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

<sup>13</sup> CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira: os fundamentos da malícia**. Rio de Janeiro: Record, 1992, p. 25.

'floreio', as 'chamadas para o passo-a-dois', a 'volta-ao-mundo' e muitos outros elementos ritualizados que proporcionavam a oportunidade de - dentro do jogo- aparecerem situações semelhantes às que acontecem na vida real entre as pessoas. E, no jogo, o capoeirista aprendia a lidar com estas situações segundo o fundamento e a filosofia da capoeira, cuja pedra-chave é justamente a 'malícia'. [...] A filosofia, o fundamento da capoeira -a ótica do capoeirista, seu modo de encarar a vida, o mundo e os homens-, é cínica e objetiva, crua, iônica e bem-humorada; vital, poética e intuitiva. Paradoxo? Não. No jogo da capoeira- os 'opostos' se encontram e se mesclam.<sup>14</sup>

Na passagem citada, todos os elementos e características de uma ação que se define como jogo estão postos e bastante claros, tais como a voluntariedade da ação, a ritualização, a evasão momentânea do real, o prosseguimento na vida real daquilo que o jogo traz de benefício e de essencial para os jogadores, o universo mágico permeado pela ludicidade, dentre outros.

Um dos mais respeitados e cultuados mestres da capoeira baiana e que se transformou em ícone dessa arte, considerado o guardião da capoeira angola, estilo por muito tempo tido como mais tradicional<sup>15</sup> e fundamento das origens dessa arte-luta, mestre Pastinha afirma:

Compreende melhor quem vê a luta. Ela parece uma dança, mas não é não. Capoeira é luta, e luta violenta. Pode matar, já matou. Bonita! Na beleza está contida sua violência. [...] E dizem também que esse jeito de lutar de brincadeira como ainda fazemos hoje, era a maneira do escravo se exercitar, disfarçando de bailarino na frente do feitor. Acho que é até verdade, capoeirista é mesmo muito disfarçado, ladino e malicioso. Contra a força, só isso mesmo. Está certo.<sup>16</sup>

Dessa necessidade de sobrevivência, surge a luta, que para resistir ao contexto opressor se traveste de dança, por meio de uma elaborada trama criativa do negro africano disfarçando sua luta em um complexo e bonito bailado, em que a malícia se sobressai a força e sustenta todo um código de sobrevivência, transformando-a numa brincadeira jogada, criando-se espaços próprios e estabelecendo tempos apropriados, o tempo de

---

<sup>14</sup> CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira**: os fundamentos da malícia. Rio de Janeiro: Record, 1992, p. 121.

<sup>15</sup> Em minha tese de doutorado, pelo Programa de Pós-Graduação/Doutorado da Universidade Federal do Ceará (UFC – 2012), intitulada **As Narrativas dos mestres e a história da capoeira em Teresina/PI**: do pé do berimbau aos espaços escolares, trago uma abordagem que melhor esclarece a questão das tradições no universo da capoeira.

<sup>16</sup> Entrevista de Mestre Pastinha concedida em ABREU, Frederico José; CASTRO, Maurício Barros (orgs.). **Capoeira**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p. 21. (grifos meus)

descanso do escravo que bailava para disfarçar o apuro de sua luta, que outrora seria usada a favor de sua liberdade e em contraposição à força de seu algoz.

A capacidade inventiva e o uso do disfarce podem estar na gênese da concepção dessa cultura como jogo, visto que, como afirma Rego “[...] a capoeira era o folgado que os negros inventaram, para os instantes de folga e divertirem a si e aos demais nas festas de largo, sem contudo deixar de utilizá-la como luta, no momento preciso para sua defesa.”<sup>17</sup>, ou seja, na vida real a capoeira se configura como luta, código de sobrevivência e de resistência, uma luta de defesa, sendo metamorfoseada como uma dança, um divertimento que se transforma em um jogo.

