



# Puntos de vista

MÓNICA RECTOR (TRADUCCIÓN DEL PORTUGUÉS LUIS IGNACIO SIERRA)

**Capoeira: El lenguaje silencioso de los gestos**

*Capoeira: The silent language of gestures*

ALEXANDER DÍAZ

**Apuntes sobre las nuevas dinámicas de la Oralidad: Escuchando a “Wang-Fo” en el lenguaje hiper-vincular**

*Jottings about the new dynamics of orality: Listening to “Wang-Fo” in the language of hyperlinks*

OMAR RINCÓN Y CAROLINA FORERO

**De visuales sonoras mediáticas: ¡Nunca habíamos sido tan sonoros como cuando somos digitales!**

*On contemporary digital visual elements: ¡We had never been as acoustic as now, that we are digital!*



## *Capoeira*: The silent language of gestures

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 gesture 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 kinetics will be used as a framework.

Intento estudiar la *Capoeira* brasilera desde un punto de vista histórico, mostrando su herencia africana y analizando su sentido desde una perspectiva semántica y visual. Esto es la secuencia de gestos que inicialmente dan la impresión de un ejercicio físico, una especie de arte marcial, pero que es realmente una lucha o una danza, dependiendo del contexto. El marco utilizado será el de la semiótica y la kinésica.

**Keywords:** Capoeira, dance, body, culture, movement, silence, discourse.

**Submission date:** November 6th, 2007

**Acceptance date:** March 25th, 2008

**Palabras Clave:** Capoeira, danza, cuerpo, cultura, movimiento, silencio, discurso.

**Recibido:** Noviembre 6 de 2007

**Aceptado:** Marzo 25 de 2008

### Origen del artículo

Artículo publicado originalmente como: *Capoeira: a linguagem silenciosa dos gestos*, en la Revista *DeSignis online*, N° 3, marzo de 2003. Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS), París, Francia, en: <http://www.designisfels.net/designis3.htm>. Recuperado el 29 de junio de 2007. Autorización de la autora para traducción y publicación dada el 29 de junio de 2007.

# Capoeira: El lenguaje silencioso de los gestos

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

Bernard (1980, p. 189)

*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.*

Almeida (1981, p. 17)

La cultura brasilera tiene una fuerte herencia africana, especialmente en el estado de Bahía. Entre las innumerables manifestaciones artísticas heredadas, la *capoeira* ocupa un lugar destacado. Puede ser vista como una lucha, un juego, un deporte o una danza, dependiendo de la perspectiva del receptor y del momento histórico de la percepción.

A pesar de haber sido inicialmente una forma de combate (Rego, 1968), siempre tuvo una función lúdica; para los esclavos, en el período colonial, era un instante de relajamiento del trabajo forzado. La *capoeira* también contiene un elemento mítico: mostrar que los negros tienen una identidad, una forma de expresión y un momento de libertad temporal en su estado de esclavitud.

La *capoeira* es una forma de comunicación no verbal, lograda por medio del comportamiento cinésico y paralingüístico. La forma principal de expresión es el gesto, hecho usando todo el cuerpo, aun cuando la música desempeña también un papel importante. La *capoeira* tiene una terminología propia, una sintaxis y la posibilidad de traducir palabras en gestos, y viceversa. Si la consideramos una lucha, el silencio durante el acto es un vínculo para conocer las intenciones del oponente.

## La herencia africana

Desde la segunda mitad del siglo xvi hasta la segunda parte del siglo xix (Brasil fue el último país en abolir la esclavitud, en 1889) hubo un intenso tráfico de esclavos del África hacia Bahía. El documento más antiguo que legaliza la importación de esclavos fue firmado por D. João III, en 1559. Los historiadores acostumbra a dividir el comercio esclavista en cuatro períodos: (1) el ciclo de Guinea, segunda mitad del siglo xvi; (2) el ciclo de Angola y el Congo, en el siglo xvii; (3) el ciclo de la costa de la Mina, en la primera mitad del siglo xvii, y (4) el ciclo de la bahía de Benin, de 1770 a 1850. Aproximadamente fueron traídos cuatro millones de esclavos. El mayor número llegó entre

.....  
\* **Mónica Rector.** Brasilera. PhD en literatura española por la Universidad de São Paulo, 1970, y de lingüística por la Universidad Federal de Rio de Janeiro, 1975. Fue fundadora de la Asociación Brasileira de Semiótica, en 1979. En Brasil, fue profesora titular de la Universidad Federal de Rio de Janeiro y de la Universidad Federal Fluminense. Desde 1990 es profesora en la Universidad de North Carolina en Chapel Hill, Estados Unidos. **Correo electrónico:** rector@email.unc.edu, pector@mindspring.com.

