

Representações do corpo e da cidade na série de games Capoeira fighter

Representations of body and city in Capoeira fighter game series

Bruno Soares Ferreira | brunobarata@yahoo.com

Mestrando em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, na linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Estéticas, onde desenvolve a pesquisa "O corpo no jogo e no game da capoeira: articulações de tecnologias, comunicação e cultura". É especialista em Jornalismo Cultural na Contemporaneidade e graduado nas habilitações Jornalismo e Rádio e TV pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Resumo

Procuramos evidenciar como ocorre a representação da cidade e do corpo nas imagens de síntese presentes em videogames produzidos que têm a capoeira como vetor de suas ações. Pretendemos entender algumas relações do imaginário tecnológico a partir dessa prática social de origem brasileira e também questionar como o corpo é traduzido para conseguir agir dentro dessas narrativas digitais. Articulamos algumas categorias de entendimento com o conceito de nomadismo, elaborando questões sobre as ações no ambiente digital e os desdobramentos dos sujeitos nesses ambientes.

Palavras-chave: capoeira; videogame; representação

Abstract

We seek to demonstrate how the representation of the city and the body occur from the images of synthesis in videogames that are produced having capoeira as the vector of their actions. We aim to understand some of the technological imagery relationships from this social practice originated in Brazil and also to question how the body is translated as to be able to act in those digital narratives. We articulate some categories of understanding with the concept of nomadism, developing questions about the actions in the digital environment and the unfolding of the subjects in those environments.

Keywords: capoeira; videogame; representation.

1 - INTRODUÇÃO

Pretendemos analisar neste artigo de que maneira ocorre a representação da cidade e do corpo na série de *games*¹ *Capoeira Fighter*, acompanhando suas três edições: *Capoeira Fighter* (2002), *Capoeira Fighter 2: Brazilian Batizado* (2003) e *Capoeira Fighter 3: Ultimate World Fight Tournament* (2008). Procuramos visualizar algumas facetas do imaginário tecnológico constituído de imagens de síntese, a partir de uma prática social advinda da cultura popular brasileira. Também nos questionamos como o corpo é traduzido para conseguir agir nas narrativas digitais.

Essa série foi produzida pelo norte-americano Scott Stoddard e sua equipe (<www.spiritonin.com>), e todas as versões encontram-se disponíveis *online*. O aspecto mais enfatizado na série *Capoeira Fighter* é a luta, mas também existem outros elementos que podem ser identificados na contextualização das representações e da narratividade, referentes à dança e ao jogo, além de história, ritualização, musicalidade, formação da roda, mitologias e toda uma corporalidade de origem afro-brasileira que vêm mesclando-se com diversos outros elementos que estão em trânsito e em diálogo na contemporaneidade.

Os personagens/avatars que compõem a série *Capoeira Fighter* expressam uma percepção do que são a capoeira e seus praticantes a partir de um game. Também apresenta, nos cenários, um imaginário dos locais em que tal prática costuma ocorrer. Ambos parecem caracterizar-se como a tradução para game da materialidade e da corporalidade relacionadas à capoeiragem, que tem uma historicidade de 300 anos e que atualmente é praticada em escala global.

De acordo com Bergson (2010), o corpo, quando gera um movimento, está acionando um processo de mão dupla, pois o movimento tem um aspecto tanto centrífugo (ação) quanto centrípeto (representação), advindo em resposta à sua ação. O descentramento da matéria e da corporalidade para um mundo composto de imagens de síntese evidencia – em termos de ação e de atualização da memória – a formação de um movimento centrípeto do corpo e da cidade para o ambiente virtual, que por sua vez também realiza um movimento centrífugo, devolvendo o corpo e a cidade em forma de imagens e de narrativas.

