

Corpo, capoeira e games: traduções de materialidades e tecnologias

Body, capoeira and game: translations of materiality and technology

Bruno Soares Ferreira

Graduado nas habilitações Jornalismo e Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão e Mestrando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Resumo

O objetivo desse texto é entender como o sujeito pode acessar o dispositivo da capoeira utilizando o sistema *sensório-motor* por diferentes materialidades. Faremos uma análise tanto do corpo que se apresenta organicamente quanto em sua forma virtual, através de imagens de síntese que aqui serão representadas através do game Capoeira *Legends: Path to Freedom*, lançado em 2009 pela empresa brasileira *Donsoft*. Faremos considerações acerca dessa interface maquínica em relação às características da capoeira que podem ser expressas pelo corpo através da luta, da dança e do jogo.

Palavras-chave: Agenciamento; Capoeira; Corpo.

Abstract

The objective of this text is to understand how individuals can access capoeira using their motor-sensitive system by different materialities. We analyze the body organically and virtually presented through images of synthesis represented here by the videogame Capoeira Legends: Path to Freedom, released in 2009 by Brazilian company Donsoft. We'll dissert about this machine-interface related to the characteristics of capoeira that can be expressed by the body through the fight, dance and game.

Keywords: Agency, Capoeira, Body.

1 - INTRODUÇÃO

Este texto tem por objetivo analisar alguns agenciamentos existentes na relação do corpo com a capoeira. Para isso, tomaremos o corpo como uma mídia, ou seja, como uma interface entre o cérebro e o mundo. Nossa hipótese é que este corpo orgânico vem conseguindo atualmente realizar alguns desdobramentos em sua própria corporalidade por meio da tecnologia para agir virtualmente num ambiente maquínico. Isto nos permite entender como é possível acessar a capoeira através do game¹ para além desse corpo orgânico, mantendo algumas de suas características peculiares.

A capoeira por sua vez é entendida como um dispositivo no sentido empregado por Deleuze (1996), que possui uma historicidade de cerca de 300 anos e que passou por diferentes fases: foi considerada contravenção, depois esporte e atualmente é considerada patrimônio cultural brasileiro. Ela encerra um regime de signos que podem ser expressos na contemporaneidade através de diferentes materialidades para além da organicidade do corpo. Uma forma de constatar esta nova relação com os signos da capoeiragem é que eles também estão sendo usados para o consumo de objetos e produtos.

No entanto, partimos do pressuposto que, mesmo em seus desdobramentos, tudo o que o corpo pode produzir são ações. De acordo com Bergson (2010), o corpo quando gera um movimento está acionando um processo de mão dupla, pois o movimento é tanto centrífugo (ação) como também possui um aspecto centrípeto (representação), advindo em resposta à sua ação.

Dessa maneira, o corpo estabelece através de sua superfície - limite entre o interior e o exterior - uma relação de atualização da memória, que por sua vez recobre com uma camada de lembrança a percepção imediata e contrai uma multiplicidade de movimentos em prol de uma ação útil. Nesse sentido, entendemos haver conexões entre este agenciamento do corpo com a capoeira e aquilo que Bergson chamou de sistema *sensório-motor*. De acordo com Bentes (2006), o esquema *sensório-motor* opera uma decomposição do percebido em função de sua utilidade para nós.

Estas ações são percebidas enquanto signos em consonância com a acepção de Peirce (1975). Para ele, o signo tem um significado amplo. “Não precisa ser uma palavra; pode ser uma ação, um pensamento, ou enfim, qualquer coisa que admita um ‘interpretante’ – isto é, que seja capaz de dar origem a outros signos”. (1975, p.27). Esta capacidade de originar novos signos é um processo abduutivo. Sobre este aspecto Santaella (2001) afirma que para Peirce, a abdução é um instinto racional. “É o resultado de conjecturas produzidas por nossa razão criativa. Ela é instintiva e racional ao mesmo tempo. Com a palavra ‘instinto’, Peirce quis significar a capacidade de adivinhar corretamente as leis da natureza.” (p.120)