1800 y 1851 de la bahía de Benin para Bahía. Los esclavos eran buenos trabajadores y fueron usados en el plantío de tabaco, azúcar y café.

Los grupos étnicos entre los esclavos africanos son identificados de acuerdo con su lengua. Predominan los yorubas (la nación Keto-Nago) en el estado de Bahía. Su teogonía domina las prácticas religiosas. Los yorubas vinieron del este de África, principalmente de la región entre Benin, antigua Daoné y el bajo Níger. Constituyen el tercer mayor grupo étnico de la región. La mayoría de la población vivía en el área rural, y la agricultura era su actividad principal; por eso los portugueses los escogieron para sus plantaciones.

Las otras divisiones (modelos de organización llamados *naciones*) son Jexá o Ijexá (yoruba), Jegê (fon), Angola (bantu), Congo (bantu), Angola-Congo (bantu) y Caboclo (modelo afrobrasileño) (Lody, 1987). Desempeñada por los *capoeiristas*, la mayoría de origen angolano, la *capoeira* era referida como *capoeira angolana* debido a su procedencia; sin embargo, algunos especialistas dicen que fue inventada en Brasil.

A pesar de haber sido practicada por negros y algunos blancos, la *capoeira* era más popular entre los mulatos de clase social más baja.

Estos esclavos tenían sus creencias y lugares de culto, que son los *terreiros de candomblé*. Este último es un término derivado de la danza del mismo nombre, *kandombe*, así llamada debido a los tambores usados para la ejecución del ritmo durante el *performance* (Megenney, 1978). La otra etimología posible es *kandombile*, culto y oración (Lody, 1987). El *terreiro* es un espacio físico y, al tiempo, cultural, que reproduce la organización política, económica y cultural de los participantes. Fue adaptado a la realidad brasileña y se caracteriza por la libertad de existencia. Forma una comunidad que representa un espacio simbólico. Este espacio constituye el propio mundo y, para

los participantes, hay dos mundos: uno visible y otro invisible. Este mundo tiene un dios, *Olorum*, creador de todos los espacios.

En el culto, la danza es uno de los elementos principales. La danza es un signo, usado para entrar en armonía con el cosmos, con los *orixás*, la personificación y la divinización de las fuerzas de la naturaleza, con los demás seres humanos. Esta religión considera que el individuo nunca está solo, pues el mundo es un cosmos totalmente integrado. Cada persona es un *Ori*, relacionado con una fuerza. Por un lado, se está ligado a los *orixás*; por el otro, a los ancestros. Esto individualiza al ser humano y lo vuelve señor de su destino. La cultura negra brasileña acepta la pluralidad cultural; pero a la vez esta es una cultura alternativa, que presenta la posibilidad de hacer parte de una cosmogonía y no de una teología.

*Candomblé* y *capoeira* no son lo mismo. Algunos *capoeiristas* son *Oloyê* de un *terreiro de candomblé*. Puede haber una “madre” (*Iyalorixá*) o un “padre de santo” (*Babalorixá*), que son los líderes del *terreiro*. Por ejemplo, Arnol (Arnol Conceição) es el hijo

del *babalorixá* Enick (Enock Cardoso dos Santos). Desde la infancia, el *capoeirista* se protege contra el mal de innumerables formas, especialmente haciendo *ebó*, una especie de magia negra contra su rival (Rego, 1968).

La población brasileña tiene aproximadamente un 74% de individuos negros, mestizos o mulatos. Sin embargo, la cultura negra que predomina en Brasil no es sólo la africana. Es una cultura modificada por la influencia europea (portuguesa y francesa), según los valores católicos. Los esclavos eran obligados a volverse cristianos, a bautizar a sus hijos y a reverenciar a los santos católicos. El resultado es un sincretismo, esto es, la correspondencia entre los santos católicos y las entidades africanas, los *orixás*. Por ejemplo, en Bahía, *Oxum* es Nuestra Señora de las Candelas, y en Recife, Nuestra Señora

**La capoeira contiene un elemento mítico: mostrar que los negros tienen una identidad, una forma de expresión y un momento de libertad temporal en su estado de esclavitud.**

del Carmen. *Oxossi*, en Bahía es San Jorge; en Río de Janeiro, *Ogum*, que, a su vez, es San Antonio en Bahía. Además de hacer coincidir un santo con un *orixá*, por las características intrínsecas que representa la entidad, hay variaciones según la región en cuanto al santo católico escogido. El hecho importante es que estos individuos aprendieron a integrar santos católicos y *orixás* africanos en una religión sincrética.

La religión de los blancos era considerada superior en cultura, por eso el sincretismo fue visto por los esclavos como la forma de elevarse socialmente. Al yuxtaponer *orixás* y santos, los negros sentían que sus entidades estaban al mismo nivel. La Iglesia no permitía la mezcla de santos con otras entidades, así los negros escondían sus entidades detrás de los santos católicos (debajo del altar, por ejemplo). Este fue el modo de traducir la realidad africana al nuevo mundo como forma de sobrevivencia.

