

O ATOR-REDE NA RODA DE CAPOEIRA

Autor: Abia Lima de França (Universidade Federal da Bahia, E-mail: abialimadefranca@hotmail.com)

Co-autor: Patrícia Silva (Universidade Federal da Paraíba, E-mail: silva.131313@gmail.com)

Orientador:

Resumo: Quando pensamos numa roda de capoeira, a primeira imagem que nos vem à mente são os jogadores, a música e os instrumentos, ou seja, o espaço híbrido de sujeitos (humanos) e de objetos/coisas (não humanos). Na perspectiva da ontologia dos objetos e a partir do arcabouço teórico do ator-rede, reconhecemos que esses objetos/coisas constituintes da roda de capoeira, invadem materialmente e participam socialmente dessa prática. Assim, uma questão cada vez mais pertinente é de como entendemos e trabalhamos com esses objetos/coisas, principalmente quando o pensamento pós-humanista passa a incorporar atores não humanos como elementos essenciais para a compreensão do social. Pensar uma teoria que observa a ação do ser humano no objeto/coisa, e que, esse objeto/coisa também age no humano, imprimindo a mesma função, o mesmo encargo no momento da ação, parece bastante oportuno, nessa perspectiva, esse trabalho é um ensaio teórico que faz parte de uma pesquisa maior que representa uma crítica à visão antropocêntrica de mundo dialogando com a Teoria Ator-Rede. A ideia do ator-rede na roda de capoeira pode ajudar a criar novas concepções, pois é mais uma possibilidade de apreender e a observar a participação de humanos e não humanos em seus espaços de atuação.

Palavras-chave: Teoria Ator-Rede, Roda de Capoeira, Instrumento Musical.

1 Introdução

Com a intenção de encarar a unilateralidade e o rigor inseridos pela visão humanista moderna, que “faz do homem o valor supremo, e que vê nele a medida de todas as coisas” (JAPIASSÚ; MARCONDES, 1996, p. 132) nasce o pensamento pós-humanista que defende que precisamos ir além da ideia de unicidade dos sujeitos (humanos) e acolha um mundo material também pela interferência de outros agentes (não humanos).

Nós, humanos, usamos ferramentas e tecnologias, ou seja, coisas/objetos para aumentar as nossas capacidades e os nossos sentidos, e esses não humanos produzem profundas mudanças no comportamento, na cultura, no conhecimento. Assim, pensar uma teoria que observa a ação do ser humano no objeto/coisa, e que, esse objeto/coisa também age no humano, imprimindo a mesma função, o mesmo encargo no momento da ação, parece bastante oportuno.

O interesse nos não humanos, imbricados, entrelaçados nesse artigo, foi despertado pelo modo como as coisas/objetos são atores admiráveis na roda de capoeira dialogando com a Teoria Ator-Rede (ANT), pois como menciona Latour (2005) é a invasão do não humano na análise social, deixando esse de ser, apenas artefato, e passando a ter participação nas ações

em situações cotidianas que, conseqüentemente, provocam transformações.

Para tanto a nossa proposta é analisar os instrumentos musicais (objetos/coisas) integrantes da roda de capoeira utilizando a sociologia das associações, que entende e descentraliza a noção de práticas sociais de suas amarrações nos humanos, isto é, pensa a noção do além-homem, dando visibilidade também às coisas/objetos, aos não humanos (LATOURE, 2005). Trata-se, portanto, de um ensaio teórico, ou seja, um estudo que consiste em uma exposição lógica e reflexiva, com argumentação rigorosa, alto nível de interpretação e julgamento pessoal (SEVERINO, 1996).

2 A Roda de Capoeira

A capoeira surge de uma cultura de diáspora, não tendo a precisão do lugar ou da região (SOARES, 2013)¹, mas é sabido que diversos povos negros, indígenas e brancos cooperaram para o seu surgimento, tendo contribuições significativas dos africanos escravizados que foram trazidos para o Brasil e criaram essa manifestação cultural afro-brasileira. De acordo com Vieira e Assunção (1998), não há fonte documentada da presença da capoeira no interior antes do final do século XIX, a sua difusão ocorre, a partir de 1850, do Norte e Nordeste para o Sudeste do Brasil.

