



Capoeira: Rituais da comunicação e vinculações sociais no espaço do jogo¹

Luzia da Silva Arruda²

Yuji Gushiken³

Resumo

O jogo de capoeira, em sua trama de corpo e linguagem, vem adensando historicamente a dimensão comunicacional de uma expressão cultural afro-brasileira. Neste artigo, adota-se a perspectiva da comunicação como um sistema capaz de se por a serviço da experiência humana compartilhada cotidianamente. A intenção é perceber a dinâmica construtiva do espaço a partir das vivências, na qual a capoeira caracteriza-se singularmente pela potência de vinculação social. Assim, o processo de comunicação que vincula socialmente as pessoas se traduz no corpomídia que expressa o não dito, num universo semântico contínuo de produção social de subjetividades. Na história de marginalização das culturas populares, a perspectiva teórica da folkcomunicação (BELTRÃO, 1980) permite pensar o jogo de capoeira em sua potência de produção de sentido e das vinculações sociais (SODRÉ, 2001).

Palavras-chave: Capoeira; rituais da comunicação; vinculação social; folkcomunicação; heterotopia.

Introdução

Neste artigo, a proposta é estudar a capoeira considerando o pano de fundo social que põe em relação as dimensões comunicacionais das práticas culturais no âmbito das culturas populares. No dizer de Richard Johnson, “cultura não é um campo autônomo, nem extremamente determinado, mas um local de diferenças e lutas sociais”. (JOHNSON, 2000, p. 18). O artigo se justifica na medida em que o corpo retorna à cena na cultura contemporânea e a Comunicação vai se firmando como campo do saber para onde tendem a

¹ Artigo apresentado no Grupo de Trabalho 1: Teorias da Folkcomunicação: Fundamentos e Metodologias, da XVII Conferência Brasileira de Folkcomunicação, realizada de 10 a 12 de junho de 2015 na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), em Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. Artigo produzido no âmbito do Núcleo de Estudos do Contemporâneo (NEC-UFMT).

² Radialista da TV Universitária (UFMT) e aluna de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT/Cuiabá), na linha de pesquisa em Comunicação e Mediações Culturais. E-mail: luzdamanhaa@gmail.com.

³ Professor do Departamento de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação (M/D) em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT), na cidade de Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. Líder do Núcleo de Estudos do Contemporâneo (NEC-UFMT). E-mail: yug@uol.com.br.



confluir distintos saberes. Assim, o nosso percurso deverá recorrer a autores contemporâneos cujos trabalhos permitem pensar a relação entre capoeira, corpo, cultura, mídia e espaços.

Recorre-se a pensadores vinculados em ampla medida à realidade latino-americana e brasileira e que vêm propondo interpretações que permitem lidar com as dinâmicas das culturas populares: Luiz Beltrão e as dinâmicas do folclore no mundo moderno, Nestor Garcia Canclini e as hibridações culturais no campo do consumo, Massimo Canevacci e os sincretismos, Muniz Sodré e as vinculações sociais, Christine Greiner com enfoque em seus estudos interdisciplinares do corpo e, não menos importante, embora não relacionado diretamente à América Latina, James Carey e os rituais da comunicação.

A interface entre comunicação e cultura tem se apresentado historicamente contundente nas obras destes autores, e as ferramentas teóricas advindas de suas obras permitem propor uma abordagem simultaneamente cultural e comunicacional sobre a capoeira. De modo preciso, pode-se conceber, através do aparato teórico destes autores, a dimensão comunicacional do jogo de capoeira.

A capoeira apresenta-se como um traço da cultura negra surgido no Brasil Colônia. Era uma forma de lazer, defesa pessoal disfarçada em dança e uma forma de expressar pelo movimento do corpo e pela música a condição de miséria em que viviam os escravos.

A história da capoeira se mescla com a própria história do Brasil. A partir do século XVI já se encontram indícios da cultura negra presente com o seu vasto conjunto de expressões no país. Desde o processo colonizador até a independência e a República, passando por perseguições políticas e sociais, a capoeira esteve sempre presente na história do povo brasileiro.