As reterritorializações e novas possibilidades de ação a partir da tecnologia rearticulam a historicidade da capoeira no contexto de uma sociedade de controle, deslocando alguns de seus significados e símbolos para compor um game que objetiva principalmente o consumo a partir de um discurso elaborado com a capoeira. Deleuze afirma que em uma sociedade de controle o capitalismo não é dirigido para a produção, “mas para o produto, isto é, para a venda ou para o mercado” (DELEUZE, 2008, p. 224). De certa forma, o controle parece descartar o corpo físico dos indivíduos, como no modelo disciplinar, e passa a ser realizado de forma mais eficaz sobre suas expressões virtuais.

Percebemos a partir dessa compreensão que a relação da capoeira com o game, por meio da tecnologia, não só engendra um nomadismo,

2

ou seja, um deslocamento dos significados que permeiam a expressão de elementos tradicionais da cultura na contemporaneidade, mas também permite novos parâmetros para o entendimento das práticas dos sujeitos. Sobre isso, Borelli e Rocha afirmam:

O nomadismo tanto pode ser entendido em seu sentido literal – deslocamento espacial e geográfico –, [...] como também o significado se amplia em direção a uma mobilidade temporal – viver tempos de passagem, de alternância momentânea, de simultaneidades; ou, ainda, supor a existência de um nomadismo de percepção – absorver fluxos, filtrar, aparar, assimilar, equacionar os inúmeros choques [...] que resultam de uma vida cotidiana tensa e intensa permeada pela relação com a cidade e também conectada a “velhas” e “novas” mídias (BORELLI; ROCHA, 2008, p.33).

Para evidenciar esse nomadismo no game, tanto em relação ao corpo quanto à representação da cidade, transitaremos pela série *Capoeira Fighter*, elaborando o que Émile Durkheim denomina “categorias de entendimento”. Essas características são justamente aquelas que nos permitem não só estabelecer alguns elos pelos quais podemos compreender o que seria a capoeira expressa por meio de *games*, mas também analisar algumas premissas referentes à representação da cidade e à corporalidade de seus praticantes, suas ações no tempo e no espaço, sua ritualização etc.

3

Na base de todos os sistemas de crenças e de todos os cultos, deve necessariamente haver um certo número de representações fundamentais e de atitudes rituais que, apesar da diversidade de formas que tanto umas como outras poderiam revestir, têm sempre a mesma significação objetiva e desempenham por toda parte as mesmas funções (DURKHEIM, 2003, p. X)

Esse enfoque também nos auxilia a identificar nos *games* algumas representações da capoeira praticada de forma corpórea, que acontece por meio de sua expressão coletiva. Acreditamos que desse modo é possível trabalhar de forma mais embasada com alguns termos e elementos cada vez mais presentes não só nos *games* de capoeira, mas também nas suas representações tradicionais.

2 - CAPOEIRA FIGHTER

Capoeira Fighter, o primeiro jogo da série *Capoeira Fighter*, lançado em 2002, é um experimento, um *work in progress*, que pode ser jogado por dois jogadores (um contra o outro), mas que não permite ser jogado por apenas um jogador contra a própria programação do game. Nessa versão (Figura 1), o corpo é um avatar/personagem negro que não tem nome nem outro tipo de identificação. Ambos são criados a partir da mesma amostra, que de certa forma joga com seu duplo. Notamos existir uma pequena diferenciação na cor das calças dos personagens, para fazer a identificação dos jogadores. O cenário se resume a uma praia deserta. As barras laranjas maiores nos cantos superiores indicam a vitalidade de cada avatar, que vai diminuindo a cada golpe recebido do adversário.

A barra laranja menor, logo abaixo da primeira, indica o axé – termo advindo do iorubá, que significa força vital, energia, princípio de vida. “Para os Yorubás, a força – denominada axé – é também um princípio chave da cosmologia” (grifo do autor) (SODRÉ, 1988, p. 87). É bastante recorrente na capoeira e também no candomblé, com uma conotação de poder sobrenatural. “A posse do axé implica algo que se pode chamar de ‘poderoso’ ou ‘potente’, uma vez que se trata de uma força de realização ou de engendramento” (SODRÉ, 1988, p. 87). No contexto do game, representa a força e a velocidade dos golpes de cada jogador. Essa barra diminui quando um golpe é realizado, mas ela se recompõe ao longo do jogo, ao contrário da barra de vitalidade.