Esse fenômeno social se iniciou em Salvador, no Recife e no Rio de Janeiro, depois foi para outros locais do Brasil com maior intensidade e representatividade no contexto nacional (BRASIL, 2007). O termo capoeira é de origem tupi-guarani que significa “mato ralo”, porém também já denotou indivíduo desordeiro, peça de moinho, cesto que guardava aves, espécie de jogo atlético (REGO, 2015), dentre tantos outros significados que atravessaram diversos contextos culturais e sociais.

Assim, a capoeira permite múltiplos sentidos e concepções, atualmente, considerada como ‘arte marcial brasileira’ ou ‘esporte brasileiro’ (FRIGERIO, 1989). Mas, concebemos a capoeira como uma prática corporal que abrange jogo, luta, dança, arte, malícia, permeada de elementos educativos, históricos, culturais, artísticos, estéticos, éticos, técnicos e filosóficos que é fruto de dinamismo de lutas e tensões em torno de seu reconhecimento e sua expansão em diversos espaços formais e não formais.

Em 2008, ocorre um marco relevante para o reconhecimento nacional da capoeira, pois ela foi tombada como Patrimônio Cultural Imaterial do Brasil pelo Instituto de

¹ Informação verbal de Carlos Eugênio Líbano Soares no Seminário Dança e Cidadania, Memória e Tradição no Brasil e na América Latina, no dia 28 de agosto de 2013, ocorrido na Faculdade de Educação da UFBA, sob coordenação de Amélia Conrado.

Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). E em 2014, a roda de capoeira foi reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO) deixando evidente a importância dessa manifestação cultural para todos.

Dessa forma, para estabelecer nexos entre a educação e a capoeira, tomamos o estudo de Brandão (1991) quando afirma que a educação pode estar presente nas redes e estruturas sociais, mesmo não havendo ensino formal/escola. Isso ocorre tanto no jogo quanto na roda de capoeira, onde há uma conexão entre recursos humanos e materiais que permitem processos de ensino-aprendizagem que são relevantes para troca de conhecimento; resgate histórico e cultural; trabalhar valores como respeito, solidariedade, hierarquia; afirmação da identidade; valências físicas como resistência, força, agilidade, coordenação motora, percepção espacial e temporal; harmonia; interação; inclusão social; formação do sujeito crítico e autônomo.

Nessa perspectiva, no ritual da roda de capoeira, os corpos dos capoeiristas expressam movimentos, desejos, intenções, subjetividades, objetividades, trazem consigo imposições do comportamento social. Os corpos que festejam, narram saberes, demonstram gestualidades, sentem cheiros, gritam, encenam, refletem relações históricas entre colonizador e colonizado (CASTRO JÚNIOR, 2014), gingam, atacam, defendem, ludibriam, disputam, dialogam, tocam instrumentos, batem palma, respondem o coro, entoam ladainhas, resistem, lutam e descobrem na capoeira a sua forma de sobrevivência e divertimento.

Assim, faremos o recorte, especificamente, da roda de Capoeira Angola (Foto 1), pois apresenta aspectos lúdicos, criativos, interativos, harmônicos e ritualísticos, tendo as seguintes características: malícia (jogo na manha), complementação (jogo de pergunta e resposta/ ataque e defesa), jogo baixo, ausência de violência (proporciona divertimento e prazer), movimentos bonitos (controle do corpo), música lenta (ritmo cadenciado), importância do ritual e teatralidade (FRIGERIO, 1989).

Foto 1 - Roda de Capoeira Angola no Forte da Capoeira em Salvador em 2011.



Fonte: Arquivo pessoal.

Esta vertente busca manter as tradições como ludicidade e ritualidade que se diferencia da ‘eficiência’ da Capoeira Regional (ABIB, 2017) na qual há diminuição ou perda desses aspectos citados anteriormente, além de ser considerada só luta.