A capoeira tem sua origem nas danças e cantorias trazidas pelos negros escravos vindos da África: Cabinda⁴, Congo e, principalmente, Angola. Ao som do berimbau⁵, músicas e palmas, os negros angolanos da tribo bantu praticavam a dança N'golo, onde os

⁴ Estado situado na África central entra a República do Congo-Brazzaville e a República Democrática do Congo com 200 km de Oceano Atlântico.

⁵ O berimbau foi trazido pelos negros angolanos e, hoje, é o símbolo da capoeira, devido a sua importância e possibilidades rítmicas.



movimentos eram inspirados nos movimentos dos animais (coices, saltos e botes). Nesse contexto, os escravos recriavam o seu universo cultural, cultivavam seu misticismo, alegravam-se e preparavam-se para a luta. Esse jeito de lutar dissimulado, camuflado em movimentos leves, suaves e executados com plástica de um bailarino, passaram despercebidos pelos feitores e capatazes, que não reprimiam os encontros festivos e místicos realizados no terreiro das senzalas.

Chamavam de “brincadeira de Angola”, “jogo de Angola”, “brincadeira” ou “vadiação”, não compreendiam as músicas africanas e não acreditavam que aquela dança pudesse trazer, no seu conjunto, poderosos golpes desequilibrastes. A Capoeira Regional emerge como um esporte nacional, criado pelo mestre Bimba (Manoel dos Reis Machado, 1899-1974), que adaptou à capoeira golpes de jiu-jítsu, judô, boxe, luta greco-romana, criando uma metodologia (exercícios físicos, sequencias de golpes), transferindo sua prática aos recintos fechados.

A capoeira de Angola surge como uma reação à “desafricanização”, reafirmando a originalidade e a pureza da capoeira. Vicente Ferreira Pastinha, o Mestre Pastinha (1889-1981), é o principal nome dessa corrente, que busca uma clara diferenciação do estilo Regional. A capoeira de Angola, defendida pelos velhos mestres, propõe uma retomada da tradição, da identidade cultural negra em contradição ao modernismo disseminado pelo Estado Novo em prol da cultura “brasileira”. Essa “verdadeira capoeira”, segundo alguns mestres, não é a institucionalizada e sistematizada pelo Estado, órgãos oficiais de turismo e praticadas em universidades, clubes sociais, academias, mas a praticada nas ruas, espaço tradicional, impessoal e fora das normas instituídas.

Vieira (1998), com base em análises dos depoimentos dos velhos mestres baianos (João Grande, Waldemar da Paixão, Ferreirinha e outros) admite que, na prática, não conseguiu identificar diferenças entre a Capoeira de Angola e Capoeira Regional. Segundo ele, essas diferenças se apresentam mais no âmbito simbólico do que no prático.

Aqui, o enfoque será dado à capoeira, em sua singularidade de movimentos, gestualidades e construção de imagens corporais. Mas essa reflexão, entretanto, quer também apontar outra



cena: os aspectos comunicacionais. O diagnóstico aponta para a existência de um universo significativo, moldado a partir dessa prática cultural. Com base nessas constatações, o artigo procura mostrar outra possibilidade de análise dos aspectos comunitários que resultam na prática da capoeira.

Comunicação como cultura

Nos dias atuais, estudar o popular no campo da comunicação e da cultura através de um enfoque contemporâneo é uma das contribuições nos dada por de Nestor Garcia Canclini (1997) em uma das suas pesquisas mais vigorosas no que se refere às hibridações culturais. Para ele, é possível pensar que o popular é constituído por processos híbridos e complexos, usando, como signos de identificação, elementos procedentes de diversas classes e nações.

As novas gerações, os cruzamentos culturais, o consumo simbólico compartilhado e a expansão urbana são fatores que intensificaram uma hibridação cultural, ou seja, várias pessoas podem compartilhar de diversas culturas, em vários sistemas simbólicos: rurais, urbanos, artesanais, industriais. Essa mistura provém de processos imprevisíveis, e não planejados.

