



O jogo



Camille Adorno

"Capoeira é luta de bailarinos. É dança de gladiadores. É duelo de camaradas. É jogo, é bailado, é disputa - simbiose perfeita de força e ritmo, poesia e agilidade. Única em que os movimentos são comandados pela música e pelo canto. A submissão da força ao ritmo. Da violência à melodia. A sublimação dos antagonismos. Na Capoeira, os contendores não são adversários, são 'camaradas'. Não lutam, fingem lutar. Procuram - genialmente - dar a visão artística de um combate. Acima do espírito de competição, há neles um sentido de beleza. O capoeira é um artista e um atleta, um jogador e um poeta."

Dias Gomes

Para compreender esse jogo é preciso primeiramente entender o propósito dos capoeiras ao entrarem na roda. A leitura gestual do jogo de Capoeira desvenda-o como um modo particular de fazer política: as estratégias baseada sobretudo no enfrentamento indireto. A luta-dança-jogo expressa o modo como os negros inverteram, a seu favor, a força visível e explícita dos poderosos, fugindo do enfrentamento direto a partir de regras que não foram definidas por eles. A aparente oposição entre a rebeldia passiva e a rebeldia ativa determina a dubiedade do jogo de Capoeira: os seus movimentos corporais indicam uma

negociação, mais do que rebelião. Durante o confronto os corpos negociam e a ginga significa a possibilidade da barganha, atuando no sentido de moderar o conflito. Ao menor sinal de distração do oponente, quando "as chances de falhar são mínimas" (como ensinava mestre Pastinha), explode o contra-ataque, como um relâmpago, deflagrando-se então o conflito.

Esse é um jogo de considerável complexidade apesar da aparência simples, onde há objetividade em todos os gestos e uma filosofia intrínseca determinando o sentido da movimentação. A disputa às vezes transcorre de forma tão sutil que muitos não se apercebem da sua existência, ou não conseguem entendê-la. O capoeira pretende suplantar o oponente: só que é dada ênfase especial à malícia na movimentação; a inteligência é privilegiada na execução dos golpes, em detrimento da aplicação de movimentos de força e potência.

Predomina particularmente a astúcia nos contra-ataques irresistíveis.

Não há o objetivo de superar o adversário na base do vale-tudo. Os gestos são naturalmente estudados, permitindo a observação detida de um camarada pelo outro. Se um movimento é executado de forma irrefletida, seu autor não perde por esperar. De pronto está criada a oportunidade de uma sucessão de ataques e contra-ataques. Cada gesto é executado com muita atenção em todos os detalhes. A hora exata de empregá-lo é aquela que diminua as possibilidades de deixar uma brecha para a defesa. É imprescindível estar atento às reações do oponente, procurar iludi-lo, chamá-lo para a armadilha. Tudo de forma calculada, treinada, assimilada durante horas de exercício e prática.

Este é o princípio fundamental do jogo de Capoeira: nada de explosões de violência. Não se trata de uma briga, mas de um entretenimento. Deve prevalecer a aceitação das regras. Malícia, manha, astúcia, esperteza, são sinônimos do jogo. Não se pretende a demonstração ou exibição de nada que não seja a competência na disputa.

A movimentação do jogo acontece basicamente no chão. Isto não quer dizer que não podem ser executados movimentos altos; significa que o capoeira busca explorar as facilidades de locomoção pelo solo, fazendo uso de todos os recursos colocados ao seu dispor graças aos treinos, destinados a habilitar o praticante a gestos aparentemente inofensivos.

Se um capoeira interrompe um movimento já iniciado, por encontrar-se o adversário demasiado longe, é bem provável que o outro capoeira reaja de forma insólita: se aproximando do oponente aos saltos, como se fosse um símio, para desferir potente cabeçada. Pode ser ainda que o seu parceiro escapula do ataque correndo pelo solo, como se fosse um gato.

No jogo da Capoeira se desconfia de imediato do capoeira que afivela um sorriso fixo ao rosto, como se tudo não passasse de uma grande piada. Essa pode ser a forma encontrada para criar-se um clima descontraído, onde as defesas ficarão abertas, permitindo o ataque desconcertante. Em razão do espírito bem-humorado e descontraído do jogo de gestos soltos e naturais, tanto faz se o capoeira é um garotão bem nutrido, cheio de músculos e espelhando vigor, ou se é um velho mestre. O que importa é a vivência, a experiência, a sabedoria, a prática: vale mais o conhecimento dos fundamentos

da Capoeira. As oportunidades de atingir o adversário não são procuradas com a ferocidade típica do combate entre irracionais. O capoeira sabe - simplesmente ao encostar o pé no adversário - que seus movimentos podem ser fatais. Então, para que atirar o adversário à distância, nocauteado, talvez inutilizado?

