

LA DIMENSIÓN DEL CUERPO

CAPOEIRA: A LINGUAGEM SILENCIOSA DOS GESTOS

MONICA RECTOR

El cuerpo es el símbolo de que se vale una sociedad para hablar de sus fantasmas.

For me, Capoeira is a way of living that, in addition to the physical benefits of its practice, has given me a clearer vision and better perspective on the game of life, and a strategy to face the contradictions of the world.

1. INTRODUÇÃO

A cultura brasileira tem uma forte herança africana, especialmente no Estado da Bahia. Entre as inúmeras manifestações artísticas herdadas, a capoeira ocupa um lugar de destaque. Pode ser encarada como uma luta, um jogo, um esporte ou uma dança, dependendo da perspectiva do receptor e do momento histórico da percepção.

Apesar de ter inicialmente sido uma forma de combate (Rego 1968: 35), sempre teve uma função lúdica, sendo para os escravos no período colonial um instante de relaxamento do trabalho forçado. A capoeira também contém um elemento mítico, que é mostrar que os negros tem uma identida-

de, uma forma de expressão, e um momento de liberdade temporária em seu estado de escravidão.

A capoeira é uma forma de comunicação não-verbal, conseguida por meio do comportamento cinético e paralingüístico. A forma principal de expressão é o gesto, feito com o uso de todo o corpo, apesar da música também desempenhar um papel importante.

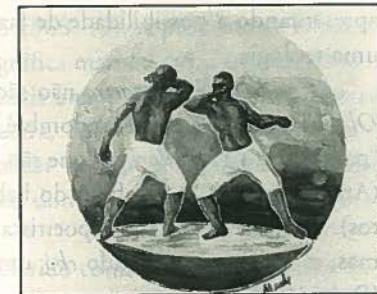
A capoeira tem uma terminologia própria, uma sintaxe e a possibilidade de traduzir palavras em gestos e vice-versa. Se considerarmos a capoeira como uma luta, o silêncio durante o ato é um veículo para tomar-se conhecimento das intenções do oponente.

2. A HERANÇA AFRICANA

Houve um intenso tráfico de escravos da África para a Bahia na segunda metade do século XVI até a segunda parte do século XIX (o Brasil foi o último país a abolir a escravidão, em 1888). O documento mais antigo legalizando a importação de escravos foi assinado por D. João III, em 1559. Os historiadores costumam dividir o comércio escravagista em quatro períodos: 1) o ciclo da Guiné, segunda metade do século XVI; 2) o ciclo de Angola e do Congo, no século XVII; 3) o ciclo da costa da Mina, na primeira metade do século XVIII; 4) o ciclo da baía de Benin, de 1770 a 1850. Aproximadamente quatro milhões de escravos foram trazidos. O maior número chegou entre 1800 e 1851 da baía de Benin para a Bahia. Os escravos eram bons trabalhadores, e foram usados no plantio do tabaco, açúcar e café.

Os grupos étnicos entre os escravos africanos são identificados de acordo com sua língua. Há o predomínio dos Yorubas (a nação Keto-Nago) no Estado da Bahia. Sua teogonia domina as práticas religiosas. Os Yorubas vieram do leste da África, principalmente da região entre Benin, antiga Daomé e do baixo Niger. Constituem o terceiro maior grupo étnico da região. A maioria da população vivia na área rural, a agricultura é sua atividade principal, por isso, os portugueses os escolheram para suas plantações.

As outras divisões (modelos de organização chamados “nações”) são Jexá ou Ijexá (Yoruba), Jegé (Fon), Angola (Bantu), Congo (Bantu), Angola-Congo (Bantu) e Caboclo (modelo afro-brasileiro) (Lody 1987: 11). A capoeira é desempenhada pelos *capoeiristas*, a maioria de origem angolana, tanto que a capoeira era referida como “capoeira angolana” por causa da sua procedência, no entanto, alguns especialistas dizem ter sido inventada no Brasil. Apesar de praticada pelos negros e alguns brancos, a capoeira era mais popular entre os mulatos de classe social mais baixa.



Fotografias de Marc Heitler

Estes escravos tinham sua crenças próprias e lugares de culto, que são os *terreiros de candomblé*. *Candomblé* é um termo derivado da dança do mesmo nome, *kandombe*, assim chamada devido aos tambores usados para a execução do ritmo durante a *performance* (Megenney 1978: 97). A outra etimologia possível é *kandombile*, culto ou oração (Lody 1987: 8). O *terreiro* é um espaço físico e, ao mesmo tempo, cultural, que reproduz a organização política, econômica e cultural dos participantes. Foi adaptado à realidade brasileira e caracteriza-se pela liberdade de existência. Forma uma comunidade que representa um espaço simbólico. Este espaço constitui o próprio mundo, e, para os participantes, há dois mundos: um visível e outro invisível. Este mundo tem um deus, *Olorum*, criador de todos os espaços.