Canevacci (1996) utiliza o conceito de sincretismo para compreender as transformações que estão se dando no processo de globalização e localização que envolve e arrasta os modos tradicionais de produção de cultura, consumo e comunicação. Sincretismo, segundo Canevacci (1996), é um mix de códigos que recombina aquelas diferenças étnicas – segundo alguns critérios que é preciso especificar - e vai se firmando num processo que inseriu as modulações sincréticas na pesquisa cultural. Ainda segundo o autor, esses sincretismos culturais brotam indisciplinados e incoerentes, de cada aspecto da contemporaneidade; para subvertê-la ou, ao menos surpreendê-la, às vezes também para confundi-la ou simplifica-la.

Canevacci (1996) afirma que algumas das formas mais criativas do sincretismo nascem da diáspora africana nas Américas. Nessa perspectiva, a capoeira e outros traços da cultura trazidos pelos negros sobrevivem nos dias atuais sendo praticada por pessoas de todas as



classes sociais, idades e nacionalidades “seduzidas” pelo movimento, ritmo, expressão corporal e presença cênica da capoeira, que saiu das camadas subalternas e marginalizadas e passou a frequentar as academias, clubes, universidades até chegar a outros países, como Espanha, EUA, França e Alemanha.

Como produto da cultura, a capoeira é a expressão de uma conscientização progressiva e um modo de difundir valores, crenças, costumes. Na capoeira, considerada aqui como forma de expressão, caracteriza-se um pensamento comunicacional, ressaltando a ideia de comunicação como fenômeno que transcende a produção de mídia (TV, cinema, rádio). É uma forma de explorar a identidade e as raízes negras brasileiras, enquanto transmissão sógnica, e mantê-las na sociedade com seu caráter de representação de crenças compartilhadas.

Essa visão de comunicação ritual nos é apresentada por James Carey em sua obra *Communication as Culture: Essays on media and society*. Em seu livro, Carey (1992, p. 18-19) define essa visão ritual da comunicação como “a original e mais alta manifestação da comunicação, não na transmissão de informação, mas na construção e manutenção de um mundo cultural significativo e ordenado que pode servir como controle ou recipiente para a ação humana”.⁶

A visão ritual da comunicação⁷ valoriza as formas simples, compartilhadas e participativas de ver a comunicação. É preciso ressaltar aqui a ideia de comunicação como campo do saber, e não apenas como fenômeno que se resume à produção de mídia (TV, cinema, rádio). Na capoeira ressalta-se o corpo como mídia primeira e a capoeira como linguagem. No Brasil, Beltrão (1980) não se preocupou com o efeito dos meios de comunicação de massa sobre a população marginalizada, mas se propôs a investigar os meios de informação e expressão que o povo utiliza para impor sua arte, literatura, crenças, ritos e costumes. Existem dois sistemas de comunicação em confronto, argumenta Beltrão (1980), no qual as

⁶ Tradução livre

⁷ A **visão ritual** é uma oposição à **visão transmissiva** da comunicação que é caracterizada pelo aumento da velocidade de transmissão de informação, reduzindo o processo comunicacional a concepções políticas e mercantis. “Esta visão transmissiva deriva de um dos mais antigos sonhos humanos: o desejo de aumentar a velocidade e o efeito de mensagens em sua viagem pelo espaço” (CAREY, 1992; p. 19).



camadas elitistas tentam impor um imperialismo cultural que inclui o domínio econômico e político, além dos modelos tecnológicos, como dogma passível de ser aplicado em qualquer sociedade.

Esse sistema seria o de *comunicação social* que abrange a imprensa, o rádio, a televisão, o cinema e tipos de relação comunicacional interpessoal e intergrupais como de massa, que exige uma capacidade econômica, nível intelectual e de formação específica para os grupos sociais participarem ativamente do sistema. Nível intelectual, porque é necessário decodificar as mensagens características de cada canal (rádio, televisão, cinema, por exemplo); formação específica para não se deixar massificar mantendo seu espírito crítico; e também um poder aquisitivo para adquirir os meios de recepção (discos, livros, revistas, por exemplo), já que, esse sistema comunicacional requer uma infraestrutura industrial, econômica e mercantil bem grande.

Conforme constatou Beltrão (1980) na segunda metade do século XX, existia um público enorme de excluídos do sistema de comunicação social que apareciam apenas como objeto de curiosidade em análises românticas e literárias, mas que resistiam, teimosamente, a essa forma de imperialismo cultural via modernização midiática. Ainda no século XXI, após décadas da tese seminal de Beltrão a partir da realidade brasileira, trata-se de um público que não necessariamente e facilmente se integra aos processos civilizatórios eruditos e que se reinventa, atualiza e readapta constantemente seu modo de sentir, pensar e agir.