Em outra narrativa, Mestre Waldemar destaca que “[...] ensinava na roda, mas tinha os dias de treino. Eles estavam jogando e eu fazia sinal [...]. Quando o sujeito tá jogando pra aleijar o outro, o juiz não deixa, imitante a jogo de bola [...]. O juiz toma conta da roda [...] se não obedece ele tira fora da roda”,<sup>18</sup> evidenciando um aspecto fundamental de compreensão sobre a tessitura dessa luta enquanto um jogo, no caso o estabelecimento de regras absolutas, determinantes e que servem para determinar aquilo que vale dentro do jogo, pois quando “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um 'desmancha-prazeres' [...] destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso”.<sup>19</sup>

A fala de mestre Waldemar evidencia que a capoeira na vida real, no mundo que cercava os capoeiristas, no contexto de suas experiências reais, se constituía enquanto luta violenta, que podia, inclusive, aleijar; porém, no espaço e tempo da roda, era outra coisa, necessitando se desenvolver como um jogo, que atendia a regras rígidas e que, quando desrespeitadas, eram motivo de exclusão do sujeito desmancha-prazeres, ou seja, uma prática social que conduzia seus praticantes, que na realidade eram exímios lutadores, a uma evasão momentânea do mundo real.

Atento aos aspectos fundamentais da capoeira, Falcão enfatiza o caráter de prática ritualística fortemente atrelada a capoeira, contribuindo para que se entenda como a mesma nasce enquanto uma prática desafiadora dos códigos dominantes, forma de

---

<sup>17</sup> REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: um ensaio sócio-etnográfico. Salvador/BA: Itapoã, 1968, p. 359.

<sup>18</sup> Entrevista de Mestre Waldemar concedida a ABREU, Frederico José; CASTRO, Maurício Barros (orgs.). **Capoeira**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p. 51 (grifos meus)

<sup>19</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

vadiação fortemente marcada por aspectos fundamentais e formais de uma ação social que pode perfeitamente ser conceituada como um jogo. Diz ele:

Criada pelos negros escravos no Brasil [...] enseja valores e tradições da cultura afro-brasileira que a fazem diferente de qualquer outra atividade corporal sistematizada. [...] Em sua gênese, a capoeira incorporou predominantemente a essência do lúdico, ou seja, uma atividade 'não séria' e exterior à vida habitual. Uma pura diversão [...]. Dentro desta conotação, a capoeira acomodava, nos primórdios, as principais características do jogo. [...] a capoeira reflete o sentido de uma atividade descomprometida, à vontade, sem objetivos práticos e imediatos. Enfim, uma verdadeira festa.<sup>20</sup>

Finalmente, para concluir o raciocínio acerca das possibilidades que fundamentam o conceito da capoeira enquanto uma prática ou ação social concebida, comumente aceita e plenamente incorporada ao seu vocabulário, como um jogo e não como luta ou dança, destaco a fala de Sodré, entendendo se tratar de passagem bastante ilustrativa nesse contexto:

Vadiação e 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 [...], 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. [...] 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 [...]. 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).<sup>21</sup>

Primeiramente, parece que existe um forte sentido de contradição, de oposição entre os elementos da capoeira, mas que não se excluem e sim se completam, como diz a letra de uma cantiga muito usada nas rodas, “Oi sim, sim, sim, oi não, não, não”, e que os mestres afirmam se tratar do princípio na negação, em que o capoeirista nega o ataque de seu oponente, não se contrapondo ou contra atacando, mas o assimila pelo uso de uma “negaça”, ou uma finta de corpo, não fugindo da ação do ataque, mas o incorporando, deixando que flua por seu corpo, ou campo de energia e que, ao invés de ser rebatido, se

---

<sup>20</sup> FALCÃO, José Luiz Cerqueira. **A Escolarização da capoeira**. Brasília/DF: ASEFE: Royal Court, 1996, p. 21.

<sup>21</sup> SODRÉ, Muniz. **Mestre Bimba: corpo de mandinga**. Rio de Janeiro: Manati, 2002, p. 143. (grifos meus)

transmuta em um novo golpe, uma ação refeita e, mesmo sendo outra, carrega consigo seu princípio gerador, ou seja, aquele ataque inicial.