Com relação aos recursos materiais para a formação da bateria, também chamada de orquestra e charanga da Capoeira Angola é composta por: três berimbaus com as cabaças de variados tamanhos que emitem sons diferentes (gunga - grande; médio - média; e viola - pequena), um ou dois pandeiros, um agogô, um reco-reco e um atabaque havendo uma sintonia entre os instrumentos e o jogo de capoeira. Enquanto na Capoeira Regional, utilizam-se um berimbau e dois pandeiros. É válido salientar que a bateria é fundamental para dá harmonia, ritmo, conectar os capoeiristas; além de caracterizar o tipo de jogo e possibilitar momentos de alegria, diversão, (des)prazer, liberdade, brincadeira e expressão corporal.

3 Teoria Ator-Rede

A ontologia dos objetos trabalha na ótica que pessoas e objetos ocupam o mesmo lugar, hierarquicamente falando. “Pensar os sujeitos sem objetos, ou os objetos sem sujeitos, só pode ser uma forma ‘mágica’ ou artificiosa em purificar os híbridos e pensar o social de forma simplista” (LEMOS, 2012, p. 37). Fortalecendo esse entendimento Latour (1994), diz que somos quase-sujeitos e quase-objetos, e quanto mais temos um, mais temos o outro. Seguramente, o contato com a coisa material denota uma compreensão do indivíduo que começa a se expandir além das pessoas para incluir e considerar também materiais físicos e suas propriedades particulares (DOURISH et al., 2014).

Aceitar a socialidade dos objetos/coisas nas relações entre humanos, também é aceitar que esses objetos/coisas comungam ativamente da vida social humana. “Não existe um caso em que as pessoas existam sem objetos materiais, nos quais não estão cercados, moldados e definidos por suas interações-objeto” (DOURISH et al., 2014, p. 90, tradução nossa).

A respeito disso Martin Heidegger em seu ‘mundo das coisas’, discorre sobre a relação entre o sujeito e o objeto como algo conectado, como pertencentes ao mesmo conjunto, porque seus significados estão relacionados, sendo assim o indivíduo está sempre situado no mundo das coisas, no *Dasein* (o ser-aí), é o que podemos chamar de redes sociotécnicas (CHRIST, 2015).

As redes sociotécnicas diz respeito a um aglomerado de relações humanas com os

objetos/coisas, bem como, da interação destas partes distintas. Segundo Callon (2008, p. 308),

A implicação importante na rede sociotécnica reside em que se quer saber o que é transportado entre os pontos, conhecer como são e de que maneira ocorrem os deslocamentos, o que está circulando, apreciar o que está em causa, o que está se fabricando como identidade, a natureza do que se desloca, etc.

Na análise das redes sociotécnicas pretende-se explorar os deslocamentos entre os nós, concentrando-se nos pontos de associações destes, tais como: em qual momento persuadem, seduzem, resistem e comprometem-se mutuamente à medida que se unem (FENWICK; EDWARDS, 2010).

Latour (1994) compreende que as redes sociotécnicas abrangem um espaço abundante de possibilidades que favorecem a produção e a circulação de conhecimento. Aquele que age e se movimenta, modifica o cenário e deixa rastros, de modo que cabe ao pesquisador descrever as marcas deixadas pelos atores (humanos e os objetos/coisas), delineando as conexões existentes entre eles.

Com o conceito de redes sociotécnicas tem-se uma ontologia do social em termos da interdependência não-hierárquica entre atores humanos e não humanos. Conforme explica Dourish e colaboradores (2014, p. 89, tradução nossa):

