

ESPORTE E CULTURA: MOVIMENTO E CRIAÇÃO

Apresentação esquematizada de um exemplo de formação artístico-pedagógica na Escola Superior de Esportes de Colônia: Teatro de movimento/Jogo-Música-Dança, uma área de estudos interdisciplinar no curso de graduação em educação física.¹

Wolfgang Tiedt²

É possível criar ligações entre esporte e arte de diversas formas, entendendo-se esporte de maneira ampla e diversificada e definido como uma área do movimento, em suas possíveis manifestações, uma área abrangente da cultura do movimento, com interesses e manifestações da cultura lúdica, expressiva, esportiva e da saúde e não apenas no âmbito das disciplinas esportivas específicas e suas técnicas de movimento.

Nas modalidades esportivas ditas criativas é possível citar campos diferenciados, nos quais ações artísticas, seja lá como elas sejam entendidas, se realizam ou se combinam com capacidade e técnica de movimento, encenação ou *design* e que são características da referida modalidade (patinação artística, ginástica artística, ginástica rítmica desportiva). Além da avaliação do grau de dificuldade dos movimentos (até à nomenclatura dos saltos ou elementos), atribui-se nota também à expressividade, apresentação, coreografia, composição de uma maneira geral, etc. Essas modalidades esportivas criativas, como por exemplo a patinação artística, ginástica artística, ginástica rítmica desportiva, nado sincronizado, assim como a dança de salão, competitiva ou não, pertencem à classe de modalidades “esportivas”, apresentando-se através de performances técnicas regulamentadas e objetivadas (também formas de arte inventadas individualmente), dentro de um repertório de movimentos prescrito pela modalidade. São avaliados a performance, a utilização e aplicação de parâmetros e critérios de composição e criação (espaço, forma, tempo, dinâmica) e (certamente de forma subjetiva) expressividade, intensidade de interpretação individual da música, elegância e graça, beleza, aparência, nacionalidade, vestimenta, grau de reconhecimento, etc. Considerando o rendimento a busca do resultado, o jogo e a criação, como estruturas básicas de ação do esporte, e que esses fatores são realizados de forma diferenciadamente acentuada, nas modalidades esportivas criativas, esses fatores são valorizados. A composição encontra-se em posição centralizada, ao lado do movimento, como saber e rendimento. Todas essas modalidades esportivas, realizadas

de forma competitiva são determinadas esteticamente pelas regras estabelecidas e suas características de estilo. O público sabe disso e comparece aos eventos artístico-esportivos com expectativas correspondentes: máximo grau de dificuldade - critérios claros de avaliação - comparação direta com o vencedor - competição qualitativa - elegância e harmonia - estética da modalidade esportiva.

A segunda área, na qual o esporte e a arte se encontram, e a área da demonstração, apresentação e do *show*, no sentido mais amplo: seja em forma de dança nas suas mais diversas formas rítmico-musicais ou motoras, *shows* folclóricos, performances de sapateado, dança de rua, ou composições de movimentos de diferentes maneiras sem conteúdo ou “estória”, seja arte de movimento, como malabarismo, circo ou acrobacia, ou ainda demonstrações de artes marciais, *shows* de aeróbica ou “Holiday on Ice”, o que importa na apresentação é grande performance com encenação perfeita, em palco com iluminação e *design*. Aqui a composição é caracterizada por formas de apresentação independentes de competição e normas estéticas, e também a avaliação feita pelo público é diferente daquela do esporte de competição. O valor de entretenimento, a forma geral agradável da composição e acabamento cênico e material são mais importantes, já que a produção de um *show* também considera os aspectos de *marketing* e que o público tem que ser incentivado a assisti-lo. A área de *shows* não é caracterizada por comparação de rendimentos com vencedores ou avaliação sistematizada e rigorosa de idéias criativas, mas sim a boa recepção pelo público (mesmo que sejam somente amigos e conhecidos): comparece-se por causa de estrelas individuais, dificuldades e brincadeiras são admiradas, a forma é saboreada, o *design* e o equipamento deveriam ser vistosos, a encenação colorida e simpática, a música boa e o espetáculo nunca muito longo.

