

O corpo lúdico versus globalização no Esporte

Antonio Carlos Moraes PRADO

SESC - Pinheiros, São Paulo, Brasil

O corpo humano integra as dimensões da materialidade - *ossos, músculos, hormônios, fezes, sangue...*, e da imaterialidade - *emoções, criatividade, loucura, ludicidade...*. Historicamente, a cultura e a educação desprezaram por ignorância, preconceito ou crueldade, essa unicidade corporal. Conceberam o corpo como um simples abrigo da mente - esta nobre e essencial. Investigaram o corpo como espécie de máquina a ser educado e treinado para ser mais forte, mais alto, mais veloz, mais belo, mais jovem, mais saudável e, até mesmo, mais lúdico e feliz.

No esforço de combater esse dualismo, alguns educadores e animadores culturais, principalmente aqueles que atuam nas áreas do desenvolvimento infantil, investiram em estudos e ações para o resgate do lúdico, se opondo às correntes de pensamento, que rebaixavam o jogo à categoria das atividades fúteis, gratuitas, inúteis e passíveis de serem aprendidas naturalmente, sem uma intervenção educacional. Em

decorrência desse esforço, cada vez mais desvenda-se a eficiência instrumental do lúdico para o desenvolvimento da inteligência, da linguagem e da motricidade humana, mediante o resgate e a inclusão, no processo educacional, da essência lúdica original das diversas culturas do lazer, tais como o esporte, os jogos tradicionais, a dança, o turismo, a literatura, as artes dramáticas e visuais.

Alguns, mais românticos e utópicos, chegaram a acreditar que o comportamento lúdico transcende o lazer e permeia fortemente outros arquétipos socioculturais, tais como a guerra, a religião, a política, os negócios e a vida amorosa, dentre outros.

Solidário a esse grupo de educadores e animadores culturais, aponto alguns desafios predominantes, presentes no contexto atual e futuro de programas que objetivam resgatar o lúdico para o desenvolvimento corporal nessa dura batalha contra a simples globalização do esporte espetáculo.

O lúdico sem idade

Convencionou-se celebrar o comportamento lúdico como privilégio, necessidade e direito exclusivos da criança. Os estudiosos do assunto, entre eles *J. Piaget*, pouco consideraram em suas pesquisas o jogo na vida adulta. Entretanto, é certamente nessa fase da vida, pela brutalidade da vida moderna, pela deterioração do ambiente urbano e pela ação torturante do trabalho, que o corpo humano é sacrificado e reprimido em sua essência lúdica. É recente e tímido o movimento pelo “*ócio criativo*”, que defende a necessidade do adulto trabalhador ter mais

oportunidades e formação para o uso criativo do tempo livre e do lazer, como um direito social, tal como o adquirido, teoricamente, pela criança.

Neste aspecto, o desafio dos educadores do corpo e dos animadores culturais é a extensão e a adequação criativa - para todas as idades - de novos valores, conteúdos e metodologias das atividades lúdicas (esportes, jogos tradicionais, artes corporais, danças e ginásticas), predominantemente estruturadas na educação formal para a criança e o jovem.

Redescoberta dos sentidos e da natureza

Os sentidos - *audição, visão, tato, paladar, olfato* - servem como mediadores na relação do corpo com o mundo e dão vida e qualidade para o exercício das funções físicas, psíquicas, sociais e culturais do homem.

O desafio neste aspecto é o esforço integrado de várias áreas da educação/ação cultural para ajudar o corpo de todas as idades a aprender e a reaprender a utilização lúdica dos sentidos para aperfeiçoar o usufruto da visão estética, da audição seletiva, do paladar diversificado, do tato e do contato corporal prazeroso e da consciência da própria corporalidade. Pode parecer um excessivo intervencionismo educativo,

mas, por exemplo, existe um milenar conjunto de técnicas da cultura da sexualidade - um dos comportamentos de maior intensidade e pureza lúdica - pouco conhecidas e não usufruídas pelo reprimido corpo moderno. Pode parecer uma crítica gratuita, mas é incompreensível a educação escolar desprezar as diversas formas de jogos e esportes de contato, fruição e reconquista da natureza, em detrimento dos chamados esportes nobres e olímpicos nos espaços cada vez mais tecnologicizados. Será que a retomada dos clássicos acampamentos em meios naturais e de aulas em parques e praças das cidades não contribuiriam para que essa cultura fosse renovada?