Antes de tudo, é necessário que se atente para o fato de que a cosmovisão que impera na capoeira, por se tratar de uma cultura de origem afrodescendente, difere da racionalidade técnico-capitalista que impera nas sociedades ocidentais. Nessa cosmovisão, seguindo o raciocínio de Barcellos,<sup>22</sup> as possibilidades dos seres não se esgotam em começo e fim, não se prendem ao limite físico das coisas, mas podem se estender pela vastidão do princípio ativo de tudo, do infinito e que, portanto, não se prendem no uno, assumindo múltiplas caracterizações e se constituir na ambiguidade.

Por isso, a capoeira não se prende aos conceitos de luta ou dança, assumindo a compreensão de jogo, pois a luta existe, é forte e violenta, devendo livrar da opressão, mas é uma coisa, um fenômeno, da vida real, o mesmo acontecendo com a dança, essa usada para divertir, ou para disfarçar. No jogo, como afirma Sodré,<sup>23</sup> o capoeirista vadeia, brinca e luta, porém, atendendo a regras definidas, deve saber até onde ir; além disso, o jogo proporciona uma evasão da realidade, uma fuga da dura realidade de opressão e permite uma imersão no universo do imaginário.

Outro ponto interessante, posto na fala de Sodré,<sup>24</sup> é que, diferente da luta usada para agredir, para atacar e se defender, o jogo é uma coisa, é algo, que se faz entre amigos ou companheiros, deixando claro sentido de camaradagem, sentido esse que remete a ideia de Huizinga quando afirma que “O jogo autêntico possui, além de suas características formais e de seu ambiente de alegria, pelo menos um outro traço dos mais fundamentais, a saber a consciência, mesmo que seja latente, de estar apenas fazendo de conta”.<sup>25</sup>

Portanto, para que se efetive enquanto uma roda de capoeira, marcada pela camaradagem e pela alegria, deve-se ancorar na certeza de que o espírito da alegria e do faz de contas e, conseqüentemente, da voluntariedade é que determinam as ações, sabendo, ainda, que a luta, ou mesmo a dança não são expressões efetivadas com

---

<sup>22</sup> BARCELLOS, Mário César. **Os orixás e o segredo da vida: lógica, mitologia e ecologia**. Rio de Janeiro: Pallas, 1995.

<sup>23</sup> SODRÉ, Muniz. **Mestre Bimba: corpo de mandinga**. Rio de Janeiro: Manati, 2002.

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da Cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 26.

voluntariedade, nem pontuadas por regras que serão atendidas, nem tampouco realizadas fora da realidade, o que, certamente, fornece pistas que tornam nossa compreensão mais afeita a ideia do jogo e do jogar capoeira, pois não se luta ou se dança simplesmente capoeira, mas se luta e se dança jogando capoeira.

### **SÍNTESE CRÍTICA SOBRE A RODA, O JOGO E A LIBERDADE DO JOGAR NA CAPOEIRA**

Heloisa Bruhns,<sup>26</sup> demonstra em estudo realizado por meio das narrativas de praticantes da capoeira que, muito embora os mestres dessa cultura sejam detentores de um saber valorizado e possuidores de autoridade constituída e legitimada por meio de seus histórias de vida, são recorrentes críticas sobre determinados comportamentos que contrariam essa posição de respeito.

Não é raro a afirmação, principalmente por parte de alunos mais novos, do perfil extremamente comercial, politiqueiro ou agressivo de determinados mestres que, ancorados na posição de líderes e detentores do poder, se utilizam de discursos a favor da liberdade e da prática livre da capoeira, porém em sua prática desenvolvem atitudes de opressão, agressividade, humilhação e total desconhecimento dos princípios desta.

Desde cedo se aprende que a capoeira é um jogo de livre expressão, não possui princípio único fundador, seguido em toda parte e único orientador de sua dinâmica, até porque sua gênese se deu contra opressões e no sentido de se alcançar a liberdade, enquanto um código de sobrevivência em contextos de cerceamento da liberdade a pessoas pertencentes a determinada etnia, no caso o povo negro, e/ou pertencentes a camadas socialmente excluídas, os marginalizados, aqueles que nasceram pobres, ou descendem de escravos, que nasceram nas periferias dos grandes centros urbanos, ou ainda, os que não se submetem aos códigos estabelecidos pelas elites dominantes política, econômica, social e culturalmente.