### Capoeira

El origen de la palabra *capoeira* no es preciso. Fue registrada por primera vez por Rafael Bluteau, en 1712. De acuerdo con el novelista del siglo XIX, José de Alentar, el término viene del tupi *caa-apuam-era*, que significa una isla de selva. El vizconde de Beaurepaire Rohan dice que el término viene del tupi, pero de *co-puera*, que significa tierra vieja. Cuando la tierra es abandonada, su vegetación vuelve a crecer y a tomar cuenta de la tierra. Esa tierra es la *coo-puera*, y es llamada *capuerona* en la zona rural (Rego, 1968). La propuesta de Macedo Soares (1880) es la más aceptada: *caa* significa tierra y *puera* es el pretérito: lo que fue y no existe más. Pero todavía existe otra posibilidad: un pájaro llamado *capoeira* (*Odonthophorus capueira*, Spix) que, de acuerdo con el filólogo Antenor Nascentes, podría explicar el juego de la *capoeira*: el macho celoso lucha con el

**Un pájaro llamado capoeira (*Odonthophorus capueira*, Spix) podría explicar el juego de la capoeira: el macho celoso lucha con el rival que invade su dominio.**

rival que invade su dominio, hecho este que explica la violencia del juego en ciertos aspectos.

La *capoeira* es un juego comúnmente referido como el *juego de la capoeira*. Tiene lugar dentro de un círculo imaginario que es la *rueda*. Se juega siempre en espacios abiertos, a pesar de que actualmente acontece en academias y salones. Las academias de *capoeira* son recientes, formadas desde 1930. El maestro Bimba (Manuel dos Reis Machado) fundó la primera en 1932, en Engenho Velho de Botas, y la registró con el nombre de Centro de Cultura Física y Capoeira Regional. Eso porque en aquella época los *capoeiristas* eran considerados criminales (Rego, 1968); pero la *capoeira* ya había sido prohibida en tiempos de la esclavitud por diversas razones:

1. Daba a los africanos un sentido de nacionalidad.
2. Daba a los *capoeiristas* un sentido de individualidad y de autoconfianza.
3. Servía para unir y mantener los grupos unidos.
4. Entrenaba a luchadores ágiles.
5. Hería a los esclavos durante el juego, lo cual era inconveniente para el empleador desde el punto de vista económico (Capoeira, 1981).

A veces, el *capoeirista* era visto incluso como un elemento peligroso; por ello el gobierno aprobó una ley, en 1821, que castigaba a los que abusaban de sus derechos. De hecho, en el Código Criminal del Imperio de Brasil, de 1873, hay una cláusula que coloca a los *capoeiristas* en el mismo nivel de los vagabundos e indigentes. Los tiempos cambiaron, y en 1966 el entonces gobernador de Bahía, Juracy Magalhães, invitó por primera vez los *capoeiristas* para una presentación en el Palacio de Gobierno (Rego, 1968).

Actualmente, la *capoeira* es incluso una atracción turística, que ha sido criticada por especialistas como una modificación e imposición comercial en la estructura tradicional.

Salvador (Bahía) fue el centro más importante, pero actualmente Río de Janeiro y São Paulo son igualmente activos, especialmente después de la muerte del maestro Bimba (1974) y con la jubilación de Pastinha, los dos *capoeiristas* más conocidos del siglo xx. Según Melo de Moraes, en el juego de la capoeira los luchadores se colocan en posición de combate, cerca uno del otro, con los ojos brillando. Los labios murmuran frases imperceptibles, que pueden ser de amenaza o desdén. Hay una ondulación casi sutil como una serpiente, que crece a lo largo de la lucha. Los cuerpos y brazos se agitan, pero las cabezas y los cuellos permanecen inmóviles. Se analizan mutuamente. De repente, uno enrosca la parte superior del cuerpo del otro con el brazo derecho. Rápido, como un relámpago, se juntan, y aquel que fue enroscado da una vuelta cabeza abajo y cae por detrás de la espalda del otro. En el piso yace el oponente postrado e inerte, frío como un cadáver (Almeida, 1981). La *capoeira* es esencialmente visual. Es un espectáculo, un ritual y una representación icónica de una lucha o un juego. Según MacCannell:

El signo icónico permite que la humanidad se subordine a su propia producción semiótica por estar en una posición de superioridad tanto para el emisor como para el receptor. [...] El emisor y el receptor son co-participantes en la producción semiótica [...] y el ícono une el emisor y el receptor en un culto, y la articulación culto-ícono antecede a cualquier interpretación que sea representada subsecuentemente. (1986, pp. 426-427)

Este es el caso de la *capoeira*, un juego atlético masculino hecho con movimientos rápidos de las manos, los pies y la cabeza, con la desarticulación de las caderas, mientras el cuerpo interactúa con el cuerpo del oponente en una posición de ataque o de defensa.

