

**Capoeira. Romper la regla para luego restablecerla.**

Gisela Sangiao (FaHCE-UNLP)

yiurah@hotmail.com

**Resumen**

La capoeira es una práctica corporal de origen afrobrasileño que hoy es practicada en todo el mundo.

Las definiciones y descripciones de capoeiristas y no capoeiristas acerca de la práctica misma son divergentes, variadas, muchas veces contrapuestas. No existe un consenso general que establezca una conceptualización unánime de la práctica.

Sin embargo, analizando la lógica que determina las acciones de los capoeiristas, resulta posible señalar características propias del juego, y como tal, se reconocen diferentes instancias: un momento inicial cooperativo, otro de súbita oposición (que pone fin a la cooperación), y un restablecimiento de la lógica cooperativa. El equilibrio entre las tres resulta esencial y da cuenta de una comprensión cabal de la lógica de la práctica por parte de quienes la llevan a cabo.

El presente artículo pretende lograr una descripción de este funcionamiento, que subyace y articula las acciones de los practicantes pero que sin embargo es escasamente explicitado, verbalizado e incluso conceptualizado por los mismos practicantes.

**Palabras clave:** capoeira - juego - cooperación - oposición.

## Introducción

La capoeira es una de las muchas expresiones de la cultura afrobrasileña. Su origen se encuentra ligado al circuito de esclavos de África al Brasil colonial, y su práctica ha pasado de ser estigmatizada y prohibida, a resignificarse como expresión de la cultura popular brasileña. Con una reputación inicialmente asociada al crimen y al desorden, prohibida y castigada, hoy es revalorizada como símbolo de la resistencia negra ante la adversidad y la opresión.

En las últimas décadas, la capoeira ha sido exportada a lo largo del mundo por brasileños que emigraron de su país y hicieron de la enseñanza de esta práctica su medio de vida. A través de profesores y *mestres* (maestros) que se asentaron en diferentes países, la enseñanza de la capoeira se extendió por el globo. Hoy la capoeira es una práctica que circula transnacionalmente gracias a las redes sociales y de comunicación vía internet.

La capoeira se instala paulatinamente en la ciudad de La Plata desde hace menos de 20 años, cuando *mestres* brasileños radicados en Buenos Aires deciden acercarse a la ciudad a dar clase en gimnasios o espacios prestados. Hoy se reconoce la presencia de dos grupos: *Sim Sinhô*, exclusivamente dedicado al estilo capoeira Angola (estilo considerado tradicional y original) y el grupo *Guerreiro Orixas*, que se inscribe en el estilo capoeira Regional (consolidado con posterioridad) pero que sin embargo también hace una fuerte apuesta al estilo Angola. Ambos grupos cuentan con una o más sedes en la que se imparten clases, así como también participan en encuentros y seminarios de capoeira, exhibiciones, prácticas y entrenamientos en espacios públicos.

Se intentará en este texto generar una aproximación a la comprensión de los sentidos que la capoeira toma para los practicantes platenses, los *capoeiristas*. En primera instancia, la capoeira se presenta como una práctica de difícil definición y comprensión tanto para quien la practica como para quien la contempla. Se observará aquí que la lógica subyacente, articuladora de las acciones de los *capoeiristas*, parece ser propia de una práctica lúdica. A pesar de que el sentido atribuido por los mismos practicantes niegue a priori tal condición, es posible reconocer que la capoeira practicada en La Plata se configura esencialmente como un juego de cierta búsqueda estética.

Los datos aquí volcados fueron relevados a partir de entrevistas semiestructuradas y no estructuradas -entrevistas en profundidad- y charlas informales con sujetos vinculados a la práctica (practicantes, profesores, espectadores). Además, se llevaron a cabo observaciones participantes y no participantes, así como también la propia participación observante como practicante de capoeira en la ciudad de La Plata.

### **Jogar capoeira. Entrando a la *roda*.**

La capoeira es una práctica corporal cuyo fin último es *jogar* (jugar), esto es, llevar adelante un *jogo* (juego). El *jogo* de la capoeira es una lucha ficticia entre dos personas, donde se despliega una configuración de movimientos característica que abarca patadas, esquives, barridos, y una multiplicidad acrobacias y posiciones invertidas que se inscriben dentro de una estética particular.

