



CORPO E INDÚSTRIA CULTURAL: NOTAS PARA A COMPREENSÃO DA CAPOEIRA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA¹

Christian Muleka Mwewa²
Alexandre Fernandez Vaz³

Resumo:

A capoeira se combina – seja na forma de jogo, luta, dança ou mesmo esporte-espetáculo – com um conjunto de outros elementos da cultura corporal, estruturando-se dialeticamente nos processos sócio-históricos. A presente investigação, preliminar, realiza uma interface entre os elementos constitutivos desta manifestação e os pressupostos da teoria crítica. O trabalho de pesquisa tem procurado identificar as diferentes pedagogias existentes no jogo de capoeira, por meio de diversas fontes dos/nos diferentes grupos de capoeira. As análises preliminares indicam as tensões dessa manifestação cultural, localizada entre os ardis reificantes da sociedade administrada e seu potencial pedagógico como expressão do inconformismo cultural.

Palavras-chave: Teoria Crítica e Educação. Educação do Corpo. Corpo e Cultura Popular. Capoeira

CUERPO Y INDÚSTRIA CULTURAL: NOTAS PARA LA COMPRENCIÓN DE LA CAPOEIRA EN LA SOCIEDAD CONTEMPORANEA

Resumen:

La Capoeira si combina – sea en forma de juego, lucha, danza o mismo esporte-espectáculo – con un conjunto de otros elementos de la cultura corporal, estructurándose dialécticamente en los procesos socio-históricos. La presente investigación, preliminar, realiza una interface entre los elementos constitutivos de esta manifestación y las directrices de la teoría crítica. Este trabajo buscó identificar las diferentes pedagogías existentes en juego de Capoeira, por medio de diferentes fuentes de los diferentes grupos de Capoeira. Las análisis preliminares indican las tensiones de esta manifestación cultural, que se localizan entre la estructura de la sociedad administrada y su potencial pedagógico como expresión del inconformismo cultural.

Palabras clave: Teoría Crítica y Educación. Educación del Cuerpo. Cuerpo y Cultura Popular. Capoeira

¹ Este trabalho representa, em alguma medida, o resumo das idéias centrais da dissertação (mestrado) “INDÚSTRIA CULTURAL E EDUCAÇÃO DO CORPO NO JOGO DE CAPOEIRA: Estudos sobre a presença da capoeira na sociedade administrada”. (Programa de Pós-graduação em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005. O texto foi publicado no **II Seminário Internacional educação intercultural, gênero e movimentos sociais: identidade, diferença e mediações de 08 a 11 de Abril de 2003**. Disponível em « <http://www.rizoma.ufsc.br/pdfs/415-of10c-st3.pdf> » Acesso 2008.

² Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil; Programa de Pós-graduação em Educação-Doutorado; Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea; E-mail: afromuleka@yahoo.fr

³ Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil; Programa de Pós-graduação em Educação-Mestrado e Doutorado; Bolsista de Produtividade 2 do CNPq; Coordenador do Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea; E-mail: alexvaz@uol.com.br

Introdução

A capoeira é geralmente vista como uma manifestação cultural *genuinamente brasileira*, algo como se fosse possível um caráter *nacional por subtração* (SCHWARTZ, 2001), uma síntese de elementos africanos com outras formas de expressão corporal aqui já existentes antes e durante o período de escravidão. Ela se combina – como jogo, luta, dança e/ou mesmo *esporte-espetáculo* – com um conjunto de outras manifestações da cultura corporal dos afro-brasileiros. Tal como mostrou Soares (1999, p. 25),

...todas as Nações africanas tiveram representantes presos como capoeiras, nas mais diversas proporções, por todo período estudado [séc.XIX]. Esses dados reforçam a idéia da capoeira ser uma invenção escrava, isto é, ter sido criada no Brasil, nas condições peculiares da escravidão urbana, mesmo majoritariamente por africanos.

A roda de capoeira é o espaço, por excelência, no qual se realiza o jogo. Ela é um universo de signos, símbolos e linguagem que simultaneamente intrigam e encantam, constituindo um *trailer* da realidade social, e revelando um turbilhão áudio-visual, que expressa um rico contexto e consolida um mosaico capaz de fascinar pela riqueza gestual e ritualística e, ao mesmo tempo, provocar temor pela imponência e imprevisibilidade das manobras de seus atores/sujeitos (FALCÃO, 1999). A capoeira pode ser vista como uma forma de expressão/educação/pedagogia com radical étnico e de classe, ainda que, em suas novas configurações, certamente não exclusivo dos afro-descendentes e de outras populações marginalizadas.