No culto, a dança é um dos elementos principais. A dança é um signo, usado para entrar em harmonia com o cosmos, com os *orixás*, a personificação e a divinização das forças da natureza, com os demais seres humanos. Esta “religião” considera que o indivíduo nunca está só, pois o mundo é um cosmos totalmente integrado. Cada pessoa é um *Ori*, relacionado a uma força. De um lado, está-se ligado aos *orixás*, do outro aos ancestrais. Isto individualiza o ser humano e torna-o senhor de seu destino. A cultura negra brasileira aceita a pluralidade cultural, mas ao mesmo tempo é uma cultura alternativa,

apresentando a possibilidade de fazer-se parte de uma cosmogonia e não de uma teologia.

Candomblé e *capoeira* não são a mesma coisa. Alguns capoeiristas são *Oloyê* de um terreiro de candomblé. Pode haver uma “mãe” (*Iyalorixá*) ou um “pai de santo” (*Babalorixá*), que são os líderes do terreiro. Por exemplo, Arnol (Arnol Conceição) é o filho do babalorixá Enick (Enock Cardoso dos Santos). Desde a infância, o capoeirista se protege contra o mal de inúmeras formas, especialmente fazendo *ebô*, uma espécie de magia negra, contra seu rival (Rego 1968: 38).

A população brasileira tem aproximadamente 74% de indivíduos negros, *mestiços* ou *mulatos*. No entanto, a cultura negra que predomina no Brasil não é apenas a africana. É uma cultura modificada pela influência européia (portuguesa e francesa), de acordo com valores católicos. Os escravos eram obrigados a se tornarem cristãos, a batizar seus filhos e a reverenciar os santos católicos. O resultado é um *sincrétismo*, a correspondência entre os santos católicos e as entidades africanas, os orixás. Por exemplo, na Bahia, *Oxum* é Nossa Senhora das Candeias, e, em Recife, é Nossa Senhora do Carmo; *Oxossi*, na Bahia é São Jorge, no Rio de Janeiro é *Ogum*, que, por sua vez, é Santo Antônio na Bahia. Além de fazer um santo coincidir com um orixá, pelas características intrínsecas que a entidade apresenta, há variações conforme a região quanto ao santo católico escolhido. O fato importante é que estes indivíduos aprenderam a integrar santos católicos e orixás africanos, numa religião sincrética.

A religião dos brancos era considerada superior em cultura, por isso o sincrétismo foi visto pelos escravos como a forma de se elevar socialmente. Justapondo orixás e santos, os negros sentiam que suas entidades estavam no mesmo nível. A igreja não permitia a mistura de santos com entidades outras, assim os negros escondiam suas entidades pro detrás dos santos católicos (embaixo do altar, por exemplo). Este foi o modo de traduzir a realidade africana para o novo mundo como forma de sobrevivência.

3. CAPOEIRA

A origem da palavra *capoeira* não é precisa. Foi registrada por primeira vez por Rafael Bluteau (1712: 129). De acordo com o romancista do século XIX, José de Alencar, o termo vem do tupi *caa-apuam-era*, que significa uma ilha de mato. Visconde de Beaurepaire Rohan diz que o termo vem do tupi, mas de *co-puera*, que significa roça velha. Quando a roça é abandonada, sua vegetação volta a crescer e a tomar conta da terra. Este mato é a *coo-puera*, e

é chamada de *capuerana* zona rural (Rego 1968: 19). A proposta de Macedo Soares (1880: 228) é a mais aceita: *caa* significa mato, e *puera* é o pretérito: o que foi e não mais existe. Mas há ainda mais uma possibilidade: um pássaro chamado *capoeira* (*Odonthophorus capueira*, Spix), que, de acordo com o filólogo Antenor Nascentes, poderia explicar o jogo da capoeira: o macho ciumento luta com o rival que invade seu domínio, fato este que explica a violência do jogo em certos aspectos.

Capoeira é um jogo, comumente referido como o *jogo da capoeira*. Este jogo tem lugar dentro de um círculo imaginário que é a *roda*. A capoeira é sempre jogada em espaços abertos, apesar de que atualmente ocorre em academias e salões oficiais. As Academias de Capoeira são recentes, tendo sido formadas em 1930. Mestre Bimba (Manuel dos Reis Machado) fundou a primeira em 1932, no Engenho Velho de Botas, registrando-a com o nome de Centro de Cultura Física e Capoeira Regional. Isto porque naquela época os capoeiristas eram considerados criminosos (Rego 1968: 282). Mas a capoeira já vinha sendo proibida desde os tempos da escravidão por diversas razões:

- dava aos africanos um sentido de nacionalidade;
- dava ao capoeirista um sentido de individualidade e de autoconfiança;
- servia para unir e manter grupos unidos;
- treinava lutadores ágeis; e
- machucava os escravos durante o jogo, o que era inconveniente para o empregador do ponto de vista econômico (Capoeira 1981: 14).