O diálogo entre esses atores (corpo, capoeira, teorias, práticas, signos, tecnologias, materialidades, historicidades etc.) nos remete ainda ao conceito de tradução em relação ao entendimento dos desdobramentos do corpo e suas

ações a partir das imagens técnicas. “Traduzir (ou transladar) significa deslocar objetivos, interesses, dispositivos, seres humanos. Implica desvio de rota, invenção de um elo que antes não existia e que de alguma maneira modifica os elementos imbricados”. (FREIRE, 2006, p.51)

Flusser (2008) afirma que o homem pode agir através de imagens. Desse modo, buscamos entender através do universo dos games as maneiras pelas quais o corpo se desdobra em diferentes materialidades e imagens a partir do sistema *sensório-motor* e uso de tecnologias para acessar esse dispositivo da capoeira. Para exemplificar estas relações, utilizaremos o game Capoeira *Legends – Path to Freedom*², produzido pela empresa brasileira *Donsoft* e lançado em 2009.

2 - O CORPO NA CAPOEIRA

101



Imagem 1 - Capoeira na Bahia (década de 1940) - Foto por Pierre Verger

Uma análise abduativa do corpo em suas possibilidades mais elementares nos leva a concluir que o cérebro utiliza as diferentes sensorialidades existentes em sua constituição orgânica para perceber a capoeira, principalmente a audição, a visão e o tato. Para acessar a capoeira é necessário um sistema *sensório-motor* através do qual o cérebro pode atuar dentro das diferentes possibilidades físicas do corpo: mãos, pés, cabeça, cotovelos, joelhos,

quadril e toda uma mecânica muscular e esquelética além da memória, que é proporcionada pela materialidade humana. Esta entrada e saída de informações no corpo nos remete aos movimentos centrífugo (ação) e centrípeto (representação) realizados pelo sistema *sensório-motor*.

Nessa perspectiva o corpo é uma mídia. Helena Katz afirma que todo corpo é corpomídia. Segundo ela, “na mídia que o corpomídia emprega, a informação fica no corpo, se torna corpo”. Isso significa que a memória da capoeira pode estar no corpo como um todo, pois o cérebro consegue acessar as informações em toda sua extensão orgânica, utilizando suas diferentes partes.

Sob este aspecto a capoeira exige toda a materialidade do corpo para a expressão e realização dos *movimentos*, que são os signos que compõem a capoeira. Aú, queixada, cocorinha, ginga, esquiva, banda, benção, meia-lua, rabo de arraia, chapa, cabeçada são alguns deles, os quais possibilitam a formação de diálogos a partir das trocas de signos entre os praticantes. Essas trocas são denominadas *transformação* na capoeiragem, pois não visam finalizar os movimentos do outro jogador, mas buscam uma constância na movimentação, ressaltando os fluxos de signos.

102



Imagem 2 - Roda de capoeira

Os diálogos fluem através das transformações que vão se estabelecendo, evidenciando de acordo com o momento um aspecto mais de jogo, de luta ou de dança. Estas transformações modificam todos os envolvidos no

dispositivo da capoeira. Por exemplo, um jogador que tenha levado uma ras-teira pode incentivar os tocadores a cantarem “cai cai bananeira, a bananeira caiu”, como alusão à queda. Também pode acontecer que um jogador comece a cantar “devagar, devagar, que é pra não se machucar” num momento em que o jogo está muito acelerado, entre outras possibilidades de relações entre o significado das letras e as ações que ocorrem dentro de uma roda de capoeira. Helena Katz afirma que as informações no corpomídia modificam não somente o corpo, mas também o ambiente:

As informações encostam-se, umas nas outras, e assim se modificam e também ao meio onde estão. Vale destacar a singularidade desse processo, pois transforma todos os nele envolvidos, seja a própria informação, o corpo onde ela encostou e do qual passou a fazer parte, as outras informações que constituíam o corpo até o momento específico do contato com a nova informação, e também o ambiente onde esse corpo (agora transformado) continua a atuar. E, estando já transformado, tende a se relacionar com a nova coleção de informações que passou a o constituir. Então, também altera o seu relacionamento com o ambiente, transformando-o. Contágios simultâneos em todas as direções, agindo em tempo real.