O processo de mercadorização desse aspecto da *educação do corpo* é hoje um elemento fundamental de sua constituição. Não se encontra com facilidade, no entanto, pesquisas que tenham se dedicado à evidente relação entre a capoeira e os processos da indústria cultural. Uma exceção é o trabalho de Vieira (1989), que discute a uniformização dos movimentos corporais na capoeira e os clichês a partir daí produzidos. O autor problematiza a valorização *dos capoeiras* (praticantes do jogo) que reproduzem um movimento corporal momentaneamente prestigiado pela indústria cultural.

Neste sentido, a pesquisa que ora desenvolvemos procura compreender o fenômeno da capoeira a partir das transformações da sociedade contemporânea, expressas no conceito e nos desdobramentos da *indústria cultural*. Temos procurado localizar a ambigüidade existente no jogo: como expressão/educação/pedagogia, ele se configura

como simultaneamente resistência, mas também como elemento produtor de novas demandas de consumo sob os avatares do mercado. São exemplos a *espetacularização* do jogo, a determinação de estereótipos de beleza, a circulação e o consumo de produtos associados, as novas hierarquias disciplinares, as implicações no universo escolar.

2. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES SOBRE A RELAÇÃO ENTRE CAPOEIRA E INDÚSTRIA CULTURAL

Ao considerar o caráter fascinante da capoeira, percebemos a possibilidade de compreendê-la também como um elemento da *indústria cultural*. Esta expressão foi empregada pela primeira vez por Theodor W. Adorno e Max Horkheimer em 1947. Tratavam eles da *cultura de massas*, termo substituído por *indústria cultural* para excluir a interpretação dos próceres da indústria do entretenimento, de que se trataria de uma cultura que surgia espontaneamente das próprias massas, e não produzida para seu consumo. (HORKHEIMER e ADORNO, 1985; ADORNO, 1978). O conceito de indústria cultural é muitas vezes criticado como elitista ou excessivamente pessimista, mas é justamente contra esses adjetivos que ele se volta: trata-se de resistir a qualquer forma de reificação (ADORNO, 2001) e de garantir a necessária distinção entre arte e mercadoria. Destaque-se, no entanto, a necessidade de atualização constante desse conceito, verificando sua potencialidade frente às recentes expressões de uma cultura popular urbana, vinculada, entre outras possibilidades, à arte pop.

No entanto, o deleite cultural, quando compreendido no âmbito do “tempo livre”, ainda parece resumir-se, em última análise, em uma prática revigorante para suportar o sofrimento do trabalho. Por outro, deve o tempo livre, provavelmente para que depois se possa trabalhar melhor, não lembrar em nada o trabalho. (ADORNO, 2000, p. 116).

A indústria cultural, em todos os seus ramos, realiza, segundo cursos planejados (daí o termo *indústria*), produtos adaptados ao consumo das massas e que em grande medida têm em si produzidas as demandas para ele. Nesse processo, as “massas” são elemento secundário, não medida, mas a ideologia da indústria cultural, fazendo com que o consumidor não seja potencialmente sujeito, mas seu objeto. (ADORNO, 1978).

Na indústria cultural conservam-se, em aparência, também formas de produção individual, uma vez que cada produto apresenta-se como se tal fosse. Esse tipo de individualidade contribui para o fortalecimento da ideologia, na medida em que desperta a

ilusão de que o que é reificado é um refúgio romântico no qual há vida. O sistema da indústria cultural orienta, ensina, impondo, sem cessar os esquemas de seu comportamento, nos quais a dependência e a servidão são o objetivo último. Por sua vez, a satisfação compensatória que a indústria cultural oferece às pessoas, ao despertar a confortável sensação de que o mundo está em ordem, frustra-as na própria felicidade que ela ilusoriamente propicia. Dominação técnica progressiva se transforma em meio de tolher a consciência. (ADORNO, 1978).