A audiência não comparece para se ver confrontada com declarações ou problemas, mas quer ser distraída: através de performance, equipamentos, beleza, perfeição, riqueza de conteúdo, variedade e diversidade. Nesta área a composição da apresentação não deve ser “regrada”, podem ser utilizadas idéias novas e incomuns, movimentos e idéias originais caracterizam a composição. Aparelhos e objetos não são escolhidos conforme regras de competição, mas sob

¹Tradução: Profa. Monica Maria Viviani Brochado Professora do Departamento de Educação Física, UNESP, Rio Claro SP.

² Professor Titular na Escola Superior de Esportes de Colônia, na Escola Superior de Música de Colônia e na Universidade de Colônia, Alemanha

pontos de vista não convencionais. Dessa forma, por exemplo, cria-se a ginástica com malas e não com aparelhos manuais de competição. Em demonstrações e *shows* de ginástica e esporte, o esporte é encenado e apresenta, então, predominantemente características de *show*. Além da habilidade aparece o especulativo, a originalidade, ou seja, todos os meios e materiais para aumentar o efeito e o impacto. Métodos cênicos, como música e iluminação, cenários e fantasias com objetivo de ilustrar e causar maior impacto tem maior valor, a cômica do movimento, a piada, e não necessariamente um maior grau de dificuldade dos movimentos estampam a criação. A música tem uma importância crucial e pode assumir várias funções: aumentar o efeito, criar ambiente, estimular e acompanhar o movimento ritmicamente, corresponder ou apoiar o caráter dos movimentos, ser coerente com o estilo ou aquecer as emoções, esclarecer situações ou criar clima de fundo, possibilitar associações ou o surgimento de visões e imaginações.

A terceira área na qual o “movimento esportivo” se mistura com componentes artísticos, é a área do teatro ou da criação de movimento com referências a um conteúdo ou apresentação e objetivando uma mensagem ou declaração: a dança, a dança-teatro, o teatro físico, o teatro corporal, pantomima, teatro de movimento, teatro de esporte. Aqui a unidade conceitual do que se pretende expressar e do conteúdo com a forma criada é importante, precisa portanto ser reconhecida e entendida pelo público, pois este é um dos objetivos principais no que se refere à comunicação artística entre apresentador/dançarino e público. A criação com o movimento como meio de expressão e apresentação está em primeiro plano, de forma que toda essa área, analogamente ao teatro falado, pode também ser chamada de “Teatro de movimento”. As idéias, conteúdos, estória, situações, figuras e declarações são representadas, expressas e apresentadas.

Porisso, na área mais acentuadamente teatral, movimentos e expressões “feias” também devem ser possíveis. Criações cênicas orientadas a problemas ou paródias grotescas não precisam necessariamente alcançar aceitação unânime, ser consideradas “bonitas”, podem ser até provocantes, quanto à forma ou conteúdo, ou mesmo repugnantes. Exatamente isto pode ser a motivação para visitar esse tipo de apresentação.

A “criação” como capacidade artística principal

Nas áreas da arte, a capacidade criativa tem papel primordial. Conhecimento e utilização de critérios de criação se ligam a habilidades artesanais, formando a dinâmica da criação e fazendo surgir produtos criados com diferentes materiais: cor, forma, sons, tons ou ruídos, harmonia, ritmo, melodia, palavras, textos e movimento.

O esporte, no sentido descrito acima, como educação do movimento, oferece uma ampla possibilidade de desenvolver uma complexa capacidade de criação, tendo o movimento como meio primário, especialmente em combinação e integração com música, texto ou idéia. Essa possibilidade é colocada a longo prazo e também como um objetivo de aprendizagem no âmbito da área de ensino-aprendizagem artístico-pedagógica, tanto em nível escolar como extra-escolar. É lógico que “tesouros” culturais e tradições têm grande significado e devem ser inseridos na concepção geral, determinando ou influenciando-a.

