

## Capoeira Regional

Hellio Campos

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

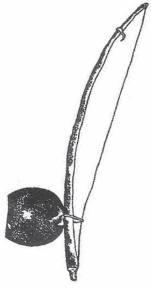
CAMPOS, H. Capoeira Regional. In: *Capoeira regional: a escola de Mestre Bimba* [online]. Salvador: EDUFBA, pp. 62-69. ISBN 978-85-232-1727-3. Available from: doi: [10.7476/9788523217273.0007](https://doi.org/10.7476/9788523217273.0007). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/p65hq/epub/campos-9788523217273.epub>.



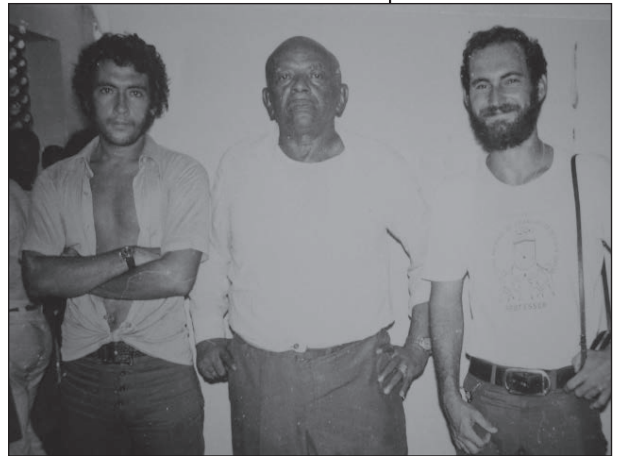
All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



## Capoeira Regional



A Capoeira Regional é uma manifestação da cultura baiana, que foi criada nos fins da década de 1920 por Manoel dos Reis Machado (Mestre Bimba). Ele utilizou os seus conhecimentos da capoeira primitiva e da luta denominada batuque. A Capoeira Angola é uma manifestação primitiva que nasceu da necessidade de libertação de um povo escravizado, oprimido, sofrido e revoltado. Consolidou-se como uma forma de resistência, tendo como referência as comunidades organizadas denominadas quilombos, que serviam para abrigar os negros fugitivos. Podemos considerá-la a mãe da Capoeira Regional. O batuque era uma luta irada e violenta, na qual o objetivo era derrubar o adversário no chão, usando apenas as pernas.

Mestre Bimba assim se referiu sobre a sua decisão de criar um novo estilo de Capoeira: “em 1928 eu criei, completa, a regional, que é o batuque misturado com a angola, com mais golpes, uma verdadeira luta, boa para o físico e para a mente” (*apud* ALMEIDA, 1994, p. 17).

Todos os estudos sobre a Capoeira Regional apontam para uma insatisfação de Bimba com a prática da capoeira da época. Seu desagrado residia principalmente no modo como os capoeiristas estavam praticando a capoeira na rua, mostrando um lado folclórico, com intuito comercial, e fugindo da sua essência, distanciando-se da arte guerreira, eliminando os principais golpes e os movimentos tidos como decisórios e até mortais. Usavam, acima de tudo, um jogo de “pantomima” para enganar as pessoas, inclusive passando uma idéia de jogo baseado na arte da mímica, no contorcionismo do corpo, o que fazia os assistentes pensarem que estavam vendo uma demonstração de dança.

Bimba expressava uma preocupação marcante com a arte de capoeirar baiana, ou seja, de manter viva a essência original da capoeira como uma luta de resistência e, por esse motivo, desejava ver uma capoeira forte, contundente, viril e que mostrasse o seu valor em qualquer situação: na rua, no ringue, no confronto com a polícia etc.

Mestre Atenilo — Altenisio dos Santos, falecido em 1986, um dos alunos de Bimba que acompanhou o início e a trajetória da Capoeira Regional, convivendo de perto nos principais momentos, atuando como capoeirista, tocador de pandeiro (sua especialidade por opção) e sendo considerado pelo mestre como um filho — disse, em depoimento ao Mestre Itapoan, da inquietação que Bimba expressava em ver a capoeira ser desmoralizada por outras lutas: “olha, discípulo de fulano tomou tapa na rua e discípulo de beltrano foi

pisado” (1991, p. 20). Esse comentário foi para justificar a reunião realizada pelo mestre com as principais lideranças da capoeiragem baiana, deixando clara sua posição em criar a Capoeira Regional, também conhecida como Luta Regional Baiana.

As características principais da Capoeira Regional são: exame de admissão, sequência de ensino de Mestre Bimba, sequência da cintura desprezada, batizado, roda, esquentar-banho, formatura, jogo de iúna, curso de especialização e toques de berimbau.

O **Exame de Admissão** consistia de três exercícios básicos: cocorinha<sup>1</sup>, queda de rim<sup>2</sup> e deslocamento para trás (ponte), com a finalidade de verificar a flexibilidade, coordenação, força e equilíbrio do iniciante. Em seguida, a aula de movimento fundamental, pela qual o aluno aprendia a gingar, auxiliado por Mestre Bimba.

Para ensinar a ginga, Mestre Bimba convidava o aluno para o centro da sala e, frente a frente, pegava-o pelas mãos e ensinava primeiramente os movimentos das pernas e a colocação exata dos pés, e em seguida realizava o movimento completo em coordenação com os braços. A ginga é o movimento fundamental da capoeira, ela não somente caracteriza a luta, como se apresenta em forma de dança balanceada e maneirosa, exprimindo, através da amplitude dos movimentos, liberdade, arte e desafio corporal. Este momento era importantíssimo para o iniciante, pois lhe transmitia coragem e segurança.

O exame de admissão no CCFR (Centro de Cultura Física e Regional) sofreu modificações ao longo do tempo. O mestre dizia que inicialmente realizava um teste bastante *sui generis*. O indivíduo chegava na academia e era submetido a uma “gravata”<sup>3</sup> no pescoço e Bimba dizia “aguenta aí sem chiar”, se o pretendente aguentasse, demonstrava ter coragem e determinação, predicados que o credenciavam a frequentar a academia e, portanto, estaria automaticamente matriculado.

Nos idos de 1966, quando cheguei na academia, passei por uma experiência nada agradável, um treinamento inusitado. O mestre me chamou para o centro da roda, convidou um outro aluno e fez com que nos abraçássemos e ao seu sinal tínhamos que derrubar um ao outro, usando a força. Rapidamente, fui derrubado, fato esse que me deixou descontente, pois não tive uma segunda chance, até mesmo porque não existia uma nova tentativa para ir à forra.

Sobre a aplicação do teste da gravata, o mestre comentava que tinha sido burro, porque tinha perdido muitos alunos e dinheiro, contudo orgulhando-se dos seus alunos, que considerava uma verdadeira elite.