## Metodología

La *capoeira* puede ser estudiada desde el punto de vista físico, que es la parte visible y tangible, o a partir de su significado subyacente. Analizo

**La capoeira como lucha es práctica, porque tiene que ver con la modalidad del hacer. Como una danza, es mítica, porque se relaciona con el querer. El juego en sí mismo puede ser dividido en sagrado, lúdico y estético.**

los elementos visibles que, como diría Greimas: “en lugar de ser proyectados antes como una tela uniforme de formas, parece que están hechos de varias CAMADAS DE SIGNIFICACIÓN sobre impuestas o a veces yuxtapuestas” (Greimas, 1987, p. 20).

Según Greimas (1987), el cuerpo humano se mueve dentro de un contexto especial que tiene en consideración tres criterios: desplazamiento, orientación y soporte. Además de eso, volumen y peso son otros factores para ser considerados. El peso envuelve tres sistemas diferentes: (1) el sistema de coordenadas espaciales, (2) el perspectivismo espacial y (3) la relativización del espacio. El peso es analizado a partir de cinco ejes espaciales: el vertical y el horizontal, y hay todavía la categoría de oposición entre la movilidad y la inmovilidad (Greimas, 1987).

La movilidad fue considerada en conjunto con los elementos paracinéticos, que califican el movimiento. Modifican la acción y describen el cuerpo en movimiento o la interacción de ambos cuerpos. Las cualidades paracinéticas incluyen intensidad, área o alcance (rango) y velocidad. Estos elementos son básicos para la *capoeira*, pero no trataremos de ellos en este artículo. En la *capoeira* es posible identificar un esquema, entendido como “una estructura continua de una actividad organizadora. Además de eso, es un modelo, una forma y una regularidad recurrente en o de estas actividades ordenadoras continuas” (Johnson, 1987, p. 29). Hay una distinción entre la gestualidad práctica y la mítica. La *capoeira* como lucha es práctica, porque tiene que ver con la modalidad del *hacer*. Como una danza, es mítica, porque se relaciona con el *querer*. El juego en sí mismo puede ser dividido en sagrado, lúdico y estético.

## El cuerpo



En la *capoeira*, el cuerpo se vuelve un valor cultural. Los hombres blancos contuvieron el habla, pero fueron incapaces de reprimir el cuerpo. Los movimientos corporales, asumidos como un espectáculo, eran apreciados social y estéticamente por los señores. Al percibir esta manipulación, el *capoeirista* transformó su cuerpo en un signo subjetivo de identidades y singularidades. Estas asociaciones revelan que “nuestro cuerpo es siempre lenguaje sobre el cuerpo” (Bernard, 1980, p. 117). En este sentido, el cuerpo es una construcción cultural; es un proceso constante, dinámico, en vez de un producto aceptado como tal. Además de eso, “es verdad que la expresión corporal ME expresa a MI, pero sólo en la medida que esa expresión nace del eco provocado y suscitado en el cuerpo de otra persona” (Bernard, 1980, p. 117).

Junto con la cintura, las piernas constituyen la parte principal usada. El maestro Bimba, por ejemplo, desarrolló un estilo llamado *con pie*. Es un método de autodesarrollo, donde cuerpo y mente se vuelven uno a través de lo que él llama trilogía de la *capoeira*: (1) entrenamiento disciplinado, (2) respeto por las raíces y (3) filosofía aplicada (Almeida, 1981). El cuerpo tiene un doble simbolismo: es centrípeta o psicológico, porque se vuelve hacia el propio cuerpo humano, y es centrífuga o sociológico, cuando se relaciona con la situación social, que vuelve el gesto significativo. Bernard dice que se puede leer el simbolismo de cuerpo de dos formas: “hacia la universalidad de la libido o hacia la particularidad de la cultura” (Bernard, 1980, p. 188).

¡El esclavo es un hombre enfermo, porque es reprimido y tratado físicamente, en raras ocasiones, solamente para suplir las necesidades diarias básicas. Cuando comienza a jugar la *capoeira*, renace y su cuerpo resurge de la nada. Hay una liberación de las energías bloqueadas. El cuerpo codificado tiene que ser decodificado para poder ser recodificado. El cuerpo, en este sentido, es un “transformador” (*transducer*) de códigos. Sufre la metamorfosis por medio de la cual el significante adquiere un nuevo significado.