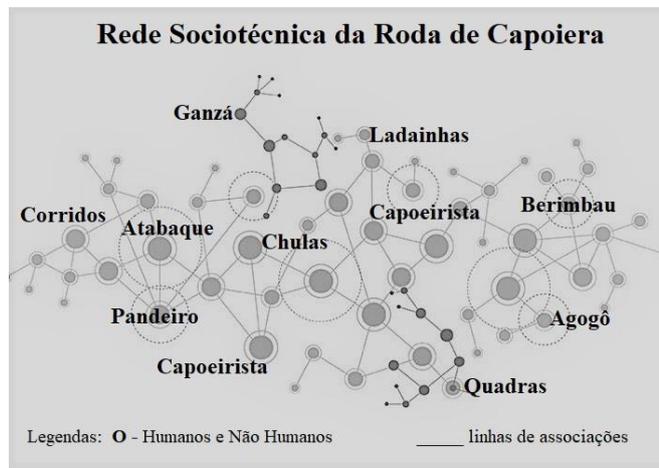
Os objetos estabelecem e mantêm relações sociais, que incluem como eles são usados, apropriados e entendidos pelas pessoas, mas, também, como eles unem [ou desunem] as pessoas, moldam nosso lugar no mundo social e vivem uma vida própria.

Por decorrência, institui-se a necessidade de seguir as pessoas e as coisas nas redes sociotécnicas. Como aquelas, elas se transportam nessas últimas. Esta abordagem teórica é justamente o que Latour (2004) chama de Actor-Network Theory (ANT). A sigla, do original em inglês, significa formiga, constituindo uma metáfora para o detalhismo e a qualidade do rastreador de trilhas, seguindo os caminhos traçados, assim como, a formiga faz em sua caminhada (LATOURE, 2005).

4 O Ator-Rede na Roda de Capoeira

Observamos que a roda de capoeira é um híbrido de objetos/coisas (Figura 1): os instrumentos musicais e as cantigas, e sem esses objetos/coisas na trama social, os capoeiristas não existem, e conseqüentemente a roda de capoeira também não (LEMOS, 2013).

Figura 1 – Rede Sociotécnica.



Fonte: As autoras.

Latour (1994) afirma que o humano nas redes sociotécnicas é mais um nó, no interior das ações que se desenvolvem nessas redes, e que cada nó (humano/objetos/coisa) existente estão relacionados um com os outros, bem como dá suporte e força aos fios interligados. Nessa perspectiva a ANT trata sobre em “seguir as coisas através das redes em que elas se transportam” (LATOURE, 2004, p. 397), sendo assim, sigamos as coisas/objetos da roda de capoeira.

O berimbau também chamado de “ humbo, rucumbo, hungu e lucungo, nas várias línguas que se falam em Angola, são os étimos de dois sinônimos de berimbau em uso no Brasil – gunga, na Bahia, e urucungo, na região centro-sul” (CARNEIRO, 1977, p. 19). Posteriormente, o berimbau assume o símbolo da capoeira em qualquer lugar do mundo, considerado quase um sinônimo dessa manifestação cultural. Rego (2015) ainda acrescenta que o berimbau é conhecido por marimbau, orucungo, oricungo, rucungo, berimbau de barriga, gobo, bucumbumba, macungo e matungo.

É bastante comum observar que nas relações sociais os humanos são geralmente percebidos de forma hegemônica, onde os objetos/coisas são sempre passivos à ação desses humanos, “é a necessidade de purificação através da divisão” que é sempre a tentativa de separação entre o sujeito e o objeto (LATOURE, 1994). Para Dourish e colaboradores (2014, p. 87, tradução nossa): “Isto não é para sugerir que os objetos são equivalentes, independentes ou sensíveis como os seres humanos, mas reconhecer que eles têm uma existência” e que eles provocam uma ação.

Ainda com relação à relevância dos objetos no ritual da roda, especificamente o berimbau, Columá e Chaves (2015, p. 33) dizem que “é ele quem

chama através de um toque específico os jogadores para a roda, é a partir dele que se começa e termina o ritual. Assim sendo, o instrumento serve como balize principal dentro do ritual da capoeira”, ele é considerado o instrumento fundamental de uma roda. Para a confecção do berimbau (Foto 2) é preciso ter a madeira biriba, a cabaça, o arame (aço), o barbante e o couro, tendo como acessório o dobrão ou a pedra, a baqueta e o caxixi² para experimentar os diversos toques de berimbaus.