É no bojo destes grupos que a capoeira surge, é perseguida e resiste enquanto um jogo, uma arte, um artefato cultural e que carrega consigo a contradição, a resistência e a liberdade, não podendo jamais ser utilizada como instrumento de opressão contra seus próprios praticantes.

---

<sup>26</sup> BRUHNS, Heloisa Turini. **Futebol, carnaval e capoeira: entre as gingas do corpo brasileiro.** Campinas-SP: Papyrus, 2000.

Um dos aspectos mais destacados da capoeira diz respeito a liberdade de expressão, sendo comumente aceito que sua prática proporciona o espírito de liberdade, que a forma de expressão por meio do jogo deve atender as características de cada pessoa, em que a maneira de jogar, alguns dizem o estilo de jogar, deve ser único, visto que a riqueza maior dessa cultura está na diversidade, o que nos leva a entender que o jogo é um diálogo, uma conversa entre dois, efetivada no confronto gestual, no intrincado quebra-cabeça que envolve de forma integral os corpos e as mentes dos jogadores: por meio dos corpos, a gestualidade que dá sentido ao jogo; no uso da mente a elaboração das estratégias utilizadas, as “manhas”, “malícias”<sup>27</sup> e “mandingas”.<sup>28</sup>

Neste sentido, acredito que ao se impor determinada maneira de jogar o que se faz é contrariar esse fundamento tão caro, pois dessa forma acaba-se rompendo com a capacidade de improviso, a criatividade e a faculdade de inventar, o que, também, contraria uma das características do jogo enfatizada por Huizinga, exatamente a voluntariedade, pois quando sujeita a ordens “[...] deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada”.<sup>29</sup>

Ora, quando um mestre ou professor de capoeira afirma que determinada maneira de jogar é a correta, que o praticante deve jogar sem sair do padrão estabelecido pelo formato que caracteriza tal grupo, está, na verdade, retirando a autonomia e a liberdade de escolha deste e, de acordo com Retondar “Não há nada mais caro na vida do que autonomia”.<sup>30</sup>

Capoeira destaca um ponto interessante sobre a importância de se cuidar para que a capoeira possa ser jogada de várias formas, que possa ser expressada a partir de suas infinitas possibilidades e não presa a formatos delimitados e presos a concepções retrógradas e exclusivistas. Diz ele:

Hoje em dia há uma tendência, a mesma que existe em nossa sociedade de consumo, de os capoeiristas fazerem jogo objetivo e competitivo, no qual um pode sentir que 'venceu' o outro. Ora, isto é apenas uma das possibilidades entre muitas que a capoeira oferece, e se nós, capoeiristas iniciados, não revivermos a tradição de fazer diferentes tipos de jogo

---

<sup>27</sup> CAPOEIRA, Nestor. **Capoeira**: os fundamentos da malícia. Rio de Janeiro: Record, 1992.

<sup>28</sup> Ibid.

<sup>29</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da Cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 10.

<sup>30</sup> RETONDAR, Jeferson José Moebus. **teoria do Jogo**. Petrópolis: Vozes, 2007, p. 56.

conforme o toque puxado do berimbau, a capoeira se transformará em futuro próximo numa coisa árida, seca e monótona.<sup>31</sup>

Na fala acima evidencia-se essa preocupação, em especial dos mestres preocupados em preservar o sentido lúdico e de cultura de livre expressão, de que a capoeira deve ser jogada a partir de suas múltiplas possibilidades, considerada como multidimensional e não imposta como um único formato possível.

Seguindo as ideias de Rego,<sup>32</sup> defendo que a capoeira é uma só, uma única cultura que carrega em sua natureza elementos de muitas outras manifestações, podendo se desdobrar em várias vertentes, porém mantendo os seus princípios básicos, ou fundamentais e que garantem que, em qualquer lugar que se realize um roda, sejam mantidos, atendidos e respeitados, remetendo a característica fundamental do respeito as regras, visto que “Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. [...] cria ordem e é ordem [...] a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor”.<sup>33</sup>

Penso que está no espírito da capoeira a integração de estilos e vertentes, sendo uma coisa só, formas de jogar que se diferenciam muito pouco, com elementos fundamentais e princípios básicos postos, o que nos remete a entender que não pode existir e nem predominar a imposição de jogar de tal forma, como se fosse a única certa, a mais tradicional, como se tal estilo fosse melhor, pois o diálogo deve acontecer e somente se constitui em diálogo se as divergências e diferenças forem consideradas.