A **Sequência de Ensino** - A preparação da Capoeira Regional é bastante curiosa e original, mas o que muitos ignoram é que ela tem um complemento, que a diferencia de outros estilos de lutas, que se chama “Sequência” ou “Combinações dos Golpes”. Segundo Jair Moura<sup>4</sup>, era umas das “vantagens práticas que caracterizavam a Capoeiragem Regional baiana do Mestre Bimba, auxiliando o desenvolvimento da inteligência do aluno e inculcando audácia, coragem, impetuosidade, confiança nos golpes desferidos, agilidade e resistência”.

Trata-se, portanto, de um exercício físico completo, ministrado num certo número de lições práticas e eficientes, a fim de que o principiante se capacitasse dentro do menor

espaço de tempo possível e se convencesse da eficácia e do valor da capoeiragem, quer como sistema de educação física, quer como meio de ataque e defesa.

Jair Moura ainda assegura que Bimba, na década de 1940, criou uma sequência visando aprimorar e exercitar seus alunos no manejo, na assimilação e na obtenção dos conhecimentos imprescindíveis para o bom desempenho da capoeiragem.

Estudiosos do assunto afirmam que, ao elaborar a “Sequência de Ensino”, Mestre Bimba criou o primeiro método de ensino da capoeira, que consta de uma sequência lógica de movimentos de ataque, defesa e contra-ataque, podendo ser ministrada para os iniciantes na forma simplificada, o que permite que os alunos aprendam, jogando com uma forte motivação e segurança.

A rigor, a sequência é formada por oito partes compostas dos principais movimentos da capoeira, encadeados em ordem progressiva de dificuldade de execução. A premissa que rege a progressão pedagógica se distingue pela exigência de uma solicitação centrada, “do simples para o complexo” e “do fácil para o difícil”. As partes se completam na complexidade dos movimentos, baseadas nas exigências coordenativas, de habilidade motora e de condicionamento físico.

Para Itapoan, a sequência de ensino é o *ABC* do capoeirista e Bimba, na sua genialidade, utilizou os golpes mais comuns, os que sempre aparecem em qualquer jogo de Capoeira. Afirma, ainda, que o objetivo era criar no aluno uma consciência da necessidade de sempre permanecer jogando com os elementos essenciais: golpes, defesas e contragolpes (1994, p. 83).

A sequência de ensino é um conjunto de lições muito eficaz, porque favorece um rápido aprendizado, tendo como fator motivador a imbricação lúdica dos golpes, esquivas, defesas e contragolpes. Um verdadeiro “jogo de capoeira”, o que proporciona ao mesmo tempo uma tomada de consciência capoeirística.

A **Cintura Desprezada** é uma sequência de golpes ligados e balões, também conhecidos como movimentos de projeção da capoeira, pela qual o capoeirista projeta o companheiro, que deverá cair em pé ou agachado, jamais sentado. Tem o objetivo de desenvolver autoconfiança, senso de cooperação, responsabilidade, flexibilidade, agilidade e destreza.

O mestre sempre dizia que essa sequência preparava o aluno para cair bem, saber cair em qualquer que fosse a circunstância. O capoeirista deveria estar apto para se defender do imprevisto, a exemplo de situações de briga de rua em que estivesse encurralado em pequeno espaço, então os golpes de projeção resolveriam a parada, atirando o adversário para longe, e se distanciando assim do sujeito agressor.

Muniz Sodré avulta essa sequência como uma prática “sistemática”, “uma invenção de Bimba, destinada a preparar o capoeirista para situações de luta agarrada, condicionando-o a cair sempre em pé”. Diz ainda que “cintura” deve ser entendida como uma postura de tônus corporal, enquanto “desprezada” tem a ver com o abandono da rigidez muscular e da flexibilidade” (2002, p. 69).

Essa sequência é formada por sete golpes combinados entre si, dentro da filosofia capoeirística de ataque, defesa, golpe e contragolpe: aú (bananeira), apanhada, balão de lado, tesoura de costas, aú, balão cinturado e gravata alta.

A cintura desprezada tinha ainda outra finalidade: preparar o aluno para o “jogo combinado” (esquete), pelo qual os capoeiristas, em determinada parte deste ‘jogo’, utilizavam os golpes aprendidos na ‘cintura desprezada’ dentre outros, inclusive modificando-os de acordo com a criatividade, coragem e habilidade individual e da dupla.

José Luiz Pinto Filho, “Gato Branco”<sup>5</sup>, reportando-se à “cintura desprezada” falou: “essa daí era a que eu gostava, eu achava fantástica, quando eu via aqueles lutadores de judô tomando quedas no tatame e a gente tomando balão e caindo no cimento duro ‘retado’, era fantástico”. Além disso, lembrando do seu esquete de formatura, Gato Branco esclarece: “ele foi muito forte nesta parte de cintura desprezada, o esquete na formatura eu achava fantástico, por que ensinava você a cair, naqueles balões todos, você tinha o senso de equilíbrio, dava um senso de equilíbrio grande”.

O **Batizado** é um momento de grande significado para o aluno por que, depois de ter aprendido toda a sequência, encontra-se apto para jogar pela primeira vez na roda. O **Batizado** acontecia em dois momentos distintos: o primeiro era na academia durante as aulas e o segundo na festa do batizado.

O batismo tem um significado histórico centrado na História Sagrada depois de Cristo. A Igreja Católica Apostólica Romana o define como um sacramento em que, através da ablução, imersão ou aspersão com água, ocorre o renascer espiritual, imputando ao homem a liberação do pecado original cometido por Adão e Eva.

O ato do batismo também pode representar, entre muitas acepções, uma iniciação religiosa ou admissão a alguma entidade, uma cerimônia de lançamento de navio, um batismo de fogo comumente utilizado por militares etc.

Abreu chama a atenção para a história do negro brasileiro, cujo batismo sempre foi acometido de violência, e justifica: “ao desembarcar nos portos brasileiros como escravo, o negro africano era imediatamente batizado, recebendo a marca cristã da escravidão”. Segue, dizendo que “na pia batismal, um ato de barbárie era cometido: na água derramada sobre a cabeça do negro estava simbolicamente contido o menosprezo do branco pela identidade cultural do africano, anulando o nome de origem e impondo o batismal: Lumumba ‘virava’ Francisco” (1995, p. 55).

Almeida retrata o batizado da seguinte maneira: “o Batizado consistia em colocar em cada calouro um ‘nome de guerra’: o tipo físico, o bairro onde morava, a profissão, o modo de se vestir, atitudes, um dom artístico qualquer, serviam de subsídios para o apelido” (1990, p. 63). Abreu, referindo-se ao batizado da Capoeira Regional, cita que na intimidade da academia de Mestre Bimba, ele assim dizia: “você hoje vai entrar no aço” (1995, p. 55). Desta maneira, o mestre avisava ao calouro que chegara a hora do seu batizado, um momento de grande perturbação, pois se tratava de jogar capoeira pela primeira vez na roda animada pelo som do berimbau. Para esse jogo, era escolhido um formado ou um aluno mais

velho da Academia que estivesse presente na aula e, na qualidade de padrinho, incentivava o afilhado a jogar, soltar o jogo, jogar bonito e, no final, o padrinho tinha o privilégio do cumprimento e da primeira bênção acompanhada do “Boniiiiito!!!” assertivo de Bimba.