Esta lucha-juego, que se asemeja a una danza y simula un enfrentamiento, se lleva a cabo dentro de una *roda*: una ronda formada por *capoeiristas*, a cuyo centro ingresan sucesivas parejas para *jogar*. Mientras tanto, quienes forman el círculo tocan instrumentos, cantan, o simplemente observan, participando activamente de lo que sucede en el centro, para eventualmente ingresar a *jogar* también.

El *jogo* de capoeira es muchas veces señalado como una danza por observadores casuales, y definido -no sin dificultad- como arte, arte marcial o deporte por otros tantos *capoeiristas* de la ciudad. La multiplicidad de definiciones registradas en distintas fuentes (académicas, artículos, entrevistas) es notable: conviven conceptualizaciones que describen a la capoeira como danza, arte marcial, deporte, una expresión artística o un tipo de lucha. Quizás debido a su complejidad y a la dificultad para encuadrarla en una definición preexistente es que han proliferado las caracterizaciones mixtas. Frigerio la presenta como una forma artística única y compleja, que ‘...tiene aspectos de danza, lucha, juego, música, ritual y mímica.’ (Frigerio, 2000:1). Luna Brough (2006), en el título de su tesis, llama a la capoeira ‘juego-danza-lucha’, estableciendo, ya en el cuerpo del texto, que la capoeira es una actividad ‘ambigua y ambivalente’. Por su parte, Robitaille inicia su ensayo señalando que la capoeira ‘...es al mismo tiempo un juego, una lucha, una danza, un ritual, un arte, incluso una filosofía.’ (Robitaille, 2010:1). Asimismo, el estribillo de una canción popular en las rodas resulta

representativa de la polivalencia y lo inaprehensible de los sentidos de la capoeira. Éste reza: '*Capoeira é luta, é dança / capoeira é arte, é magia*'<sup>1</sup> (Capoeira es lucha, es danza / capoeira es arte, es magia).

Sin embargo, se observará que, sin ser ajena a una búsqueda estética, y presentando técnicas y sentidos propios de una lucha, la lógica en la que se inscriben las acciones de esta práctica es esencialmente lúdica. Puede entenderse como una actividad que, en términos de Pavía (2006) se desarrolla de modo lúdico. Se intentará demostrar aquí cómo la aparente ambigüedad de la capoeira podría comenzar a desdibujarse al conceptualizarla como un juego.

### **El *jogo*: un péndulo entre cooperación y oposición.**

Siguiendo la caracterización del juego de Huizinga, Caillois y Pavía, la capoeira se configuraría como un juego en tanto actividad simbólica (una lucha ficticia, y por lo tanto de nulo o escaso contacto), voluntaria (de ingreso y egreso libres) y reglada (implícitamente<sup>2</sup>, las reglas que definen la lógica del *jogo* no están escritas ni normalizadas y pocas veces se explicitan verbalmente, dándose usualmente por sobreentendidas). Asimismo, su carácter es sólo aparentemente gratuito, ya que como en todo juego, el jugador se ve movilizado por la búsqueda de la emoción, donde tensión y alegría se imbrican. Además, el *jogo* es una ocupación que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y el espacio y de acuerdo a reglas aceptadas libremente (Huizinga, 1956), donde un entorno de permiso y confianza es condición necesaria para la entrega a este riesgo ilusorio propio de una lucha ficticia (Pavía, 2006). Es así que dentro de los acuerdos tácitos que configuran las reglas

---

<sup>1</sup> Autoría de Marcos DaSilva (mestre Barrão). Mestre Barrão es *mestre* (maestro) de capoeira y fundador del grupo Axe Capoeira, que tiene escuelas alrededor del mundo.

