

MÚSICA

A música é um componente fundamental da capoeira. Ela determina o ritmo e o estilo do jogo que é jogado durante a roda de capoeira. A música é composta de instrumentos e de canções, podendo o ritmo variar de acordo com o Toque de Capoeira de bem lento (Angola) a bastante acelerado (São Bento Grande).

Muitas canções são na forma de pequenas estrofes intercaladas por um refrão, enquanto outras vêm na forma de longas narrativas (ladainhas). As canções de capoeira têm assuntos dos mais variados. Algumas canções são sobre histórias de capoeiristas famosos, outras podem falar do cotidiano de uma lavadeira. Algumas canções são sobre o que está acontecendo na roda de capoeira, outras sobre a vida ou um amor perdido, e outras ainda são alegres e falam de coisas tolas, cantadas apenas para se divertir. Os capoeiristas mudam o estilo das canções freqüentemente de acordo com o ritmo do berimbau. Desta maneira, é na verdade a música que comanda a capoeira, e não só no ritmo mas também no conteúdo. O toque Cavalaria era usado para avisar os integrantes da roda que a polícia estava chegando; por sua vez, a letra é constantemente usada para passar mensagens para um dos capoeiristas, na maioria das vezes de maneira velada e sutil.

Os instrumentos são tocados numa linha chamada bateria. O principal instrumento é o berimbau, que é feito de um bastão de madeira envergado por um cabo de aço em forma de arco e uma cabaça usada como caixa de reverberação. O berimbau varia de afinação, podendo ser o Berimbau Gunga (mais grave), Médio (médio) e viola (mais agudo). Os outros instrumentos são: pandeiro, atabaque, caxixi e com menos freqüência o ganzá e o agogô.

CANTOS

A prática da capoeira está intimamente ligada à música, por ser esta uma arte completa que envolve o desenvolvimento físico e as aptidões artísticas de seus praticantes. A capoeira desenvolve-se ao som de uma "orquestra" muito particular e peculiar por natureza. Esta orquestra é composta de um atabaque, dois pandeiros e de um a três berimbaus e, são estes instrumentos que acompanham as "cantorias da roda".

Dentre os vários tipos de "cântigos" de uma roda de capoeira, destacamos:

A Chula: É uma cantiga curta, normalmente feita de improviso que faz apresentação ou identificação. É entoada pelo cantador para fazer a abertura de sua composição.

Normalmente faz uma louvação aos seus mestres às suas origens ou à cidade em que nasceu ou está no momento, pode ainda fazer culto à fatos históricos, lendas ou algum outro no momento, pode ainda fazer culto a fatos históricos, lendas ou algum outro elemento cultural que diga respeito à roda de capoeira. É comum aos cantadores da roda usarem a chula como introdução para as corridos e ladainhas e, durante a mesma é sugerido um refrão para o coro cantar.

O Corrido: Como o próprio nome já sugere, é uma cantiga que "acelera" o ritmo e que se caracteriza pela junção do verso do cantador com as frases do refrão repetido pelo coro total ou parcialmente, dependendo do tempo que o cantador dá entre os versos que canta. O cantador faz versos curtos e simples que são à toda hora repetidos e o conjunto deles é usado como refrão pelo côro. O texto cantado pode ser retirado de uma quadra, de uma ladainha ou de uma chula ou ainda de cenas da vida cotidiana, de um passado histórico ou simplesmente da imaginação do cantador. Geralmente, o ocorrido é cantado nos toques de São Bento Grande, Cavalaria, Amazonas, São Bento Pequeno, sempre em toques mais acelerados.

A Quadra: É o que o nome diz, uma quadra. A quadra é uma estrofe curta de apenas quatro versos simples, cujo conteúdo pode variar de acordo com a criatividade do compositor que pode fazer brincadeiras com sotaque ou comportamento de algum companheiro de jogo, pode fazer advertências, falar de lendas, fatos históricos ou figuras importantes da capoeira. Normalmente as quadras terminam com uma chamada ao côro que pode ser: camaradinha, camará, volta do mundo, aruandê, lêê...Êêê...dentre muitas.