103

Sodré (2002, p.16) afirma que em geral “as culturas costumam definir-se pela tônica do soma (corpo) ou do signo (escrita)”. Nesse sentido a expressão básica da capoeira é soma, é essencialmente corporal. Todavia, ela também possui escritas como as que são realizadas por meio de instrumentos musicais, entre outras possibilidades que estão presentes na contemporaneidade. Esta constatação revela a existência de uma corporalidade que é expressa tanto por meio da materialidade quanto por signos. Isso nos remete ainda à ideia de Arkhé, “um saber colado à experiência de um corpo próprio” (SODRÉ, 1988, p.125) que está em consonância com o sistema *sensório-motor* atuando tanto num aspecto individual quanto coletivo.

2.1 DESDOBRAMENTOS DO CORPO NOS GAMES

Para além de todo maquinário transversal ao uso da tecnologia (cadeiras, mesas etc), o corpo no game é por um lado o da tônica do soma descrito anteriormente, porém acrescido de uma interface tecnológica. Esta interface é composta basicamente por uma tela, um controle (pode ser o próprio teclado do computador ou um *joystick*, desenvolvido especificamente para jogar) e a programação do game.

Todos esses elementos utilizam energia elétrica, que funciona como um meio para a interface tecnológica ocorrer. Além disso, para acessar o game é preciso estar conectado à internet e realizar seu download. Tanto a

versão demonstrativa (gratuita) quanto a versão completa do game (comercializada) podem ser adquiridas no site oficial de Capoeira *Legends*:



104

Imagem 3 - Tela de entrada do game Capoeira Legends

Percebemos que o game Capoeira *Legends* promove uma ressignificação da capoeira. De acordo com Gonçalves (2009) a apropriação e a ressignificação de objetos, imagens, sons, textos de mídias como fotografia, cinema, vídeo e, atualmente, computador, internet, celular podem ser vistas como um processo de produção simbólica que pode nos ajudar a pensar sobre os modos como os homens “organizam” seu presente. (p.102).

Isso também nos leva a um questionamento sobre os modos como o corpo consegue enquanto imagem e capaz de gerar ações jogar a capoeira no game, para além do corpo orgânico. Sobre este aspecto, percebemos que as características centrífugas e centrípetas da ação ainda permanecem no game tanto quanto na capoeira real, uma vez que o jogador é uma imagem que está respondendo aos estímulos com ações em ambos os casos. Dessa forma, o corpo no ambiente do game é traduzido por meio de um avatar, ou seja, uma espécie de marionete virtual que o sujeito acessa para percorrer as narrativas dentro do game. O controle dos movimentos corporais do avatar é realizado com as mãos através do *joystick* e com a visão que o localiza numa cena.

2.2 UM AMBIENTE VIRTUAL



Imagem 4 - Gunga Za em ação em Capoeira Legends

105

O game *Capoeira Legends: Path to Freedom* é ambientado no Rio de Janeiro em junho de 1828. De acordo com o site oficial do game, o objetivo é guiar o protagonista Gunga Za, guerreiro do Mocambo das Estrelas, para libertar seus companheiros aprisionados e combater os homens liderados pelo chefe da guarda imperial Paschoal dos Reis, que é assim descrito:

Branco, descendente de portugueses, muito forte e alto, apesar de sua aparente idade, Paschoal possui grande influência nos corredores do poder, além de diversos conchavos políticos com os grandes donos de engenho de cana e cafeicultores do país. Seus planos ambiciosos visam um futuro golpe de estado que o tornem o novo Imperador e assim, governar um Brasil escravocrata e caótico.

Para atingir seu objetivo, Paschoal dos Reis precisará destituir o Major Nunes Vidigal, que é um personagem real da história brasileira relacionada à capoeiragem. O Major Nunes Vidigal (1745-1843), foi o primeiro brasileiro nato a ser comandante de forças militares no recém-formado Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves, quando da chegada da família real portuguesa no ano de 1808 à cidade do Rio de Janeiro. O Major Nunes Vidigal foi um notório perseguidor de capoeiras no período do império, tendo sido ele mesmo um exímio capoeira.

O enredo de *Capoeira Legends* possui elos com a realidade e sobreposição de diferentes tempos e espaços. Há uma mescla entre personagens fictícios (Gunga Za, Paschoal dos Reis, Tião dos Anjos, etc) com personagens reais, como o caso do Major Nunes Vidigal e também do Mestre Vuê, (Lavoisier Moreira de Freitas), que fundou em 2008 a Escola de Capoeira Água de Beber³,

sediada em Petrópolis - RJ e que está presente no jogo como mestre do protagonista Gunga Za. Importante frisar que o Mestre Vuê foi o consultor sobre a capoeira da *Donsoft*, empresa criadora do game, que por sua vez gastou cerca de R\$ 1 milhão de reais e 16 anos para concluir o projeto.