Após o jogo, o mestre, no centro da roda, levantava a mão do aluno e dava-lhe o apelido, o “nome de guerra” com o qual passaria a ser conhecido na capoeira.

Decanio (1996, p. 169), falando do batizado e do aluno novo, assim se refere:

...era uma nova categoria...  
 ...Preguiça... Macaco... Borracha... Caveira... Medicina... Saci...  
 Onça... Oncinha... Brabo... Zoinho... Vermelho... Cascavel...  
 Pinico... Camisa Roxa... Camisinha... Canhão... Cabelo Louro...  
 Suca... Boinha... Louro... Kangurú... Milk-Shake... Escurinho...  
 Itapoan... Alegria... Ziquié... Tenilo... Edinho... Solo... Gordo...  
 Pintado... Damião... Zé Grande...  
 ...arrolados a perder de vista!  
 ...criava-se um vínculo entre Padrinho e Afilhado...  
 ...selava assim o Mestre uma amizade...  
 ...um companheirismo que persistia durante a vida...  
 ...uma ligação afetiva... um elo de camaradagem...  
 ...que fazia do grupo uma unidade!  
 ...com o correr do tempo...  
 ...lá pelos três meses de prática...  
 ...perito em cair sem se machucar!  
 ...fazia-se a promoção ...sem data certa...  
 ...a critério do olhar aquilino do Mestre...  
 ...a **VETERANO**...  
 ...podendo ser derrubado com a rasteira...  
 ... a honra da primeira rasteira...  
 ...era concedida ao **PADRINHO**...

A relação de amizade e companheirismo lembrada por Decanio ainda vive na memória de muitos alunos de Bimba e é muito comum encontrarmos os alunos comentando sobre o seu batizado, contando detalhes guardados na mente, na emoção e no sentimento. José Serafim “Geni Capoeira”, mestre do Grupo Zumbiacongo, invariavelmente se reporta, em suas palestras e cursos, à emoção do seu batizado. Comenta assim: “fui batizado por Xaréu num jogo tranquilo, cuidadoso e a minha festa de batizado foi realizada no Colégio Estadual Manoel Devoto”. Essa lembrança afina a afetividade e instiga o reconhecimento, a camaradagem e a amizade como uma marca registrada da Capoeira Regional de Mestre Bimba.

No segundo momento, acontecia a festa do batizado, que era realizada no Sítio Caruano. O evento, organizado por Bimba, era esperado com ansiedade pelos alunos, pois para muitos era a primeira oportunidade de conhecer o famoso local de treinamento no Nordeste de Amaralina.

A festa era singular e dela participavam todos os alunos, os calouros e os formados num congregarmento único daquela comunidade capoeirística; lá também estavam os tocadores, as baianas e os convidados. A principal motivação do evento era o jogo de capoeira em todos os níveis, em especial para os calouros que estavam sendo batizados, mas a festa

tinha uma vasta programação, contando com o jogo de iúna, o maculelê, o samba de roda, o candomblé, o samba duro e a famosa “mulher barbada”<sup>6</sup>.

A **Roda** da Capoeira Regional é uma das mais ricas ocasiões de aprendizado. O ritual era rígido durante as aulas, quando todos os alunos se sentavam em círculo fazendo uma grande roda, tendo como ponto de referência o mestre, o berimbau e a orquestra. O convite para o jogo ficava a mercê da indicação de Mestre Bimba, mas, no entanto, poderiam ocorrer encontros de duplas, de maneira combinada ou simplesmente livre.

O aluno devia saber se portar respeitosamente ao pé do berimbau, essa é uma exigência sem-par, e esperar o momento adequado para entrar na roda, sendo autorizado pelo mestre através do sinal balizado na música, no posicionamento do berimbau ou simplesmente num comando de voz. Ficava a critério de cada capoeirista fazer a sua oração e a saudação ao companheiro de jogo, uma obrigação ao pé do berimbau e no final da contenda.

A roda tem um caráter coletivo, devendo cada participante atuar batendo palmas e respondendo ao coro.

O **Esquentar-banho** originou-se da necessidade dos alunos se manterem aquecidos. Logo após o término da aula, todos os praticantes corriam para o banheiro a fim de tomar uma chuveirada; no entanto, como o banheiro da academia era pequeno, com um só chuveiro e de água fina, isto proporcionava um congestionamento e uma inevitável fila. Para não esfriar o corpo, os alunos mais velhos, normalmente os formados, tomavam a iniciativa e começava o “esquentar-banho”. Este era um momento ímpar da aula, pois se tratava do espaço livre do aluno, também chamado de “bumba-meu-boi” ou “arranca-rabo”, devido aos frequentes desafios para acerto de contas, como, por exemplo, descontar um golpe tomado durante a roda.

Muitos formados aproveitavam para testar suas capacidades desafiando dois, três ou mais adversários. Também era muito comum utilizar esse tempo de aula para o treinamento de golpes difíceis e sofisticados como: vingativa, rasteira, banda de costas etc.

Gato Branco comenta o “esquentar-banho”, dizendo: “para mim era vital na academia, era o momento decisivo da aprendizagem”, porque,

[...] você botava mesmo para fora tudo o que você tava aprendendo na capoeira. Então para mim era um negócio assim vital, se não tivesse aquele “esquentar-banho” a capoeira para mim não tinha razão de ser ali, porque ali era que você botava para fora toda a malícia que você aprendeu, e jogava pesado, era como se tivesse brigando mesmo, se defendendo e experimentando o aprendizado.

Para Sérgio Faquinet, “Cafuné”<sup>7</sup>:

O esquentar-banho, ainda é o momento mais importante do ensinamento de Bimba, porque naquela hora, os que gostavam da capoeira, que queriam aprender mais, ficavam no esquentar-banho, até mais tarde e aí a gente aprendia, porque era o momento em que a gente aplicava o jogo mais duro, mais objetivo, coisas que a gente não fazia na aula, e no esquentar-banho a gente fazia.

Fernando Vasconcelos Ferreira, “Arara”, referindo-se ao “esquentar-banho” diz ser “a grande lição para a capoeira como luta, como briga” e segue afirmando ser “um jogo pesado, um jogo de pancada, um jogo violento”.



Para Josevaldo Lima de Jesus, “Sacy”<sup>8</sup>, “o esquentar-banho era uma das coisas mais fantásticas que acontecia na academia do mestre”; e cita que a formatura e a especialização foram importantes para ele, mas era do “esquentar-banho” que ele mais gostava e justificava a sua escolha dizendo que “durante o esquentar-banho a gente descobria o verdadeiro capoeirista, era no esquentar-banho que a gente aprendia a atacar e se defender, era no esquentar-banho que a gente aprendia a conviver com a vida, talvez mais do que dentro da própria roda de capoeira”; e ressalta que o “esquentar-banho” era o momento em que o aluno escolhia o seu próprio companheiro de jogo, pois, na roda, isso nem sempre era possível.