Às vezes, o capoeirista era mesmo um elemento perigoso, e o governo passou uma lei, em 1821, punindo os que abusavam de seus direitos. De fato, no Código Criminal do Império do Brasil, de 1873, há uma cláusula que coloca os capoeiristas no mesmo nível dos vagabundos e indigentes. Os tempos mudaram e, em 1966, o então governador da Bahia, Juracy Magalhães, convidou por primeira vez os capoeiristas para uma apresentação do Palácio do Governo (Rego 1968: 316). Atualmente, a capoeira é inclusive uma atração turística, que tem sido criticada por especialistas como uma modificação e imposição comercial na estrutura tradicional.

Salvador (Bahia) foi o centro mais importante, mas atualmente Rio de Janeiro e São Paulo são igualmente ativos, especialmente depois da morte do Mestre Bimba (1974) e com a aposentadoria de Pastinha, os dois capoeiristas mais conhecidos do século XX.

Segundo Melo de Moraes (1946), no jogo da capoeira os lutadores se colocam em posição de combate, próximos um ao outro, com os olhos brilhando. Os lábios murmuram frases imperceptíveis que podem ser de amea-

ça ou desdém. Há uma ondulação quase sutil como uma serpente, que cresce ao longo da luta. Os corpos e braços gingam, mas as cabeças e os pescoços estão imóveis. Analisam-se mutuamente. De repente, um enrosca a parte superior do corpo do outro com o braço direito. Rápido como um relâmpago se juntam e, aquele que foi enroscado, é virado de ponta cabeça, caindo por detrás das costas do outro. No chão jaz o oponente prostrado e inerte, frio como um cadáver (Almeida 1981: 34).

A capoeira é uma experiência essencialmente visual. É um espetáculo, um ritual e uma representação icônica de uma luta ou jogo. Segundo MacCannell:

the iconic sign permits humankind to subordinate itself to its own semiotic production by existing in a position of superiority to both addresser and addressee. [...] Addresser and addressee are coparticipating in the semiotic production [...] and the icon unites the addresser and addressee in a cult, and the cult-icon articulation is antecedent to any interpretation that might subsequently be performed. (MacCannell 1986: 426-427)

Este é o caso da capoeira, um jogo atlético masculino feito com movimentos rápidos das mãos, pés e cabeça, combinado com a desarticulação das cadeiras, e o corpo interagindo com o corpo do oponente em uma posição de ataque ou defesa.

4. METODOLOGIA

A capoeira pode ser estudada do ponto de vista físico, que é a parte que é visível e tangível, ou a partir de seu significado subjacente.

Analisei os elementos visíveis que, como Greimas diria: "instead of being projected before us as a homogeneous screen of forms, it appears rather to be made up of several superimposed, or even sometimes juxtaposed, LAYERS OF SIGNIFICATION" (Greimas 1987: 20).

Segundo Greimas, o corpo humano se move dentro de um contexto espacial que leva em consideração três critérios: deslocamento, orientação e suporte. Além disso, volume e peso são outros fatores a serem considerados. O peso envolve três sistemas diferentes: 1) o sistema de coordenadas espaciais, 2) o perspectivismo espacial, e 3) a relativização do espaço. O peso é analisado a partir de dois eixos espaciais: o vertical e o horizontal e, há ainda a categoria de oposição entre a mobilidade e a imobilidade (Greimas 1987: 23-24).

A mobilidade pode ser considerada em conjunto com os elementos pa-

racinésicos, que qualificam o movimento. Modificam a ação e descrevem o corpo em movimento ou a interação de ambos corpos. As qualidades paracinaésicas incluem intensidade, área ou alcance ("range") e velocidade. Estes elementos são básicos para a capoeira, mas não trataremos deles neste artigo.

Na capoeira, é possível identificar um esquema, entendido como "a continuous structure of an organizing activity". Além disso, é "a recurrent pattern, shape, and regularity in, or of, these ongoing ordering activities" (Johnson 1987: 29).

Há uma distinção entre a gestualidade prática e a mítica. A capoeira como luta é prática, porque tem a ver com a modalidade do *fazer*. Como uma dança, a capoeira é mítica por que se relaciona ao *querer*. O jogo em si mesmo pode ser dividido em sagrado, lúdico e estético.

5. O CORPO

Na capoeira, o corpo torna-se um valor cultural. Os homens brancos tolheram a fala, mas foram incapazes de reprimir o corpo. Os movimentos corporais, considerados como um espetáculo, eram apreciados social e esteticamente aceitos por seus senhores. Percebendo esta manipulação, o capoeirista transforma seu corpo num signo subjetivo de identidade e singularidade. Estas associações revelam que "nuestro cuerpo es siempre lenguaje sobre el cuerpo" (Bernard 1980: 117). Neste sentido, o corpo é uma construção cultural; é um processo constante, dinâmico ao invés de um produto aceito como tal. Além disso, "verdad es que la expresión corporal ME expresa a MÍ, pero sólo en la medida que esa expresión nace del eco provocado y suscitado en el cuerpo de otra persona" (Bernard 1980: 117).