Crerios de criação são relacionados aos parâmetros forma, espaço, tempo e dinâmica. Estes determinam o movimento em seu desenrolar, na relação tempo-força (energia), na variação entre tensão e relaxamento, na utilização ou na colocação no espaço, na composição formal de toda a movimentação ou da forma de expressão do movimento. Pela experiência na aula prática de movimentos, inicialmente não é simples tanto para alunos quanto para professores, relacionar o significado desses critérios um tanto abstratos com os acontecimentos reais de movimento na aula. Por um lado os critérios de avaliação de um produto devem estar disponíveis e por outro eles devem ser considerados durante o processo de criação do mesmo.

Em um produto, os critérios de criação são visíveis e audíveis, a criação geral é determinada na qualidade e na reprodutibilidade. O processo de nascimento é dinâmico e constantemente variável, ocorre na aula e na prova (ensaio) durante um longo período de tempo. Aqui os critérios de criação são realizados por uma regência externa regulamentadora e criadora ou então num processo orientado pelo grupo, através da criação conjunta, passando pela improvisação, pela busca e invenção, pela experimentação e pelo aprender descobrindo, até chegar à forma final. Em ambos os casos os critérios estruturam, organizam, formam e ordenam, no interesse da garantia da qualidade do produto pretendido. Quanto mais intensivamente professores e alunos se ocuparem com processos de criação e produtos, mais desenvolvida e qualificada estarão a capacidade de criação e avaliação.

A própria aula leva a este desenvolvimento, através do descobrimento e aprendizado dos movimentos e da improvisação estruturada (não sem objetivo), da colocação de tarefas de forma a controlar e gradativamente aprender a criação, bem como do processo de ensaio, no qual, através do “aprender fazendo”, os critérios de criação para produzir uma peça, dança ou movimentação se tornam essencialmente necessários. Isto ocorre na forma de regência externa e como ator participante ou como membro de um grupo com direitos iguais dentro de uma equipe.

Diferencia-se entre regras básicas da criação (“isto tem que ser assim, obrigatoriamente”) e critérios específicos

de criação (“neste caso, isso deve ser assim”), que podem ter validade somente para determinada apresentação.

Utilizar critérios de criação é, por um lado, uma atividade intelectual e racional e, por outro, uma decisão “saída da barriga”, que só vai se revelar certa ou errada na realização da apresentação.

Fatores gerais determinantes:

O apresentado deve ser reprodutível, o público deve poder ver, ouvir e sentir o acontecimento, decifrar e interpretar, não ser exigido em excesso ou de menos, nem ser confundido.

A articulação, a forma de fazer e a qualidade da apresentação deveriam estar balanceadamente relacionadas ao conteúdo, ao gasto/luxo e a intenção da criação.

A criação deveria proporcionar, tanto aos apresentadores, quanto à assistência, prazer (no sentido de “ver e ouvir com agrado” e “divertir-se ao fazer”), deveria ser criada uma sintonização única no transmitir e receber, ou seja, a apresentação não deve passar por cima do público, sem atingi-lo, ou ser chata (desinteressante) ou feita de forma indiferente ou desordenada, não deve ser pensada sem clareza ou elaborada de maneira insuficiente ou descuidada.

Em uma aula de atividades artístico-pedagógicas adequada à liberação de criatividade, na qual não se pretende trabalhar com um repertório de movimentos técnicos ou conhecidos e normatizados, e muito menos chegar a criar depois do aprendizado de um nível muito elevado de conhecimentos, o que importa é iniciar no nível de conhecimento do grupo alvo e possibilitar, com os meios mais simples, o caminho para a capacidade de expressão e representação artística. Saber criar é possível em qualquer nível de habilidade, quando os alunos são buscados onde eles se encontram em âmbito motor e tecnicamente.