O esforço para o lúdico

O lúdico, muitas vezes, é confundido com o prazer e a satisfação livre e gratuita dos desejos e necessidades humanas. Entretanto, é preciso relativizar e desconfiar desse senso comum. Para muitos corpos, não existe o prazer sem a dor; para os que acreditam no “direito à preguiça”,

o esforço físico é um sacrifício dispensável. A festa e os jogos sociais/coletivos são tediosos para os que curtem a solidão e o isolamento. Uma experiência física e sexual nem sempre é mais prazerosa que os efeitos dos exercícios de meditação ou da vertigem do passeio na

montanha russa. A violência e a brutalidade presentes, muitas vezes, na prática do esporte podem ser tenebrosas àqueles que preferem simplesmente assisti-lo ou praticá-lo virtualmente.

A construção da educação corporal e esportiva, pelo e para o lúdico, deve respeitar a diversidade e a legitimidade dos desejos (*muitos deles são falsos e induzidos pela cultura de massa*) e a necessidade de um esforço para o corpo aprender como melhor usufruir a essência lúdica de cada atividade e comportamento desejados. Sabemos que o samba, o futebol e as danças de salão, por exemplo, não se aprendem na escola, e sim, pela interação social, mas sempre com técnica, esforço e disciplina. De nada adianta o desejo de

dançar, se o corpo ainda precisa dominar o ritmo. Somente com um esforço planejado podemos dominar e curtir os prazeres do domínio do corpo sobre a água. Pela exploração, informação e formação, podemos conhecer e aproveitar melhor o paladar, a audição musical, a linguagem da dança e do teatro, ou a fruição da estética nas artes visuais. Somente com um esforço e vivência prática vamos adquirir habilidades para, verdadeiramente, jogar e vivenciar ludicamente o esporte. Entretanto, a pedagogia dominante do esporte, que se baseia na repetição padronizada comandada por normas e competições globalizadas, deve procurar novas saídas para que o esforço de aprender o esporte seja desafiante, prazeroso e criativo.

O espaço para o corpo lúdico

Um teatro para óperas, uma piscina olímpica ou um estádio monumental são construídos como palcos para um corpo extraordinário apresentar espetáculos inesquecíveis, assistidos por milhões de pessoas. Nesses espaços o corpo lúdico e comum age como um simples espectador. Essa tradicional discriminação proporcionada pelo espaço tem severos críticos. G. Coronio, em seus estudos sobre equipamentos para o lazer e cultura, apresenta interessantes propostas para a inovação dos conceitos de forma e função desses espaços. Segundo ele, devemos planejar esses espaços considerando a raridade dos corpos olímpicos, extraordinários, e respeitando os desejos e necessidades da grande maioria dos corpos comuns e de todas as idades, que desejam superar a sua função de praticante virtual.

Ele defende os conceitos de *banalização, polivalência e integração*, que desafiam os criadores desses espaços a prever, no projeto de uma piscina, por exemplo, as funções de espetáculos competitivos entre nadadores talentosos, e de aprendizagem/convivência social para os corpos

comuns e de todas as idades, que desejam o contato lúdico e recreativo com a água. Alguns de seus conceitos podem ser aproveitados para o bom planejamento e a racionalização de investimentos na construção de equipamentos sociais, tais como escolas, centros comunitários, parques e praças.

Podemos também exportar as idéias de G. Coronio para os equipamentos de apoio às práticas corporais. Um dos mais tradicionais e universais brinquedos corporais e esportivos - a bola - pode ser recriada em tamanho, peso e tensão para romper com o padrão "oficial" determinado pelos esportes regrados e globalizados, adequando-se para facilitar a aprendizagem e a prática de jogos esportivos, com mais motivação, segurança e para todas as idades e habilidades.