Según Gil, el cuerpo es el centro y el transformador. Es el significante que denota dos tipos diferentes de fuerza. Una fuerza es institucional, social e individual, y su energía puede ser transformada en una fuente positiva, como en el caso de la magia blanca. La otra fuerza es la energía incontrolable, que actúa fuera de las articulaciones normales de los códigos, como en el caso de la magia negra (Gil, 1980). El *capoeirista* siempre está en el lado de la energía positiva, aun cuando lucha para matar, porque sería una lucha en legítima defensa. Para Tavares (1984), el cuerpo es un signo: significante (el cuerpo), el significado (la memoria del cuerpo, que viene a ser la historia colectiva del hombre), la significación (la resistencia/participación) y el referente (la situación específica). Además de eso, el cuerpo es el texto-síntesis que emite una forma de lenguaje, de mensajes no verbales, registrados por medio de experiencias diarias, que comunican el mundo interior con el exterior.

La función de este cuerpo es acción y contra-acción. El cuerpo es el instrumento del proceso

verbal y del no verbal. La astucia es un medio de prepararse para situaciones difíciles, como fugas planeadas, en las cuales tiene que ser usado un movimiento rápido y definitivo. La música también es lucha, introducida como máscara de disfraz. El *capoeirista*, que en otro tiempo era un esclavo, tenía una doble función en la economía: producía el producto y era el producto. Primero, trabajaba y, con frecuencia, era vendido para pagar las deudas del patrón o, mejor, de su dueño. El ser humano es transformado en un producto —el producto es transformado en fuerza de trabajo—, y la fuerza de trabajo, en producto (Tavares, 1984). Por esta razón, los esclavos eran considerados valiosos. Eran “máquinas carnales” (Tavares, 1984): humanos y materiales al tiempo.

Para *objetificar* el ser humano, la falta de comunicación era uno de los medios usados: supresión del lenguaje, del acceso al mundo cotidiano (familia y sentidos), interdicción de los movimientos del propio cuerpo. El signo verbal frecuentemente era prohibido (en el trabajo), y el no verbal, permitido. El no verbal era, entonces, transformado en un ritual de expresión no verbal permitida. En este ritual del juego de la *capoeira* interactúan los siguientes sistemas de signos no verbales: cronémica (tiempo), proxémica (espacio), cinética (movimiento), *tacésica* (tacto) y los signos auditivos (música y ritmo). El signo verbal fue dejado de lado, pero está presente en las letras de las canciones. Si no, todos los demás sentidos están presentes como significantes.

La *capoeira* es intrínsecamente una resistencia étnica y cultural. El cuerpo verbalmente silenciado da origen a un cuerpo no verbal moviente. El elemento verbal es racional, porque oímos nuestra voz; en cambio, el no verbal es emocional porque no vemos nuestro propio cuerpo: “El cuerpo integrado en el Cosmos [...] El cuerpo es síntesis y texto de ese proceso yo-vida-mundo-conciencia”

**En el espacio destinado al juego, hay dos tipos de actores: los capoeiristas y los músicos, que tocan los instrumentos y cantan las canciones.**

(Tavares, 1984, p. 83). Las caderas son el elemento catalizador: captan e irradian la energía como una manifestación sexual sugestiva. El centro energético está centralizado en la cintura. Los movimientos se presentan de forma cóncava y convexa, uno complementa al otro. El cóncavo es simbólico de la posición masculina, mientras que el convexo es el femenino. Todo el espacio gestual es simbólico.<sup>1</sup> El macho abraza a la hembra en una posición cóncava, que la protege, después de autoprotgerse contra la forma formando un todo.

### La estructura

Tavares (1984) divide la *capoeira* en cuatro elementos básicos: (1) la rueda, (2) el juego, (3) el cuerpo y (4) el *berimbau*.

Prefiero estructurarla como un espacio (la rueda) que contiene el cuerpo como elemento central, del cual emanan los demás elementos. La *capoeira* es un espectáculo en tres planos: el referencial (denotativo), el connotativo y el mítico, que analizamos más adelante. El cuerpo entra en movimiento. La energía del cuerpo es activada y estimulada por medio de la música, tocada con el instrumento de percusión, el *berimbau*.

### La rueda

Espacio y tiempo están ligados al movimiento. El ritmo es la energía física y cósmica, el *axé*. Como dice Tavares: “La Rueda es el lugar-texto que contiene subtextos, que son los juegos compuestos

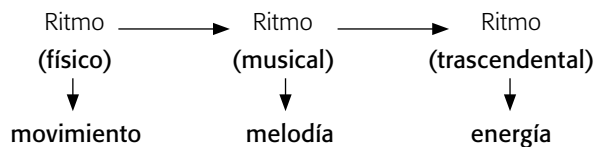
.....