As ações de Capoeira *Legends* acontecem na superficialidade da tela pela sincronia da visão e controle manual, que proporciona ao jogador movimentar-se dentro dos ambientes gerados pelas programações, podendo também realizar através do avatar diferentes golpes de capoeira como os que são realizados através do corpo em sua materialidade orgânica, mas com a ativação de percepções diferentes daquelas. A seguir agrupamos alguns movimentos de capoeira realizados por Gunga Za dentro do game:



Imagem 5 - Movimentos de capoeira no jogo

Ressaltamos que o sistema *sensório-motor* utiliza diferentes recursos para produzir ação na capoeira com o corpo ou através do avatar dentro do game. No entanto, em ambos casos as ações ocorrem efetivamente, gerando uma experiência estética da capoeira de características distintas. Isso se deve ao fato do sistema *sensório-motor* utilizar diferentes partes do corpo. Por exemplo, se o jogador deseja realizar um chute como a benção (descrito na figura anterior) ele precisa utilizar a perna e o equilíbrio do corpo em sua totalidade, enquanto que o mesmo golpe no game é acionado através do apertar de um botão.

Bentes (2006) afirma que “assim como o movimento real do seu corpo produz modificações no espaço virtual, um simples deslocamento do globo ocular ou gestos sutis encontram uma contrapartida no interior desses espaços simulados”. No caso de Capoeira *Legends: Path to Freedom* percebemos que os movimentos de ataque, defesa e esquivas que utilizam o corpo inteiro para

ocorrer num jogo de capoeira real acontecem no game a partir da sincronia entre a visão e o tato, representados respectivamente pela tela e pelos apertar de botões do controle, seja ele teclado ou *joystick*.

Nesse sentido, Bentes complementa com a afirmação de que “o que assegura nosso deslocamento no interior da imagem é o deslocamento do nosso próprio campo visual”. Segundo ela, “trata-se da interação entre ver e agir, quando podemos misturar imagens do nosso próprio corpo com outras imagens ou fazer da simples presença do corpo ou de nossa imagem um disparador”.

3 - OS SIGNOS DA CAPOEIRA COM O CORPO E NO GAME

3.1 Jogo

Do ponto de vista do jogo o que são denominados de *movimentos* da capoeira são os signos que acontecem num espaço circular, numa roda. A roda seria como um tabuleiro do xadrez para a realização da estratégia dos capoeiras. Os capoeiras buscam a *transformação*, que é manter a continuidade do jogo, o ritmo e visão das jogadas sem interromper o fluxo do jogo, de caráter cíclico.

Os movimentos são uma espécie de narrativa - perguntas e respostas realizadas com o corpo e formando diálogos dentro do jogo, que pelo caráter estratégico proporciona toda uma diversidade de argumentações, pontuadas por negações, gingados, floreios, insinuações, dissimulações, retomadas de assuntos, piadas, gírias, cacoetes, sotaques, vícios de linguagem etc.

No caso do game as regras para jogar são outras. O aspecto de jogo aparece não como um diálogo e estratégia entre corpos, mas como um enredo que o sujeito deve percorrer com a utilização do avatar Gunga Za com o objetivo de libertar seus companheiros que foram aprisionados. O jogador em Capoeira *Legends* está jogando sozinho, ou melhor, jogando com a programação do game através da interface maquínica, que nesse aspecto funciona como um sujeito que estabelece possibilidades narrativas. O jogador está trilhando um caminho em parte já estabelecido. Porém, de acordo com Bentes (2006) este modelo tem uma margem de invenção, nascida da interação máquina/operador.

Isso nos remete ao pensamento de Benjamin (2010) acerca do narrador. Quando afirma que “o que separa o romance da narrativa é que ele está essencialmente vinculado ao livro” (p.201) ele nos remete a uma possível relação do game com o romance, pois a ação no game acontece desconectada de uma experiência coletiva que é a experiência tradicional da capoeira, construída no diálogo com outros praticantes, nos treinos, nas rodas e nas vadiações. Além disso, “o romancista segrega-se” (Idem). Também gera um indivíduo isolado “que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos e nem sabe dá-los” (Idem).