Beltrão (1980) adotou a expressão Folkcomunicação, pois acredita que o folclore é a modalidade de transmissão de mensagens autenticamente popular e como o sistema comunicacional seria capaz de preencher o vazio deixado pelo sistema de comunicação social em seu impulso civilizatório. A Folkcomunicação é então definido como “um conjunto de procedimentos de intercâmbio de informações, ideias, opiniões e atitudes dos públicos marginalizados urbanos e rurais, através de agentes e meios direta ou indiretamente ligados ao folclore” (BELTRÃO, 1980, p. 24). Em sua natureza e estrutura se caracteriza por ser artesanal e horizontal como a comunicação interpessoal, em que a mensagem é elaborada, codificada e transmitida em linguagem e canais familiares à audiência.



Do folclore à cultura popular, a interface entre comunicação e cultura preocupa-se, neste caso, com aspectos da singularidade da experiência humana e, portanto, os desafios contemporâneos das relações interculturais, a comunicação como tudo que vincula socialmente as pessoas e a construção de espaços a partir das próprias vivências (BELTRÃO, 1980; CAREY, 2002; SODRÉ, 2001).

Estão na arena dos bens simbólicos o sentimento de partilha dos costumes, das crenças, da cultura do grupo a que pertence e o estar entre iguais e com raízes comuns. Essa visão de comunicação que se expande horizontalmente, pelo carisma, pelos saberes compartilhados e são repetidos em ritais constantes, tem como meios de expressão as palavras e os signos gráficos, mas, também, os gestos, as atitudes e as condutas que identificam o universo cultural e simbólico dessas pessoas, adequados a sua realidade e vivência.

Heterotopias: “Outros espaços” do jogo de capoeira

E quando apenas os maneios do corpo, as palmas energéticas, a agilidade das esquivanças e a complexidade dos golpes compõem as tramas das mensagens? Quando a comunicação não é só verbal, o que é então que é comunicado e como? Para Greiner (2005, p. 36) a arqueologia dos saberes da comunicação não pode ser restrita aos “objetos de comunicação”, mas nasce fundamentalmente dos processos de mediação (ações pensantes), entre o corpo e o mundo, estabelecendo uma rede complexa de relações. Para ela, é esta noção de mídia de si mesmo que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. “A mídia à qual o corpomídia diz respeito é o processo de selecionar informações que vão constituindo o corpo” (GREINER, 2005; p. 131).

Na prática da capoeira, os movimentos estão envolvidos em um universo simbólico que une o canto, a poesia, códigos sociais, identificação cultural, a coordenação, o ritmo, o equilíbrio, a percepção do próprio corpo, dos objetos, das formas, das linhas e cores. É uma dança acrobática e quase coreografada, onde a finalidade do jogo é desequilibrar o adversário pela malícia, mais do que pelos golpes. Muniz Sodré define essa malícia de uma forma bastante peculiar:

“Arte-jogo, malícia é palavra-chave. É a malícia que indica com precisão a capacidade do capoeirista de superar a história do seu



ego (a consciência dos hábitos adquiridos e consolidados) e adotar, em questão de segundos, uma atitude nova. Na capoeira, tudo se passa sem esquemas nem planos preconcebidos. É o corpo soberano, solto em seu movimento, entregue ao seu próprio ritmo, que encontra instintivamente o seu caminho. Senhor do seu corpo, o capoeirista improvisa sempre e, como o artista, cria” (SODRÉ, 2002; p.36).

Diferente do que ocorre com um dançarino que elabora e executa uma coreografia, o capoeirista transita pelos aspectos referenciais da experiência em processo, em tempo presente, onde é feita uma troca de energia e não de significados dados e o corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas (GREINER, 2005; p. 114).

Não se trata de uma série estática de representações e, nesse sentido, a comunicação não pode ser restrita a significados. Afinal, nem tudo o que se comunica opera em torno de mensagens já codificadas [...] Esses processo têm lugar no tempo real de mudanças que ainda estão por vir, no ambiente, no sistema sensório-motor e nervoso. Quem dá início ao processo é o sentido de movimento. É o movimento que faz do corpo um corpomídia (Greiner, 2005; p. 133).