1. El capoeirista usa una especie de uniforme blanco con pantalones, que cubren el calcañal; torso desnudo o una camisa larga, que cubre los pantalones, y, a veces, un pañuelo de seda alrededor del cuello. El maestro Bimba decía que la seda evita el corte de navaja en el cuello, porque esta no pasa por la seda. El pañuelo también protege contra el sudor y la suciedad. En cuanto a la navaja, esta era usada en otros tiempos, entre los dedos en el pie, en una lucha real.

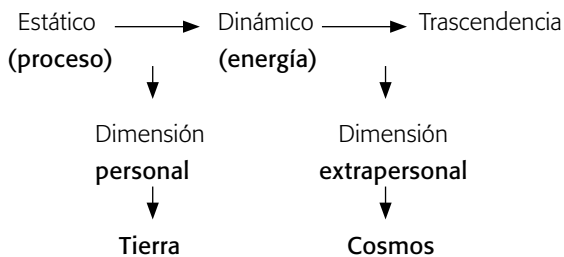


por frases individuales” (1984, p. 74). El espacio es el propio texto, y de este texto emergen varios discursos textuales, cada uno de los cuales constituye una secuencia una secuencia de gestuelas —el elemento mínimo de significación del gesto—.

La rueda, transformada en texto por el espectáculo, se constituye por el ritmo, que puede ser físico (el propio cuerpo), musical (el ritmo de los instrumentos y el sonido producido) y trascendental. Aspira a la unidad total, alcanzada por la concentración y, consecuentemente, por la elevación del espíritu:



Todavía, según Tavares, la rueda es un *ethos* místico (1984), congela la estructura y recrea símbolos a partir de movimientos condensados. Para fines didácticos, cada movimiento puede analizarse separadamente en unidades discretas. Después, las partes se conectan mediante la energía producida por los diferentes ritmos en la dimensión personal, cuando se alcanza la trascendencia que genera los significados subyacentes:



### El juego en tres planos

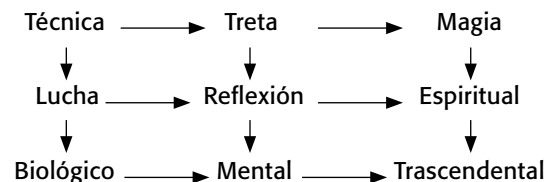
Tres es el número cabalístico presente en la *capoeira*, que puede ser visto en términos de *superego*, *ego* e *id*, en términos del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo. Hay un pasaje del plano físico para el plano espiritual. Estos tres planos son el denotativo, el connotativo y el mítico:

En el denotativo, la *capoeira* es un deporte, una lucha, una competición, una danza, un juego de luchadores.

En el connotativo, es una treta, un conocimiento de seres humanos, de vida, de motivaciones (Capoeira, 1981). Cuando se da este proceso, la *capoeira* se vuelve parte del comportamiento diario. Uno de los elementos principales en este proceso es la treta, la maña, que introduce movimientos imprevisibles, como escapar en vez de atacar, caer en vez de terminar el ataque, o fingir que va a atacar cuando podría procederse de forma distinta. Gana el juego quien sepa manejar el proceso y no la estructura en sí.

El mítico es perfección. Sólo después de unos diez años el *capoeirista* se vuelve maestro; fue alcanzada la magia.

Se puede crear la siguiente matriz:



El juego, según Tavares (1984), tiene dos ejes: ataque y defensa/escape y ataque. Los ejes forman una secuencia circular continua: escape => ataque => defensa => ataque. La acción del juego usa los siguientes movimientos: ataque usando la cabeza/mano/codos/rodillas/pies/técnicas de rebajamiento y golpes, y defensa usando escape/bloqueo/rodaje/agarre (Almeida, 1981). El eslabón de los ejes es la cintura, sin punto fijo, a partir del cual la parte superior o inferior del cuerpo se mueve. La cintura es el punto móvil, que interrelaciona las otras partes del cuerpo (Tavares, 1984).

### El movimiento

El movimiento de la *capoeira* consiste en tres elementos básicos: *ginga*, *negativa* y *aú*:

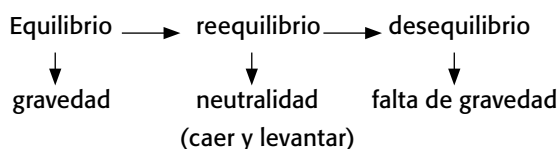
*Ginga*: movimiento en los pies. “La *ginga* establece la pauta. El cuerpo establece el texto”

(Tavares, 1984, p. 79). La *ginga* es un movimiento de quietud (los pies están fijos y sólo la cadera se mueve), pero esta quietud contiene la energía que mueve al cuerpo entero, y esto contribuye a su trascendencia. Es al mismo tiempo un punto de concentración y de expansión. La *ginga* envuelve tres acciones básicas: “(1) La *passada* que es el movimiento de los pies. (2) *Balanço* que es el meneo de todo el cuerpo sin movimiento de pies, y (3) *Jogo de corpo* que envuelve el movimiento del tronco superior del cuerpo” (Almeida, 1981, p. 133).

