

Manifestações das lutas na contemporaneidade

Educação Física

Enviado por:

Postado em:27/09/2010

É fato que o cinema, cada vez mais, “recheia” os seus filmes com movimentos de luta, principalmente inspirados nas artes marciais orientais como o “Kung Fu” ou o “Muai Thay”.

por Jader Lançanova Importante é perceber o quanto e como as lutas e artes marciais estão presentes em nossa sociedade atualmente, os meios e as formas pelas quais chegam até nós. Podemos passar quase despercebidos das suas manifestações, esquecendo que são parte da cultura do movimento humano, historicamente produzidas e enriquecidas com a cultura dos seus povos de origem. Como não ser parte desse universo especial abundante de movimentos acrobáticos, culturas milenares, e tão próximos de todos nós como os movimentos rudimentares de proteção e defesa do nosso corpo, quando estamos em perigo. Ainda hoje “educados” por filmes e desenhos animados como “Karatê Kid”, “Kill Bill”, “Jiraya”, “Power Rangers” e “Matrix”, exagerados em efeitos especiais e animações computadorizadas, mostrando uma versão superpoderosa dos personagens lutadores, apresentam uma visão “ocidentalizada” das artes marciais que as resumem ao domínio dos movimentos físicos, quase ignorando totalmente os aspectos filosóficos dos quais as artes orientais são muito ricas. Em “Star Wars”, além das técnicas das lutas, semelhantes às usadas no Ken-do, a esgrima japonesa, “o código de honra dos samurais também é aplicado na formação dos Jedis: ter olhos, ouvidos e sensibilidade apuradas, correção, senso de justiça, boa-fé e conhecimento”. O diretor do filme, George Lucas, mudou o título do último episódio da série, que deveria se chamar “A Vingança de Jedi”, ao notar que um samurai não se vinga e sim se protege. É fato que o cinema, cada vez mais, “recheia” os seus filmes com movimentos de luta, principalmente inspirados nas artes marciais orientais como o “Kung Fu” ou o “Muai Thay”. Ao assistir um filme no cinema ou na televisão, não questionamos mais a modalidade que estamos presenciando, ou se o que é mostrado representa a concepção correta das artes marciais. Em “Matrix”, “O Tigre e o Dragão”, “O Monge a prova de balas”, e outros do gênero, as artes marciais são combinadas com efeitos especiais, causando uma impressão de superpoderes nos personagens, que é transferida para as artes marciais, podendo produzir uma compreensão distorcida destas, principalmente pelos jovens que não recebem uma informação esclarecedora sobre o assunto. Através da televisão as crianças podem ver muitos desenhos que mostram muitas lutas entre os personagens, usando várias das artes marciais conhecidas. Em desenhos animados, como “Yuyu Hakusho” ou “Meninas Superpoderosas”, a influência pode ser ainda mais forte nos “telespectadores mirins” devido à auto-identificação com personagens crianças, que, não fugindo a regra, são sempre dotados de habilidades de luta e muitos superpoderes e despertam nas crianças a vontade de, quando crescerem, terem a mesma capacidade e características destes astros do mundo da ficção. Os filmes e séries de desenhos animados utilizam-se de muitos recursos para cativar os telespectadores como as fantasias ninja e os poderes dos protagonistas da série “Power Rangers”. Cada vez que os “Power Rangers” salvam a Terra dos vilões do mal, tornam-se como heróis para as crianças. Essas são demonstrações de como as lutas (“brigas”) são aceitáveis na sociedade e sugere às crianças que combater o mal com técnicas ninja espetaculares é certo, e dessensibiliza os mais novos acerca da violência, do choque e do terror de ver alguém sendo agredido. Desenvolvendo essa tolerância à violência, precisarão de cada vez mais violência para serem