E como perceber essas experiências corpóreas no cotidiano dos espaços? A capoeira na vida cotidiana, o que de comunicação podemos apreender dessa prática cultural?

Para Sodré (2001), o objeto da comunicação é justamente a vinculação social, tanto consciente quanto inconsciente, tendo como núcleo a comunidade, num sentido ritual e não societário. O autor considera para análise o processo de comunicação como sendo maior do que qualquer mídia e que o vínculo e a relação tem dimensões diferentes. A vinculação “atravessa os limites, atravessa o corpo, os sonhos, o psiquismo do sujeito”. Já a relação “é vivida mais ou menos pronta e acabada, como sendo juridicamente, socialmente, a partir de convenções, de regras” (SODRÉ, 2001, p. 3).



A comunidade é o espaço de vínculos e jogar capoeira é entrar no “jogo da vida”, é viver também a sua tensão e a sua violência, como escreve Sodré (2001), pois é diferente ver um soco na televisão e bater no corpo de alguém, são duas realidades distintas, a primeira é uma representação abstrata, espectral, já a segunda é o encontro com o oponente real, com sua resistência, mas, também, com a sua representação. Assim, a relação é trabalhada pelas mídias de maneira externa, enquanto o vínculo é o real e a representação ao mesmo tempo, é o “entrar no jogo da vida para tentar mudá-la, alegremente” (Sodré, 2001, p. 04).

Na prática da capoeira, o indivíduo adere a um modo de estar no mundo, de forma que a relação não é apenas instrumental, mas uma maneira singular de vinculação social, onde o confiar, o partilhar, o pertencer são partes da construção que orientam as percepções desses sujeitos no processo de produção social de subjetividades.

Vários jovens encontram-se numa praça da cidade. Um observador atento percebe que os indivíduos fazem parte de um ritual. A mestre pede que os alunos formem um semicírculo, aponta para o berimbau e outros instrumentos, pois a capoeira é uma arte em que a tradição de conhecimento é passado do mestre para o aprendiz oral e empiricamente.

A partir daí, o discípulo nunca deve ficar de costas para esse espaço: é um desrespeito ficar de costas, principalmente para o berimbau, símbolo principal da capoeira. Deve-se prestar reverência ao berimbau, agachando e se benzendo antes de sair para o jogo. O aprendiz deve entender que a roda de capoeira é um lugar sagrado, e ao entrar o capoeirista estará sozinho, pois nem o mestre pode interferir. Assim, mesmo se alguém estiver no nível inferior ao seu oponente ninguém vai entrar na roda para salvá-lo. Esse é um dos códigos que deve ser respeitado.

O capoeirista que toca o berimbau comanda a roda. Os demais capoeiristas embalam-se com a música, batem palmas, entoam cantos. No mesmo instante, um capoeirista tenta intuir as intenções do adversário. A malícia entra na roda. Apesar da tensão, se o outro começa a rir, qual será esse significado? Por onde começar o jogo? Qual é o espaço para se defender e para atacar? O oponente é amigo ou é desconhecido? Tudo isso antes mesmo do jogo começar fisicamente.



Assim, o movimento de agachar-se frente à base do berimbau é um ato significativo para o capoeirista, uma maneira de começar o jogo. Só depois deste ritual, dois a dois eles entram na roda para “vadiar”. Durante o ritual, todos da capoeiragem tocam, cantam, jogam dançando e prestam atenção a tudo no ambiente, sob pena de sofrer uma rasteira inesperada. Como se canta na roda: “Aprendi a jogar meia-lua, rasteira, martelo e pisão; Solto a mandiga conforme a razão; Na reza cantada pede proteção (...)”⁸

Somente após muita prática é que o capoeira consegue desenvolver a resistência, a força e, principalmente, a malícia que envolve o conhecimento de si próprio, do seu corpo e do mundo que está em sua volta num processo de movimento infinito. Como expressa a cantiga: “A Capoeira é assim; É malícia, é manha; O mandigueiro vadeia, cheio de artemanha [...] Ele se finge de morto; Até faz você acreditar; Vai jogando em cima e em baixo; Daqui a pouco ‘cê pode esperar”.⁹