No entanto, existe no game um aspecto que não é de romance, mas de narração. Benjamim afirma que “na verdadeira narração, a mão intervém

decisivamente, com seus gestos, aprendidos na experiência do trabalho, que sustentam de cem maneiras o fluxo do que é dito” (p.220). Nesse aspecto, há uma narração do corpo quando está agindo no game, feita por gestos aprendidos ao performar um personagem. Para Benjamim, “a alma, o olho e a mão estão assim inscritos no mesmo campo. Interagindo, eles definem uma prática (Idem). Esta prática no game é essencialmente uma ação e acontece por meio do sistema sensório-motor atuando através de uma interface maquínica.

3.2 Luta

O aspecto da luta da capoeira, por sua vez, invoca a defesa pessoal e ao contrário do aspecto do jogo se constitui numa busca da interrupção do fluxo de um oponente. Como luta os movimentos são ataques, defesas, esquivas, negaças, floreios e fintas. A priori a luta não tem por objetivo um parceiro do jogo, o qual é geralmente uma pessoa que também está treinando e entre os dois há um processo colaborativo para reforçar o aprendizado da capoeira ao invés de haver realmente um combate. Sobre esta questão, Mestre Patinho (Antônio José da Conceição Ramos) afirma que “roda de capoeira não é lugar para se lavar roupa suja”.

A luta é treinada na capoeira no enfoque do jogo e da dança e destina-se a ser usada em última instância como defesa pessoal numa situação real, que acontece no jogo da vida e fora da roda. Quando acontece tem o objetivo de ser o mais breve possível, evitando desgastes e outros perigos que um prolongamento desnecessário da luta acometeria.

Em Capoeira *Legends* o aspecto da luta se baseia na destruição dos inimigos de Gunga Za. Dentro da programação do game devemos ajudá-lo a destruir os oponentes antes que eles o façam primeiro. Não há formas de argumentação ou de acordos no game, como até poderiam ocorrer na vida real. Além disso, os excessos dos aspectos violentos são banalizados em relação à vida humana, uma vez que basta reiniciar a partida quantas vezes forem necessárias caso o programa consiga destruir Gunga Za antes que consiga cumprir a missão - ou melhor, antes de o fazermos cumprir a missão. É notório que Gunga Za tenha que interromper o fluxo dos inimigos que surgem no decorrer do enredo antes que eles o façam primeiro. Assim, a ação relacionada ao aspecto luta mantém alguma proximidade com o que poderia acontecer em realidade. Todavia, o personagem aparece gingando quando luta, o que não ocorreria numa luta real.

Enquanto no mundo real a expressão de violência contra pessoas costuma ser administrada através da repressão, este caráter violento representado pela luta no game é entendido como um entretenimento. Este aspecto também nos remete às ideias de Foucault (2005) sobre o biopoder. Evidencia duas formas distintas, mas coexistentes, para estabelecer uma gestão dos corpos que podem ser expressas pela sociedade da disciplina e a sociedade de controle.

Em relação ao poder exercido através da disciplina, Foucault afirma que “a disciplina tenta reger a multiplicidade dos homens na medida em que essa multiplicidade pode e deve redundar em corpos individuais que devem ser vigiados, treinados, utilizados, eventualmente punidos” (p.289). Nesse sentido, o mais provável é que um capoeira que viesse a produzir violência na sociedade provavelmente iria ser punido. Poderia inclusive passar uma temporada na prisão que é o dispositivo de confinamento por excelência.

Por outro lado, a violência que é expressa pelo game nos remete muito mais a uma sociedade de controle. Na visão de Deleuze (2008 p.223) é uma sociedade em que o capitalismo não é dirigido para a produção, mas para o produto, isto é, para a venda ou para o mercado. Dessa maneira, ao invés de criar corpos úteis, ao invés de “adestrar para retirar e se apropriar ainda mais e melhor”. (FOUCAULT, 2004, p.143), o game se apropria da violência para vender um produto, ou seja, Capoeira *Legends: Path to Freedom* se apropria da violência no intuito de vender mais e melhor.

