

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 vão 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 frequentemente 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 ressonância. O berimbau varia de afinação, podendo ser o Berimbau Gunga (mais grave), Meio (meio) e viola (mais agudo). Os outros instrumentos são: pandeiro, atabaque, caxixi e com menos frequência o ganzão 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 "cânticos" 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 e suas origens ou cidade em que nasceu ou está no momento, pode ainda fazer culto a 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 demora entre os versos que canta. O cantador faz versos curtos e simples que são toda hora repetidos e o conjunto deles é usado como refrão pelo coro. 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 cão que pode ser: camaradinho, camarão volta do mundo, aruandê l...dentre muitas.

 A Ladainha: um ritmo lento, sofrido, dolente, 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 cão. 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 dura de casado muito mais o marido vai na festa aí meu bem... a mulher quer ir atrás se ele diz que não leva vira o não e diz que vai por tudo isso que não caso proviver a vida em paz Camaradinho... l Aquinder... Mestre Cero

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

 LADAINHA "Quando eu aqui cheguei

quando eu aqui cheguei vim louvar a Deus primeiro e os moradores deste lugar agora eu tocando agora eu tocando cantando dando louvor tocando louvando a Jesus Cristo porque nos abençoa tocando e rogando tocando e 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 no fundo do mar tem dinheiro A canoa virou, marinheiro no fundo do mar tem dinheiro" Autor não conhecido
 Normalmente, depois que a roda acaba,

é feito um "samba de roda" para acalmar os jogadores 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 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 Peço 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. Por aquilo são estimulados os movimentos que o jogo exige; também, uma maneira de passar adiante os ditos populares, dando asas à imaginação das pessoas; ainda, 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... (cão) 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 MEU CAMARADA, (cão) MEU IRMÃO... - Quando o jogador cai e se machuca, canta-se: CAPOEIRA ESCORREGA E LOGO TÓDE PÓQUEM FICA NO CHÃO CAPOEIRA NÃO NA VIDA SE CAI OU SE LEVA RASTEIRA QUEM NUNCA CAIU, NÃO CAPOEIRA - Quando entra mulher na roda, canta-se:

MULHER, LEVANTA A SAIA E VEM JOGAR... SE ESSA MULHER FOSSE MINHA, EU ENSINAVA A VIVER EU LEVAVA PRÓ RODA, E ENSINAVA A ARMADA E MACULELÉ... -

Pró terminar a roda em paz, canta-se: ADEUS, ADEUS, VAMOS SAIR EU JÓVOU-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 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 meio (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 vêm por ordem o atabaque, um pandeiro e um agogô. Ao lado do viola vêm: 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, por 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, por isso capoeiristas experientes raramente ficam gingando pois estão constantemente atacando, defendendo, e floreando (movimentos acrobáticos). Alguns dos movimentos muito comuns são 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 são comuns quando dois capoeiristas resolvem confrontar suas habilidades ao mesmo tempo, 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), S Bento Grande de Bimba um jogo rido e de muito chutes em rotao, I na um jogo com muitos floreios (movimentos acrobicos) e assim por diante.</p>