Num instante, o oponente desfere uma meia-lua-de-compasso, golpe em que o capoeira se abaixa, apoiando as duas mãos no solo e desferindo um giro com a perna de trás, arremessando-a a altura do tronco do adversário, num movimento semelhante a um compasso. Ou desfere uma armada, golpe em que o capoeira executa um giro de todo o corpo, aparentemente dando as costas ao adversário, posicionando sobre a perna à frente, arremessando a outra, em um movimento que completa o giro do corpo, tendo como objetivo a cabeça do oponente. Qual seria a melhor forma de se esquivar? Em muitas das variações de movimento, o capoeira pode se esquivar descendo ao solo, para trás, apoiando-se nas duas mãos e nos dois pés. Pode se esquivar, abaixando e protegendo o rosto. OU se apoiar em uma das pernas e com a outra esticada, preparar-se para aplicar uma rasteira logo em seguida, ou ainda fazer um rolamento e ao fim do movimento estar pronto para um contragolpe ofensivo.

Os jogadores se olham, se analisam, trocam impressões, pois estão na arena a reprodução e também a criação de movimento, pois o que determina a reação é a malícia, o pensamento

⁸ **Hoje tem Capoeira.** Disponível em: <<http://www.radio.uol.com.br/#/letras-e-musicas/abada-capoeira/hoje-tem-capoeira/5707>>. Acesso em: 18-05-15, às 16h.

⁹ Malícia e Manha. Disponível em: <https://www.facebook.com/capoeiraempoesia> Acesso em 18-05-15, às 18h.



rápido, o conhecimento. Ainda que os golpes possam ser sistematizados e descritos (armada, arrastão, chapa, chibata, entre outros), a reação no tempo e no espaço depende do capoeira, da criação, da energia que emerge do jogo e das múltiplas conexões que atualizam o campo virtual.

Torna-se possível que, assim como descreve Sodré (2001), nesse momento, ainda que inconscientemente, a vinculação social atravessa o corpo e os limites do psiquismo do sujeito, pois no diálogo dos corpos produzido na roda, o capoeirista pode criar inúmeras conexões de movimentos, de novas formas de ação. Ainda tem as músicas, as palmas e a participação de todos que estão em volta e não apenas dos jogadores que estão no centro, são múltiplas percepções e novas formas de expressão e de vinculação.

Todo esse universo de significados é desenvolvido em um semicírculo, onde, dois a dois, os capoeiristas se agacham ao pé do berimbau para reverenciá-lo, em seguida se benzem, rezam pedindo aos velhos mestres proteção antes de iniciar a ginga, os golpes e contragolpes ritmados. O movimento da capoeira demanda, inventa e é inventado em um espaço social. .

O corpo e a produção do espaço

O jogo da capoeira, ao inventar um lugar da vinculação social numa dinâmica cultural e comunicacional, pode ser pensado a partir do conceito de espaço no pensamento de Michel Foucault (2001), que se refere à cartografia do espaço. Para Foucault, há, inicialmente, as utopias, que são posicionamentos sem lugar real. São posicionamentos que mantêm com o espaço real da sociedade uma relação geral de analogia direta ou inversa. Mas essas utopias são espaços que fundamentalmente são irreais. Foucault nos apresenta, então, “outros espaços”, que ele considera como sendo heterotopias.

Segundo ele, a heterotopia é uma espécie de contraposicionamento, uma espécie de utopia efetivamente realizada. Essa descrição sistemática teria por objeto, em uma dada sociedade, o estudo, a análise, a descrição, a “leitura” desses espaços diferentes, desses outros lugares, uma espécie de contestação simultaneamente mítica e real do espaço em que vivemos. Foucault (2001, p. 416-417) afirma ainda que as heterotopias assumem, evidentemente,



formas muito variadas, e talvez não se encontrasse uma única forma de heterotopia que fosse absolutamente universal.