3.3 DANÇA

A musicalidade da capoeira enfatiza o aspecto da dança, que possui um passo básico - denominado de ginga - o qual é o estágio preparatório para as perguntas e respostas do jogo. O ritmo funciona como elo entre o jogo e a luta. A ginga por si já é um acompanhamento musical utilizando o corpo. Além disso, também existe uma interface tecnológica expressa por instrumentos musicais para a realização da parte musical durante a roda.

Costumam ser utilizados diversos instrumentos em uma roda de capoeira: berimbaus, pandeiros, reco-reco, agogô e atabaque. Porém, a falta de algum deles ou mesmo ausência de todos eles não chega a inviabilizar a parte musical, pois o corpo enquanto mídia tem em si a capacidade de produzir música, através de cantos, assobios, batendo palmas, entre outras possibilidades.

A musicalidade estabelece uma sincronicidade da música com o corpo na capoeira. De acordo com Jung, “para a sincronicidade, a coincidência dos acontecimentos, no espaço e no tempo, significa mais que um mero acaso (...) assim como a causalidade descreve a sequência dos acontecimentos, a sincronicidade (...) lida com a coincidência dos eventos” (JUNG apud WILHELM, 2004, p.17). Desse modo, cada elemento acontece ligado ao todo, que resulta em algo maior que a simples soma das partes e que a capoeira bem representa na ligação que estabelece entre dança, jogo e luta.

Na capoeiragem, esta sincronicidade é percebida especialmente pelo aspecto musical. É comum se ouvir entre mestres de capoeira que os berimbaus são os regentes da roda, que eles comandam o andamento dos jogos. Normalmente o gunga (berimbau grave) inicia no toque de Angola, seguido pelo médio (berimbau intermediário) que executa o toque de São Bento Pequeno enquanto a viola (berimbau agudo) faz o toque de São Bento Grande

ou um improviso. Os pandeiros executam a pergunta e resposta, enquanto o atabaque e o agogô fazem a marcação do tempo e o reco-reco em diálogo com a viola faz o contratempo. A sincronia entre os diferentes toques de berimbau com a marcação dos outros instrumentos acontece também em relação ao corpo dos jogadores e demais participantes de uma roda.

Por sua vez a ginga básica consiste no movimento semelhante ao andar ritmado sem sair do lugar, seja no sentido direto como no sentido inverso, pode ser o que os capoeiras chamam de jogo de dentro (sentido direto) ou o jogo de fora (sentido inverso). Possui três pontos de plano, sendo um deles móvel, onde podem ser utilizados os pés, as mãos e a cabeça como pontos de apoio. Em interação com outro capoeira possibilita o diálogo e tal movimentação em sintonia rítmica produz a figura de uma estrela de seis pontas. Esta figura, conhecida como Cinco Salomão, Estrela de Salomão, entre outros nomes, é recorrente na capoeiragem, sendo formada por dois triângulos interligados, que representam o jogo e sua sincronia.

110



Imagem 6 - Estrela de Salomão

No caso de Capoeira *Legends* o aspecto dança assume a forma de uma ginga robotizada, que acontece quando Gunga Za encontra um inimigo. A programação da ginga não possui do ponto de vista estético o caráter de uma coreografia, pois a ação independe do sujeito que controla o avatar. Além disso, a ginga seria comumente realizada quando relacionada ao aspecto da dança e do jogo, enquanto que em uma luta não seria normal que um capoeira ficasse gingando na frente de um adversário.

Do ponto de vista musical, encontramos em Capoeira *Legends* alguns sons de floresta (pássaros típicos da fauna brasileira, cachoeira etc.) que funcionam como ambientação do cenário. O game também possui em alguns momentos sons incidentais de berimbau e canto. Isso nos remete às ideias de Lévy (2005) sobre a cibercultura quando afirma que “é cada vez mais frequente que

os músicos produzam sua música a partir da amostragem (sampling em inglês) e da reordenação de sons, algumas vezes trechos inteiros, previamente obtidos no estoque das gravações disponíveis” (p.141). Ele complementa afirmando que as músicas “são sampleadas, arrancadas de seu contexto original, mixadas, transformadas e finalmente oferecidas a uma escuta envolvida em uma aprendizagem permanente” (p.143). É exatamente o que parece ocorrer em relação à musicalidade da capoeira quando é inserida em um produto como o game.