4



Figura 1 – Exemplo da versão work in progress de Capoeira Fighter
Fonte: www.spiritonin.com

Em relação aos aspectos corporais da capoeiragem, identificamos primeiramente a ginga, um movimento rítmico do corpo que se constitui como a base fundamental a partir da qual os golpes são executados, em caráter de dança. Em *Capoeira Fighter*, ela acontece como uma espécie de *loop*, termo bastante utilizado na música eletrônica para denominar uma amostra ou um trecho de música repetido incessantemente. No contexto do game, o *loop* é produzido pelo corpo do avatar, que permanece gingando automaticamente sempre que nenhum controle direcional ou de golpes é acionado. O game também tem diversos movimentos de ataque, defesa e esquivas que podem ser acionados com uso de um *joystick* ou do próprio teclado do computador. Com a utilização de algumas combinações das teclas direcionais (alto, baixo, esquerda, direita) e das que realizam golpes simples (dois botões para chutes e dois para golpes com a mão), é possível realizar outros golpes de capoeira, mais potentes que os simples.

É importante frisar que as calças dos avatares amarradas com uma corda indicam um tipo de uniforme usado em alguns grupos de capoeira

– comumente denominado “abadá” –, fazendo referência ao tipo de roupa que era utilizada pelos negros no período da escravidão. Nessa perspectiva, o game interage com a história da capoeira e com seus mitos de origem, que oscilam basicamente entre duas versões: a primeira diz que ela foi criada no Brasil pelos escravos africanos; a segunda afirma que ela foi criada na África e trazida posteriormente para o Brasil. A apropriação da indumentária utilizada por alguns grupos para treinar capoeira, que por sua vez remete à escravidão, situa-se no que Peter Burke identifica como circularidade cultural, que segue “perfazendo um trajeto circular que, no entanto, não termina no mesmo local onde começou, já que cada imitação é também uma adaptação” (BURKE, 2010, p. 32).

Ressaltamos que a música e os cânticos, elementos bastante característicos da capoeira, não estão nessa versão do game. Há música eletrônica no lugar da musicalidade característica, comumente composta de berimbau, pandeiro, atabaque, reco-reco e agogô, que acompanham cantos e às vezes palmas. A primeira versão do game *Capoeira Fighter* é basicamente um teste e não tem uma narrativa, apenas uma pontuação de vitórias por jogador.

3 - CAPOEIRA FIGHTER 2: BRAZILIAN BATIZADO

O game *Capoeira Fighter 2: Brazilian Batizado*, lançado em 2003, é bem mais elaborado, tanto em termos de cenário quanto de personagem. Ao todo, são 11 avatares e nove cenários disponíveis. Um dos personagens é o próprio Scott Stoddard, que desde a primeira versão indica ter contato direto com a capoeira por intermédio do grupo Capuraginga da Brigham Young University, no qual tem o apelido de Maionese (Figura 2):

5



Figura 2 – Scott Stoddard, mais conhecido na capoeiragem como Maionese

Fonte: www.spiritonin.com

Assim como ele, todos os outros personagens/avatars têm história e características específicas, tanto em relação aos golpes quanto à indumentária. Ao todo, são oito homens e três mulheres. A maioria dos personagens é brasileira, mas há personagens estrangeiros, especificamente norte-americanos, como o próprio Maionese (de Ohio), Carlos Montoya, também conhecido como Santo (de Miami/Flórida), e Chad Adams, que tem o apelido de Furacão (de Utah).