A Ladainha: É um ritmo lento, sofrido, dolente, é como uma reza, uma oração muito parecida com as que são feitas na Igreja Católica em louvor ao terço. O conteúdo de uma ladainha corresponde a uma oração longa e desdobrada pelo cantador em versos entremeados pelo refrão repetido pelo côro. As ladainhas, exclusivas do jogo de Angola, são cantadas antes do início do jogo. Os participantes da roda devem ficar atentos ao cantador, pois na ladainha pode ser feito um desafio e, quando for dada a senha para o início do jogo qualquer um pode ser chamado neste desafio.

Exemplos:

CHULA "Vida de solteiro é dura de casado é muito mais o marido vai na festa ai meu bem... a mulher quer ir atrás se ele diz que não leva vira onça e diz que vai é por tudo isso que não caso prá viver a vida em paz Camaradinha... lê, Aquinderê!... Mestre Cícero

CORRIDO "Chora menino nhem, nhem... o menino chorou nhem, nhem... cala a boca menino nhem nhem... mas porquê não mamou? nhem, nhem, nhem... Peça do Folclore

LADAINHA "Quando eu aqui cheguei quando eu aqui cheguei vim louvar a Deus primeiro e os moradores deste lugar agora eu tô cantando agora eu tô cantando cantando dando louvor tô louvando a Jesus Cristo porque nos abençoou Tô louvando e tô rogando tô louvando e tô rogando ao pai que nos criou abençoe esta cidade com todos os seus moradores e na roda de capoeira abençoe os jogadores." Mestre João Pequeno

QUADRA "A canoa virou, marinheiro ô, no fundo do mar tem dinheiro A canoa virou, marinheiro ô, no fundo do mar tem dinheiro" Autor não conhecido

Normalmente, depois que a roda acaba, é feito um "samba de roda" para acalmar os ânimos mais exaltados durante o jogo. O samba de roda tem letra um pouco mais longa do que o corrido e a quadra, mas se compara bem de perto ao conteúdo de uma chula ou ladainha:

Exemplo: **SAMBA DE RODA** "Pisa na linha levanta o boi Levanta meu boi do chão Pisa na linha levanta o boi levanta, levanta Amanhã é dia santo dia do Corpo de Deus quem tem roupa vai na missa quem não tem faz como eu pisa na linha levanta o boi Peça do Folclore

Para cada situação um canto diferente: Nas rodas de capoeira, são cantadas as proezas dos jogadores e, também, as suas quedas e suas desavenças. É por aí que são estimulados os movimentos que o jogo exige; é também, uma maneira de passar adiante os ditos populares, dando asas à imaginação das pessoas; ainda, é uma forma de quem está tocando e cantando, fazer uma "brincadeira" com os jogadores.

Por exemplo:

Quando o jogo está desanimado, canta-se: BIMBA MANDOU LUTAR... (côro) LUTAR - Quando o jogador leva "a pior" e sai reclamando, canta-se: O MENINO CHOROU, NHEM, NHEM, NHEM... - Quando o jogo virar para o lado da violência, canta-se: CAMARADA QUE É MEU CAMARADA, (côro) É MEU IRMÃO... - Quando o jogador cai e se machuca, canta-se: CAPOEIRA ESCORREGA E LOGO TÁ DE PÉ QUEM FICA NO CHÃO CAPOEIRA NÃO É NA VIDA SE CAI OU SE LEVA RASTEIRA QUEM NUNCA CAIU, NÃO É CAPOEIRA - Quando entra mulher na roda, canta-se: Ô MULHER, LEVANTA A SAIA E VEM JOGAR... SE ESSA MULHER FOSSE MINHA, EU ENSINAVA A VIVER EU LEVAVA PRÁ RODA, E ENSINAVA A ARMADA E MACULELÊ... - Prá terminar a roda em paz, canta-se: ADEUS, ADEUS, VAMOS SAIR EU JÁ VOU-ME EMBORA, BOA VIAGEM...