4 - CONSIDERAÇÕES

Quando verificamos as linhas que compõem a capoeira nos *games*, novas possibilidades são evidenciadas. O sujeito que antes acessava o dispositivo através do corpo passa a utilizar a tecnologia como uma extensão do cérebro. De acordo com Bentes (2006) um pioneiro nessa concepção informática para explicar o funcionamento neurocerebral é Marvin Minsky. “O cérebro e seus circuitos se aproximam de um modelo rizomático de redes acentradas não hierárquicas (hipertextos)”. Para Minsky, as tecnologias não apontam para uma ruptura radical, mas são uma extensão de processos neuronais.

Esta temática é bastante ampla, mas podemos perceber que os sujeitos contemporâneos estão consumindo a capoeira cada vez por produtos que reforçam uma identidade cultural, muitas vezes sem sua prática corporal tradicional. Os filmes, os games e demais produtos feitos com elementos da capoeira interagem entre si e com outras realidades, cooperando para a transformação da capoeira na sociedade partindo de novas dinâmicas. Assim, muitas pessoas jogam um game sobre capoeira, mas nunca jogaram a capoeira, vivenciando seus elementos apenas a partir de tais produtos. O jogo de destreza corporal entre dois capoeiras atinge um aspecto virtual, da destreza digital com o *joystick*.

Finalmente, em relação ao corpo, pudemos verificar que ele é uma imagem que prevalece em relação a outras imagens, intercalando estímulos recebidos e movimentos tal qual a aceção “bergsoniana”. Porém, as afecções desse corpo, representadas pelas percepções internas, sentimentos e sensações são exclusivas à materialidade orgânica. Todos os desdobramentos do corpo em imagens digitais acontecem a partir de uma conexão visual e tátil.

Nesse aspecto, o avatar não seria um corpo propriamente dito, antes seria um objeto sobre o qual é refletida a ação possível do corpo real, que é capaz de gerar ações, um meio para a ação num ambiente virtual. Todavia a interface maquínica através da qual este corpo age em um mundo virtual representa um desdobramento da materialidade desse corpo para além da matéria.



NOTAS

1 Usaremos no decorrer do texto a diferenciação entre jogo e game, entendendo o primeiro termo relacionado à capoeira real e o segundo em relação à capoeira virtual, expressa enquanto jogo eletrônico.

2 www.capoeiralegends.com.br

3 www.aguadebeber.com.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABENJAMIN, Walter. *Magia, técnica, arte e política*. Editora Brasiliense: São Paulo, 2010.

BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos*. In: BERGSON, Henry. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Martins Fontes: São Paulo, 2010.

CAPOEIRA, Nestor. *Capoeira: galo já cantou*. Record: Rio de Janeiro, 1999.

_____. *Capoeira: a construção da malícia e a filosofia da malandragem 1800-2010 Trilogia do Jogador*. vol. 1. 2011. (No prelo).

DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana*. Editora Vega - Passagens: Lisboa, 1996.

FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernando. (Orgs) *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Mauad: Rio de Janeiro, 2006.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. Annablume: São Paulo, 2008.

FOUCAULT, Michel. *Em defesa da sociedade*. Martins Fontes: São Paulo, 2005.

_____. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Vozes: Petrópolis, 2004.

FREIRE, Letícia de Luna. *Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica*. In: Revista Comum, vol.11 nº26. Rio de Janeiro, 2006.

GONÇALVES, Fernando. *Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social*. In: Revista FAMECOS, nº 38. Porto Alegre, 2009.

_____. *Cuide de você: mediação e estética do jogo em Sophie Calle*. In: Revista FAMECOS, vol. 17 nº3, Porto Alegre, 2010.

KATZ, Helena. *Todo corpo é corpo mídia*. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=11&id=87>>. Acesso em 14 de julho de 2011.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34: São Paulo, 2005.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e filosofia*. Editora da Universidade de São Paulo: São Paulo, 1975.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. Hackers: São Paulo, 2001.

SODRÉ, Muniz. *O terreiro e a cidade: a forma social negro-brasileira*. Vozes: Petrópolis, 1988.