Os outros personagens são: José Araújo Mendes Neto, conhecido como Zumbi (de Manaus/Amazonas), Mauro Serjio Romualdo (*sic*), conhecido como Jamaica (de Teixeira de Freitas/Bahia), Carlos William de Sousa, conhecido como Rochedo (de Fortaleza/Ceará), Fabrícia Roberta Vicentin, conhecida como Coelha (de Recife/Pernambuco), Felipe Andrade de Costa, conhecido como Primo (de Governador Valadares/Minas Gerais), Maria da Conceição Almeida, conhecida como Ramba (do Rio de Janeiro/Rio de Janeiro), Manoel Leite, conhecido como Loka (de Governador Valadares/Minas Gerais), e Perereca (de Nanuque/Minas Gerais), a única personagem que não apresenta o seu nome verdadeiro, apenas o apelido pelo qual é conhecida.

Em relação à versão anterior, cada personagem de *Capoeira Fighter 2* tem um *loop* de ginga com trejeitos diferenciados e também uma variedade de golpes específicos. O fato de o autor do game conhecer a capoeira e ser um dos personagens denota que muitas das representações da série se baseiam em suas experiências advindas da prática e traduzidas com a utilização da tecnologia com a qual desenvolve os *games*. Em outras palavras, ele realizou um movimento centrípeto, entrando no game, que por sua vez acionou um movimento centrífugo, ao lançá-lo para fora de sua própria materialidade e identidade.

Além disso, *Capoeira Fighter 2* também evidencia uma grande influência do game mais famoso desse gênero, o *Street Fighter II*, lançado pela Capcom em 1991. Seu enredo consiste em um campeonato com lutadores/avatars de diferentes partes do mundo, cada qual com seus cenários típicos, suas lutas específicas e seus golpes especiais. Essa influência foi confirmada por Scott Stoddard em 2010 durante uma entrevista:

Minha paixão de todos os tempos é *Street Fighter*, especialmente com meu irmão. Costumávamos passar a noite toda jogando no SNES. Tenho jogado muito *Street Fighter IV* ultimamente. Adam, Ethan e eu inclusive fizemos um jogo de capoeira anos atrás (*Capoeira Fighter 3* – gratuito no shockwave.com). Estudamos muito *Street Fighter* no processo e, quanto mais analisávamos, mais ficávamos impressionados com o nível de polidez, profundidade e equilíbrio na série (PRANDONI, 2010).

Em relação ao cenário de *Capoeira Fighter 2*, temos as seguintes possibilidades: uma floresta, uma praia deserta (mesmo cenário da primeira versão do game), uma espécie de muralha cinza, um cenário azul que bem representa um ambiente virtual e que tem formas semelhantes às da muralha cinza, um pôr do sol em um cenário desértico, um ginásio esportivo, uma cachoeira. Outros dois cenários nos chamaram mais a atenção, pois são representações

da arquitetura colonial portuguesa, tal qual encontramos em algumas cidades brasileiras como Salvador, Recife, Rio de Janeiro, São Luís, Ouro Preto, entre outras (Figuras 3 e 4).



Figura 3 – Centro histórico
Fonte: www.spiritonin.com

7



Figura 4 – Roda de capoeira em um cenário colonial
Fonte: www.spiritonin.com

Do ponto de vista histórico, esses cenários da cidade evidenciam de certa maneira um imaginário do que seriam os locais públicos nos quais a capoeira costuma ter maior visibilidade e notoriedade, tais como ruas, praças e feiras, onde é bastante comum os capoeiristas organizarem rodas públicas (fora dos espaços nos quais costumam treinar). Além disso, inúmeros deles trabalham como artistas de rua, apresentando suas habilidades para conseguir alguns trocados do público em geral, especialmente dos turistas, que se encantam com o lado exótico dessa manifestação cultural.