Nessa mesma dimensão de análise, aparece o problema de cerceamento das liberdades de escolhas dos componentes dos grupos em se locomoverem livremente e de acordo com suas escolhas, opções, necessidades e valores, o que fere, inclusive, o próprio direito de liberdade humana, disposto quando os praticantes, independente de seu grau ou nível hierárquico e de desenvolvimento nessa cultura, optam por mudar de grupo, seja qual for o motivo, sendo tratados como verdadeiros inimigos, perdendo toda a consideração e *status* obtido na comunidade da qual fazia parte, passando de amigo de todos e inimigo público.

---

<sup>31</sup> CAPOEIRA, Nestor. **Galo já cantou**. Rio de Janeiro: Cabicieri Editorial, 1985, p. 52.

<sup>32</sup> REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola: um ensaio sócio-etnográfico**. Salvador: Itapoã, 1968.

<sup>33</sup> HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da Cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 13.

Nos tempos atuais, mais do que nunca, essa atitude está presente. Parece que as pessoas não podem divergir, discordar e trocar de grupo ou de mestre, pois isso se configura como uma traição, uma total irresponsabilidade, em que jamais se põe em dúvida a postura do mestre e sim a do alunos, mesmo que se trate de um instrutor ou professor, comandando seu próprio grupo, com identidade própria, atuando em comunidades e desenvolvendo projetos sociais, como por exemplo, em escolas e centros sociais, o que se torna mais grave, visto que estes alunos estão ali para receberem formação integral, social, cultural, educativa e não para atenderem aos interesses individuais e de grupos específicos.

Caberia aos novos professores e mestres formados continuarem presos eternamente a bandeiras de grupos e ao jugo exclusivo do mestre que lhes formou? Acredito que não, jamais um mestre pode comungar com tal ideia, pois, se fizer uma rápida rememorada em sua trajetória na capoeira, poderá se perceber no mesmo caminho do discípulo que, porventura, tenta controlar e impor seu designo.

Cada qual deve construir sua identidade e a partir da autoridade, do *status* e do reconhecimento social adquiridos, forjar sua própria história, seguindo seus ideais e seus valores, mesmo que estes divirjam do mestre e/ou grupo do qual se fazia parte não havendo nada em que isso possa diminuir a importância e a centralidade do mestre, aliás, entendo que a atitude de abertura ao livre desenvolvimento das pessoas traz maior admiração e gratidão, visto se reconhecer nisso o respeito sobre a trajetória exitosa de alguém que se iniciou por suas mãos e hoje é capaz de forjar sua própria trajetória.

Infelizmente, isso ainda é raro na capoeira. Há uma verdadeira guerra por discípulos, aceitando-se qualquer um que nos procure, interessado em treinar conosco, porém, se o contrário acontece, caso um discípulo nosso nos procure com planos de seguir sua própria trajetória, ou mesmo se integrar a outro grupo, então tudo muda, este deve, certamente, ser detentor de uma fraca personalidade ou total deslealdade, pois trocar ou abandonar quem lhe formou, lhe passou tudo que sabia, por outros que nada tem haver com sua formação, que não tem o seu *status*, ou tão bom quanto você, seria no mínimo muito constrangedor e inaceitável.