Considerando os princípios “com pouco é possível fazer muito”, “no pouco está a diversidade” e “dominar pouco com autenticidade é mais do que saber muito só pela metade”, é possível chegar a formas elementares de criação, através de tarefas de movimentos ou jogos, que irão causar admiração, pela sua infinita diversidade e pelo quanto é possível criar a partir do “nada”.

É útil também diferenciar o modificar, recriar, adaptar, renovar:

- Adaptando formas, danças, séries obrigatórias ou exercícios ginásticos, os alunos experimentam a criação sobre modelos.

- No modificar a ênfase se encontra no substituir ou mudar instruções, complementar estruturas ou desenvolver formas similares, ou ainda reproduzir movimentos idênticos com

outro tempo, outra dinâmica, outra amplitude, com objetos alternativos, etc.

- O recriar abre possibilidades, partindo do nível de habilidade de cada um, de transferir as suas próprias idéias ou temas para formas e realizações novas.

Teatro de movimento/ Jogo-música-dança

Um modelo de especialização artístico-pedagógica no estudo do movimento e do esporte na escola Superior de Esportes de Colônia (Alemanha)

A seguir será apresentado um exemplo de trabalho artístico-pedagógico, como o desenvolvido em uma das áreas de ensino da Escola Superior de Esportes de Colônia (DSHS), na formação de professores de educação física.

Desde o início das atividades da DSHS no ano de 1947, o trabalho na área de concentração de música (ritmo) e movimento faz parte do currículo obrigatório dos cursos de graduação. A diferenciação mais complexa dessa abordagem artístico-pedagógica é encontrada na área *Jogo-música-dança/teatro de movimento*.

A orientação no comportamento motor das crianças, por si só, já proporciona um pensamento interdisciplinar, pois falar, dançar, cantar, movimentar e encenar se combinam no jogo infantil em unidades e manifestações que não podem ser divididas em partes. Da mesma forma, os processos metodológicos foram determinados pela observação da brincadeira das crianças: buscar as crianças ali onde elas se encontram, aproveitar sua curiosidade, reconhecer sua fantasia, dar-lhes espaço para brincar/jogar, modificar, experimentar e inventar, exigir e incentivar seu conhecimento(saber), aprender, treinar e criar movimento. Ensinar a experiência que mesmo jovens e adultos também gostam de vivenciar e se articular através do movimento, da encenação, do falar, cantar e dançar.

Princípios metodológico-didáticos e diretrizes pedagógicas que combinam movimento, música e fala na dança e na apresentação, caracterizam a área de ensino “Jogo-dança-música/ teatro de movimento”, desenvolvida na DSHS. O método mais aberto da improvisação estruturada desenvolveu-se para um processo diferenciado e criativo de trabalho e de aula, que parece ser adequado para possibilitar tanto processos criativos, quanto para elaborar produtos criativos, atender aos objetivos didático-pedagógicos da “Pedagogia do Esporte e do movimento” e oferecer uma área de ensino-aprendizagem “alternativa” ou “complementar” ao esporte tradicional, onde se possibilita um contato com o movimento humano de forma não pré-determinada, tradicionalmente esportiva. Criatividade como variante do termo “inventivo” tem seu lugar e seu significado na Pedagogia. A orientação no modelo americano de criatividade faz com que os componentes “músico-

irracionais” passem para o segundo plano e colocam o “fazer” e agir em primeiro plano. Agir e fazer também necessitam de intuição, mas enquanto o termo “intuição criativa” inclui necessariamente a imaginação idealizada da chama divina da inspiração, aqui deve-se trazer ao primeiro plano do campo visual, que inventividade intuitiva depende muito de situações psico-pedagógicas, como por exemplo de associações, através do treinamento do fazer.