Também é importante enfatizar a relação dos personagens com o ambiente virtual da roda. As representações dos capoeiras que tocam berimbau, atabaque, pandeiro e batem palmas no cenário são elaboradas com os demais personagens do game, o que dá a ideia de que há um revezamento entre os que jogam e os que tocam e cantam, tal qual costuma acontecer na capoeira como prática corporal. Em seus aspectos gerais, o modelo da roda apresentado no game é o da capoeira regional, vertente criada por Mestre Bimba (1899-1974) a partir da capoeira tradicional. A vertente regional é mais esportiva e voltada para o combate e as acrobacias do que a capoeira angola (outra vertente importante que se desenvolveu no século XX, no Brasil, em contraponto às inovações implantadas por Mestre Bimba. Nela, o jogo é mais teatral, costumando invocar a tradição², em vez da competição em campeonatos). Em relação aos elementos característicos da história ou da ritualização presente nas rodas, encontramos em *Capoeira Fighter 2* uma tela com as seguintes opções (Figura 5):



Figura 5 – Tela com as opções de game
Fonte: www.spiritonin.com

Em termos de narrativa, a primeira opção, denominada “Quebra Gerebra” (*sic*), tem o simples objetivo de nocautear o adversário para vencer. Na capoeiragem em geral, o termo “quebra gerebra” costuma aparecer nos cânticos, evidenciando o aspecto da luta em detrimento da dança e do jogo: “Quebra gerebra, se quebrar tudo hoje, amanhã nada quebra.” Na opção denominada “Rei do Ringue”, o objetivo é ficar dentro do ringue e manter o adversário fora dele, para poder vencer. Tal proposta não costuma ocorrer na capoeiragem e nos jogos em roda, uma vez que sua prática não acontece sob parâmetros de ringue, mas de troca de fluxos. Porém, está em consonância com seu aspecto esportivo

e sua expressão de luta em campeonatos, especialmente na capoeira regional. Geralmente, em uma roda de capoeira o fundamental é realizar a transformação dos movimentos com fluidez e de forma estratégica, não existindo *rounds*.

A opção “VS Voador” tem o objetivo de vencer o oponente usando truques, *combos* e saltos. Os floreios costumam acontecer na capoeira em geral, especialmente na capoeira regional, que é mais afeita a acrobacias. Na opção “Jogo Dinheiro”, o objetivo é pegar o dinheiro do oponente e mantê-lo em seu poder. Trata-se de uma referência não só a uma prática entre os antigos capoeiras, de colocar dinheiro no meio da roda para tentar pegá-lo com a boca, sem utilizar as mãos, mas também ao tempo em que sua prática ainda tinha um caráter de vagabundagem, com apostas e desafios entre os capoeiras, que se reuniam em locais públicos (como ruas, praças, feiras e mercados) para jogar, vadiar, beber, brigar etc. Esse tipo de prática está no imaginário da capoeiragem, sendo atualmente apresentado pelos capoeiras em rodas de rua como forma de atrair turistas. A ênfase em acrobacias, como saltos mortais e outros movimentos semelhantes aos da ginástica olímpica, é posterior a essa fase, ligada predominantemente à capoeira regional. Em alguns casos, o capoeira apresenta suas estripulias sozinho na roda, em revezamento com outros participantes, mas elas também podem ocorrer durante os jogos.

9

Na opção “Fora da Roda”, o objetivo é nocautear o adversário fora do contexto da roda, em referência a uma emboscada; porém, no game essa opção mantém o cenário da roda, com os outros personagens presenciando-a. As emboscadas aconteciam como acerto de contas entre capoeiras, especialmente nas primeiras décadas do século XX³. Finalmente, em “*Mixed Match*” e no modo “*Survival*” temos possibilidades randômicas em termos de cenário e de personagens/avatars, fora de qualquer parâmetro do ritual da capoeira e mais próximo das possibilidades numéricas do game.

A novidade de *Capoeira Fighter 2* é que, além de poder ser jogada *online*, também tem uma versão completa que pode ser comprada⁴. Nesse caso, a versão *online* é uma versão reduzida da completa, e com ela só é possível acessar dois dos nove cenários disponíveis.