Foto 2- Oficina de confecção de berimbau (Projeto Capoeiragem da UFBA em 2011) na comunidade da Avenida Peixe em Salvador.



Fonte: Arquivo pessoal.

Os nomes dos toques de berimbaus na Capoeira Angola criado por Mestre Pastinha foram: São Bento Pequeno, São Bento Grande, Angola, Santa Maria, Cavalaria, Amazonas e Iúna. Enquanto na Capoeira Regional de Mestre Bimba utilizava-se: São Bento Grande, Benguela, Cavalaria, Santa Maria, Iúna, Idalina e Amazonas (REGO, 2015). Para cada toque do berimbau existe um tipo de jogo específico que pode ser rápido, manhoso, floreado, atento, cadenciado, entre outros, isso reafirma a importância dos objetos na manutenção do ritual da roda.

Abib (2017, p. 194) nos mostra a importância do berimbau na roda de capoeira ao afirmar que:

O pé do berimbau, local de entrada e saída do jogo na capoeira angola, é um lugar sagrado onde se juntam o início e o fim, o passado e o presente, o céu e a terra, o bem e o mal, a vida e a morte. A morte é sempre uma possibilidade latente. Todo capoeira sente sua presença ao agachar-se ao pé do berimbau.

Com relação às cantigas cantadas na capoeira tem: as ladainhas que podem contar a história de um personagem da capoeira, algo importante da manifestação cultural e do cotidiano (exclusiva da Capoeira Angola); as quadras que são compostas de quatro versos e

² Considerado pequeno chocalho feito com palha trançada e base da cabaça, no interior dele ainda existem sementes que emitem som específico (REGO, 2015).

estrofes (específico da Capoeira Regional), as chulas e os corridos que são entoados nos dois estilos. As músicas desempenham um papel relevante nas rodas, pois ajudam a manter a tradição, a história, os saberes populares; (re) produzir valores da sociedade e abordar normas no universo da roda de capoeira.

Observamos como os objetos/coisas, ajudam a constituir relações sociais e ao mesmo tempo são partícipes ativos na construção do conhecimento individual e coletivo na roda de capoeira, pois esses, além de serem fisicamente manipulados e rotineiramente usados, inclui um entendimento que nos relacionamos com eles e com as maneiras pelas quais habitam tal ambiente (DOURISH et. al., 2014).

O pandeiro (Foto 3), no espanhol *pandero*, desde século XVI tem sido utilizado nas diversas manifestações culturais e religiosas na Espanha, na Índia, em Toledo e em Madri. No Brasil, o pandeiro chegou através dos portugueses, em 1549, e faz parte dos folguedos dos negros (REGO, 2015). Esse instrumento continua sendo utilizado nas diversas manifestações culturais como samba de roda, frevo e capoeira, por exemplo; e é composto pelos seguintes componentes: aro, pele de animal ou material sintético, soalhas, abafador e conjunto de esticadores.

Foto 3 – Pandeiro.



Fonte: <http://www.canaldocapoeira.com/2017/02/instrumentos-de-capoeira.html>.

Os objetos/coisas estabilizam e conservam relações sociais à medida que são utilizados e reconhecidos pelos humanos e também pelas conexões que estabelecem. Nessa perspectiva as ideias da ANT na roda de capoeira podem ajudar a abrir novas concepções, pelas quais o fazer da roda é realizado, pois esses abrangem formas diferente, em diferentes redes, e com efeitos diferentes. Ademais, é mais uma possibilidade, de como construir uma metodologia que permita apreender e a observar a participação de humanos e não humanos em seus contextos de atuação.

O atabaque (Foto 4) é de origem árabe, instrumento oriental antigo, provavelmente trazido para o Brasil através dos portugueses, sendo utilizado nas diversas manifestações religiosas (REGO, 2015) como Candomblé e Umbanda; e também na Capoeira Angola. O referido instrumento é feito com a madeira, os aros de ferro e a

pele de animal, geralmente a de boi, tem como acessório o suporte “pé” do atabaque, que pode ser de ferro ou madeira.