Essa atitude, essa postura de alguns, fere profundamente os princípios da capoeira e nega o discurso de prática livre e democrática, tão apregoado no universo dessa cultura, além de expor toda a arrogância que parece ser a marca de muitos, como a fala

de um mestre quando perguntado como se forma um mestre em seu grupo, respondendo da seguinte forma:

Um mestre não se forma, ele se torna. [...] Hoje muitos saem formando e se auto-intitulando como mestres, sem sequer ter idade, trabalho e muito menos vivência para isso. Geralmente o fazem por questão financeira, mas desvalorizando quem realmente é mestre. [...], um de nossos objetivos é resgatar o verdadeiro valor do mestre. [...] Se eu fosse usar esses critérios que eu vejo por aí, [...] teria mil mestres, por isso é melhor ter um que vale por mil do que ter mil que não valem por nenhum.<sup>34</sup>

A passagem evidencia a arrogância de um mestre de uma cultura popular e que, além da liberdade, apregoa o respeito as diferenças, se sustenta em discursos que afirmam ser uma arte-cultura das mais democráticas, pois todos, independentes de etnia, classe social, condição econômica e cultural, gênero, credo religioso podem participar, desvelando seu posicionamento como o melhor, pois, diante de seu “suposto” vasto conhecimento, afirma que mesmo “mil” mestres formados por outros mestres não valem “nenhum” formado por ele.

Fica evidente, também, aquilo que Falcão classifica de “[...] divergências entre as ideias propagadas e a ação concreta, ou seja, entre o saber cognitivo - o discurso, e o saber corporal - a prática, relacionadas a capoeira.”,<sup>35</sup> notadamente quando o mesmo mestre que expôs o pensamento na fala citada acima, afirma em outra passagem que “Minha filosofia de vida é a capoeira. Jogo desde criança, ela se desenvolveu dentro de mim. Minha forma de ver o mundo é através dela, que me deu condições de aprender a respeitar o próximo [...]”,<sup>36</sup> sendo que “respeitar o próximo”, nesse caso particular, não inclui respeitar as concepções de outros mestres na condução de seus práticas.

Se colocar numa posição dessa, em relação a riqueza de uma cultura como o jogo da capoeira é negar suas ricas possibilidades e sua condição de “[...] produto e produtor de sentidos, [...] espaço simbólico que acolhe a dimensão humana da existência [...] que

---

<sup>34</sup> Entrevista concedida a ABREU, Frederico José; CASTRO, Maurício Barros (orgs.). **Capoeira**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009, p. 144. (Nome do mestre não citado, para resguardar sua identidade).

<sup>35</sup> FALCÃO, José Luiz Cerqueira. **A Escolarização da capoeira**. Brasília: ASEFE: Royal Court, 1996, p. 90.

<sup>36</sup> Entrevista concedida a ABREU, 2009, op. cit., p. 90. (Nome do mestre não citado, para resguardar sua identidade).

permite a alegria e êxtase vigorar sem qualquer sentimento de culpa ou julgamento moral por parte do jogador-brincante.”.<sup>37</sup>

Um último aspecto que abordo, ainda dentro do campo das imposições arbitrárias, remete a tendência bastante atual de imposição de um tipo ou estilo de jogo como o mais moderno, o jogo da onda e que acaba por ser imitado por muita gente, sem que se conheça seus reais fundamentos, se é que existem ou se tratam de mais um invenção dos que pretendem ter o controle e a atenção voltada para si.

Ora, em tempos como o nosso em que as inovações tecnológicas e dos meios de comunicação facilitam a aproximação das ideias, ao circularem de forma quase imediata um pensamento, uma cena, de possibilitar a veiculação de qualquer conteúdo em tempo integral, fazendo com que uma ideia seja assimilada por muitos, não é tarefa difícil, bastando alguns minutos frente a um computador, transferindo conteúdos e os socializando em alguma rede de relacionamentos eletrônico, em especial, o *facebook*.

Se aproveitando destas possibilidades, muitos mestres de renome no mundo da capoeira, diretamente ou por meio de seus seguidores, seguem insistindo em transformar uma ideia sua, um valor, uma crença, um costume seu, uma invenção bem particular em universal, em um fundamento, em uma tradição, como por exemplo, o jogo de *Benguela*,<sup>38</sup> que em dias atuais é apregoadado, difundido e “cegamente” apreciado e imitado pelo mundo afora, produto simbólico que o é da fácil circulação e acesso de informação no universo da rede informática de larga interligação de computadores, a Internet.