4 - CAPOEIRA FIGHTER 3: ULTIMATE WORLD FIGHT TOURNAMENT

A versão do game lançada em 2008, o *Capoeira Fighter 3: Ultimate World Fight Tournament*, é mais elaborada ainda, tanto em termos de cenário quanto de personagens/avatars. É possível jogar com 29 diferentes personagens/avatars. Há não só o personagem de Scott Stoddard, que permanece no game, mas também outros 17 personagens homens, oito mulheres, dois alienígenas (um de cada gênero) e um zumbi. Existem ainda novos cenários (Figuras 6 e 7), tais como: um deserto, o interior de um iate, uma praia, uma cachoeira, um bar do Velho Oeste, diante de uma igreja, o Cristo Redentor, as Cataratas do Iguaçu, um templo budista, uma academia de artes marciais, um ringue, o interior de um trem, um cemitério etc.



Figura 6 – Cenário diante de uma igreja
 Fonte: www.spiritonin.com



Figura 7 – Cenário no Cristo Redentor
 Fonte: www.spiritonin.com

No entanto, em termos gerais, o game *Capoeira Fighter 3* segue as características da versão de 2003. As estratégias que expressam a capoeira e os cenários em que ela ocorre são basicamente uma ampliação de *Brazilian Batizado*. As novidades são as narrativas que cada personagem apresenta após vencer uma luta, quando avança no ambiente do game e também a possibilidade de senhas para diferentes ações, como conseguir créditos ilimitados, aumentar a velocidade do avatar, aumentar a potência dos golpes, conseguir recuperação

na barra de vitalidade etc. É interessante observar que nessa versão, além do avatar escolhido, há (de acordo com a escolha) um segundo personagem que acompanha o desenvolvimento do jogo, interagindo com a narrativa. Ele fica agachado em frente ao tocador de berimbau durante as lutas e funciona como uma segunda opção para o jogador. Esse processo faz referência à “compra do jogo”, recurso tradicional usado quando um capoeira quer entrar em um jogo que já está acontecendo. Ele faz um gesto, tirando um dos capoeiras, para jogar com o outro. Assim, Scott Stoddard negocia com diferentes sentidos, tempos e espaços da capoeira na construção das estratégias com os *games*:

Essas estratégias de ser no mundo possuem características que nos permitem claramente associá-las a um campo de ação efetivamente comunicacional [...]. A metrópole é suporte por meio do qual se faz circular uma miríade de linguagens juvenis. Em contrapartida, ela também se inscreve nos corpos de jovens homens e jovens mulheres, conformando o modo como andam, vestem-se, expressam-se, amam-se e colocam-se a sonhar. Escritores da urbanidade são por ela também escritos, em uma por muitas vezes tensionada relação de intercâmbio e negociação de sentidos. Os corposmídia e as cidades midiáticas são reapropriados pelos meios massivos (BORELLI; ROCHA, 2008, pp. 28-29).

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos ao longo do texto algumas hipóteses para pensar o corpo e a cidade na série de *games Capoeira Fighter* em um contexto visualizado na contemporaneidade, acontecendo pelas premissas de uma sociedade de controle, ou seja, procurando articular produtos com expressões advindas dos sujeitos, como acontece com a cultura e a capoeira.

Além disso, a partir de um entendimento de que a capoeira é um dispositivo que tem um aspecto híbrido de luta, dança e jogo, vemos que algumas narrativas são montadas nas versões de *Capoeira Fighter*, de acordo com a opção de avatar selecionada pelo jogador e a edição do game, mas elas pouco diferem em termos de jogabilidade.

Para além dos cenários que representam um ambiente virtual e também dos cenários fantásticos – algo que poderia ser outro planeta ou outra dimensão – temos, por um lado, os cenários que buscam evidenciar um Brasil imaginário, no qual a capoeira de certa forma surgiu e se desenvolveu, como vemos em relação às representações de praias, casarões coloniais, igrejas barrocas etc.