entretidas. Estudos experimentais realizados na década de 60, em pequenos grupos de crianças, apresentando a conclusão de que as crianças que assistem muita televisão tem propensão a tornarem-se mais agressivas: Os espetáculos violentos não afetam apenas o seu comportamento, mas também as suas crenças e valores e as crianças que vêem muita televisão temem mais a violência do mundo real. Em contrapartida, outras ficam insensíveis a essa violência. As muitas formas como as informações são transmitidas até nós definem o processamento da nossa percepção e podem influenciar na formação dos nossos conceitos, na nossa compreensão sobre as lutas de uma forma geral. Não é sem motivo que um indivíduo refere-se ao Kung Fu como uma arte marcial superior às outras. Fomos educados com muitos filmes de Bruce Lee (“A Fúria do Dragão”, “Conexão Chinesa” e outros), onde este se apresentava derrotando multidões de oponentes, saindo sempre quase ileso. Pessoas sem conhecimento um pouco mais aprofundado, ou prático, de uma arte marcial, precipitam-se ao dizer que “tal arte marcial é melhor para autodefesa”, “tal arte marcial é imbatível na luta usando golpes com os pés”, ou com os cotovelos, punhos, etc. Uma matéria sobre lutas e artes marciais em um programa de esportes, ou mesmo a cobertura dos Jogos Olímpicos, transmite uma ideia de esporte, para as artes marciais. A sugestão de significado das artes marciais, e também o estímulo gerado no telespectador, neste caso, é o de ser uma prática desportiva. Um jogo de videogame permite que a criança e também o adulto realizem virtualmente todas as façanhas que ele vê nos filmes e desenhos animados. A vitória em um jogo é fácil e rápida. Dependendo de muito pouco esforço do jogador. Não há necessidade de treinamentos prolongados em academias de artes marciais. Os jogos de interpretação de personagens: “Role Playing Games” (RPG), possibilitam aos jogadores criar um personagem tão interessante quanto lhe for, ou ainda, à sua imagem no aspecto da personalidade e com características melhoradas, no aspecto físico, mental, e possuidores de superpoderes. Estes jogos são muito populares entre crianças e “jovens adultos”. Permitem aos jogadores criar um personagem completo (com características físicas, mentais, habilidades de luta, etc.) e inseri-los em um cenário ou narrativa, onde devem interpretar seus personagens. Geralmente os personagens devem lutar contra inimigos, monstros, etc. Dessas formas, as lutas e as artes marciais participam do nosso cotidiano. Essas e outras fontes acabam respondendo por muito do conhecimento que construímos, repercutindo em uma visão reduzida, e um tanto distorcida, de todas as formas de luta. No Brasil, não somos iniciados em uma arte marcial específica, como ocorre na China, ou na Coreia do Sul, por exemplo, onde, respectivamente, o Kung Fu e o Taekwondo fazem parte do currículo escolar. Trata-se de uma questão cultural do nosso país. A Capoeira, tão popular e presente na nossa história, poderia ser elevada à condição de “arte marcial nacional”, como é o Kung Fu na China. Mesmo com a prática de apenas uma modalidade, ocorre a aproximação do aluno escolar com o universo das lutas, devido às oportunidades que surgem de discussão sobre as demais formas de luta. Oportunizaria ao educando, ao menos, desenvolver uma compreensão correta e não preconceituosa quanto às artes marciais. De um profissional da educação pelo movimento, espera-se que transmita corretamente o significado sem incorrer nos conceitos populares ou adquiridos de fontes sensacionalistas, como o cinema. Na Wikipédia, enciclopédia online, encontramos que “As artes marciais são sistemas de práticas e tradições para treinamento de combate, usualmente (mas nem sempre) sem o uso de armas de fogo ou outros dispositivos modernos”. No Karatê Barretos, popular sítio de informações sobre Karatê, encontramos a seguinte definição: É tudo o que possibilita ao praticante conhecer a natureza da própria mente, e, através desse conhecimento, buscar o autodomínio [sic]. As técnicas das Artes Marciais foram desenvolvidas baseadas nas forças que regem o Universo (Ying e Yang). Os antigos guerreiros não treinavam apenas sistemas de lutas ou de armas, eles também eram obrigados a ter profundos conhecimentos filosóficos, escreverem poesias e a tocarem pelo menos um instrumento, para aprenderem a ser flexíveis e homens cultos. Atualmente, as artes marciais são praticadas visando diferentes finalidades como desporto, lazer, participação de um grupo social, defesa pessoal, disciplina da mente, condicionamento físico. Algumas pessoas também utilizam as artes