<sup>2</sup> El carácter implícito y tácito de las reglas y sentidos que estructuran al *jogo* es desconcertante para el principiante. Además de no existir un cuerpo de reglas escritas al que recurrir, son escasas las ocasiones en las que quien enseña las explicita en las clases. El practicante aprende aquello que se puede y que no se puede hacer en la lucha simbólica, lo que es deseable e indeseable dentro del *jogo*, fundamentalmente por observación, por ensayo y error o eventualmente preguntando. Prevalece una lógica de aprendizaje autónomo, donde a *jogar* se aprende mirando, imitando y en la experiencia del *jogo* mismo, en el hacer. Así, la enseñanza analítica, la explicación y la corrección, se enfocan casi exclusivamente en las técnicas y destrezas a aplicar en el *jogo*, mientras que el cómo aplicarlas queda en manos de lo que cada practicante va suponiendo, develando y comprendiendo con el tiempo de práctica.

implícitas de la capoeira, se establece la ausencia de contacto, condición que controla y previene todo posible daño.

La capoeira presenta bajo esta semántica de combate cuerpo a cuerpo, una batería de movimientos y técnicas vinculados a la lucha. Las técnicas de ataque incluyen diversas patadas, derribes y cabezazos (prácticamente no hay golpes con las manos); mientras que las de defensa implican *esquivas* desde diferentes posiciones. En todos los casos las técnicas de defensa son evasivas y evitan el contacto. Ligando ataques y defensas aparece la *ginga* (un movimiento pendular característico, donde el permanente pasaje del peso de un pie al otro le confiere un aspecto de danza) y los distintos tipos de acrobacias y posiciones de suelo o *quedas* (diversísimas posiciones en las que sólo pueden apoyarse en el suelo pies, manos y cabeza).

Es esencial señalar ahora que el sentido de las técnicas de ataque y defensa no implica provocar daño, defender un ataque ni anotar un punto. Ataques y defensas son en definitiva, símbolos de patadas, esquivas, cabezazos o lances, símbolos que configuran una lucha ficticia. La *ginga* por su parte cumple una función de amalgama entre los movimientos, ya que desde ella se inician y vinculan las diferentes técnicas. Mientras tanto, las acrobacias y *quedas* pueden funcionar al mismo tiempo como desplazamientos, ataques o defensas, y/o como adornos, de función meramente estética.

Ahora bien, en términos de Mantilla (2000), los juegos de reglas implícitas presentan reglas sobreentendidas, de alguna manera ocultas, donde el objetivo es la representación espontánea de roles de la vida cotidiana. En el *jogo* existe cierto tipo de representación espontánea de roles: en él fluye la improvisación compartida de una lucha ficticia. Como tal, se establece en primera instancia una lógica cooperativa; el acto creativo de imbricar los propios movimientos con los del otro *jugador* de la manera más estética<sup>3</sup> posible aparece como un fin en sí mismo. Así, no habría en este punto ánimo agonístico: en primer instancia, el objetivo de los *jogadores* es concretar esta representación compartida, que tiene carácter de improvisación delimitada bajo un cuerpo de reglas implícitas.

---

<sup>3</sup> Se tratará aquí el concepto de estético o estética vinculado a la belleza, en los términos en que la valora la capoeira: fluidez, armonía, plasticidad, ornamento, adorno, proeza, dificultad, adaptación permanente de las acciones de los *jogadores* entre sí, el no contacto.

Sin embargo, se observa que el *jogo* de capoeira pendula entre esta lógica cooperativa y una lógica de oposición, que súbita y sorprendentemente irrumpe la anterior. Si bien el *jogo* es un simulacro de una lucha (de características en consonancia a la clasificación *mimicry*<sup>4</sup> de Caillois), donde los movimientos de ataque o defensa se tornan símbolos de éstos, este enfrentamiento ficticio se inclina ocasionalmente hacia el polo de lo agonístico cuando un ataque busca efectivamente contactar o derribar -siempre de forma controlada y evitando todo daño-.