No jogo do “esquentar-banho”, que era realizado na ausência do berimbau, “ninguém era de ninguém” era um momento sem igual de experimentação, dos acertos e erros e, por esse motivo, podemos considerar, como disse Sacy, o “jogo da vida”.

A **Formatura** era um dia todo especial para o mestre e seus alunos, um ritual com direito a paraninfo, orador, madrinha, lenço de seda azul<sup>9</sup> e medalha. A festa era realizada no Sítio Caruano, no Nordeste de Amaralina, sede do Centro de Cultura Física Regional (CCFR), na presença dos convidados e de toda a academia. Os formandos, vestidos todos de branco e usando basqueteira<sup>10</sup>, atendiam ao chamado de Mestre Bimba, que solicitava a demonstração de golpes, sequência, cintura desprezada e jogo de esquete<sup>11</sup> (jogo combinado); em seguida, a prova de fogo: o jogo com os formados, também chamado de “tira medalha”, um verdadeiro desafio, quando os alunos formados, os antigos, tentavam tirar a medalha dos formandos com o pé e, assim, manchar a roupa, impecavelmente branca, e a dignidade do calouro.

Almeida descreve esse jogo com muita propriedade: “o objetivo do formado antigo era tirar, com um golpe aplicado com o pé, a medalha do peito do formado; caso isso acontecesse, o aluno deixava de formar, o que era um vexame!” (1982, p. 45). Por esse motivo o aluno jogava com todos os seus recursos, enfrentando um capoeirista malicioso, experiente e técnico, até o momento em que o mestre apitasse para encerrar o jogo. Aí, o formado conferia se a medalha continuava presa ao peito; que alívio estava formado!

Muniz Sodré comenta, lembrando da formatura e enfatizando que a festa sofreu “algumas mudanças ao longo do tempo”. “Na minha formatura, por exemplo, havia apenas a medalha com a fitinha verde e amarela, nada de lenço azul para se amarrar ao pescoço, como ocorria depois” (2002, p. 70). Relata, ainda, a sua alegria de ter sido desafiado para o “jogo do ‘tira-medalha’” por Bira Acordeon, considerado um dos alunos de Bimba mais completos na arte de capoeirar, veterano, experiente, malicioso e respeitado dentro e fora da academia.

Sobre esse especial jogo, disse que Bira Acordeon “do alto de sua suficiência, foi camarada comigo: mantive a minha medalha no peito”. Muniz Sodré estava definitivamente formado, tinha mostrado para o público presente — e principalmente para si mesmo — que tinha conquistado um patamar diferenciado na Capoeira Regional.

A formatura seguia um ritual. Logo cedo, o mestre estava pronto para receber os alunos, era um dia muito especial para ele, que estava sempre vestido de branco, bem disposto e

bem-humorado. Como primava pela pontualidade, ficava à espreita, aguardando os alunos e suas madrinhas; aqueles que, por ventura, se atrasassem, seriam intimados a pagar multa, normalmente duas cervejas ou uma “mulher barbada”. Todos os alunos presentes faziam disso um momento hilariante.

À proporção em que os alunos iam chegando, o mestre os mandava sentar nas cadeiras arrumadas em fileiras próximas à roda. Conferidos, todos os presentes com as respectivas madrinhas, paraninfo e orador de prontidão, o mestre soava seu apito e iniciava a cerimônia: “vamo s’imbora, quem marcou o pior não se engana!”. Bimba, ao lado da roda, junto dos formandos, comandava a “orquestra”, composta por um berimbau e dois pandeiros. A seguir, alguns jogos de capoeira dos alunos formados e antigos, depois, o discurso do orador para saudar a nova turma de capoeiristas e explicar para os presentes o histórico da Capoeira Regional.

Na sequência, competia ao paraninfo prender as medalhas no peito e, às madrinhas, colocar os lenços azuis de esguião de seda no pescoço dos formandos. Nesse instante, cabia uma brincadeira, que também valia multa, ou seja, o paraninfo insinuava entregar ao formando a medalha e o lenço, caso ele “bobeasse” e os tocasse com as mãos, era o suficiente para pagar a multa de duas cervejas, fato esse comemorado pelos alunos presentes.

Os formandos eram chamados por Bimba, um a um, para uma “prova pública”: primeiramente apresentavam uma série de golpes solicitados aleatoriamente, depois faziam a “cintura desprezada” se esmerando na queda e, somente após a “cintura”, eram convidados a realizar o “jogo de floreio”<sup>12</sup>, em que os dois capoeiristas não podiam se sujar. A seguir, realizavam o jogo combinado (“esquete”) em que era obrigatório o uso dos golpes de projeção (balões).

Logo após o “esquete”, Bimba aproveitava para dar conselhos a seus alunos, verdadeiras lições de vida, passadas de maneira historiada e com muito humor. Essas lições estão guardadas até hoje na memória de cada um dos que viveram aqueles momentos.

Depois, o desafio final, a hora do “jogo do tira-medalha”, a grande “prova de fogo”, que consistia no formando ser desafiado, por um aluno antigo, já formado, experiente e malicioso, a realizar um jogo de capoeira com o objetivo de tirar a medalha do peito do formando com um golpe aplicado com o pé.

Esse era um momento ímpar, porque o formando lutava com todos os seus recursos para não perder a sua medalha, para não passar vergonha. Quando soava o apito do mestre, o formando conferia se a medalha ainda estava presa ao peito. Que alívio! Estava lá! A partir de agora, ele passava a gozar de prestígio diferenciado no CCFR, pois era um aluno formado pela academia de Mestre Bimba.

Outro aspecto interessante dessa festa de formatura era a obrigatoriedade dos formandos organizarem seus “quadros de formatura”, nos quais deveria constar nomes e fotos de Mestre Bimba, do paraninfo, do orador e dos formandos. Esse quadro deveria ser fixado em uma das paredes da academia.

A festa de formatura acontecia sempre aos domingos, por isso o novo formado ficava deveras ansioso para chegar logo o próximo dia de aula, com a finalidade de participar da sua primeira aula no novo *status*, que lhe conferia o privilégio de jogar a “iúna”.

Dando continuidade ao ritual de formatura, aconteciam as apresentações de maculelê<sup>13</sup>, samba de roda<sup>14</sup>, samba duro<sup>15</sup> e candomblé<sup>16</sup>.

A **Iúna** é uma marca registrada da Capoeira Regional de Mestre Bimba; é um toque de berimbau criado pelo mestre, que era tocado no final das aulas ou em eventos especiais, um toque através do qual só os alunos formados tinham acesso à roda, com a obrigatoriedade de realizar um “jogo de floreio”, bonito, criativo, curtido, malicioso e que deveria ter movimentos de projeção; esse jogo suscitava muita admiração e emoção.