*Negativa y rolê*: el primero es un movimiento paralelo al piso, y el rolê deshace la negativa.

*Aú* (pirueta): es el movimiento de colocar la cabeza en dirección al piso, “plantar banano”, con las piernas semiabiertas en ángulo, moviéndose de un lado para otro.

Estos movimientos corresponden al:



### Música y letra

En el espacio destinado al juego, hay dos tipos de actores: los *capoeiristas* y los músicos, que tocan los instrumentos y cantan las canciones. La actuación sigue un ritual: (1) la letanía, una especie de himno; (2) la canción de apertura; (3) para cada uno de los capoeiristas hay una canción diferente; (4) esta canción es seguida de otras más rápidas, los *corridos*; (5) otra forma de canción son los *cântigas de sotaque* (rimas), en las cuales un participante desafía al otro, diciendo que no teme lo que hace ni lo que es capaz de hacer, y (6) la *tonada*, que es sólo un aviso, que lleva a la *maldición* y se le desea al rival la peor de las suertes posible. Como ejemplo analizaré la siguiente letra (Rego, 1968, p. 56):

Te doy sarna te doy tiña  
Te doy enfermedad del allá.

Te doy piojo de gallina  
Para acabar de matarte.

El *cancioneiro* medieval gallego-portugués de los siglos XII y XIII está constituido por la poesía lírica, de *cântigas*. Además de las *cântigas de amor* y *cântigas de amigo*, están las *cântigas del escarnio* y las *cântigas de mal-dizer*. En la *capoeira*, las llamadas *cântigas de sotaque* sufrieron la influencia de las *cântigas del escarnio* y *mal-dizer*. El participante tiene sus ojos abiertos mientras encara a su compañero. La *cântiga* cantada, como fue dicho, lanza una maldición: que le ocurra el mayor mal a su rival.

En la *cântiga* citada, el luchador desea a su rival los peores males: sarna, tiña, mal del aire y maldición de la gallina. La sarna es una infección cutánea contagiosa, parasitaria, que da tanto en seres humanos como en animales; en estos últimos, provocado por ácaros. La tiña (del latín *tinea*) es una infección cutánea superficial fúngica, una enfermedad de la piel, típica de los pájaros. El mal del aire es la congestión cerebral. Por último, el piojo de gallina es un parásito de las gallinas, transmisible a los seres humanos.

En el *Cancioneiro*, la *cântiga* de Pero Viveaz (Lapa, 1965) es semejante a la *cântiga* de la *capoeira*. Se desea que el pobre hombre contraiga todas las enfermedades posibles, por el hecho de ser homosexual. Desde el punto de vista formal, la *cântiga* anterior presenta como característica fonética la apócope de vibrante final /r/: ar => á, acabar => acabá, matar => matá, común en el portugués de Brasil y en los dialectos criollos de Cabo Verde, Tomé y Príncipe; y la reducción del diptongo: dou => dô, del latín au => ô.

En cuanto a la estructura de la *cântiga*, se trata de un poema de cuatro versos, un cuarteto. Los versos son heptasílabos o redondilla mayor, que es la forma de verso común tanto en la Edad Media como en la poesía moderna popular. La rima es alternada: abab. El juego de la *capoeira* es acompañado por el *berimbau*. Este último es el instrumento de percusión, de origen africano, que consiste en un arco de madera retensado por un hilo de alambre con una vasija atada al dorso

de la extremidad inferior. La cuerda es sacudida con una varita, que el tocador asegura con la mano derecha, mientras acerca o aleja del cuerpo la abertura de la vasija, para modificar la intensidad del sonido, y acentúa el ritmo con el cascabelear de un *caxixi*. La mano izquierda acerca o aleja de la cuerda una moneda, a fin de obtener sonidos variados (Holanda Ferreira, 1986).

Los *capoeiristas* hacen una reverencia al instrumento antes de iniciar el juego. Manos en el suelo, levantan las piernas, mostrando el dominio sobre el cuerpo. Luego, el cuerpo retorna a la posición inicial. Los rivales se enfrentan, y se inicia el diálogo silencioso de los movimientos. El ritmo del juego es determinado por el *berimbau*. Otros instrumentos también complementan el ritmo: *adufe*, *pandereta*, *reco-reco* o *ganzá*, *caxixi* y *agogô*.