Junto com a cintura, as pernas constituem a parte principal usada. Mestre Bimba, por exemplo, desenvolveu um estilo chamado *com pé*. É um método de autodesenvolvimento, onde corpo e mente tornam-se um, através do que ele chama de trilogia da capoeira: 1) treinamento disciplinado, 2) respeito pelas raízes, e 3) filosofia aplicada (Almeida 1981: 51).

O corpo tem um duplo simbolismo: é centrípeto ou psicológico, porque se volta para o próprio corpo humano, e é centrífugo ou sociológico, quando se relaciona com a situação social, que torna o gesto significativo. Bernard diz que se pode ler o simbolismo do corpo de duas formas: "hacia la universalidad de la libido o hacia la particularidad de la cultura" (Bernard 1980: 188).

O escravo é um homem doentio, porque é reprimido e tratado fisicamente, em raras ocasiões, somente para suprir as necessidades diárias básicas.

Quando começa a jogar a capoeira, renasce e seu corpo ressurge do nada. Há uma liberação das energias bloqueadas. O corpo codificado tem que ser decodificado para poder ser recodificado. O corpo, neste sentido, é um “transformador” (“transdutor”) de códigos. Sofre a metamorfose por meio da qual o significante adquire um novo significado.

De acordo com Gil, o corpo é o centro e o transformador. É o significante que denota dois diferentes tipos de força. Uma força é institucional, social e individual, e sua energia pode ser transformada numa fonte positiva, como no caso da magia branca. A outra força é a energia incontrolável, que age fora das articulações normais dos códigos, como no caso da magia negra (Gil 1980: 54-55). O capoeirista sempre está no lado da energia positiva, mesmo quando luta para matar, porque seria uma luta em legítima defesa.

Para Tavares (1984), o corpo é um signo: o significante (o corpo), o significado (a memória do corpo, que vem a ser a história coletiva do homem), a significação (a resistência/participação) e o referente (a situação específica). Além disso, o corpo é o texto-síntese que emite uma forma de linguagem, de mensagens não-verbais, registradas por meios de experiências diárias, que comunicam o mundo interior com o exterior.

A função deste corpo é ação e contra-ação. O corpo é o instrumento do processo verbal e do não-verbal. A astúcia é um meio de preparar-se para situações difíceis, como fugas planejadas, nas quais um movimento rápido e definitivo tem que ser usado. A música também é luta, introduzida como máscara de disfarce.

O capoeirista, que foi um escravo outrora, tinha uma dupla função na economia: produzia o produto e era o produto. Primeiro, trabalhava, e, com frequência, era vendido para pagar as dívidas do patrão, ou melhor, de seu dono. O ser humano é transformado num produto – o produto é transformado em força de trabalho – a força de trabalho em produto (Tavares 1984: 55). Por esta razão, os escravos eram considerados valiosos. Eram “máquinas carnais” (Tavares 1984: 87): humanos e materiais ao mesmo tempo.

Para objetificar o ser humano, a falta de comunicação era um dos meios usados: supressão da linguagem, do acesso ao mundo cotidiano (família e sentidos), interdição dos movimentos do próprio corpo.

O signo verbal freqüentemente era proibido (no trabalho) e o não-verbal permitido. O não-verbal era, então, transformado num ritual de expressão não-verbal permitida. Neste ritual do jogo da capoeira, interagem os seguintes sistemas de signos não-verbais: cronêmica (tempo), proxêmica (espaço), cinésica (movimento), tacésica (tato), e os signos auditivos (música e ritmo). O signo verbal foi deixado de lado, mas está presente na letra das músicas. Senão, todos os demais sentidos estão presentes como significantes.

A capoeira é intrinsecamente uma resistência étnica e cultural. O corpo verbalmente silenciado dá origem a um corpo não-verbal movente. O elemento verbal é racional porque ouvimos nossa voz, mas o não-verbal é emocional porque não vemos nosso próprio corpo: “O corpo integrado no Cosmo [...] O corpo é síntese e texto desse processo eu-vida-mundo-consciência” (Tavares 1984: 83).