A concepção na área Teatro de movimento/Jogo-dança-música é baseada inicialmente na experiência prática com o movimento, seus parâmetros determinantes e seus significado e função. Os parâmetros determinantes *Espaço - forma - tempo - dinâmica* e sua penetração mútua só podem ser entendidos na atuação prática. Em processo alternado eles determinam o movimento, tornam-se características estruturais e do decorrer do movimento, conscientemente incluídos, sempre disponíveis na composição. O movimento humano pode ser encarado de formas diferenciadas, dependendo de seu significado ou função e recebe significação prática, cultural ou comunicativa: o movimento para as atividades do dia-a-dia, do trabalho, do lazer, o movimento esportivo, o exercício ginástico-formativo, a técnica artesanal objetiva, a expressão corporal como meio consciente ou inconsciente de apresentação, expressão ou efeito, a habilidade do movimento, movimento como expressão do sentimento da vida, na dança e no jogo.

Essa abordagem, em seu conteúdo motor, não depende de sistemas fixos de movimentos ou pretensões estéticas, nem se fixa em regras ou na especificidade de modalidades esportivas, mas se orienta em possibilidades, sua descoberta ou redescoberta, na alegria e diversidade do movimento humano, sua riqueza de significados comunicativos e expressivos e na necessidade de vivenciar a si próprio e ao próximo com o corpo e o movimento, comunicar-se e entender-se, poder experimentar e alegrar a si e aos outros, diferentemente do esporte, através de movimentos expressivos espontâneos e abstrações artístico-criativas.

Na aula de movimento criativo, os conteúdos são trabalhados metodologicamente de tal forma que as fases da “improvisação estruturada” são experimentadas como modelos e passam a ser transferidas para outras entradas, colocações de temas ou campos de atividades. Basicamente, são incluídos, para garantia de êxito, técnica de movimento, treinamento e exercitação, composição acústica de aula, combinação de fala, movimento e música, improvisação como utilização, experimento, vivência e achado de idéias e reflexão. Fatores determinantes para a preparação, iniciação, direção e avaliação de uma improvisação estruturada devem ser destacados e conscientizados na aula: a escolha e preparação do material de improvisação, a intenção da improvisação e o objetivo, o princípio da limitação e da reflexão relacionada ao resultado ou processo.

Em trabalho de grupo e de projeto assistido ou supervisionado, os estudantes utilizam os conhecimentos e estímulos da aula no trabalho direcionado ao produto e desenvolvem os próprios produtos parciais ou peças curtas com tempo de ensaio conjunto comprimido.

O real confronto dos estudantes com os conteúdos e os princípios de trabalho, geralmente novos, a capacidade de utilização no ensino e no processo de produção artística, e a capacidade de preparação e divulgação metodológico-didática desses conteúdos e princípios capacitam os formandos a atuarem, além das áreas com orientação esportiva, em áreas de criação artística livre ou pedagógico-culturais.

Diretrizes abrangentes e objetivos gerais realizáveis, tanto no que se refere a conteúdo, quanto à prática, definem o trabalho com o “Teatro de movimento”:

- Através do próprio fazer artístico, desenvolver perspectivas e aproveitar posições de auxílio, para poder se orientar no ambiente cultural de forte efeito acústico.
- As possibilidades de trabalho multidisciplinar, alternadamente, da influência e da penetração mútuas dos meios para apresentação
- Capacidade de ação e prazer no experimentar, com base em aulas adequadas e fases de experimentação no “aprender fazendo”.
- Responsabilidade própria e independência, agir por iniciativa própria, criação por vontade própria e resolução de problemas de forma lúdica
- Autoconsciência e auto-estima podem ser solicitados e reforçados na improvisação orientada ao processo e na criação orientada ao produto, na apresentação, na apresentação pessoal com risco, emoções, forças e fraquezas pessoais.
- Capacidade de interação e comunicação como competência social. As regras próprias da criação exigem capacidade de se afirmar, de assumir compromissos, disponibilidade para cooperar e iniciativa, força de ação e prontidão na sociedade, ter boa vontade para reconhecer, aproveitar e valorizar idéias próprias e de outros.
- Consciência crítica e capacidade de avaliação artística, com base em processos de criação já experimentados pessoalmente ou produções realizadas. Transferência de experiências e conhecimentos para outras áreas artísticas.
- Alegria e felicidade, prazer no jogar, brincar e fazer música, dançar e improvisar.