Por outro lado, também temos a representação de sua amplitude no início do século XXI, praticada em escala global e gerando outro nível de diálogo com cenários, como o deserto estilo Saara, as paisagens orientais e também os cenários do vagão de trem e o do bar (ambos parecem representar um imaginário do estilo Velho Oeste norte-americano). Esses cenários também fazem referência ao game *Street Fighter II* e à sua característica de campeonato mundial, trazendo elementos que são estereótipos dos países onde as lutas ocorrem, como notamos com o cenário do bar (Figura 8), pois não há a presença da bateria com os tocadores ao fundo. Em vez disso, ouvimos um *blues*.



Figura 8 – Boteco no Velho Oeste, com direito a um blues
Fonte: www.spiritonin.com

12

Finalmente, é importante frisar que os personagens/avatares dos *games* são também estereótipos de jogadores de capoeira, com as devidas ressalvas no caso do *Capoeira Fighter 3*, que tem dois alienígenas e um zumbi (que seria um dos personagens do jogo transformado), além de praticantes de outras artes marciais. Essa estetização da cultura, tanto nos cenários quanto nos corpos/avatares, nos mostra como podem ser geradas algumas categorias a partir desses *games*, advindas da capoeiragem e de suas dinâmicas, mas que também possibilitam vislumbrar em uma sociedade de controle como tudo pode ser ressignificado com vistas ao consumo.

NOTAS

- 1 Usaremos no decorrer deste ensaio uma diferenciação entre jogo e game. O primeiro termo está relacionado à capoeira corporal e o segundo, à capoeira virtual, expressa pelos jogos eletrônicos.
- 2 “A capoeira é uma só, com ginga e determinado número de toques e golpes, que servem de padrão a todos os capoeiras, enriquecidos com criações novas e variações sutis sobre os elementos matrizes, mas que não os descaracterizam e interferem na sua integridade. Apenas o que houve na capoeira dita regional foi que o Mestre Bimba a desenvolveu utilizando elementos já conhecidos dos seus antepassados e enriquecendo com outros a que não lhes foi possível o acesso. Mesmo assim, os elementos novos introduzidos são facilmente reconhecidos e distintos dos tradicionais, como é o caso dos golpes ligados ou cinturados, provenientes dos elementos de lutas estrangeiras. O que não se verifica nos golpes tradicionais, onde os capoeiras não se ligam e mal se tocam” (REGO, 1968, p. 32).
- 3 Nestor Capoeira afirma que “naquela época, na vida real, na roda da malandragem, nas ruas e nas madrugadas, esse negócio de ‘técnica-e-golpe’ de pouco adiantava, pois você podia cobrir o cara de porrada dentro da roda que no mês

seguinte ele te esperava de emboscada num canto escuro, te metia a navalha na jugular e você morria sem nem mesmo entender o que tinha acontecido” (CAPOEIRA, 1999, p. 131).

- 4** A versão completa também pode ser baixada para teste e pode ser jogada por um tempo limitado de 60 minutos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGSON, Henry. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BORELLI, S. H. S.; ROCHA, R. M. *Juventudes, mídiatizações e nomadismos: a cidade como arena. Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, n. 13, pp. 27-40, 2008.

BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2010.

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

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 2008.

DURKHEIM, Émile. *As formas elementares da vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

PRANDONI, Claudio. Entrevista com Scott Stoddard, produtor de Robot Unicorn Attack. Hadouken, 16 mar. 2010. Disponível em: < <http://hadouken.wordpress.com/2010/03/16/entrevista-com-scott-stoddard-produtor-de-robot-unicorn-attack/>>.

REGO, Waldeloir. *Capoeira angola: ensaio sócio-etnográfico*. Salvador: Editora Itapoan, 1968.

SODRÉ, Muniz. *O terreiro e a cidade*. Petrópolis: Vozes, 1988.