En este punto de inflexión oscila el *jogo* de capoeira; entre la cooperación y la oposición. Cooperación que se establece para poder llevar adelante con un otro una coreografía-lucha no pautada y espontánea lo más estética posible, sin contacto. Oposición cuando esta obra conjunta se vuelve el marco para establecer una ruptura de las reglas que fundaron el despliegue anterior. Se configura así la llamada *mandinga* o *malicia*: un 'engaño esperable' en el que eventualmente habrá un contacto -siempre controlado- entre los *jogadores*, que señalará una suerte de 'ganador provisional': se trata de jugar a romper la regla establecida, para luego restablecerla. Producida con o sin éxito la trampa, el engaño, se retoma la lógica cooperativa inicial: el modo lúdico en que se desarrolla el *jogo* no se pierde (o al menos no debería: es sancionada su pérdida), y no existen finalmente implicancias definitivas del tipo ganador/perdedor.

### **Cooperación. Un juego estético, un juego improvisado: el *jogo bonito*.**

La ejecución de un *jogo bonito* (juego bonito) es entonces un fin dentro de la instancia cooperativa. El objetivo de los capoeiristas por lo tanto, no es infringir daño al oponente ni marcar un punto. Como lucha-juego (o juego de lucha, o incluso, parodia de una lucha), el objetivo elemental que estructura la acción del *jogador* es atacar y defender simbólicamente, de la forma más estética, fluida y plástica posible, evitando el contacto. Será una improvisación conjunta, una adaptación constante a las acciones impredecibles del otro *jogador*. Los capoeiristas entonces, atacan sin pretender contactar un golpe 'real' (es decir, que produzca daño, que deje fuera de combate), y

---

<sup>4</sup> En términos de Caillois (1976), la lógica de la cooperación se puede vincular con la clasificación de *mimicry*: en este caso el hilo conductor de las acciones de los capoeiristas es la representación -estética- de una lucha, donde se evita el contacto y se busca fluidez, dinamismo y proeza. Por otro lado, la lógica de la oposición refiere a la clasificación de juegos agón, de competencia.

defienden sabiendo que quien ataca se les dará la posibilidad de hacerlo exitosamente: los ataques y las defensas son símbolos de ataques y defensas. Así es que gracias a este código que implica atacar dejando lugar a que la defensa ocurra (una suerte de 'hacer y dejar hacer') se crea el espacio y la confianza para el despliegue lúdico y estético. El capoeirista tiene la seguridad de que no hay intención de contacto ni daño, por lo tanto puede incorporar a sus técnicas de ataque, defensa o desplazamientos, distintos elementos expresivos. Queda abierto entonces el espacio para el desarrollo y puesta en práctica de una gística corporal individual, un 'estilo' propio de cada capoeirista, como variaciones individuales dentro de la configuración de movimiento de la capoeira. Asimismo, este entorno controlado es la oportunidad para efectuar adornos acrobáticos o *floreios*<sup>5</sup>, que también pueden dar cuenta de un estilo propio, si el capoeirista lo ha desarrollado.

Se establece entonces un permanente diálogo improvisado, no planificado, en el que los capoeiristas pueden desplegar el *jogo bonito* que caracteriza a la práctica. Para jugar a producir algo bello es preciso evitar el daño, contar con la confianza de que nada malo va a suceder, de que se está dentro de una actividad protegida (Pavía, 2006), y para eso es necesario cooperar.<sup>6</sup> Cooperación supone un diálogo, tácito o explícito: y el juego no puede ser si no comunicación (Pavía, 1995), así como lo es la búsqueda estética que se está llevando adelante. Luna Brough (2006:4), ilustra esta cuestión en un fragmento de la descripción de una roda:

'El juego comienza (...), cada ataque funciona como una 'pregunta' que llama a una 'respuesta' defensiva específica. Ellos (*los jugadores*) alternan posiciones agazapadas, estirando y amoldando sus cuerpos por sobre y alrededor del cuerpo del otro, en series de ataques, defensas, amagues, esquives, medialunas y ocasionalmente cabezazos. Sólo los pies, las manos y la cabeza pueden tocar el suelo'<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Los *floreios* consisten en diversísimas acrobacias que se efectúan intercaladas con las técnicas de ataque, defensa y la *ginga* que despliega el capoeirista en su *jogo*. Cumplen varias funciones: por un lado estética; de embellecimiento, como adornos u ornamentos dentro del *jogo*. Por otro, de exhibición de habilidades, al modo de alarde o presunción, que en general revisten en un tono lúdico. En tercer lugar, pueden imbricarse con técnicas de ataque y defensa y funcionar semánticamente con ese sentido agonístico.