Enfim, o objetivo formativo a ser alcançado é a disposição básica para criar. Detalhando:

- Reconhecer o valor e as possibilidades de utilização e avaliação de materiais e informações e poder achar ou inventar para cada caso ou finalidade a forma mais adequada;
- Saber ordenar, acomodar ou encaixar, desenvolvendo para isso estruturas ou princípios;

. Tornar idéias e fantasias visíveis, audíveis, palpáveis e reprodutíveis, dando-lhes forma, conhecendo e utilizando métodos e abordagens, para possibilitar e aproveitar o comportamento criativo;

. Reconhecer e saber utilizar princípios da criação e seus critérios de forma multidisciplinar, conhecer, analisar e utilizar comunicação e interação com meios criativos em diferentes níveis;

. Transformar esboços de improvisação e idéias, com auxílio da capacidade de criação como instrumento artesanal, em formas esteticamente válidas.

A característica da aula deve ser tal que, com meios claros, disponíveis e bem compreendidos, em qualquer nível de conhecimento ou habilidade, seja possível descobrir e se conscientizar do comportamento criativo, através do:

- . descobrir e reproduzir,
- . experimentar ou montar de uma forma nova,
- . fazer igual, diferente, novo ou similar,
- . tentar e inventar,
- . começar e terminar.

Essa disciplina vem se desenvolvendo há 50 anos, como um sistema aberto e continuará se modificando e se adaptando a novas situações. Este trabalho artístico-pedagógico realizado na Escola Superior de Esportes de Colônia é, quanto à sua concepção, único.

Literatura Sugerida

FUNKE-WIENEKE, J.: "Kreativität und ästhetische Selbsterziehung - vernachlässigte Perspektiven in der Bewegungserziehung?" in "Neue Sportkultur", Hrsg. Pawelke, Lichtenau 1995

GIFFEY, H.: "Spiel- Theater und Kreativität" in " Spiel und Theater als kreativer Prozess", Hrsg. R. Müller, Berlin 1972

GRÖßING, S. "Die Neue Bewegungskultur in der Schule und der universitären Ausbildung" in "Neue Sportkultur, Hrsg. Pawelke, Lichtenau 1995

HEINELT, Gottfried: Kreative Lehrer- kreative Schüler, Freiburg i. Breisgau 1974

HENTIG VON, H.: "Kreativität, Hohe Erwartungen an einen schwachen Begriff", München und Wien 1998

MECHSNER, F.: "Denken, die alltägliche Erleuchtung", in "Geo", Heft 2 /97, Hamburg 1997

PINOK UND MATHO: Dynamik der Kreation. Wort und Körpersprache, Köln 1987

POPITZ, H.: "Wege der Kreativität", Tübingen 1997

SCHMOLKE, A./ Bergese, H.: "Schulwerk für Spiel- Musik- Tanz", Band 1 "Singen und Spielen", Wolfenbüttel 1951

TIEDT, W.: "Bewegungstheater" in "Sporttheater im Verein", Materialien zum Sport in NRW, Heft 32, Frechen 1991

TIEDT, W.: "Bewegungstheater - Unterrichtsplanung und Realisation", in "Neue Sportkultur,," Hrsg. Pawelke, Lichtenau 1995

TIEDT, A./ Tiedt, W.: Video "Bewegungstheater", Seelze 1995

TIEDT, W.: "Bewegungstheater, Bewegung als Theater, Theater mit Bewegung" in Zeitschrift "Sportpädagogik,," 2/95, Seelze 1995

WISKOW, M.: "Konkreatives Handeln: Theoretische und empirische Ansätze zur Umorientierung in der Kreativitätsforschung", Köln 1992

Endereço para contato:

Deutsche Sporthochschule
Carl Diem Weg 1
Köln - Alemanha
E-mail: tiedt@hrz.dshs-koeln.de