Um bom exemplo desse processo é a organização da capoeira em grupos que se estruturam como franquias nacionais e internacionais, oferecendo um produto mais palatável ao consumo. Isso sem contar a potencialidade do jogo em atender a demandas subjetivas, aproximando-se do consumo de classe média, na procura de um corpo “vistoso” e “esculpido” segundo os imperativos do mercado. Ao ser equiparada às tantas “ginásticas” que existem nas infinitas academias, a capoeira também pode ser vendida em seu próprio “pacote”: abadás, revistas ilustradas, CDs, vídeos, DVD’s, etc., vários deles obrigatórios para o pertencimento a determinados grupos.

Esse processo não é *inteiramente* novo, mas se recoloca, com outra roupagem e sob a égide do capital, nas várias dobraduras históricas. Como destaca Soares (1999, p. 192)

Na verdade, por volta dos últimos anos da monarquia a capoeira era uma febre entre os jovens da elite. Seduzidos pela acrobacia característica de seus golpes, e por ter se tornado uma espécie de ‘passaporte’ para quem quisesse conhecer os submundos da marginalidade, a capoeiragem era ansiosamente cultivada pelos filhos das “boas famílias”.

O mundo da capoeira pode ser visto como um universo “paralelo” à sociedade, e nele a representação do que subverte a ordem social pode ser concretizada pelos gestos. (REIS, 1993). Pode ser, no entanto, uma *pseudo-subversão*, na medida em que as regras constituintes do universo da capoeira acabam por se configurar, muitas vezes, como um prolongamento acrítico do modelo de exclusão dos menos hábeis ou posicionados em camadas sociais mais baixas. Nossas observações têm demonstrado que não existe, “por natureza”, o comprometimento automático entre o jogo de capoeira e as expressões e práticas de liberdade e transformação social.

2.1. ENTRETENIMENTO, “TEMPO LIVRE” E SOCIEDADE DE CONSUMO

Com se sabe, a globalização cultural tem como contra-face uma série de mecanismos de exclusão econômica. Paradoxalmente, o crescente isolamento e empobrecimento das populações de diversos países – que faz com que co-existam vários “primeiros” e “terceiros mundos” convivendo lado a lado – inclui uma parte da população nas esferas do trabalho, e, como conquista e concessão, ela alcança a possibilidade do *tempo livre*.

As atividades culturais-corporais muitas vezes funcionam como uma válvula de escape, como tentativas de amenizar as tensões adquiridas cotidianamente no trabalho. Em uma realidade na qual tudo tende a transformar-se em mercadoria, os bens culturais não poderiam ter melhor sorte.

Para Adorno (1978), se tomarmos a determinação feita por Walter Benjamin (1980), da obra tradicional através por meio da *aura, pela presença de um não-presente*, então a indústria cultural se define pelo fato de que ela não opõe outra aura em estado de decomposição como um círculo de névoa. No primeiro momento, esta colocação de Adorno pode parecer um tanto quanto distante da temática da capoeira. Podemos, porém, observar que, no caso da arte-luta, a aura pode ser uma expressão das tradições existentes nesta manifestação cultural. A reprodução das tradições não necessita da presença da pessoa que as instituiu (... *presença de um não-presente...*), nem de um manual a ser seguido. Precisa, sim, da consciência da *presentificação* de uma prática comprometida com o não desvirtuamento das tradições que estruturam a cultura da capoeira. Nestes termos, o “... círculo de névoa...”, pode ser compreendido como a aceitação, no imaginário da comunidade capoeirística, da existência destas tradições. Por conseguinte, a manutenção da aura pode ser observada por meio do empenho dos sujeitos/atores da capoeira – mestres, por exemplo –, comprometidos com o caráter renovador/de atualização/manutenção que ela possui.

2.2. NOTA SOBRE ASPECTOS SÓCIO-HISTÓRICOS DO JOGO DE CAPOEIRA

Como já foi destacado, a capoeira tem a sua provável origem nos rituais africanos, podendo ser considerada como o resultado da relação das práticas culturais dos povos negros trazidos da África para serem escravos no Brasil, com outras práticas culturais oriundas das diversas populações que aqui habitavam.

A capoeira tem sido vista sob diversos ângulos: como folclore, esporte, arte, luta, ou ainda como tudo isso ao mesmo tempo. Considera-la como manifestação cultural significa

afirmar o corpo como um dos elementos no qual a simbologia gestual se manifesta. Vale destacar que boa parte das manifestações culturais afro-brasileiras tem no corpo seu artefato privilegiado de realização, ainda que se deva destacar que os seus atores não podem se tornar *escravos do movimento corporal*, comportando-se como reprodutores de gestos e clichês.