<sup>6</sup> De hecho, los movimientos más festejados y reconocidos son aquellos en los que la defensa y el ataque suceden muy próximos, pero no contactan. Esto da cuenta del dominio y control corporal del *capoeirista*, así como de la comunicación no verbal y cooperación que pudo establecerse entre los *jogadores*.

<sup>7</sup> Traducción propia.

El juego-lucha-estético de capoeira parte de una voluntad cooperativa, que como en un diálogo, es imprescindible.

### **Oposición. *Mandinga*: el engaño lúdico.**

El *capoeirista* es, desde sus propias palabras, un 'artista del cuerpo, pero también un luchador'. La premisa de 'artista del cuerpo' podría corresponderse con lo inicialmente planteado para la lógica cooperativa y estética, ya que permite el despliegue de cierto componente artístico, expresivo. Ahora bien, aunque bajo esta lógica los ataques y las defensas se vuelven símbolos de estas acciones ya que no pretenden contactar ni defender, el capoeirista en su discurso y en su práctica sostiene cierto sentido marcial en el *jogo*: que una patada puede contactar y dañar realmente, que una defensa puede defender o esquivar realmente, que un lance puede derribar realmente<sup>8</sup>. Así, la acción *mandinguera* (tramposa, maliciosa, pícara) se lleva a cabo en ciertos momentos en los que el acuerdo tácito cooperativo es transgredido, y un ataque contacta, o bien un lance derriba (siempre de forma controlada y evitando el daño). Tal giro hacia una lógica de oposición se materializa bien con derribes controlados, bien con golpes (patadas, golpes con la cabeza o las manos) que se detienen justo antes de impactar o impactan suavemente: los ataques son más indicados que efectuados. Estos gestos señalan la superioridad provisoria del atacante, que 'de haber querido, hubiera golpeado' (expresión usual en el habla coloquial del marco de una clase). Aquí se presenta, aunque fugaz, la faceta de carácter competitivo de la práctica.

Son éstos los momentos particulares en los que se transgrede el pacto tácito cooperativo que permite el despliegue del *jogo bonito*, sin perderse su sentido lúdico. Así, de la lógica cooperativa se pasa abruptamente a la de oposición; una oposición que debe ser lúdica, sin consecuencias reales. Sin previo aviso y gracias a la acción sorpresiva de un amague, finta o incluso una actuación<sup>9</sup>, quizás mostrándose

---

<sup>8</sup> *Realmente*, en cuanto situación de enfrentamiento cuerpo a cuerpo por fuera de cualquier marco regulatorio, al modo de una 'pelea callejera'.

<sup>9</sup> El engaño de la *mandinga* también puede tomar forma de actuaciones, de simulacros, mímicas, ciertas teatralizaciones. Con un histrionismo que a veces roza lo payasezco, un *jogador* puede simular una lesión, dolor, cansancio. Esta actuación es frecuentemente utilizada como distracción para atacar



desprotegido para propiciar una acción del oponente, alguno de los *jogadores* atacará con la intención de superar la defensa. Esta acción -que no implica intención de daño- de ser exitosa terminará en un contacto controlado que expresará la superioridad (relativa, circunstancial, siempre provisoria) del *jogador* atacante sobre el otro. Queda indicado, en términos simbólicos, que la defensa fue ineficaz ante un ataque propicio y atinado, que 'de haber querido el atacante, (si fuera real la situación de enfrentamiento) hubiera dañado'.

Este engaño sorpresivo aunque esperable, cambio súbito, pícaro, de la cooperación a la oposición llamado *mandinga* o *malicia*, funciona como un alarde, una 'tomada de pelo' lúdica. En este pasaje repentino a la oposición, es deseable que el *jogo bonito* no sea totalmente dejado de lado: aquel engaño que además de surtir efecto, resulta estético, es doblemente festejado.