## Conclusión

Tavares sintetiza en un párrafo el mensaje principal transmitido por el cuerpo en el movimiento de la *capoeira*. Según el autor, el cuerpo se vuelve un archivo, la memoria del tiempo y del espacio, la sabiduría de una comunidad que es pasado, pero al tiempo es presente, porque la *capoeira* es un arma que mantiene viva la memoria y conserva la continuidad de un grupo étnico y de su cultura (1984).

Por lo tanto, la *capoeira* es un signo de sobrevivencia de una porción de la realidad africana, que significa libertad, aunque temporal. En la actualidad es sólo un espectáculo; en el pasado fue un disfraz, una forma del esclavo negro para construir su fuerza. Signo múltiple, la *capoeira* es apariencia —lucha, arte marcial, deporte (ejercicio físico); espectáculo—, es memoria subyacente de un pasado no glorioso, es símbolo de fuerza, de sobrevivencia; pero sobre todo de identidad, factor

de cohesión de la comunidad. Y aún más, según Raul Lody, es “una religión y una resistencia cultural”. Pero, al lado del aspecto serio y responsable, la *capoeira* es un juego y, como tal, no podemos dejar de mencionar el lado lúdico, que aporta ligereza, risas, y que invierte el orden de la prohibición.

Por lo tanto, los gestos hacen parte de una secuencia significativa que adquiere un significado diverso según sea la situación. La *capoeira* es un discurso en el que el interpretante es un verso, una

proposición abierta, cuyo significado “final” o “normal”, como diría Charles S. Peirce, depende del emisor y receptor en este juego de dominio y de sumisión.

**La capoeira es un discurso en el que el interpretante es un verso, una proposición abierta, cuyo significado “final” o “normal”, como diría Charles S. Peirce, depende del emisor y receptor en este juego de dominio y de sumisión.**

## Referencias

- Almeida, B. (1981), *Capoeira, a Brazilian Art Form*, Palo Alto, Sun Wave.
- Bernard, M. (1980), *El cuerpo*, Buenos Aires, Paidós.
- Bluteau, R. (1712), *Vocabulario português e latino*, vol. 2, Coimbra, Colégio das Artes da Companhia de Jesus.
- Capoeira, N. (1981), *O pequeno manual do jogador de capoeira*, São Paulo, Grund.
- Gil, F. (1989, abril), “Candomblé da Bahia, religiosidade do bahiano”, en *O Galo*, pp. 12-14.
- Gil, J. (1980), *Metamorfoses do corpo*, Lisboa, Biblioteca de Filosofia.
- Greimas, A. K. (1987), *Toward a Semiotics of the Natural World. On Meaning, Selected Writings in Semiotic Theory*, Londres, Frances Printer.
- Heves, G. W. (1973), “Primate Communication and the Gestual Origin of Language”, en *Current Anthropology*, vol. 14, núm. 11-2, pp. 5-24.

- Holanda Ferreira, A. B. de (1986), *Novo dicionário da língua portuguesa*, 2ª ed., Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- Huizinga, J. (1955), *Homo ludens. A Study of the Play Element in Culture*, Boston, Beacon Press.
- Johnson, M. (1987), *The Body in the Mind*, Chicago, Chicago University Press.
- Lapa, M. R. (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. Iconicity. Essays on the Nature of Culture", en Bouissac, P., Herzfeld, M. y Posner, R. (edits.), *Festschrift for the 65<sup>th</sup> anniversary of Thomas A. Sebeok*, Tübingen, Stauffenburg Verlag, pp. 421-435.
- 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*, Rio de Janeiro, F. Briguier & Cia.
- Poyatos, F. (1977), "The Morphological and Functional Approach to Kinesics in the Context of Interaction and Culture", en *Semiotica*, vol. 20, núms. 3-4, pp. 197-228.
- Querino, M. (1938), *Costumes africanos no Brasil*, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.
- Rego, W. (1968), *Capoeira. Angola, ensaio sócio-etnográfico*, Salvador, Itapuã.
- Rector, M. (1984), "The Code and Message of Carnival. Escolas de Samba" (con Eco, U., Ivanov, V. V.), en Sebeok, T. A. (edit.), *Carnival*, New York, Mouton, pp. 37-165.
- , y Trinta, A. R. (1985), *Comunicação não-verbal, a gestualidade brasileira*, Petrópolis, Vozes.
- Sebeok, T. A. (1981), *The Play of Musement*, Bloomngotn, Indiana University Press.
- Soares, A. J. de M. (1880), "Estudos lexicográficos do dialeto brasileiro", en *Revista Brasileira*, vol. 1, num. 3.
- Tavares, J. C. de S. (1984), *Dança da guerra. Arquivo-arma* [tese de mestrado], Brasília, Universidade de Brasília.
- (1990), "Corporeidade étnica e social", en *Revista de Cultura, Vozes*, num. 2, pp. 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-Orientais-Universidade Federal da Bahia.