Talvez não se possa mais falar em capoeira no singular. Em princípio, ela era compreendida como um veículo de manutenção de práticas culturais dos negros escravos, que a camuflavam como dança para ludibriar o feitor, sem se desprender, porém, do seu caráter de luta. Por conta disso, os *capoeiras* foram, inclusive, utilizados pelas forças políticas de diferentes épocas, como instrumentos que pudessem exercer a função de *desordeiros* nos comícios políticos.

Em nossa pesquisa não se trata, evidentemente, de reavivar um saudosismo simplório, buscando em um suposto passado idílico o lugar e o tempo da “verdadeira capoeira”, risco que freqüentemente se corre quando uma investigação se debruça sobre um objeto de grande apelo popular. Não procuramos, por exemplo, a “verdadeira capoeira” no estilo *angola*. Por um outro caminho, temos procurado, a partir da leitura atenta do percurso dessa expressão cultural que em suas relações com a lógica capitalista forja as entranhas de nossa sociedade, compreender como a capoeira tem se estruturado na direção das demandas dos pressupostos da indústria cultural.

Por certo a capoeira tem atendido aos pressupostos da indústria cultural na medida que vincula a sua valorização a uma possível mercadorização das suas práticas. Ao realiza-la nos marcos da sociedade de consumo, os seus promotores fazem com que ela leve ao que Adorno (1971, 1995) chamou de *coletivização* e de *dissolução do sujeito*. Isso tem como consequência a abertura de uma extensa problemática no universo da capoeira, que vem se alargando cada vez mais, ao se privilegiar demasiadamente os clichês corporais. Nossas observações têm demonstrado que, nos últimos tempos, tornou-se comum a supervalorização de certos movimentos (golpes ou acrobacias) estereotipados, com o correspondente desfrute de posição hierarquicamente especial por seus executores. Essa supervalorização de alguns movimentos leva à desvalorização de outros, menos espetaculares. Esse processo de aceitação dos clichês corporais, na compreensão de Viera (1989), pode fazer encolher o pensamento crítico, sempre tão a perigo nos processos de coletivização impostos pela indústria cultural. Esse *coletivismo* desdobra-se em duas

conseqüências: a desvalorização e exclusão de parte dos capoeiras, com dificuldades na execução dos movimentos mais espetaculares e excitantes para o público, e o solapamento de uma variedade enorme de possibilidades de movimento, correspondentes a multivocalidade do corpo.

É preciso destacar, por outro lado, que entender a mercadorização da capoeira como simplesmente um processo de compra e venda podem ser uma forma simplista, por que não dizer ingênua, de compreender os mecanismos da indústria cultural e, dentro dela, a história viva da capoeira. A arte-luta condensa os processos sócio-históricos e político-educacionais manejadores dos gestos dos seus atores/sujeitos. Não podemos entendê-la desprendida dos elementos constitutivos do percurso das populações que a praticam, pois ela está intimamente imbricada com uma história globalizada, exercendo assim o seu papel testemunhal.

Nesse mesmo contexto, o emprego *en air* ou descontextualizada da palavra *educação* faz com que a entendamos sempre no seu caráter positivo. O processo educacional esteve presente na consolidação e prática de muitas das experiências mais bárbaras dos séculos das luzes. Se assim não fosse, como então entender que muitas crianças sul-africanas não negras se transformaram em adultos que ajudaram a atualizar o racismo? Como entender Auschwitz? Não se elabora um campo de concentração simplesmente de forma intuitiva. Ele exige uma *pedagogia*.

Por outro lado, a transplantação dos valores comerciais dos outros “esportes” economicamente rentáveis – o futebol-espetáculo sendo o maior exemplo – para o universo da capoeira, faz com que ela se adapte a esses valores. Ela se torna, a partir dos desejos produzidos socialmente – *subjetividade objetivada* – mais interessante para as classes e sujeitos que se alimentam do capital e do consumo, para os senhores da indústria cultural. Observa-se que algumas pessoas, ao optarem pela prática da capoeira, o fazem como se escolhessem qualquer outra das inúmeras técnicas corporais hoje ofertadas para perder algumas “gordurinhas” localizadas, submetendo-se, por exemplo, a, para modelar o corpo, sessões diárias de treinamento nas salas de musculação.