Outra ação importante é entender o fascínio e a necessidade do contato corporal com os elementos da natureza. É urgente e necessário reeducar e oportunizar o corpo urbano para uma relação lúdica, respeitosa e conservacionista com o meio ambiente natural.

A competição não seletiva

A competição - *agon* - constitui uma das categorias fundamentais do comportamento lúdico e, segundo R. Cailloix, está na essência da maioria das formas de cultura. Competimos no mundo dos negócios e do trabalho, na procura de parceiros sexuais, na defesa de ideologias políticas e religiosas, na superação da criatividade nas artes, na guerra diplomática (*cada vez mais desmoralizada*) ou convencional (que *continua em moda*). Entretanto, é na cultura dos jogos corporais e no esporte que a competição se evidencia fortemente normatizada e, aparentemente, civilizada, apesar de manter evidentes alguns traços originais de rituais de culto religioso, de domínio sobre a natureza, da conquista de territórios e da destruição de rivais. O esporte tornou-se a cultura moderna mais globalizada do espetáculo, o que contribuiu para o furto de sua essência lúdica, substituída pelos valores do rendimento funcional e do trabalho moderno. Esse mesmo processo, em dimensões reduzidas, também afeta outras artes corporais - *dança, mímica, teatro* - que, gradativamente, excluem os corpos comuns destituídos de talento,

transformando-os em praticantes virtuais e simples consumidores de espetáculos. A ginástica, que nunca abandonou sua origem militar e que sempre manteve um grande desprezo pela ludicidade do movimento corporal, inclui-se dentre as práticas que ainda cultuam a competição corporal na busca frenética de modelos de saúde, rejuvenescimento e estética, muitos vezes ilusionistas para disfarçar a publicidade de valores, modismos e produtos.

Para enfrentar esse desafio, os educadores e animadores culturais têm procurado reinventar metodologias e conteúdos de jogos corporais, de dança, de artes corporais, de ginásticas e de esportes, inserindo os elementos do autodesafio (*a competição consigo e dentro dos limites pessoais*), da competição/desafio cooperativo, da consciência corporal, do respeito aos limites funcionais, sensoriais, expressivos e emocionais de cada indivíduo, da preparação para a autonomia e da formação de uma cultura crítica sobre o movimento e a ludicidade corporal.

A ecologia do risco

Ilinx é uma outra categoria de jogo proposta por R. Cailloix que representa o fascínio que as sensações, decorrentes de mudança da estabilidade corporal, exercem sobre o corpo humano. *Ilinx* se manifesta nos exercícios naturais do desenvolvimento da criança - a descoberta do andar na fase sensório-motora - e evolui para o fascínio na exploração de brinquedos clássicos como o escorregador, o gira-gira, a montanha russa, que tanto quanto os esportes estruturados - alpinismo, asa delta,

A desespetacularização do corpo

Mimiry é outra das categorias fundamentais do jogo. Segundo R. Cailloix, ela está na origem do comportamento de imitação-mimese, destinado a satisfazer a fantasia, a imaginação e a ilusão. Esse comportamento aparece na fase de estruturação do pensamento simbólico e permeia os jogos tradicionais de dramatização infantil chegando às atividades clássicas da dança expressiva, da mímica, do cinema e do teatro, por exemplos. Situamos aqui também o esporte cujo espetáculo, segundo A. Figueroa, é uma espécie de teatro integral, que reúne elementos da dança, da mímica, do teatro, que preserva rituais de culto guerreiro e religioso, e que projeta socialmente, com velocidade e vigor, os mitos e super-heróis da modernidade. Dessa forma, cada vez mais, o corpo se apresenta espetacularizado na cultura do esporte e veiculado como produto mercantil transformado em uma espécie de brinquedo moderno que projeta vigorosamente valores da juventude, riqueza, beleza, saúde, felicidade, erotismo e ludicidade.

