

Malícia – die List der Capoeira Angola

Das Kampftanzspiel *Capoeira* wurde vom Zeitpunkt der ersten dokumentierten Benennung bis heute mehrmals illegalisiert und war ein Teil des subversiven Widerstands gegen die Unterdrückung in den jeweiligen politischen Systemen Brasiliens. In diesem Klima entstand eine spezifische Eigenschaft, die *Malícia*, die prägend für das Spiel der *Capoeira* ist. *Malícia* kann als ein Umgang mit der Logik der Herrschenden durch den Austausch des Präferenzwertes auf der markierten Seite der Differenzierung zwischen gut und schlecht bezeichnet werden. Diese Verschiebung des Präferenzwertes von vermeintlich *gut* zu vermeintlich *schlecht* spiegelt sich in der Praxis wieder.

1.1 Hintergrund

Es existiert eine Legende von der Entstehung der Capoeira, die besagt, dass die Sklaven in Brasilien sich diese Kampfkunst ausdachten und sie als Tanz tarnten. Diese Legende lässt sich nicht belegen. Anhaltspunkte existieren, dass Capoeira wie ein Mosaik entstand und vorwiegend afrikanische, aber auch europäische und indigene Anteile besitzt. Das Kampftanzspiel entwickelte sich in einem Klima der Unterdrückung und Versklavung vieler Menschen durch die Kolonialmächte in Brasilien. Auf einer individuellen Ebene stellte sich für die unterdrückten und/ oder versklavten Menschen die Frage nach dem eigenen Überleben. Eine mögliche Antwort auf diese Frage war die *Malícia*, die List.

Malícia kann als ein Umgang mit der Logik der Herrschenden bezeichnet werden. Im Sinne einer Negativsprache tauscht dieser Umgang den Präferenzwert aus auf der markierten Seite der Differenzierung zwischen *gut* und *schlecht* (Baecker, 2010,3, S.19).

Praktisch umgesetzt kann das bedeuten: Mit einem Lächeln dem Befehl begegnen; mit Vortäuschung von Demut unter Umständen eine größere Essensration zugeteilt oder gar Ausgang zu bekommen. Dies kann als ein Zweck der List bezeichnet werden. Was vormals als schlecht kategorisiert wurde, also List und auch Verrat, wurde umgekehrt und als gut attribuiert. Dabei gilt es zu beachten, was Röhrig Assunção (1999, S.1) bemerkte: „Capoeira war und ist weniger ein Beispiel für heroischen Widerstand in offener Konfrontation als für flexible Aneignung und subtile Selbstbehauptung.“ Man kann dies als postheroisches Handeln bezeichnen. Dies spiegelt sich im intuitiven Spiel der Capoeira Angola wider, welches im Folgenden skizziert wird, um die ihr innewohnende *Malícia* zu erläutern:

Der Zusatz Angola bezeichnet den traditionelleren Stil der Kampfkunst Capoeira. Die Praktizierenden dieses Stils werden Angoleiros genannt. Wie in fast allen Stilen der Capoeira, geht es in der traditionelleren Form des Angola nicht um direkte Tref-

fer oder bestimmte Angriffe. Eher findet ein Dialog zwischen zwei Spielern¹ statt. Einer macht eine Angriffsbewegung, auf die sein Gegenüber mit einer Ausweichbewegung reagiert. Das Ausweichen kann wieder an eine Angriffsbewegung geknüpft werden und so fort. Es kann auf verschiedenen Ebenen taktisch und strategisch oder auch intuitiv gespielt werden. Die *Malícia* entfaltet sich zwischen den Zeilen dieses Kampftanzspiels.

1.2 Praxis der Vadição



Abb. 1 Roda do Cais do Valongo, Rio de Janeiro (Kabula, 2012)

Was wird sichtbar?

Auf diesem Bild wird die typische Umsetzung sichtbar – Capoeira in Form einer Roda, einem Kreis, in dem sich zwei Spieler bewegen, begleitet von perkussiver Musik und Gesang.

¹ Um die Lesbarkeit zu vereinfachen, wird auf die zusätzliche Formulierung der weiblichen Form verzichtet. Ich weise darauf hin, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form als geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.



Abb. 2. Roda do Lavradio, Rio de Janeiro (Aluandê, 2012)

Im Zentrum des zweiten Bildes ist ein Mann sichtbar, der hochspringt; vor ihm ein Mann, der sich duckt und dabei nach vorne gebeugt scheinbar eine Bewegung vorbereitet. Die beiden befinden sich zwischen stehenden und sitzenden Personen. Die Stehenden im Hintergrund halten Percussion-Instrumente. Sitzende wie Stehende schauen auf die Handlungen der beiden Spieler im Zentrum des Fotos.

Was ist noch nicht sichtbar? Oder: Wie funktioniert das, was wir sehen?

In der auf dem zweiten Bild abgebildeten Situation sind verschiedene Möglichkeiten für den Fortgang des Spiels denkbar. Eine Variante wäre, dass der Spieler rechts im Bild mit seinem rechten Fuß einen Tritt in Richtung seines Opponenten appliziert. Der Springende weicht einfach nach hinten aus und macht dabei ein erstauntes Gesicht. Vielleicht macht er im folgenden Ausweichen eine Bewegung, als würde er stolpern, vielleicht stolpert er auch wirklich - als unbedarfter Zuschauer könnte das schwer zu beurteilen sein. Nach dem Stolpern wischt er sich scheinbar erleichtert den Schweiß von der Stirn und nähert sich wieder lächelnd und tänzelnd dem anderen. Diese Variante steht beispielhaft, es gäbe viele Möglichkeiten für den weiteren Verlauf des Spiels.