Os quadris são o elemento catalizador, captam e irradiam a energia como uma manifestação sexual sugestiva. O centro energético está centralizado na cintura. Os movimentos apresentam-se de forma côncava e convexa, um complementando o outro. O côncavo é simbólico da posição masculina, enquanto que o convexo é o feminino. Todo o espaço gestual é simbólico. O macho abraça a fêmea numa posição côncava, protegendo-a, depois de se autoproteger contra o forma formando um todo.¹

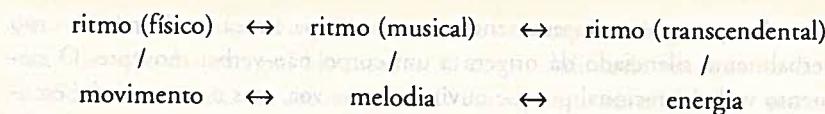
6. A ESTRUTURA

Tavares (1984: 73) divide a capoeira em quatro elementos básicos: 1) a roda, 2) o jogo, 3) o corpo, e 4) o berimbau. Prefiro estruturá-la como um espaço (a roda) que contém o corpo como elemento central, do qual emanam os demais elementos. Capoeira é um espetáculo em 3 níveis: o referencial (denotativo), o conotativo, e o mítico, que analisaremos mais adiante. O corpo entra em movimento. A energia do corpo é ativada e estimulada por meio da música, tocado com o instrumento de percussão, o berimbau.

6.1 A RODA

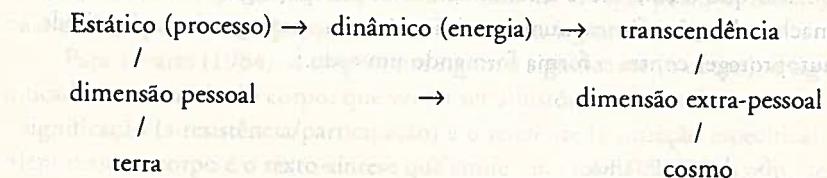
Espaço e tempo estão ligados ao movimento, ao ritmo e à energia física e cósmica, o *axé*. Como Tavares diz: “A Roda é o lugar-texto que contém subtextos que são os jogos compostos por frases individuais” (1984: 74). O espaço é o próprio texto, e deste texto emergem vários discursos textuais, cada um constituindo uma sequência de gestuemas – o elemento mínimo de significação do gesto.

A roda, transformada em texto pelo espetáculo, constitui-se pelo ritmo, que pode ser físico (o próprio corpo), musical (o ritmo dos instrumentos e o som produzido), e transcendental. Aspira à unidade total, alcançada pela concentração, e, consequentemente, pela elevação do espírito.



Ainda, de acordo com Tavares, a roda é um “ethos místico” (1984: 75), congela a estrutura e recria símbolos a partir de movimentos condensados.

Para fins didáticos, cada movimento pode ser analisado separadamente em unidades discretas e, posteriormente, as várias partes são conectadas por meio da energia produzida pelos diferentes ritmos na dimensão pessoal, atingindo a transcendência que gera os significados subjacentes.

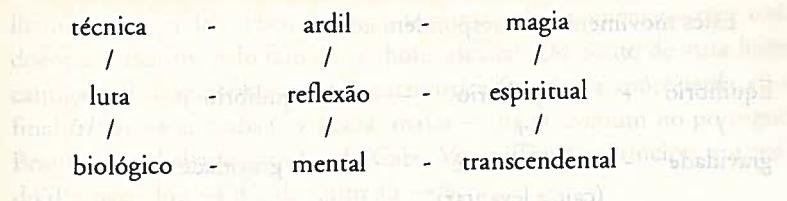


6.2 O JOGO EM TRÊS NÍVEIS

Três é o número cabalístico presente na capoeira, que pode ser visto em termos de *superego*, *ego* e *id*, em termos do Pai, do Filho e do Espírito Santo. Há uma passagem do plano físico para o espiritual. Os três níveis são o denotativo, o conotativo e o mítico:

- no nível denotativo, a capoeira é um esporte, uma luta, uma competição, uma dança – um jogo de lutadores;
- no nível conotativo, é uma ardil, um conhecimento de seres humanos, de vida, de motivações (Capoeira 1981: 37-39). Quando este processo ocorre, a capoeira torna-se parte do comportamento diário. Uns dos elementos principais neste processo é o ardil, a manha, que introduz movimentos imprevisíveis, como escapar em lugar de atacar; cair, antes do ataque terminar; fingir que vai atacar quando procede de forma diversa. Ganha o jogo quem souber manejar o processo e não a estrutura em si;
- no nível mítico, é perfeição. Só após uns dez anos, é que o capoeirista se torna Mestre; a magia foi alcançada.

Pode-se criar a seguinte matriz:



O jogo, conforme Tavares, tem dois eixos: ataque e defesa/escape e ataque. Os eixos formam uma seqüência circular contínua: – escape → ataque → defesa → ataque –.

A ação do jogo usa os seguintes movimentos:

- ataque: usando a cabeça/mão/cotovelos/joelhos/pés/técnicas de abatimento e golpes;
- defesa: usando escape/bloqueio/rolamento/agarramento (Almeida 1981: 132).