Em quase todos os lugares onde a capoeira está presente, o jogo da moda, que garante *status* de atualizado ao capoeirista é a *Benguela*, numa atitude que denomino de “macaquiação” da cultura, em alusão a expressão “macaco de imitação”, que mimetiza ou reproduz o comportamento dos outros, sem ao menos se dá ao trabalho de pesquisar, de estudar, de buscar subsídios verdadeiramente fundamentados a partir dos quais possa sustentar suas práticas, e mesmo decidir se segue ou não essa tendência, sendo perfeitamente normal seguir suas escolhas, suas opções, desde que com consciência e domínio de causa.

---

<sup>37</sup> RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do Jogo**. Petrópolis: Vozes, 2007, p. 91.

<sup>38</sup> Ressalto, aqui, que existe, pro incrível que pareça, uma discussão ferrenha e, para mim, pobre de conteúdo e esvaziada de importância, sobre o nome desse suposto jogo, se seria *Benguela* ou *Banguela*, inclusive se a pronúncia, que supostamente tenha sido criada por Mestre Bimba para definir um toque de berimbau, estaria correta, ou seria uma corruptela do nome da província de Benguela a oeste de Angola, na África.

No máximo, o que se pode lhes atribuir é a natureza de um toque inventado por um mestre de reconhecida representação no universo da capoeira e que, depois de algum tempo, virou toque de tradição em sua escola, ou em outras que assim o adotaram.

Vale ressaltar que no jogo da capoeira se tem liberdade para criar e improvisar livremente desde que se respeite as regras básicas do jogo, sendo comum identificar em cada escola uma infinidade de toques, cantos, golpes e rituais diferentes entre si, além de formas diversas de se jogar, tudo isso fruto da invenção ou da interpretação de cada mestre e seus seguidores.

Assim, para melhor ilustrar minha compreensão, trago algumas das análises que Rego apresenta. Vejamos seus posicionamentos:

Por outro lado, temos as escassas informações deixadas pelos cronistas e viajantes que por aqui passaram. Todos eles, quando se referem à capoeira, são unânimes em falar isoladamente do jogo sem o toque; ou do berimbau, hoje instrumento principal da capoeira, mas sem a ela se referindo. Rugendas, por exemplo, embora traga uma ilustração do jogo da capoeira, acompanhado por atabaque, no texto se restringe exclusivamente ao jogo, que chama de *Kriegsspiel* (brinquedo guerreiro) [...]. A mesma coisa aconteceu com Debret que descreve o berimbau sob o nome de *urucungo*, mas sem se referir ao jogo da capoeira. Há no acompanhamento musical toques que se poderia chamar de gerais, porque são comuns a todos os capoeiras, os quais são executados ao lado de outros que são particulares de determinada academia ou mestre de capoeira. Também acontece, e não raro, um mesmo toque, apenas com denominação diferente entre os capoeiras.<sup>39</sup>

Dentre os toques que se pode chamar de gerais, ou fundamentais, podem ser destacados Angola, São Bento Grande, São Bento Pequeno, Cavalaria, Iúna e Benguela, sendo que os toques divergentes destes se constituem nos mesmos toques somente com algumas inovações e variações introduzidas pelo tocador, que, às vezes, lhes atribui um novo nome supondo se tratar de um novo toque.

Em seu estudo etnográfico Rego (1968), notadamente por realizar incursões a academias de capoeiristas proeminentes e de destaque na Bahia, dentre os quais os velhos e consagrados mestres Bimba, Cobrinha Verde, Pastinha, Arnol, Bigodinho, Gato e Canjiquinha, contribui sobremaneira para se entender as modificações pelas quais passam as formas de se jogar a capoeira, assim como as denominações desses jogos. Vejamos a seguinte passagem:

Quanto aos golpes, esses, mais que os toques, uns desapareceram, outros sofreram transformações substanciais e novos apareceram

<sup>39</sup> REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: um ensaio sócio-etnográfico. Salvador: Itapoã, 1968, p. 55.