Wer hier zwischen den Zeilen des Spiels liest, findet einige Elemente der *Malícia*. Der vormals Springende spielt mit der Wahrnehmung des anderen, wenn er vor dem Tritt zurückstolpert, sich nach dem Motto *gerade noch mal Glück gehabt* den Schweiß von der Stirn wischt und sich dann wieder lächelnd nähert. Erst lässt er durch seine vorgetäuschte, erstaunte Reaktion dem anderen scheinbar die Oberhand, dann nähert er sich mit einem Lächeln, bei dem ich sagen würde, *er führt etwas im Schilde*. Die Ambivalenz dieser Handlungsweise gibt keinen Anhaltspunkt über die wahre Absicht des Spielers. Das Verbergen der eigentlichen Absicht ist eine Bedingung für *Malícia*.

Neben dem Einfluss der Spieler gibt es den der Musik. Der Vorsänger kann ein Spiel provokant, mäßigend oder auch fröhlich beeinflussen. Das bedeutet nur bedingt, dass die Spielenden hierauf entsprechend reagieren. Auch hier kann es sich um eine List handeln, zum Beispiel kann der Sänger die schönen akrobatischen Bewegungen des einen Angoleiros loben, um dem anderen einen Vorteil zu verschaffen. Der Akrobat will dann sein Repertoire zeigen, der andere bewegt sich mit, wartet dabei – möglicherweise lächelnd – auf die Möglichkeit für einen Fußfeger. *Malícia* geht also nicht nur von den beiden Spielern im Zentrum der Roda aus.

2. Resümee

Mit diesem Beispiel wurde skizziert, was das Capoeira Angola Spiel und die *Malícia* ausmachen. Unter Umständen klingt es so, als bestünde das Spiel nur aus Täuschungen. Dem ist nicht so. Es ist ein komplexes Zusammenspiel unterschiedlicher Faktoren, das nach informellen Regeln verläuft. Diese gelten für einen Moment und verändern sich in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation. Es gibt Prinzipien, auf deren Einhaltung von allen geachtet wird. So gibt es einen Verhaltenskodex, der eine Art Metavertrauen gewährleistet und einer sozialen Kontrolle durch alle Teilnehmenden unterliegt. In der Roda kann alles passieren, solange es in der kodierten Form und somit Capoeira bleibt. Zum Beispiel darf kein Freikampf entstehen und Faustschläge sind ausgeschlossen.

Am Ende eines Spiels steht ein Händedruck beider Beteiligten und sie verlassen den Innenraum des Kreises. Was nicht festgestellt wird und wofür es zumindest im Stil Capoeira Angola keine Kriterien gibt, ist die Frage nach dem Sieger und dem Besiegten. Die Handlungen der beiden Spieler in der Roda können in einem Moment einen antithetischen Charakter tragen und im nächsten völlig harmonieren. „Es geht um etwas“, wie es Huizinga (1939, S.34) beschrieb. „Dieses Etwas ist jedoch nicht das materielle Ergebnis der Spielhandlung, (...) sondern die ideelle Tatsache, dass das Spiel geglückt ist.“

Durch die stets wiederholbare Umkehrung der herrschenden Logik im Capoeira Spiel kann nicht definiert werden, was vermeintlich *gut* oder vermeintlich *schlecht* ist. Als Beobachter bin ich auf meine eigene Fähigkeit zur Differenzierung angewiesen. Die *Malícia* bedingt ein Kippbild in der Unterscheidung von Gewinnen und Verlieren und auch in der von Held und Bösewicht. Capoeira Angola ist in diesem Sinne postheroisch, denn die *Malícia* der erfahrenen Spieler verbirgt deren Intention. Der gute Spieler ist der, dessen List nicht wahrgenommen wird und der die von ihm beabsichtigte Situation erkennt.

Literatur

- | Vargas, T. (2012). Sobre a „Malandragem“ e a adaptabilidade da Capoeira!. Zugriff am 10. Juni 2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=SWqci9ypkmM>

- Röhrig Assunção, M. (1999). *Capoeira. Zur Geschichte einer afro-brasilianischen Kunstform zwischen Anpassung und Widerstand, in Aneignung und Selbstbehauptung in der Geschichte der Europäischen Expansion*, Edition Dietmar Rothermun, Oldenbourg (S. 317-44). München.
- Röhrig Assunção, M. (2005). *Capoeira. The History Of An Afro-Brazilian Martial Art*. London & New York: Routledge.
- Jullien, F. (2006). *Vortrag vor Managern über die Wirksamkeit und Effizienz in China und im Westen*. Berlin: Merve Verlag.
- Huizinga, J. (1939). *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam: Pantheon.
- Da Silva, L. (Hrsg.). (2007) *Dossiê, Inventario pra registro e salvaguarda da capoeira como patrimônio cultural do Brasil*, Brasilia: IPHÂN.
- Centro Ypiranga de Pastinha (2007). *Interview mit Mestre Manoel*. Paris: Helico.
- Baecker, Dirk (2010,3). *Negativsprachen aus soziologischer Sicht*. Tel Aviv: Vortrag.