O elo dos eixos é a cintura, sem ponto fixo, a partir do qual a parte superior ou inferior do corpo se move. A cintura é o ponto móvel, que interrelaciona as outras partes do corpo (Tavares 1984: 2).

6.3 O MOVIMENTO

O movimento da capoeira consiste em três elementos básicos: *ginga*, *negativa*, *aú*.

- *ginga*: movimento nos pés: “A ginga estabelece a pauta. O corpo estabelece o texto” (Tavares 1984: 79). A ginga é um movimento de quietude (os pés estão fixos e só o quadril se movimenta), mas esta quietude contém a energia que move o corpo inteiro, contribuindo para sua transcendência. É ao mesmo tempo um ponto de concentração e de expansão. A ginga envolve três ações básicas: “1) The PASSADA which is the movement of the feet, 2) BALANÇO which is the swinging of the full body without moving the feet, and 3) JOGO DE CORPO which involves the movement of the upper body” (Almeida 1981: 133);

- *negativa* e *rolê*: o primeiro é um movimento paralelo ao chão, e o rolê desfaz a negativa;

- *aú* (pirueta): é o movimento de colocar a cabeça em direção ao chão, “plantar bananeira”, com as pernas semi-abertas em ângulo, movendo de um lado para o outro.

Estes movimentos correspondem ao:

Equilíbrio	-	reequilíbrio	-	desequilíbrio
/		/		/
gravidade	-	neutralidade	-	falta de gravidade (cair e levantar)

7. MÚSICA E LETRA

No espaço destinado ao jogo, há dois tipos de atores: os *capoeiristas* e os *músicos*, que tocam os instrumentos e cantam as músicas. A *performance* segue um ritual: 1) começa com a ladinha, uma espécie de hino; 2) segue a canção de abertura; 3) para cada um dos capoeiristas há como uma canção diferente; 4) esta canção é seguida de outras mais rápidas, os *corridos*; 5) outra forma de canção são as *cantigas de sotaque*, nas quais um participante desafia o outro, dizendo que não teme o que fez nem o que é capaz de fazer; 6) o *sotaque* é apenas um aviso, que leva à *praga*, desejando ao rival a pior sorte possível.

Como exemplo, analisarei a seguinte letra (Rego 1968: 56):

Te dô sarna te dô tinha
Te dô doença do á
Te dô piolho de galinha
Pra te acabá de matá.

O *Cancioneiro* medieval galego-português dos séculos XII e XIII é constituído pela poesia lírica, de *cantigas*. Além das *cantigas de amor* e *cantigas de amigo*, há as *cantigas de escárnio* e as *cantigas de mal-dizer*. Na capoeira, as chamadas *cantigas de sotaque* sofreram a influência das *cantigas de escárnio* e *mal-dizer*. O participante tem seus olhos abertos encarando o parceiro. A cantiga cantada, como já foi dito, roga uma praga: que o mal maior aconteça ao rival.

Na cantiga acima, o lutador deseja ao seu rival as piores doenças: "sarna", "tinha", "doença do ar", e "praga de galinha". A sarna é uma infecção cutânea contagiosa, parasitária, que dá tanto em seres humanos como em animais, nestes é provocada por ácaros; a tinha (do latim *tinea*) é uma infecção cutânea superficial fúngica, uma doença de pele, típica dos pássaros; e a doença do ar é a congestão cerebral; o piolho de galinha é um parasita das galinhas, transmissível aos seres humanos.

No *Cancioneiro*, a cantiga de Pero Vivaez (Lapa 1965: 588) é seme-

lhante à cantiga da capoeira. Deseja-se que o pobre homem contraia todas as doenças possíveis, pelo fato de ser homossexual. Do ponto de vista formal, a cantiga acima apresenta como característica fonética a apócope da vibrante final /r/: ar → á, acabar → acabá, matar → matá, comum no português do Brasil e nos dialetos crioulos de Cabo Verde, Tomé e Príncipe; e a redução do ditongo: dou → dô, do latim au → ô.

Quanto à estrutura da cantiga trata-se de um poema de quatro versos, um quarteto. Os versos são heptassílabos ou redondilha maior, que é a forma de verso comum tanto na Idade Média como na poesia moderna popular. A rima é alternada: abab.

O jogo da capoeira é acompanhado pelo *berimbau*. O berimbau é um instrumento de percussão, de origem africana, que consiste em um arco de madeira retesado por um fio de arame com uma cabaça presa ao dorso da extremidade inferior. A corda é percutida com uma varinha, que o tocador segura com a mão direita, enquanto aproxima ou afasta do corpo a abertura da cabaça, para modificar a intensidade do som, e acentua o ritmo com o chocalhar de um caxixi. A mão esquerda aproxima ou afasta da corda uma moeda, a fim de obter sons variados.²

Os capoeiristas fazem um reverência ao instrumento antes de iniciar o jogo. Mão no chão, levantam as pernas, mostrando o domínio sobre o corpo. Então, o corpo retorna à posição inicial. Os rivais se encaram, e o diálogo silencioso dos movimento tem início.