Foto 4 - Atabaque



Fonte: Arquivo pessoal.

O reco-reco ou ganzá (Foto 5) é feito de gomo de bambu e tem sulcos transversais (REGO, 2015) utiliza-se a baqueta para tocá-lo, horizontalmente num sentido de vai e vem.

Foto 5 – Reco-Reco



Fonte: <http://www.canaldocapoeira.com/2017/02/instrumentos-de-capoeira.html>.

E por fim, o agogô (Foto 6) vem do *nagô* que quer dizer sino, esse é instrumento musical de percussão de ferro (REGO, 2015), sendo presente nas manifestações religiosas. É dito de nota que os pandeiros, agogôs, reco-recos e atabaques desempenham funções coadjuvantes no ritual, mas juntos colaboram na harmonia e musicalidade da roda de capoeira.

Foto 6 – Agogô



Fonte: <http://camangulacaapiranga.webnode.pt/historia-da-capoeira/>

No início da roda de Capoeira Angola, forma-se a bateria tendo capoeiristas segurando os instrumentos e os demais se posiciona em círculo (Foto 7). O (a) capoeirista mais velho (a) comanda a roda tocando o gunga, começa o ritual cantando a ladainha, e entra os três berimbaus (toques de Angola, São Bento Pequeno e São Bento Grande) e os pandeiros acompanhando.

Foto 7 – Bateria da Capoeira Angola.



Fonte: Arquivo pessoal.

Logo depois, quando é entoada a chula e o corrido, tocam-se o agogô, o reco-reco e o ataque em harmonia e os capoeiristas começam a repetir e responder o coro. A partir do corrido, pode-se começar o jogo, agacham-se dois capoeiristas no pé do berimbau, pedem proteção a Deus e/ou aos orixás, cumprimentando-se e realizam os movimentos de saída como aú e rabo de arraia.

Nesse sentido, o jogo se desenvolve havendo, geralmente, respeito entre ambos que dialogam corporalmente, realizando gingas, floreios, cabeçadas, bananeiras, armadas, tesouras, rabos de arraia, bênçãos, rasteiras, chamadas de angola, dentre tantos outros movimentos de ataque e defesa conhecidos ou inventados naquele tempo e espaço. Esse jogo pode ser encerrado quando o gunga chamar, para isso os dois jogadores precisam estar atentos no que está sendo cantado e tocado na roda, ou um dos capoeiristas decide pelo término do jogo, sendo que em ambas as situações terminam no pé do berimbau com o aperto de mão e/ou abraço entre os capoeiristas.

Outros jogos começam e terminam, outras pessoas tocam os instrumentos da bateria, respondem o coro, até que é entoado o último corrido intitulado “Adeus, adeus, boa viagem”, e assim encerra-se esse ritual, levando a necessidade de reflexão

dos indivíduos, aprimoramento da técnica, maior compreensão dos aspectos históricos, culturais e ritualísticos; também proporcionam sentimento de (des)prazer, alegria, magia; e outras situações que são singulares e inimagináveis, mas permanecem os aprendizados da roda de capoeira e vida.

4 Considerações Finais

Descentrando o humano da posição de únicos mensageiros da ação e trazendo os objetos/coisas como atores sociais tangíveis e com a importância, o ensaio considera que, a interação desses objetos/coisas com os indivíduos, implicam em confrontos cognitivos, mudando sua forma de pensar, fazer, aprender e agir no ambiente onde vivem, ou seja, em um campo específico que se caracteriza por um espaço de relações entre grupos com distintos posicionamentos sociais onde se manifesta as figuras de autoridades (BOURDIEU, 1988), aumentando, transformando e favorecendo a capacidade social desses indivíduos, na reelaboração de novos conceitos e informação e, conseqüentemente de conhecimento.