O termo Iúna é originado do tupi, sendo: *I* = água; e *UNA* = negro; segundo Bonates, “é também usado como corruptela de ‘Anhuma’, parecendo que o mesmo só está relacionado com a ave, quando presente no universo da capoeiragem e do samba de viola” (1999, p. 18). O termo Anhuma (*do tupi NHÁUM = Ave preta + artigo*) “é a denominação popular e genérica das três espécies de aves da família Anhimidae, embora o termo seja mais empregado para denominar a *Anhima cornuta* (Linné)”.

Não se sabe ao certo por que Bimba criou o toque da Iúna. Para Bonates, o mestre “inventou o toque de Iúna no berimbau influenciado pelo toque de Iúna da viola ou trasladou da Capoeira Angola para a Regional” (1999, p. 53). Não se tem base segura para afirmar, porém é provável que ambas as situações tenham influenciado Bimba, considerando que ele era um bom tocador de viola e também foi discípulo de capoeira de um africano.

A invenção de Bimba divide-se em duas partes: a primeira é o toque de berimbau chamado de iúna, que simboliza a chamada e a resposta da ave no mato, o macho e a fêmea em imitação dessa troca de chamamento. A musicalidade é criativa e a riqueza surge da complexidade sonora extraída basicamente de duas notas (som aberto e fechado). Mestre Bimba, ao tocar iúna, fazia desse toque um toque mágico, com características de uma melodia hipnótica que encantava a todos.

A outra parte consistia na iúna enquanto jogo da Capoeira Regional, como jogo clássico de alunos formados, jogado de forma lenta, floreada, calculada, criativa e com a obrigatoriedade de inserção dos movimentos de projeção, como balão de lado, balão cinturado, gravata alta, arqueado, açoite de braço, apanhada, crucifixo, dentinho e tantos outros. A versatilidade dos movimentos poderia ser criada, a depender da habilidade e do refinamento técnico da dupla em jogo, uma justa homenagem ao aluno formado.

Esse jogo era acompanhado apenas pelo berimbau e dois pandeiros, sendo proibido o canto e as palmas, apenas permitida e mesmo obrigatória a salva de palmas no final do jogo.

Decanio assim descreve o jogo da iúna: “[...] um jogo exclusivo dos formados, jogo baixo, manhoso, sagaz, artiloso, coreográfico, exibicionista, um retorno ao estilo lúdico!” (1996, p. 74).

O **Curso de Especialização** era um curso secreto do qual só podiam participar os alunos formados por Mestre Bimba. Tinha como objetivo o aprimoramento da capoeira,

com uma ênfase nos ensinamentos de defesa e contra-ataque, de golpes advindos de um adversário portando armas como navalha, faca, canivete, porrete, facão, cabo de aço e até armas de fogo. Sua duração era de três meses, divididos em dois módulos: o primeiro, com a duração de sessenta dias, desenvolvido dentro da academia mediante uma estratégia de ensino muito peculiar do mestre.

O segundo, com duração de trinta dias, era realizado na Chapada do Rio Vermelho e tinha como conteúdo as “emboscadas”<sup>17</sup>, às quais Mestre Itapoan, assim se refere: “uma verdadeira guerra, verdadeiro treinamento de guerrilha. Bimba colocava quatro a cinco alunos para pegar um de emboscada. O aluno que estivesse sozinho tinha que lutar até quando pudesse e depois correr, saber correr, correr para o lugar certo” (1990, p. 73).

Moura, reportando-se ao assunto, diz que as “emboscadas” eram aulas ministradas nos matagais, com a finalidade de preparar os alunos para um ataque de surpresa de um ou mais adversários que poderiam estar armados (1979, p. 25).

Tive a felicidade e mesmo o privilégio de participar do último curso de especialização, o qual só teve a parte da academia. As aulas eram por demais interessantes, sempre tinha uma novidade, um treino com conteúdo específico, a exemplo de defesa contra alguém portando faca, ou mesmo porrete e até mesmo arma de fogo. Curioso é que utilizávamos objetos de madeira simbolizando as citadas armas, o que dava uma idéia bem precisa da realidade, além disso, a estratégia da surpresa funcionava como um diferencial no método de ensino.

Ao final do curso, Mestre Bimba fazia uma festa nos moldes da formatura e entregava aos concluintes um “lenço vermelho”, que correspondia a uma titulação de graduação dos formados especializados.

Os **Toques de Berimbau da Capoeira Regional** recebiam de Mestre Bimba muita atenção, pois este tinha uma preocupação toda peculiar com a musicalidade da capoeira, em particular com os toques de berimbau, justamente por acreditar que o bom capoeirista deveria sentir a marcação dos pandeiros e observar o toque, significado e ritmo.

Os toques que caracterizam a Capoeira Regional são: São Bento Grande, Santa Maria, Banguela, Amazonas, Cavalaria, Idalina e Iúna. Todavia, Mestre Bimba gostava de tocar o Hino da Capoeira Regional da Bahia, do qual faz uma demonstração no filme “*Dança de Guerra*”, de Jair Moura, costumando mostrá-lo, também, em eventos especiais.

A rigor, cada toque tem um significado e representa um estilo de jogo: **São Bento Grande** é um toque que tem ritmo agressivo, indica um jogo alto, rápido, com golpes aprimorados e bem objetivos, um “jogo duro”; **Banguela** é um toque que chama para um jogo compassado, próximo, corpo a corpo, curtido, malicioso e floreado; **Cavalaria**, um toque de aviso, chama a atenção dos capoeiristas de que chegaram estranhos na roda; outrora avisava da aproximação de policiais; a **Iúna**, um toque especial, imita o passo arisco da ave, interpreta seu saltitar miúdo à beira da lagoa. Para os alunos formados por Mestre Bimba, um toque mágico, que incita nos praticantes um jogo amistoso, curtido, malicioso e com a obrigatoriedade dos golpes de projeção; **Santa Maria** é um toque simples que incita um jogo rápido e solto, muito utilizado com o toque de São Bento Grande; **Amazonas**, toque

de criação do mestre contendo uma riqueza de variações melódicas; e **Idalina** é um toque que suscita um jogo manhoso. Os toques de Amazonas e Idalina são toques que se prestam bem para apresentações devido à riqueza e à complexidade das dobras.

Os **Cantos, Quadras e Corridos** são imprescindíveis na Capoeira Regional. Os cantos são considerados de entrada, de louvação, de enaltecimento (de um capoeira que se tornou herói pelos seus atos de bravura, de fatos do cotidiano, de histórias da vida e da sociedade, retratando inclusive a época da colonização, do navio negreiro, da vida nas senzalas, dos quilombos, do trabalho braçal desumano, dos costumes, da religião e da tradição).

As **Quadras** são versos curtos que se apresentam normalmente em quatro linhas e servem para dar início a um evento ou abrir uma roda. Na sequência, a louvação aos mestres, aos capoeiristas, a Deus e, depois, a chamada para o jogo, a “volta ao mundo”.

Válha-me Nossa Senhora,  
Mãe de Deus Criador!  
Nossa Senhora me ajude,  
Que Nosso Senhor me ajudou, camarado...  
Água de beber...