*Mandinga* es entonces, un engaño que implica un 'juego sucio' aceptado y festejado por el resto de los participantes de la roda. Es una picardía admirada, muy bien conceptualizada si se lleva a cabo con mesura y en oportunidades específicas, muy ovacionada si su resultado es el derribe del oponente. Esta trampa permitida motiva al engañado a buscar la oportunidad de una revancha sorprendiendo de la misma manera. El sentido lúdico no debería perderse: es usual observar que los *jogadores* sonrían, tanto aquel que cometió la picardía como aquel no pudo adelantarse a ella y se vio sorprendido por un ataque que penetró su defensa. Mientras tanto, la situación enardece a los espectadores, la música aumenta su tempo e intensidad y la temática de las canciones puede adaptarse a la situación<sup>10</sup>.

La trampa, para resultar divertida, en términos de Leif y Brunelle, no debe ser conocida sólo por el tramposo sino que éste debe ser sorprendido haciendo trampa: '...El tramposo no engaña para ganar a toda costa (...) El *antideber* es a tal punto la esencia del juego que con frecuencia los jugadores de cartas convienen al iniciarse la partida

---

sorpresivamente.

<sup>10</sup> El diálogo entre los *jogadores* y la música se encuentra siempre presente, aunque esta relación no es lineal y directa (como puede ser en la danza). En capoeira, si un *jogador* derriba a otro, quien está cantando quizás elija canciones cuya letra verse acerca de los lanzamientos y derribes, de *capoeiristas* o cosas que caen, etc. Asimismo, cuando un *jogo* se vuelve violento o pierde ánimo lúdico quien dirige la roda puede cantar una canción cuya letra trate sobre tratar con cuidado al rival, metáforas que aludan a la suavidad de movimientos, etc. O bien, si un *jogo* se vuelve 'picante', el aceleramiento o la temática de la música puede enardecer tanto a los *jogadores* y a los espectadores.

que estará permitido en esta oportunidad 'hacer trampa', lo cual constituye el juego 'elevado al cuadrado' (Leif y Brunelle,1978:16). En capoeira, en la *mandinga*, la trampa se hace explícita de la misma manera, es un 'engaño esperable'. El descaro del tramposo, la emoción de la incertidumbre del ser descubierto así como la de verse engañado se vuelve un condimento esencial de la lógica de la capoeira.

### **El límite del engaño: la necesidad de cuidar el *jogo bonito*.**

Sin embargo, la trampa, la *mandinga*, tiene límites claros. Si se exagera esta tendencia y los capoeiristas únicamente se concentran en contactar o derribar al adversario, la dinámica de la pareja se volverá un enfrentamiento puramente agonístico perdiéndose el ánimo lúdico y estético: "...el psiquismo humano es tan contradictorio (...) que el juego no puede llevar su transgresión hasta el fin" (Leif y Brunelle, 1978:16).

El abuso del engaño, el no retorno a la lógica cooperativa inicial es valorizado negativamente. Quien dirige la roda lo hará saber: el toque del *berimbau*<sup>11</sup> puede indicar que se conserve un *jogo bonito* o bien puede expulsar a los capoeiristas en cuestión si se hubieran tornando demasiado belicosos. El pacto de confianza se quiebra en un *jogo* donde existen intenciones de marcar el contacto o derribar a ultranza. El riesgo deja de ser ilusorio cuando se hace caso omiso al código tácito del hacer y dejar hacer que permite el despliegue de lo estético: el *jogo* resulta entonces una performance rígida, donde ambos capoeiristas deben abandonar la búsqueda estética para intentar golpear y evitar ser golpeados. Una dinámica que se ha vuelto sin retorno competitiva, es entendida como guiada por 'la vanidad, rivalidad y el deseo de resaltar'<sup>12</sup>; se la observa desvinculada del carácter lúdico y se la sanciona.