totalmente desvinculados do processo de formação, que originou os golpes primitivos, como é o caso da chamada capoeira regional que, usando de elementos importados, conseguiu perfazer um todo de 52 golpes. À semelhança dos toques, há um certo número de golpes, que são comuns a todos os capoeiras, como *rabo de arraia*, *aú*, *armada*, *rasteira*, *jôgo de dentro*, *cabeçada*, *maia lua*, em suas várias modalidades, de frente, costa, compasso, baixa, média, alta e mais alguns poucos golpes. [...] há caso de um mesmo golpe seja ele de defesa ou de ataque, sôlto ou ligado, ter uma denominação diferente para cada capoeirista. É difícil uma descrição rigorosa dos golpes, de vez que há muito de pessoal nos mesmos [...]. Do mesmo modo que os toques, os golpes, com maior intensidade, sofrem modificações de capoeirista, não só na sua estrutura, como na denominação, de modo que há caso de um mesmo golpe seja ele de defesa u de ataque, sôlto ou ligado, ter uma denominação diferente para cada capoeirista. É difícil uma descrição rigorosa dos golpes, de vez que há muito pessoal nos mesmos [...].<sup>40</sup>

Acredito que essas reflexões são significativas para que se entenda as dificuldades no estabelecimento de um padrão em torno do conjunto das ações desse jogo, assim como definir o que seria verdadeiramente tradicional e acompanha a capoeira desde sua gênese, seja em relação a estilos ou a formas de se jogar a capoeira.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS: EM DEFESA DA CAPOEIRA EXPRESSÃO LIVRE E CRIADORA**

Antes de tudo, defendo que o jogo da capoeira se mantenha enquanto uma síntese de diversas formas de concepções e de posicionamento no mundo, diria de *cosmovisões*, que se fundem na ação de se jogar, mas atentando para as características fundamentais da concepção de jogo, devendo prevalecer o diálogo, o entendimento, ou não, no desenrolar do jogo, em que as possibilidades incluem a negociação, o livre expressar, o improvisado e a malícia, tudo permeado pela plena satisfação de jogar.

A prática de muitos mestres, na contramão de seus discursos, acaba negando a fantasia da capoeira, expressa na vadição, na mandinga e no fingimento, todas categorias associadas com a destreza para superar as dificuldades, começando no espaço e nos tempos da roda, que sustentam a evasão temporária da realidade, e se expandindo para as relações cotidianas, para fora da roda, nos espaços da vida real ou aprendendo a dar a volta ao mundo, na volta que o mundo deu, na volta que o mundo dá.

---

<sup>40</sup> REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: um ensaio sócio-etnográfico. Salvador: Itapoã, 1968, p. 68.

Cercear, determinar, impor, exigir arbitrariamente e unilateralmente na capoeira, não condiz com sua natureza *ludens*, nega sua beleza, seu princípio e seu propósito maior, a liberdade. Os versos da letra da quadra cantada nas rodas “Oi sim, sim, sim, oi não, não, não” expressam muito bem a condição da negação e da afirmação, da divergência e da negociação, presentes na dimensionalidade dessa cultura, em seu aspecto duplo, de luta-dança, combate-camaradagem, que não podem ser postos de lado em prol da negligência e da impossibilidade de diálogo, ou melhor, da falta de esforço em captar as inúmeras possibilidades que esse jogo permite.

O jogo da capoeira se sustenta numa poderosa força criadora simbólica, por versar em universos distintos, como pode ser atestado por meio de princípios, tais como, a vadição, a mandinga, a malícia e a negociação, no contexto de um jogo em que falsear não significa enganar, mas sim saber imergir profundamente na cosmovisão dessa cultura, carregando consigo a essência do *ethos* subjacente ao jogo, ou seja, a compreensão do conjunto dos valores simbólicos que lhes são mais caros.

Aquele que, durante o jogo, souber efetivar uma leitura mais adequada do e sobre o outro terá melhores possibilidades de se sair bem no jogo, sem esgotar as possibilidades desse outro, nem tampouco garantir de que “na volta ao mundo” não poderá ser surpreendido por uma nova leitura, ou uma contra-leitura efetivada por seu camarada, tornando o que se tinha como certo totalmente incerto e que marca a presença constante da “negociação” na capoeira.

Essa a natureza de ação social *ludens*, de espaço cultural privilegiado de criação simbólica e o verdadeiro propósito do que é jogar capoeira.

**RECEBIDO EM: 03/04/2014**

**PARECER DADO EM: 15/07/2014**