É bem provável que a aquisição do *produto capoeira* possa sofrer uma avaliação superficial, no sentido que, se no primeiro momento ele parece atender às “necessidades” do consumidor, passa, pela lógica do consumo, a ser descartado em função da incessante *produção de necessidades* e da promessa da indústria cultural, sempre renovada e jamais

cumprida, de satisfação das necessidades humanas. Isso nos leva ao seguinte questionamento: até que grau de satisfação o contato com este produto resistiria? E se atingir um grau de satisfação mínima, será que o consumidor já terá estabelecido um contato com tal produto, de forma a visualizar a amplitude de possibilidades de atender a sua auto-satisfação que ele, sob outra ordem, poderia expressar? Sabemos que o simples fato de responder a estes questionamentos não nos possibilita problematizar o alcance dos mecanismos que formam a subjetividade daquele que opta pelo produto. Talvez seja necessária a delimitação de um perfil dos consumidores do produto: Quem são eles/elas? O que representam? Quais são, objetivamente, suas demandas de consumo intra e interpessoal?

Quando compreendemos a capoeira como um produto a ser vendido, a sua “embalagem” é moldada de forma diferenciada por cada responsável pela sua comercialização. Pode-se considerar como “embalagem” os diversos grupos de capoeira existentes no Brasil e no mundo, com os seus símbolos, uniformes, rituais e principalmente com a sua forma peculiar de se comportar tanto dentro como fora do ambiente no qual praticam o jogo. É preciso tomar certas precauções quando nos deixamos seduzir por esta embalagem, pois “é da essência das embalagens não dizer a verdade...” assim como, “... é da essência do consumidor iludir-se o tempo todo” (COELHO, 2001). Este comportamento tem que ser, no entanto, compreendido em várias de suas faces, como, por exemplo, o que diz respeito ao plano de relacionamento que os agenciadores da *mercadoria capoeira* possuem com os seus consumidores, como é o caso do misticismo que envolve o jogo e da força simbólica que possui o mestre de capoeira.

3. CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES – PISTAS PARA SUPERAÇÃO DA ORDEM DA INDÚSTRIA CULTURAL

A capoeira, quando considerada parte do processo educacional, pode sugerir “caminhos para a independência cultural e a autonomia de pensamentos que passa pela discussão e pela crítica, para que os indivíduos se instrumentalizem para questionar os padrões éticos e estéticos que lhes são impostos constantemente”. (VIEIRA e ASSUNÇÃO 1999, p. 26). A partir do momento que aceitamos a obediência a certas hierarquias existentes no *universo da capoeira*, ela simplesmente estará reproduzindo as regras vigentes na sociedade em que vivemos. Há, porém, um diferencial significativo, pois aqueles que,

contraditoriamente, podem ser dominantes neste universo (os velhos mestres) são os que se situam entre os subalternos da sociedade contemporânea, ainda que submetidos, cada vez mais, ao império do consumo, das franquias, dos clichês. Isto mostra, por exemplo, que devemos procurar transformações efetivas na ordem social, e não apenas almejar uma substituição de quem ordena, ou seja, mudar apenas o feitor.

Podemos realizar uma relação semelhante, no que tange a questão da capoeira, àquela que Matos (1999) fez entre Língua e Educação. Assim, é possível dizer que a capoeira é para a educação-formação uma experiência *expressionista*, com golpes, movimentos de ataque e defesa, acrobacias e a sua musicalidade, um modo de fazer conhecer o legado de uma cultura secular. Que se lembre que a massificação da capoeira, como produto de consumo *para as massas*, pode ser considerada, ainda, o grande perigo para a manutenção das tradições, que de uma certa forma são muito importantes na cultura do jogo, pois podem ser observadas como o pilar referencial para a resistência à degradação mercadológica. A aceitação a-crítica das “sugestões” impostas aos consumidores (alunos e outros) da capoeira os leva a uma situação de minoridade intelecto-corporal. Pelo que se observa, eles passam a reproduzir a capoeira da mesma forma que a receberam, sem que tenham claro que não são mais que consumidores, anulando-se, assim, como sujeitos. Isso adquire enorme força em tempos neoliberais, quando a cidadania foi equiparada ao consumo.