Autor: Adriana Fernandes

A DANÇA NA CAPOEIRA

O batuque, maculelê, puxada de rede e samba de roda são danças (manifestações culturais) fortemente ligadas à capoeira.

Roda de Capoeira

A roda de capoeira é um círculo de pessoas em que é jogada a capoeira.

Os capoeiristas se perfilam na roda de capoeira batendo palma no ritmo do berimbau e cantando a música enquanto dois capoeiristas jogam capoeira. O jogo entre dois capoeiristas pode terminar ao comando do capoeirista no berimbau (normalmente um capoeirista mais experiente) ou quando algum capoeirista da roda entra entre os dois e inicia um novo jogo com um deles.

O tamanho da roda pode variar de um diâmetro de três metros até diâmetros superiores a dez metros, ao mesmo tempo que pode ter meia dúzia de capoeiristas até mais de uma centena deles.

O jogo normalmente se inicia ao pé dos berimbaus. A roda de capoeira pode se realizar em praticamente qualquer lugar, em ambientes fechados ou abertos, sobre o cimento, a terra, a areia, o asfalto, na rua, numa praça, num descampado ou em uma academia.

Para que a roda seja realizada precisamos de uma orquestra de instrumentos. A orquestra dos grupos de Angola é normalmente configurada assim: ao centro da orquestra um berimbau berra-boi ou gunga (com a maior cabaça) que faz o som grave, do lado direito um berimbau gunga ou médio (com a cabaça média) que faz um som intermediário, do lado esquerdo um berimbau viola (com a cabaça menor) que faz o som agudo. Ao lado do gunga vão por ordem o atabaque, um pandeiro e um agogô, já ao lado do viola vão: mais um pandeiro e um reco-reco (instrumento comumente feito do bambu).

A roda de capoeira é um microcosmo que reflete o macrocosmo da vida e o mundo que nos cerca. Vários elementos permeiam nossas relações com o mundo e no Jogo de Capoeira estes elementos aparecem de maneira intensa. Respeito, malícia, maldade, responsabilidade, provocação, disputa, liberdade, brincadeira, e poder, entre outros, estão presentes em maior ou menor intensidade durante um jogo, e não há um jogo igual ao outro, mesmo com um mesmo oponente.

Em geral a capoeira não busca destruir o oponente, porém contusões devido a combates mais agressivos não são raras. Entretanto, de maneira geral o capoeirista prefere mostrar sua superioridade “marcando” o golpe no oponente sem no entanto completá-lo. Se o seu

oponente não pode evitar um ataque lento, não existe razão para utilizar um golpe mais rápido.

A ginga é o movimento básico da capoeira, é um movimento de pernas no ritmo do toque que lembra uma dança, porém capoeiristas experientes raramente ficam gingando pois estão constantemente atacando, defendendo, e “floreando” (movimentos acrobáticos). Além da ginga são muito comuns os chutes em rotação, rasteiras, golpes com as mãos, cabeçadas (com o objetivo principal de desequilibrar), esquivas, saltos, mortais, giros apoiados nas mãos e na cabeça, movimentos acrobáticos e de grande elasticidade e movimentos próximos ao solo.

O jogo de capoeira pode durar de poucos segundos, quando há muitos capoeiristas se revezando dentro da roda, até alguns minutos. Combates longos assim são comuns quando dois capoeiristas resolvem confrontar suas habilidades ao máximo, ou mesmo quando os dois resolvem suas diferenças na roda. Em embates longos é comum a volta ao mundo, que é quando um dos capoeiristas solicita uma pausa no jogo dando algumas voltas na roda com o oponente o seguindo. Depois duas a três voltas os dois saem ao pé do berimbau para continuar o jogo.

Cada toque requer uma forma diferente de jogar capoeira, a capoeira Angola pede um jogo mais lento perto do solo e com mais “mandinga” (matreiro, sutil, dissimulado), São Bento Grande de Bimba um jogo rápido e de muitos chutes em rotação, lúna um jogo com muitos floreios (movimentos acrobáticos) e assim por diante.