Nesta perspectiva, o espaço deixa de ser cenário e ganha corpo no momento em que é praticado, essa heterotopia, aludindo a Foucault, permite surgir outra forma de apreensão do espaço urbano e do próprio corpo, ou seja, está impresso no corpo de quem experimenta. Trata-se de um espaço de circulação de informação, vinculação das pessoas ao ritual que confirma o gosto pela capoeira e a partilha da vida comunitária. É o espaço de sociabilidade dos rituais diários de vivência e troca de saberes.

No universo sógnico da capoeira, o corpomídia do capoeirista em movimento e a interação com outros praticantes constroem, apropriam e modificam o espaço: é a heterotopia realizada. Ao som de berimbau, pandeiro, atabaque, caxixi, cânticos e palmas, o capoeirista pula, rodopia, coordena harmoniosamente movimentos de pernas e braços, gestos e passos, em que o objetivo maior é enganar o adversário. Esta é a maneira como os universos simbólicos são organizados na ação que constitui o jogo: desnortear o oponente pela malícia, atacando e defendendo-se com rapidez de pensamento, controle emocional, agilidade e equilíbrio.

Nessa perspectiva que põe em relação corpo e espacialidade, Greiner (2005, p. 43) argumenta que o pensamento seria, portanto, movimento, fluxo de imagens, ação movida por um propósito. Esta seria a fonte primária da comunicação. Não o corpo como coisa ou instrumento, mas o corpomídia, criador de “cadeias sógnicas” e não é o ambiente que constrói o corpo, ou vice-versa, pois ambos são ativos o tempo todo. Quando o corpomídia do capoeirista experimenta o espaço, a heterotopia, as experiências são inscritas no próprio corpo, os movimentos no tempo e no espaço, a velocidade e a relação entre certas posições, tudo leva a uma implicação semântica. Neste momento, o processo imaginativo se desenvolve e tudo se resolve no momento em que acontece, “é também a história do movimento imaginado que se corporifica em ação e aponta para o futuro, que se organiza a cada instante, criando novos nexos de sentido” (Greiner, 2005. p. 61-64).

Os gestos e os movimentos do corpo na experiência da roda de capoeira não estão congeladas em padrões corporais de ação, pois tudo depende da malícia dos oponentes, da compreensão do espaço experimentado, porque a percepção do aqui e agora já não é mais o



mesmo, assim que nos referimos a ele. Nas palavras de Greiner (2005, p. 85), “o aqui e agora nunca correspondem exatamente em tempo-espaço ao presente real. Sempre já passou. Nunca o que se dá a ver é o que as coisas são, mas a ficção que contamos a nós mesmos tendo em vista a sobrevivência, o reconhecimento, o estar lá”.

Na perspectiva folkcomunicação de Beltrão (1980), é nessas manifestações coletivas que pode-se apreender o popular, identificar imagens e buscar os sentidos das expressões simbólicas da cultura popular. O movimento, a dança, o corpo, o jogo, a luta e tudo envolvido neste momento da experiência cotidiana apresentam uma produção de sentido que nos permite pensar a virtualidade sónica desses espaços subjetivados pelas práticas da cultura popular.

Por meio da dança e das brincadeiras lúdicas pode-se perceber as singularidades do corpomídia que joga capoeira. Assim, o processo de comunicação que vincula socialmente as pessoas se traduz no corpomídia que expressa o não-dito, mas que na linguagem das gestualidades apresenta-se um corpo pensante. A heterotopia do espaço vivido no jogo de capoeira, como espaço historicamente realizado e partilhado, sugere a retomada interdisciplinar sobre as dimensões comunicacionais das práticas culturais.

Considerações finais

Neste texto, privilegiamos a comunicação como um sistema capaz de se por a serviço da experiência humana compartilhada cotidianamente, da comunicação como tudo que vincula socialmente as pessoas e que constrói espaços a partir da vivência das pessoas. Essa visão de comunicação que, diferente do caráter transmissivo da comunicação de massa, manifesta-se horizontalmente, pelo carisma, pelos saberes compartilhados e pela repetição dos gestos em rituais que reproduzem o vínculo social.

Neste artigo, coube a Beltrão (1980), Carey (2002) e Sodré (2001) trazer-nos essa concepção de comunicação que não tem como meios de expressão apenas as palavras e os signos gráficos, mas, também, os gestos, as atitudes e as condutas que identificam o universo cultural e simbólico das pessoas comuns, adequados à realidade e à vivência dos indivíduos no mais banal cotidiano.