Os **Corridos** são músicas curtas, cantadas no andamento do jogo. Têm a finalidade de motivar a roda, inclusive incitando o acompanhamento de palmas dos participantes.

Ai, ai, ai, São Bento me chama  
Ai, ai, ai, São Bento me chama  
A cobra me morde, Senhor São Bento!  
A cobra é danada, Senhor São Bento!  
A cobra me morde, Senhor São Bento!  
Mate essa cobra, Senhor São Bento!

Os **Golpes** da Capoeira Regional têm classificação e nomenclatura próprias e estão divididos em movimentos fundamentais, básicos, traumatizantes, desequilibrantes, de projeção e ligados.

A **Ginga** é considerada o movimento fundamental, porque representa a identidade da Capoeira. A ginga é o que diferencia a capoeira das outras lutas, ela é uma marca pessoal que denota o estilo do capoeirista.

Tem como finalidade negacear<sup>18</sup> para se defender dos golpes com o auxílio das mãos, braços, pernas e esquivas do corpo. Serve, ainda, para estudar o adversário, identificando a melhor oportunidade para atacar.

A ginga nasce naturalmente do jeito de ser de cada capoeirista e depende do nível de concentração, da consciência corporal, da capacidade de manter o equilíbrio dinâmico do corpo, do repertório motor, da intimidade e do relacionamento rítmico e melódico com o berimbau.

Por conseguinte, Itapoan considera a ginga como “ponto de partida para todas as aquisições futuras” (1994, 80); Decanio diz ser a ginga “o movimento fundamental donde emanam todos os componentes do conjunto harmonioso da capoeira” (1996, p. 51); Campos observa que o “bom capoeirista é reconhecido pelo seu estilo de gingar” (2001, p. 55);

e Silva retrata a ginga como o “movimento básico da capoeira” e reforça afirmando ser a ginga “a matriz, a fonte, a origem de todo o repertório da capoeira” (2004, p. 47). Mestre Bimba costumava dizer que a ginga é “a alma do capoeirista”.

Os **Movimentos Básicos** constituem-se nos elementos de defesa: “aú, cocorinha, negativa e rolê”. Esses movimentos exigem do praticante o domínio das qualidades físicas de base: agilidade, equilíbrio, destreza, resistência e coordenação, além de um apurado reflexo.

O *aú* é um movimento complexo, tanto serve como defesa, no momento em que propicia um afastamento do adversário, como é extremamente útil, quando proporciona a aproximação ao opositor. É por demais complexo, pois exige que o capoeirista esteja numa posição totalmente invertida da posição natural ortostática. Ou seja, esteja com o corpo de ponta cabeça, sustentado pelas mãos e braços, com as pernas elevadas.

O *aú* muitas vezes é confundido com a “estrela” praticada na ginástica olímpica. O princípio é o mesmo, todavia, a finalidade é diversa. O *aú* é um movimento dinâmico de equilíbrio recuperado: o capoeirista primeiro coloca uma das mãos no chão, normalmente pela lateral do corpo, transferindo o peso do corpo. Em seguida, projeta as pernas para o alto e apóia a outra mão no chão, complementando o movimento com o apoio do pé, do outro lado do corpo, e a posterior elevação rápida do tronco, tomando na sequência a posição da ginga e se posicionando para dar continuidade ao jogo.

O movimento do *aú* também tem a função de golpear, a exemplo do “*aú batido*”, que é realizado na sua forma tradicional, porém, em sua trajetória, desfere um martelo de cima para baixo. Encontramos nesse movimento muitas variações, a depender da capacidade criativa e de habilidade motora do capoeirista.

Silva, referindo-se ao *aú*, ressalta três funções: (1) aproximar e/ou afastar o capoeirista; (2) aplicar variados golpes com os pés; e (3) passar sobre uma parte ou sobre o corpo inteiro do companheiro durante o jogo (2004, p. 70).

A *cocorinha* é um dos mais importantes movimentos de defesa, na capoeira, e, possivelmente, um dos mais praticados; além da função de defesa, ele serve de elemento importante na preparação de outras defesas e golpes de ataque.

A *cocorinha* não se configura como um agachamento comum, mas, antes de tudo, é uma defesa baixa, em que o centro de gravidade está próximo ao solo, garantindo, assim, a proteção da cabeça e do tronco, ao mesmo tempo em que permite uma movimentação de contra-ataque.

Para Silva:

A primeira função é a de defesa e/ou a proteção contra movimentos que procedem do alto. A segunda é a de aproximação e distanciamento do oponente. A terceira é a de esquivar ou sair do ataque e, a quarta, a mais importante, é de propiciar a aproximação para a tomada do centro do oponente, o que permite um lugar seguro para o capoeirista, ao mesmo tempo facilita, posso até dizer: abre uma visão de inúmeras possibilidades de ataque e contra-ataque (2004, p. 55).

A *negativa* é um movimento básico dos mais importantes, praticamente uma continuidade da *cocorinha*, mas diferenciada pela extensão de uma das pernas, com a inclinação

do tronco do mesmo lado, aproximação da cabeça junto ao solo, com o corpo elevado e apoiado em três apoios, mãos e pé.

A negativa extrapola a função de defesa, tendo a finalidade também de desequilibrar o oponente pela “rasteira puxada” e servir ainda como elemento neutralizador. Essa posição de negativa sofre variações de acordo com as habilidades motoras dos capoeiristas, além de permitir uma infinidade de saídas em rolê, na busca do melhor contra-ataque e do retorno ao jogo. Silva declara que “a negativa da capoeira refere-se à mudança de postura frente a uma situação de iminente perigo ou não” (2004, p. 56).

Na Capoeira Regional, o aprendizado da negativa é obrigatório desde as primeiras aulas e depois de treinado no “jogo da sequência”. Mestre Bimba, durante suas aulas, enfatizava a importância dessa defesa e das muitas possibilidades a partir dela. Podemos considerar que esse movimento básico desenvolve sobremaneira o reflexo, a agilidade e a destreza.

O rolê é um dos movimentos tidos como essenciais na capoeira, sendo preferencialmente executado na conjugação coordenada de mãos e pés. Sua execução passa preferencialmente pelos planos médio e baixo, com ênfase no movimento circular. Tem como objetivo uma rápida mudança de posicionamento, visando uma defesa em ataque, e propiciando, ainda, um deslocamento do corpo para situações vantajosas dentro do jogo.

Seu treinamento está contido nas oito partes da sequência de ensino, na qual podemos salientar o enfoque no rolê como saída para a cabeçada durante o aú. Muito praticado também no jogo de chão e nas defesas de golpes desequilibrantes, a exemplo da vingativa.