Uma questão cada vez mais importante é a de como entendemos e trabalhamos com os objetos/coisas cotidianos à nossa volta, pois reconhecemos que esses ocupam fisicamente e compartilham socialmente nossas vidas. Nesse artigo sobre a ‘O ator-rede na roda de capoeira’ expomos um olhar a cerca dessa abordagem orientada ao objeto a partir da Teoria Ator-Rede.

Observamos que uma metodologia orientada ao objeto, explora as maneiras pelas quais os objetos ajudam os seres humanos a fazer sentido, e ao mesmo tempo a manter relações e a trabalhar em conjunto (DOURISH et al., 2014). Knorr-Cetina (2001) afirma que a noção de uma sociedade do conhecimento sugere que a prática centrada no conhecimento, focada em objetos epistêmicos (que podem ser coisas naturais, instrumentos, objetos cientificamente gerados, etc.), torna-se uma parte importante de todas as áreas da vida social.

Referências

ABIB, P. R. J. **Capoeira Angola: cultura popular e o jogo dos saberes na roda**. 2 ed. Salvador: EDUFBA, 2017.

BOURDIEU, P. **Homo Academicus**. Stanford, CA: Polity Press, 1988.

BRANDÃO, C. R. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BRASIL. Ministério da Cultura. Dossiê: **Inventário para Registro e Salvaguarda da Capoeira como Patrimônio Cultural do Brasil**. Brasília: IPHAN, 2007.

CALLON, M. Dos estudos de laboratório aos estudos de coletivos heterogêneos passando pelos gerenciamentos econômicos. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 10, n. 19, p. 302-321, jan./jun. 2008.

CARNEIRO, E. Capoeira: **Cadernos de Folclore**, 1977. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B2_ZK-qR9WEKMDU0ZWpqcEtxeFk/view>. Acesso em: 12 set. 2017.

CASTRO JÚNIOR, L. V. **Festa e corpo**: as expressões artísticas e culturais nas festas populares baianas. Salvador: EDUFBA, 2014.

CHRIST, O. Martin Heidegger's Notions of World and Technology in the Internet of Things age. **Asian Journal of Computer and Information Systems**, v. 3, n. 2, April, p. 58-64, 2015.

COLUMÁ, J. F.; CHAVES, S. F. As relações do sagrado no jogo de capoeira. In: POCHAT, A.; SIMPLÍCIO, F. (Org.). **Pensando a capoeira: dimensões e perspectivas**. Rio de Janeiro: MCEG, 2015. p.29-42.

DOURISH, P. et al. **An Internet of Social Things**. 2014. Disponível em: <<http://www.dourish.com/publications/2014/InternetOfSocialThings.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2017.

FENWICK, T.; EDWARDS, R. **Actor-Network Theory in Education**. London, New York: Routledge, 2010.

FRIGERIO, A. Capoeira: de arte negra a esporte branco. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 4, n. 10, p.85-98, 1989.

JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. **Dicionário básico de filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: 34, 1994.

LATOUR, B. Por uma antropologia do centro. **Revista Mana, Rio de Janeiro**, v. 10, n.2, p.397-414, out. 2004.

LATOUR, B. **Reassembling the social**: an introduction to actor-network theory. New York: Oxford University Press, 2005.

LEMOS, A. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LEMOS, A. **A comunicação das Coisas**. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede. Etiquetas de Radiofrequência em Uniformes Escolares na Bahia. 2012. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/659634-A-comunicacao-das-coisas-internet-das-coisas-e-teoria-ator-rede.html>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

REGO, W. **Capoeira Angola**: ensaio etnográfico. 2. ed. Rio de Janeiro: MCEG, 2015.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 20. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

VIEIRA, L. R.; ASSUNÇÃO, M. R. Mitos, controvérsias e fatos: construindo a história da capoeira. **Estudos Afro-Asiáticos**, n. 34, p. 81-121, dez., 1998. Disponível em: <<https://beribazu.files.wordpress.com/2012/11/mitos-controvc3a9rsias-e-fatosconstruindo-a-histc3b3ria-da-capoeira.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2017.