En el *jogo* de capoeira es por lo tanto necesario mantener un balance entre la cooperación y la oposición. Cooperación para establecer una lucha simbólica y estética, improvisada y fluida. Oposición, la trampa súbita, para acceder a una tensión

---

<sup>11</sup> El *berimbau* es el instrumento que ejecuta quien canta y dirige la roda. Está constituido por una madera flexible de sección circular tensada con un alambre, a la que se le adosa una calabaza ahuecada y seca que funciona como caja de resonancia. Existen distintos 'toques' o motivos melódicos, que tienen diferentes significados dentro del marco de una *roda*.

<sup>12</sup> En su discurso, los *capoeiristas* explicitan premisas de camaradería, el respeto y la humildad para su práctica. Bajo este argumento, toda exaltación de la rivalidad es valorada negativamente y sancionada. Sin embargo este criterio varía entre los diferentes grupos de capoeira, y en algunos el alarde y la competitividad es más legitimado que en otros.

emocionante, al regocijo de la transgresión explícita. Pero no se puede sino volver a la lógica inicial para que el *jogo* se mantenga en términos cooperativos que propicien un modo lúdico<sup>13</sup> de *jogar capoeira*. Si el juego es todo trampa y engaño, se vuelve pura competición; si el juego es todo cooperación, pierde el condimento de la sorpresa agonística. Un *jogo bonito* se vuelve más divertido cuando circunstancialmente aflora la trampa, pero si se abusa de ella pierde la gracia. Se trata de jugar a burlar la regla, a romper el pacto tácito, para luego restablecerlo.

### **Cerrando el juego.**

Puede entenderse entonces la capoeira que se practica en la ciudad de La Plata como configurada dentro de los parámetros en los que se definió al juego. *Jogar* junto a otro se vuelve un acto cooperativo creativo: con las técnicas aprendidas se busca dar lugar a una dinámica en parejas que representa una lucha, donde no se determinan ganadores ni perdedores. Dentro una primera lógica cooperativa se valora el logro de fluidez, armonía, así como también de la proeza acrobática y la dificultad, en tanto se inscriban dentro de los parámetros de la estética o belleza que la práctica establece. Se valora positivamente también, una ruptura mesurada de esta complicidad cooperativa, estableciendo un momento de llana y fugaz oposición: bajo la forma de sorpresa, trampa o engaño se expresa una breve instancia competitiva donde derribar, lanzar, indicar un golpe, que no debe implicar daño.

Los capoeiristas despliegan un amplio bagaje de movimientos característicos -giros y contragiros en el suelo y en el aire, paradas de cabeza y sobre distintos apoyos, amplias patadas de trayectorias circulares, que ponen a prueba la coordinación, la fuerza, la flexibilidad y el equilibrio- que en primera instancia no responden estrictamente a los requerimientos de efectividad y eficiencia propios de una lucha cuerpo a cuerpo 'real' sino más bien a fines vinculados a lo estético y a lo lúdico. Si bien entre las técnicas de capoeira abundan aquellas inspiradas en objetivos marciales o de lucha (patadas, cabezazos, derribes, esquives, zancadillas), el sentido de su ejecución estará ligado a la búsqueda estética hasta el momento en que se establezca la oposición, donde una patada busque indicar contacto y un lance derribar

---

<sup>13</sup> En términos de Pavía (2006).

controladamente. La lógica de la competencia, de los puntos, de los ganadores y perdedores no es propia de la capoeira, sin embargo existen estos espacios para la ruptura de la regla implícita de la cooperación: la *mandinga*, el engaño o la finta, esperable pero sorpresiva, que establece en un efímero momento agonístico la superioridad provisoria de un *jogador* sobre el otro. A continuación, la regla del hacer y dejar hacer cooperativo deberá restablecerse. La sonrisa de los *jogadores* confirma que el disfrute de lo lúdico no se ha perdido.

El *jogo* de la capoeira es entonces, una práctica lúdica que pendula entre una lógica cooperativa (de búsqueda estética: el *jogo* bonito que requiere de confianza) y otra de oposición (nacida de una trampa permitida), que rápidamente restituye la primera. Un juego donde es necesario hacer y dejar hacer, jugar y dejar jugar, cooperar para fundar un orden para luego quebrarlo y finalmente restablecerlo.