Os **Movimentos Traumatizantes**, bem conhecidos e praticados no meio capoeirístico, como “golpes traumatizantes”, preconizam a pancada, ou seja, têm como finalidade atingir o adversário provocando traumatismo. São eles:

<b>Armada</b>	<b>Asfixiante</b>
<b>Bênção</b>	<b>Bochecho</b>
<b>Cabeçada</b>	<b>Chibata</b>
<b>Chapéu de couro</b>	<b>Cotovelada</b>
<b>Chave</b>	<b>Escorão</b>
<b>Esporão</b>	<b>Galopante</b>
<b>Godeme</b>	<b>Joelhada</b>
<b>Martelo</b>	<b>Meia-lua de compasso</b>
<b>Meia-lua de frente</b>	<b>Ponteira</b>
<b>Palma</b>	<b>Queixada</b>
<b>Salto mortal</b>	<b>Suicídio</b>
<b>Telefone</b>	<b>Vôo de morcego</b>

Os **Movimentos Desequilibrantes** são também conhecidos como “golpes desequilibrantes”, que têm como finalidade desequilibrar e tirar do eixo, diminuindo a base de sustentação do corpo e, conseqüentemente, derrubando o oponente. Esse objetivo dos desequilibrantes vem ao encontro de um princípio fundamental da Capoeira Regional, que é derrubar o adversário no chão. São eles:

<b>Arrastão</b>	<b>Arqueado</b>
<b>Balão de lado</b>	<b>Balão cinturado</b>
<b>Banda de costas</b>	<b>Banda trançada</b>
<b>Bênção</b>	<b>Cruz</b>
<b>Crucifixo</b>	<b>Dentinho</b>
<b>Gravata alta</b>	<b>Gravata baixa</b>
<b>Rasteiras</b>	<b>Tesouras</b>
<b>Vingativa</b>	

Vale chamar a atenção para o fato de que todos os golpes apresentados sofrem variações e passam por inúmeras combinações, elevando, dessa maneira, o número desses movimentos e possibilitando ao capoeirista habilidoso ser mais criativo, intuitivo e, conseqüentemente, mais rico e perigoso na roda.

Os **Golpes de Projeção** são movimentos complexos que exigem do capoeirista, não apenas habilidade motora, mas, principalmente, criação mental, reflexo, coragem e poder de decisão. Mestre Bimba criou esses golpes no intuito de mostrar ser a Capoeira Regional uma luta bem completa, pois livraria o capoeirista — seus alunos — de uma situação embaraçosa, quando estivesse acuado ou mesmo agarrado. Desse modo, os golpes de projeção proporcionariam que o adversário fosse açoitado para longe, dando uma nova oportunidade para que se reiniciasse a luta em outras circunstâncias mais favoráveis ao capoeirista pelo maior espaço de ação.

Os golpes mais conhecidos são: arqueado, crucifixo, balão de lado, balão cinturado, dentinho, açoite de braço e gravata alta.

Para o treinamento desses movimentos mais complexos, Mestre Bimba criou a “sequência da cintura desprezada”, que era parte obrigatória em todas as aulas. Segundo ele afirmava, essa sequência poderia servir para que o aluno aprendesse a cair — e cair bem —, ou seja, cair sempre em pé e, com isso, perder o medo, além de ter atitude positiva, quando estivesse envolvido em situações complicadas.

Os **Golpes Ligados** fazem parte da Capoeira Regional como uma criação de Bimba, visando ensinar seus alunos a se livrarem de situações de luta, nas quais o capoeirista era deliberadamente agarrado. Itapoan assegura que “muita gente confunde os golpes ligados com os de projeção”, e lembra que o mestre utilizava o “colar de força”<sup>19</sup>, um golpe ligado para treinamento de saídas para esse tipo de situação (1994, p. 95).

Durante os treinamentos na academia de Mestre Bimba, especialmente no “esquentar-banho”, constantemente acontecia dos alunos aplicarem golpes ligados e assim irem ao chão, configurando-se algo parecido com uma luta de rua. Mestre Bimba acompanhava de perto e sempre justificava a prática de golpes ligados como uma possibilidade dos seus alunos terem que reagir em condições semelhantes contra leigos em alguma desavença na rua.

O **Regulamento** fazia parte do curso de Capoeira Regional e era a norma que balizava a conduta dos alunos na academia, ficando fixado na parede da mesma para conhecimento de todos; servia, também, para alertar aos alunos diariamente.



O Regulamento foi publicado no livreto “**Curso de Capoeira Regional de Mestre Bimba**”, no qual se alerta que as regras ali expostas estão para ajudar o aluno no aprendizado rápido e eficiente.

Vejamos na íntegra:

EM SEU BENEFÍCIO

- 1- Deixe de fumar. É proibido fumar durante os treinos
- 2- Deixe de beber. O uso do álcool prejudica o metabolismo muscular.
- 3- Evite demonstrar aos seus amigos de fora da “roda” de capoeira os seus progressos. Lembre-se de que a surpresa é a melhor aliada numa luta.
- 4- Evite conversar durante o treino. Você está pagando pelo tempo que passa na academia; e observando os outros lutadores, aprenderá mais.
- 5- Procure **gingar** sempre.
- 6- Pratique diariamente os exercícios fundamentais.
- 7- Não tenha medo de se aproximar do oponente. Quanto mais próximo se mantiver, melhor aprenderá.
- 8- Conserve sempre o corpo relaxado.
- 9- É melhor apanhar na “roda” que na rua...

O **Escudo** do Centro de Cultura Física Regional foi elaborado em meados da década de 1940. Tudo indica que contou com a colaboração de seus alunos, principalmente Decanio, que assim se refere: “para completar o uniforme e quebrar a monotonia da camisa branca, desenhei então um escudo com o ‘*signo de São Salomão*’” (1996, p. 49). Decanio justifica sua escolha pelo “signo” baseado na sua observação “consoante a tradição dos capoeiristas” ao ver constantemente gravado pelos carroceiros na estrutura dos seus veículos de carga a estrela de cinco pontas. Pensando em melhorar o efeito estético, acrescentou “na área central, um pequeno círculo contendo a letra R, abreviatura de Regional”.

Decanio conta ainda:

Naquela ocasião desenhei vários modelos, com molduras diferentes, bem como símbolos e siglas, dos quais as mãos habilidosas de D. Berenice, minha **Mãe Berna** (então Rainha e Senhora da Casa de Bimba) confeccionou os protótipos; modelos em tamanho natural, bordados em azul à mão, sobre tecido branco; dentre os quais a escolha do Mestre, e dos alunos consultados, recaiu, por unanimidade, no atual escudo.

Itapoan se refere ao assunto dizendo que o escudo foi criado na década de 1940, no entanto não atribui a nenhum aluno a sua criação, apenas cita que foi inspirado no “signo de Salomão” e que “era confeccionado, bordado por D. Alice (esposa do mestre) nas cores azul e branca, e colocado no centro da camisa branca à altura do peito” (1994, p. 103). Vale chamar a atenção que o período a que Itapoan se refere abarca, mais precisamente, as décadas de 1960 e início dos anos 70.