O ritmo do jogo é determinado pelo berimbau. Outros instrumentos ainda complementam o ritmo: adufe, pandeiro, atabaque, reco-reco ou ganzá, caxixi e agogô.

CONCLUSÃO

Tavares sintetiza num parágrafo a mensagem principal transmitida pelo corpo no movimento da capoeira. Segundo o autor, o corpo torna-se um arquivo, a memória do tempo e do espaço, a sabedoria de uma comunidade que é passado, mas ao mesmo tempo, presente, porque a capoeira é uma arma que mantém viva a memória e conserva a continuidade de um grupo étnico e de sua cultura (1984: 62).

Portanto, a *capoeira* é um signo de sobrevivência de uma porção da realidade africana, que significa liberdade, ainda que temporária. No presente é apenas um espetáculo, no passado foi um disfarce, uma maneira do escravo negro construir sua força. Signo múltiplo, a capoeira é aparência – luta, arte

martial, esporte (exercício físico), espetáculo –, é memória subjacente de um passado não glorioso, é símbolo de força, de sobrevivência, mas sobretudo de identidade, fator de coesão da comunidade. E mais ainda, segundo Raul Lody (1987) é “uma religião e uma resistência cultural”. Mas, ao lado deste aspecto sério e responsável, a capoeira é um jogo, e como tal, não podemos deixar de mencionar o lado lúdico, que traz a leveza, o riso, invertendo a ordem da proibição.

Portanto, os gestos formam uma seqüência significativa que adquire um significado diverso segundo a situação. A capoeira é um discurso em que o interpretante é um rema, uma proposição aberta, cujo significado “final” ou “normal”, como diria Charles S. Peirce, depende do emissor e receptor neste jogo de domínio e de submissão.

NOTAS

1. O capoeirista usa uma espécie de uniforme branco com calças, cobrindo o calcanhar, torso nu ou uma camisa longa cobrindo as calças e, às vezes, um lenço de seda em torno do pescoço. Mestre Bimba diz que a seda evita o corte de navalha no pescoço, porque esta não passa pela seda. O lenço também protege contra suor e sujeira. Quanto à navalha, esta era usada outrora entre os dedos no pé, numa luta de fato.
2. A definição de *berimbau* foi tirada de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, *Novo dicionário da língua portuguesa*, 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, B. (1981) *Capoeira, a Brazilian Art Form*. Palo Alto: Sun Wave.
 BERNARD, M. (1980) *El cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.
 BLUTEAU, R. (1712) *Vocabulário português e latino*. Coimbra: Colégio das Artes da Companhia de Jesus, vol. 2.
 CAPOEIRA, N. (1981) *O pequeno manual do jogador de capoeira*. São Paulo: Grund.
 GIL, F. (1989) “Candomblé da Bahia, religiosidade do baiano”, *O Galo* (abril), 12-14.
 GIL, J. (1980) *Metamorfoses do corpo*. Lisboa: Biblioteca de Filosofia.
 GREIMAS, A. J. (1987) “Toward a Semiotics of the Natural World”, en *On Meaning, Selected Writings in Semiotic Theory*. London: Frances Pinter.
 JOHNSON, M. (1987) *The Body in the Mind*. Chicago: Chicago University Press.
 LAPA, M. RODRIGUES (1965) *Cantigas D'escarnho e de mal-dizer dos cancioneiros medievais galego-portugueses*. Coimbra: Galaxia.

LEWIS, J. L. (1992) *Ring of Liberation, Deceptive Discourses in Brazilian Capoeira*. Chicago: University of Chicago Press.

LODY, R. (1987) *Candomblé, religião e resistência cultural*. São Paulo: Ática.

MACCANNELL, D. (1986) “Sight and Spectacles”, en *Iconicity, Essays on the Nature of Culture. Festschrift for the 65th anniversary of Thomas A. Sebeok* de Paul Bouissac, Michel Herzfeld e Roland Posner, 421-35. Tübingen: Stauffenburg Verlag.

MEGENNEY, W. W. (1978) *A Bahian Heritage, an Ethnolinguistic Study of African Influences on Bahian Portuguese*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

MORAIS FILHO, M. (1946) *Festas e tradições populares do Brasil*. Revisão e notas de Luís da Câmara Cascudo. Rio de Janeiro: F. Briguet & Cia.

POYATOS, F. (1977) “The Morphological and Functional Approach to Kinesics in the Context of Interaction and Culture”, *Semiotics* 20 (3-4), 197-228.

QUERINO, M. (1938) *Costumes africanos no Brasil*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

REGO, W. (1968) *Capoeira Angola, ensaio sócio-etnográfico*. Salvador: Ed. Itapuã.