Hoy, la capoeira fuera de Brasil se aleja del sesgo marginal y el estigma de sus orígenes. La cultura mediática transnacional incide en la configuración de una capoeira sesgada por sentidos nuevos, atribuidos por los practicantes de distintas locaciones del mundo.

La dificultad para establecer una definición de la capoeira por parte de los capoeiristas platenses podría radicar en la ambigüedad generada desde el carácter implícito y tácito de las reglas que determinan la lógica del *jogo*. Puede suponerse que cuanto más verbalizada sea la lógica del *jogo*, más posibilidades existan para describirlo, conceptualizarlo, y finalmente definirlo. Sin embargo, la dificultad para alcanzar una definición y la razón de la multiplicidad de definiciones encontradas podría deberse también a la inexistencia de un término apropiado y unívoco para definir la práctica. No habría en el bagaje terminológico cultural propio de los practicantes una categorización certera en la que ubicar la práctica de la capoeira. O bien, si existiera un término idóneo, y si ese término fuera *juego*; puede suponerse que no resulte legítimo a la hora de describir la práctica que convoca a los capoeiristas platenses. Paradójico resulta de hecho, que a pesar que la misma capoeira llame *jogo* y *jogar* a su actividad, los mismos practicantes se resistan total o parcialmente a definirla como un juego. Sin embargo, sí adhieren y confirman que la capoeira presenta las características propias del juego

que se establecieron a partir de los autores señalados. Cabe suponer entonces que no resulte legítimo llamar 'juego' a la capoeira pero sí 'arte marcial brasileiro', 'deporte', o 'fusión entre arte marcial y danza', ya que serían prácticas abaladas el contexto sociocultural del capoeirista platense.

Establecer qué es la capoeira no es un desafío resuelto. Sin embargo quizás, como un practicante brasileiro explicita<sup>14</sup>, '*la capoeira es cultura*'. Y si la capoeira es cultura podría ser una vez más, juego.

---

<sup>14</sup> Esta definición fue extraída de una charla informal con un capoeirista brasileiro, durante un viaje al 'I Festival Latino Americano de Práticas Corporais', UFSC, Florianópolis, en noviembre de 2014.

## Bibliografía

- Caillois, R. (1976) *Sobre la naturaleza del juego y su clasificación*, en Luschen, Weis y otros, *Sociología del deporte*. Miñón, Valladolid.
- Frigerio, A. (2000) *Cultura Negra en el Cono Sur: Representaciones en conflicto*. Capítulo 5: *Capoeira: De arte negro a deporte blanco*. EDUCA, Buenos Aires.
- Guizardi, M. L. (2011) “*Genuinamente brasileña*”. *La nacionalización y expansión de la capoeira como práctica social en Brasil*. Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades, año 13, nº 26. Pp. 72–100.
- Huizinga, J. (1956) *Homo Ludens*. Rowohlt, Hamburgo.
- Leif, J. y Brunelle, L. (1978) *La verdadera naturaleza del juego*. Biblioteca de cultura pedagógica, editorial Kapeluz, Buenos Aires.
- Luna Brough, E. (2006) *Jogo de Mandinga -Game of sorcery-. History, tradition and bodily practice in Capoeira Angola: The game-dance-fight from Bahía, Brazil*. Disertación de maestría no publicada presentada en el Departamento de Danza de la escuela de arte en la Ohio State University, Columbus.
- Mantilla, L. (2000) *De juegos a juegos: los juegos y la experiencia de jugar*, en Martínez, J. y Ramos, J., *Diversas miradas sobre el juego*. Editorial Tierra Firme, México.
- Pavía (1995) *Sobre el juego y el jugar: Elementos para la comprensión del sentido lúdico*. 2º Congreso Argentino de educación Física y Ciencias.
- Pavía, V. (2006) *Jugar de un modo lúdico*. Novedades Educativas, Buenos Aires.
- Robitaille, L. (2010) *Understanding Capoeira through Cultural Theories of the Body*. Winning essay of the 2009 Graduate-level Baptista Essay Prize. Communication and Culture, York University.