Como produto da cultura, a capoeira é linguagem do corpo que produz vínculo social. É também expressão de uma conscientização progressiva e um modo de manifestar valores, crenças, costumes, produção de linguagem, com seu caráter de representação de crenças compartilhadas. A capoeira mesmo não tendo uma ampla propagação como os veículos de massa não deixa de ter sua eficiência;

Como linguagem do corpo em movimento, trata-se de uma herança afro-brasileira que mistura artes do corpo, dança e jogo. Os universos simbólicos são organizados na ação, os praticantes constroem, apropriam e modificam o próprio corpo e o espaço onde atuam. É o movimento do capoeirista que transforma o corpo na sua própria mídia, é o movimento que faz do corpo o corpomídia, e é o movimento, a ação, a experimentação que transforma o ambiente, em vez de lugar é o espaço vivido, é a heterotopia realizada, parafraseando Foucault (2001).

Da capoeira são extraídas características comunicacionais, na medida em que movimentos e golpes remetem jogadores e público a um grande bailado que vincula as pessoas em torno da roda e do jogo. E é, justamente, esses saberes e poéticas do jogo de capoeira que atraem jovens e crianças à roda, vinculando-as socialmente. E, se a capoeira vincula socialmente as pessoas, então há uma dimensão comunicacional que se anuncia no jogo como prática cultural significativa.



Referências bibliográficas

BELTRÃO, Luis. **Folkcomunicação: a comunicação dos marginalizados**. São Paulo: Cortez, 1980.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Tradução Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. São Paulo: Edidotra da Universidade de São Paulo, 1997.

CANEVACCI, Massimo. **Sincretismos: uma exploração das hibridações culturais**. Tradução: Roberto Barni. – São Paulo: Studio Nobel: Instituto Cultural Ítalo-Brasileiro Italiano di Cultura, 1996.

CAREY, James. **Communication as Culture: Essays on media and society**. Routledge, London/New York, 1992.

FOUCAULT, Michel. **Outros Espaços**. In: **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Org. Manuel Barros da Motta. Tradução Inês Autran Dourado Barbosa. Coleção Ditos & Escritos. Vol. 3, Forense Universitária, 2001.



GREINER, Christine. **O corpo: Pistas para estudos interdisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005.

GUSHIKEN, Yuji. Comunicação como ritual e folkcomunicação: Modelos teóricos na interface com a cultura. **Anais do Congresso Mundial de Comunicação Iberoamericana (Confibercom)**. Disponível em: < <http://confibercom.org/anais2011/pdf/380.pdf>>. Acesso em 20 mar. 2014.

JOHNSON, Richard. **O que é, afinal, Estudos Culturais?** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

ORTIZ, Renato. **Cultura Brasileira e Identidade Nacional**. Ed. Brasiliense.

SOARES, Carlos Eugenio Líbano. **Capoeira Escrava e Outras Tradições Rebeldes no Rio de Janeiro**. São Paulo: Unicamp, 2001.

SODRÉ, Muniz. **Mestre Bimba: Corpo de mandinga**. Ed. Manati Produções Editoriais. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **Objeto da comunicação é a vinculação social**. Entrevista concedida a Desirée Rabelo. PCLA, vol. 3, nº 1, out/nov/dez de 2001. Disponível em: <<http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista9/revista9.htm>>. Acesso em 11 maio 2015.

VIEIRA, Luiz Renato. **O Jogo de Capoeira: cultura popular no Brasil**. Rio de Janeiro. Sprint, 2 ed. 1998.

Sites de Internet

Cantigas de Capoeira. “**Malícia e Manha**”. Disponível em: <<https://www.facebook.com/capoeiraempoesia>> Acesso em 18-05-2015.

Rádio UOL. “**Hoje tem Capoeira**”. Disponível em: <<http://www.radio.uol.com.br/#/letras-e-musicas/abada-capoeira/hoje-tem-capoeira/5707>> Acesso em 18-05-15.

Golpes de Capoeira. Disponível em: <<http://mundufc.jimdo.com/golpes-de-capoeira/>> Acesso em 15-05-2015.