RECTOR, M. (1984) “The Code and Message of Carnival: ‘Escolas-de-Samba’”, en *Carnival!* de Umberto Eco, V. V. Ivanov, Monica Rector. Ed. Thomas A. Sebeok, 37-165. New York: Mouton.

RECTOR, M. e TRINTA, A. R. (1985) *Comunicação não-verbal, a gestualidade brasileira*. Petrópolis: Vozes.

SEBEOK, Th. A. (1981) *The Play of Musement*. Bloomington: Indiana University Press.

SOARES, A. J. de Macedo (1880) “Estudos lexicográficos do dialeto brasileiro”, *Revista Brasileira* 1 (3).

TAVARES, J. C. de S. (1984) “Dança da guerra: arquivo-arma”. Brasília: Universidade de Brasília. Tese de mestrado inédita.

— (1990) “Corpo-idade étnica e social”, *Revista de Cultura Vozes* 2, 133-156.

VERGER, P. (1966) *O fumo da Bahia e o tráfico dos escravos no golfo de Benim*. Salvador: Fundação Gonçalo Muniz/Centro de Estudos Afro-Oriental, Universidade Federal da Bahia.

ABSTRACT

I intend to study the Brazilian capoeira from an historic point of view, showing its African heritage and analyzing its meaning from a visual and semantic perspective. It is a sequence of gestures that initially look like a physical exercise, a kind of martial art, but it is really a fight or a dance, depending on the context. Semiotics and kinesics will be used as a framework.

Monica Rector. Publicações: *Mulher, sujeito e objeto da literatura portuguesa*. (Porto: Universidade Fernando Pessoa, 1999); *Comunicação na era pós-moderna* com Eduardo Neiva, eds. (Petrópolis: Vozes, 1997; 2^a ed. 1998); *A fala dos jovens* (Petrópolis: Vozes, 1994); *Comunicação do corpo* com Aluizio R. Trinta (São Paulo: Ática, 1990); *Anais do I Colóquio Luso-brasileiro de Semiótica*, ed. (Niterói: Universidade Federal Fluminense, 1986); *Comunicação não-verbal, a gestualidade brasileira* com Aluizio R. Trinta (Petrópolis: Vozes, 1985); "The Code and Message of Carnival: Escolas-de-Samba" com Umberto Eco e V. V. Ivanov. *Carnival!*, Thomas A. Sebeok, ed. 37-165 (Berlin, New York, Amsterdam: Mouton, 1984. Tokyo: Iwanami Shoten Publishers, 1987; México: Fondo de Cultura Económica); *Questionário básico de trabalho de campo lingüístico*, ed. (Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 1983); *Manual de semântica* com Eliana Yunes (Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1980); *Manual de lingüística*, ed. (Petrópolis: Vozes, 1986); 2^a ed. São Paulo: Global, 1986. *Para ler Greimas* (Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1978); *Código e mensagem do Carnaval, as Escolas-de-Samba* (Brasília: MEC-DDD, 1976. Número especial da Revista Cultura 19); *A linguagem da juventude* (Petrópolis: Vozes, 1975); *Inter-relacionamento das Ciências da Linguagem*, ed. (Rio de Janeiro: Gernasa, 1974). University of North Carolina. E-mail: rector@email.unc.edu

A CONSTRUÇÃO DO CORPO BRASILEIRO NO CARNAVAL

FRED GÓES

O Carnaval é um rito de passagem identificado como tempo de suspensão e como espaço de transgressão. No entanto, pensar o fenômeno limitando-se a esses dois aspectos não satisfaz a multiplicidade de significados que o caracterizam, tornando simplificadora a análise de muitas das suas perspectivas, como, por exemplo, a questão corporal, ou mais precisamente, as transformações do gesto ao longo da história do carnaval brasileiro, objeto de interesse do presente artigo.

Muitos são os estudos que, partindo da premissa que existiria uma certa essência do carnaval, buscam formular teorias para explicá-la. Este é, por exemplo, o procedimento de Roberto Da Matta (1982: 39) que tenta entender o carnaval como um rito "fundado no princípio da inversão", o que impossibilita a compreensão histórica da festa que desvende o processo múltiplo e contraditório de sua formação. É fundamental, portanto, que se parta do pressuposto que o carnaval não tem um sentido unívoco e totalizante, isto é, não tem o mesmo significado cultural e político para todos os foliões que, em última instância, são os sujeitos da festa. Além disso, cabe ressaltar que, no Brasil contemporâneo, realizam-se carnavales com características bastante próprias em suas diferentes regiões, o que resulta em formas de expressão corporal também diversas, como se pode observar claramente nos carnavales do Rio de Janeiro, com o samba, de Pernambuco, com o frevo, e da Bahia, com o trio elétrico.