Assim, faz-se necessário questionarmos que tipo de novos atores pretendemos, quando vinculamos a educação com a capoeira, perguntando como experienciá-la de forma que ela venha a auxiliar na formação crítica.

Essas são algumas das questões que vêm nos acompanhando ao longo da nossa pesquisa, que, esperamos, vá para além da procura de “verdades” totalizantes, e nos ajude a compreender e contribuir para a compreensão e o desenvolvimento de uma das mais importantes pedagogias dos corpos dos brasileiros.

BIBLIOGRAFIA CITADA

ADORNO, Theodor. W. Erziehung nach Auschwitz. In: ADORNO, T. W. *Erziehung zur Mündigkeit*. Vorträge und Gespräche mit Hellmut Becker. (Org. KADELBACH, Gherard.) Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1971.

ADORNO, Theodor W. A indústria cultural. In: COHN, Gabriel (Org.) *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: Edusp, 1978.

ADORNO, Theodor . W. Educação após Auschwitz. In: ADORNO, Theodor. W. Educação e emancipação (Trad. MAAR, W. L.) Petrópolis: Vozes, 1995.

ADORNO, Theodor W. Tempo livre. In: ADORNO, T. W. Crítica cultural e sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

ADORNO, Theodor W. *Prismas: critica cultural e sociedade*. São Paulo: editora Ática, 2001.

BENJAMIN, W. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: *Gesammelte Schriften* (I-2, Org. por TIEDEMANN, Rolf e SCHWEPPENHÄUSER, Hermann). Frankfurt: Surhkamp, 1980.

BRUHS, Heloisa Turini. *Futebol, carnaval e capoeira: entre as gingas do brasileiro*. Campinas, SP” Papyrus, 2000.

COELHO, M. Embalagens mentem até quando são verdadeiras. *Folha de São Paulo*, p. E8, 29/08/2001.

FALCÃO, José L. C. et Vieira Luiz Renato. *Capoeira: história e fundamentos do Grupo de Capoeira Beribazu*. Brasília: Starprint, 1997.

MATOS, Olgária Chaim Féres. Indústria cultural e educação. Disponível em: «<http://www.lab.demac.ufu.br/lab/espec/pt/industrialcultural.html>» Acesso: 10/02/2003.

FALCÃO, José L. C. Proposta de unidade didática de capoeira para o quarto ciclo do ensino fundamental. In: KUNZ, Elenor. *Didática da Educação Física*. Ijuí: Unijuí, 1999.

PIRES, Antonio L. C. S. *A Capoeira no jogo das cores: criminalidade, cultura e racismo na cidade do Rio de Janeiro (1890 – 1937)*. (Dissertação de Mestrado), História, Campinas – SP, UNICAMP, 1996.

PUCCI, Bruno et all. *Adorno: o poder educativo do pensamento crítico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

REIS, Letícia V. de Souza. *Negros e brancos no jogo da capoeira: a reinvenção da tradição. (dissertação de mestrado)*. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 1996.

SCHWARTZ, Roberto. Nacional por subtração. In: Schwartz, Roberto. *Cultura e política*. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

SOARES, Carlos E. L. *A negregada instituição: os capoeiras na Corte Imperial*. Rio de Janeiro: Access, 1999.

SOARES, Carlos E. L. *A capoeira escrava e outras tradições rebeldes no Rio de Janeiro (1808-1850)*. 2ª Edição revisada e ampliada. Campinas, SP: editora da Unicamp/Centro de pesquisa em História social da Cultura, 2002.

VIEIRA, Luiz Renato et ASSUNÇÃO, Röhrig M. *Mitos, controvérsias e fatos construindo a história da capoeira*. Brasília, 1998. (digitado).

_____. *O jogo da Capoeira: Corpo e Cultura popular no Brasil*. Rio de Janeiro: SPRINT, 1995.

_____. *A capoeiragem disciplinada: Estado e cultura popular no tempo de Vargas*. *Revista História & Perspetivas*. Uberlândia, 7, 1992:111-132.

_____. *Criatividade e clichês no jogo da capoeira: A racionalização do corpo na sociedade contemporânea*. *Revista Brasileira de ciências do esporte* 11 (1), p. 58-63. 1989.