O espaço violento do Esporte

U U U TERERÊ

U U U O SANGUE VAI CORRÊ

U U U VAI MORRÊ

(Grito de guerra utilizado por gangues em jogos de futebol, bailes e brigas de rua)

A civilização e a modernidade não conseguiram suavizar a relação intrínseca entre o esporte e a violência. Ao contrário, deram-lhe valor estético e difundiram a sua diversidade até o limite da *banalização*, na qual a violência é oferecida como um espetáculo teatralizado e popular.

O esporte tem sido fertilizante para a celebração pública do racismo e da violência, sempre inserida nos grotescos espetáculos dos *Circo*s romanos e nas sangrentas *Justas* medievais, e até mesmo na aparente ingenuidade de alguns jogos e brincadeiras infantis de origem milenar.

Alguns esportes, apesar da aparente civilização das regras de competição, ainda oferecem clássicos espetáculos que celebram a violência e o culto à lei do mais forte. Isso fica evidente no sangrento ringue de boxe e lutas livres ou nos estádios de futebol que permitem uma interação agônica entre os atores de campo, os torcedores presentes e espectadores distantes. Outros jogos e esportes excitam a experiência do desafio dos limites de uma forma perigosa, violenta e, aparentemente, controlada. São bons exemplos a tragédia anunciada no automobilismo e em vários esportes radicais contemporâneos, cultuados pela na cultura de massa.

automobilismo, mergulho submarino, espeleologia, - desafiam os sentidos e as habilidades motoras com presença da vertigem e do risco aparentemente controlado. O primeiro desafio é reconhecer, sem temor, a necessidade de introduzir o risco e a aventura na educação corporal. O segundo é planejar adequadamente - para diversas idades - a metodologia, o espaço e as instalações para propiciar a vivência do jogo corporal de risco.

Essa perigosa relação nos transforma apenas em espectadores e praticantes virtuais de vários tipos de cultura, inclusive a corporal, num jogo em que jamais venceremos e no qual não nos é permitido conhecer e construir as regras que permitam ao nosso corpo o direito de brincar com nossos próprios desejos e dentro de nossos limites.

O grande desafio, neste caso, é a educação crítica para o consumo dos valores e das atividades do corpo reduzido a um brinquedo e do corpo travestido em um espetáculo globalizado. Para isso é necessário desenvolver uma legítima qualidade do brincar, do assistir e do aprender para brincar para descobrir o verdadeiro prazer do movimento do próprio corpo. Somente dessa forma poderemos desvendar os bastidores dos admiráveis espetáculos do corpo e desnudar a máscara dos mitos corporais, que tanto nos fascinam e nos afligem.

...OLHA SÓ AQUELE CLUBE DA HORA

...OLHA O PRETINHO VENDENDO TUDO PELO LADO DE FORA

...PRÁ MOLECADA, NENHUM INCENTIVO

...NENHUM CLUBE POLIESPORTIVO

...O LAZER É MUITO ESCASSO

...O CENTRO COMUNITÁRIO É UM FRACASSO (*música de Racionais MC*)

A seletividade social e econômica ao acesso ao lazer e aos esportes não é a única causa, mas produz um alimento nutritivo para a crescente marginalidade e violência entre crianças e jovens. Por outro lado, muitas experiências comprovam o potencial dos programas educacionais de lazer e esportes como antídoto a esse mal social, o que não nos permite cometer a imprudência de considerá-los a tábua de salvação capaz de, isoladamente, evitar a marginalidade social. Esses programas são mais eficientes quando integrados a outras ações sócio-educativas relacionadas à saúde, meio ambiente, cidadania, e inseridos na educação escolar e familiar. Outro componente desse potencial é a qualificação e a competência que os animadores/educadores esportivos deveriam ter para combater o pernicioso e sedutor objetivo de selecionar talentos visando propiciar a ascensão social para alimentar a mitologia da indústria cultural espetacularizada do lazer e dos esportes.