O signo de Salomão é também conhecido como a “estrela de David” ou o “selo de Salomão”: são denominações que indicam a sua antiguidade. De fato, a estrela de seis pontas remonta à era pré-cristã, época verdadeiramente nebulosa e não é uma exclusividade da cultura judaica; ao contrário, pertence ao acervo dos signos mágicos de diferentes povos em diferentes épocas.

A estrela de seis pontas é um símbolo por demais conhecido e é bastante usado com fins de proteção — como os talismãs e amuletos — com o sentido de atrair energias positivas, sendo recomendada contra qualquer tipo de adversidade, natural ou sobrenatural. Pode

ser confeccionada em figuras ou objetos e, atualmente, serve de ornamento de ambientes, roupas, publicações, medalhas, jóias, bijuterias etc.

A estrela de seis pontas é considerada o mais poderoso dos símbolos mágicos cabalísticos, usado como objeto de meditação sempre que se deseja uma conexão com Deus. Tal meditação pretende alcançar um estado de consciência, que não é sono nem vigília, mas um estado chamado de Alfa.

O selo de Salomão é expresso pelo duplo triângulo equilátero, cada um perfeitamente invertido em relação ao outro, reunidos numa só figura, que é uma estrela de seis raios, formando um signo sagrado, a estrela brilhante do macrocosmo e do microcosmo, que reduz o múltiplo ao uno, que transmuta o imperfeito em perfeito. O Deus de Luz e o Deus de Reflexo.

A **Indumentária** distinguia sobremaneira a Capoeira Regional das outras manifestações culturais, principalmente dos outros grupos de capoeira. Na academia de Mestre Bimba, costumávamos treinar sem um uniforme previamente instituído. Não havia obrigatoriedade de um modelo específico e podíamos treinar de short, bermuda, meia-calça de brim ou pano de vela, calça comprida e, normalmente, sem camisa.

Com a evolução e as discussões diversas sobre o assunto, pouco a pouco foi se consolidando a prática da meia-calça branca, feita de pano de vela, e amarrada na cintura por um cordão branco conhecido como cordão de São Francisco. A calça era confeccionada e cuidada por D. Alice, responsável também pelos reparos e lavagens. Possivelmente, o modelo da calça tenha sido copiado dos grupos folclóricos, baseado nos desenhos de Rugendas e Debret. Não obstante, Bimba exigia o uniforme para os formandos no dia da sua festa de formatura: calça branca, camisa de malha branca com o escudo preso ao peito e basqueteira (sapato de couro flexível e sola de borracha, próprio para jogar basquete).

Com a **Chave de Ouro**, Mestre Bimba costumava encerrar as apresentações do seu grupo folclórico com seus alunos e era seu costume escolher os dois capoeiristas que melhor tinham demonstrado a capoeira naquele evento. É voz corrente entre seus alunos a alegria, a imensa satisfação e status de algum dia terem sido escolhidos para apresentar a “chave de ouro”.

Maxixe, contando da apresentação do Grupo de Bimba em Teófilo Otoni (MG), em especial da sua participação, assim falou:

Sinceramente, não achei que meu companheiro e eu tínhamos sido a dupla de maior destaque, achei que foi mais uma deferência do Mestre Bimba pela nossa amizade, por ter sido eu a trazê-lo e por estar na minha cidade. Jogamos a chave de ouro e, dessa vez, tocado pela emoção e deferência do Mestre, esforcei-me bastante e fiz jus à sua escolha.

Ao terminar o jogo da chave de ouro, fomos muito aplaudidos, uma verdadeira ovação daquela platéia (acredito que muito mais pelo desejo de ovacionar o Mestre Bimba pelo espetáculo como um todo do que pelo nosso round da chave de ouro) (2005, p. 117).

Sariguê<sup>20</sup>, relatando sua experiência na academia de Mestre Bimba, disse que o mestre sempre o convidava para fazer o jogo da “chave de ouro”, juntamente com Luiz, e essa pos-

sibilidade o deixava extremamente feliz, ajudando-o muito na melhora de sua auto-estima e autoconfiança.

Decanio comenta que Bimba encerrava as festas e exibições de capoeira com um jogo peculiar de “chave de ouro” entre os dois melhores alunos daquele evento (1996, p. 144).

Esse jogo especial era praticamente um atributo dos alunos formados. Nas festas de Bimba, todos ficavam na expectativa, esperando quem o mestre escolheria naquela oportunidade; era a glória do capoeirista da regional, era o reconhecimento do mestre deferido àquele aluno pelo seu esforço e dedicação.

Plasticamente, a **Capoeira Regional** é identificada pelos golpes bem definidos, pernas esticadas, movimentos amplos, posição ereta, jogo alto, duro, rápido e objetivo. Sua ginga denota energia, força, elasticidade e cria as condições para uma expressão corporal única, um estilo pessoal que dignifica o capoeirista e denota a sua personalidade.

---

<sup>1</sup> Cocorinha é considerado um movimento de defesa básico da capoeira.

<sup>2</sup> Queda de rim é um movimento capoeirístico que exprime força e equilíbrio.

<sup>3</sup> Gravata é um golpe sufocante, aplicado com o braço, no pescoço do adversário.

<sup>4</sup> Comunicação pessoal, em 11 de julho de 2005.

<sup>5</sup> Comunicação pessoal, em Setembro de 2004.

<sup>6</sup> Tipo de bebida especialmente preparada por Mestre Bimba.

<sup>7</sup> Comunicação pessoal, em abril de 2004.

<sup>8</sup> Comunicação pessoal, em junho de 2005.

<sup>9</sup> Uma homenagem que Mestre Bimba fazia aos seus alunos. O lenço de esguião de seda era colocado no pescoço do formado pela sua madrinha. Simbolizava a proteção da carótida a um possível golpe de navalha.

<sup>10</sup> Tipo de tênis próprio para jogar basquetebol.

<sup>11</sup> Tipo de jogo combinado, no qual os capoeiristas são obrigados a apresentar golpes da cintura desprezada.

<sup>12</sup> Tipo de jogo lento, técnico, muito floreado, com golpes bem aplicados e bonito de se ver.

<sup>13</sup> Maculelê, misto de jogo e dança realizada com grimas (bastões), manifestação natural de Santo Amaro (BA).

<sup>14</sup> Samba-de-roda, samba popular baiano, realizado em círculos com a participação de ambos os sexos, cantando e dançando.

<sup>15</sup> Samba-duro, samba com rasteira, oriundo da academia de Mestre Bimba.

<sup>16</sup> Candomblé, manifestação religiosa dos negros iorubas na Bahia.

<sup>17</sup> Ação de esconder-se para atacar de surpresa.

<sup>18</sup> Ato de movimentar o corpo como um engodo, uma isca, oferecendo e negando o corpo, bamboleando para lá e para cá, ameaçando o movimento e o retraindo, confundindo, assim, o oponente.

<sup>19</sup> Golpe de luta em que o oponente segura pelo antebraço o pescoço do companheiro tentando asfixiá-lo.

<sup>20</sup> Comunicação pessoal, em outubro de 2004.