A essência da Capoeira é compreender o jogo como uma brincadeira entre amigos, que se respeitam e vêm na luta uma diversão amistosa. Nesse brinquedo vale mais um movimento desnorteante que um chute arrasador. É preciso malícia, manha, para suplantar o oponente. Saber esperar sem perder o espírito malandreado do jogo. Na hora certa surgirá a oportunidade; basta ter calma. A própria circularidade do jogo e de seus movimentos assegura ao capoeira que eventualmente se encontre em desvantagem, a oportunidade ideal para recuperar terreno.

O capoeira busca o jogo no chão por saber que ali os recursos físicos se igualam: a vantagem só poderá ser encontrada com muita habilidade. Cada gesto envolve grande margem de risco, em razão de detalhes aparentemente insignificantes. Um movimento executado de forma que deixe parte do tronco ou da cabeça desprotegidos é de imediato aproveitado pelo contendor, que logo procura atacar a região desguarnecida. No momento seguinte o capoeira que levou vantagem se afasta sorridente - e quando ninguém estiver esperando, inicia o contra-ataque, tirando proveito de cada brecha na defesa do adversário. As iniciativas de ataque e defesa se sucedem, uma após a outra, exigindo total concentração dos jogadores

As oportunidades de superar o adversário não são forçadas. O clima de brincadeira entre companheiros não é quebrado por cenas de violência banal. A superioridade de um capoeira em relação a outro - ou mesmo o equilíbrio entre ambos se manifesta tanto na oportunidade bem aproveitada para evidenciar esperteza, quanto no modo educado de reconhecer o momento de vacilação. A tradição do jogo não admite que o capoeira em desvantagem busque a desforra ou o revide a qualquer custo. O capoeira sabe que se no passado o aspecto de brinquedo e diversão do jogo representava sobretudo uma estratégia política para ocultar o aspecto combativo, proeminente na capoeira da sociedade escravista. Até hoje essa natureza dúplice (brincadeira e combate) está presente e contamina todos os elementos do sistema cultural da Capoeira.

As táticas dos capoeiras no jogo se baseiam no disfarce e na camuflagem dos verdadeiros objetivos. Exemplo disso é o berimbau: é um instrumento musical mas ao mesmo tempo pode ser uma arma: e fala-se em "armar" o berimbau para poder tocá-lo; montar o instrumento e afiná-lo, esticando-se o arame, prendendo-o a uma das extremidades da madeira envergada e depois ajustando a cabeça na outra extremidade e em "desarmar" o berimbau, ao final de uma roda.

No jogo da Capoeira há movimentos corporais cujos nomes nos remetem ao terreno das brincadeiras de infância (pião, balão) e há aqueles que supõem o combate (armada, arpão de cabeça, asfixiante); e existe a chamada de Angola, que é um momento de ruptura na roda de capoeira, quando os dois jogadores se movimentam emparelhados para a frente e para trás até que um,

subitamente, “desarma” a chamada, isto é, aplica um golpe qualquer sobre o adversário, reiniciando assim o jogo.

A combinação das ações do jogo (tais como golpes e floreios, avanços e recuos, ataques e esquivas) é dúbia como as próprias cantigas de Capoeira, que falam do jogo que “todos podem aprender, general até doutor”, ao mesmo tempo em que avisam do perigo da brincadeira: “Capoeira é ligeira, ela é brasileira, ela é de matar”.

Luta coletiva que incorpora séculos de resistência cultural, expressando corporalmente a linguagem de um povo que tradicionalmente resistiu à dominação, a Capoeira é fundamentalmente um jogo de contrapoder. Atuando nos vazios do adversário, aproveitando-se das lacunas provocadas pelos movimentos do próprio atacante, o importante para o capoeira é saber aproveitar o espaço vazio deixado pelo outro; só quando há oportunidade de êxito o capoeira parte para o embate direto. Percebe-se, então, que o mesmo corpo que aparentemente conformara-se, na ocasião oportuna insurge-se e ataca: inesperado, surpreendente, invertendo as regras do jogo que garantem a dominação; e aquele que já se acostumava ao aparente domínio da situação poderá, num instante, 'levar uma rasteira' e tornar-se, ele próprio, o dominado. A surpresa é o elemento essencial nas estratégias de ação e reação da Capoeira, subvertendo e invertendo as regras do jogo da dominação: a principal intenção é sempre a de desequilibrar o outro, o qual, por sua vez, deve evitar cair. Afinal, cair é ficar em desvantagem: perder o domínio, o poder. Todos os movimentos da luta da Capoeira se encaixam nesse mesmo propósito: derrubar o outro.

E para que isso ocorra, mais do que força física o capoeira deve ter fundamentalmente mandinga, malícia. Essa regra do jogo garante há séculos a unidade da Capoeira como prática de camaradas. Mesmo que um deles acabe derrubado, no chão. Afinal...

'Capoeira que é bom/ não cai

E se um dia ele cai/ cai bem...'

Vinícius de Moraes & Baden Powell, Berimbau