marciais como uma forma de catarse do estresse diário. As pessoas, geralmente desejam e procuram estímulos que provocam ‘estados de agitação’, excitações e estímulos emocionais, na maioria das vezes, como um meio de fuga da mediocridade, do trabalho enfadonho, do tédio da vida rotineira, ou para a catarse de inibições forçadas e frustrações acumuladas. Para os atletas, o esporte serviria como um canal para expressar principalmente as tendências agressivas, como um meio para sublimar as tendências anti-sociais, tornando seus praticantes mais sociáveis e amistosos, ou seja, serviria para que a agressividade se expressasse de maneira inofensiva e aceitável e fosse transformada em hábitos saudáveis. As artes marciais são comuns em exércitos e polícia, como treinamento de habilidades para o uso em guerras ou combate à criminalidade. A população civil busca aprender uma arte marcial também com a finalidade de defesa pessoal. Um método de defesa pessoal que está sendo muito procurado por pessoas de todas as idades é o “Krav Magá”, o mesmo utilizado pelo exército israelense e por polícias de todo o mundo. O termo “artes marciais” refere-se às artes de guerra e luta. Hoje, o termo artes marciais é usado generalizadamente para todos os sistemas de combate de origem oriental (Aikido, Muai Thay, por exemplo) e ocidental (Capoeira, Savate francês), com ou sem o uso de armas tradicionais. No oriente existem outros termos mais adequados para a definição destas artes como Wu-Shu na China e Bu-Shi-Do no Japão, que também significam artes de guerra, ou “Caminho do Guerreiro”. Nas artes marciais orientais, encontram-se conotações filosóficas que definem a aplicação dos conhecimentos de luta. No Jiu-jitsu, por exemplo: “vencer cedendo” (contrário da “lei do mais forte” ou lei da vida no hemisfério ocidental). Explicação dada pela Enciclopédia Britânica (“martial art”) distingue as artes marciais orientais da seguinte maneira: é dada ênfase no estado mental e espiritual do praticante. [...] um estado em que as funções de raciocínio e cálculo da mente ficam suspensas de tal forma que mente e corpo possam reagir imediatamente como uma unidade, refletindo a situação em mudança ao redor do combatente. Quando este estado se completa, desaparece a experiência diária do dualismo entre sujeito e objeto. Alcançar esse estado de espírito é também o objetivo central de filosofias de vida como taoísmo e zen-budismo e, desta forma, tanto há pessoas que praticam alguma arte marcial como forma de adestrar-se filosófica e espiritualmente, quanto há lutadores que, queiram não queiram, se tornam autênticos filósofos. Ao chegarem no ocidente, as lutas orientais perderam a conotação filosófica fundamentada em crenças e religiões que preparavam o praticante física e espiritualmente, sendo enfatizados os aspectos competitivos e o de defesa pessoal. As lutas foram adaptadas para serem desenvolvidas na forma de competições (“jogos”, ou seja, com regras, limitações,...) sendo viabilizadas para serem praticadas por pessoas alheias aos preceitos filosóficos e aos significados culturais relacionados. A maioria das modalidades dos esportes de luta que conhecemos hoje estão elevadas a um estado esportivo que descaracteriza o próprio conceito de arte marcial: “esporte de luta” é a denominação que recebem em eventos esportivos, como as Olimpíadas. Ainda que não tenha origem oriental, a nossa capoeira também está definindo-se como arte, expressão corporal, esporte, atividade física para a saúde, lazer, socialização. A “capoeira ‘se joga’: não é ‘arte marcial’ de iniciativa agressiva”. Dentre os estilos ocidentais de luta podemos citar: Savate, Kick Boxing, Boxe, Luta Livre, Capoeira, Esgrima, Sambo, Krav Magá, e outros. Algumas modalidades de lutas foram criadas a partir da união de várias artes. O Kick Boxing, por exemplo, é uma união do Boxe, do Karatê e do Taekwondo. A Esgrima é considerada uma arte marcial ocidental. Devido às suas origens militares, são consideradas artes marciais esta e outras formas antigas de combate como o Arqueirismo e o Hipismo. Além disso, confundem-se modalidades de lutas e artes marciais com eventos onde participam lutadores de diversas modalidades, os chamados “Mixed Martial Arts” (MMA). Como exemplos conhecidos de “MMAs” existem o “Vale-tudo”, criado no Brasil, “Ultimate Fighting Championship” (UFC) e “Pride”, que são os maiores campeonatos mundiais desse tipo. Os “MMAs” nada mais são que esportes onde participam lutadores de quaisquer artes marciais (Boxe, Luta Livre, Muai Thay, Judô, etc), sendo comum nas disputas o uso de técnicas de duas ou mais

modalidades de artes marciais. Texto na íntegra: <http://lutasescolar.vilabol.uol.com.br/index.html> O texto aqui apresentado é oriundo de um estudo elaborado sob o tema "Lutas na Educação Física Escolar alternativas pedagógicas". Acessado em 27/09/2010 no sítio http://lutasescolar.vilabol.uol.com.br/cap_um.html Fonte da imagem: http://www.sense-datum.org/tim/archive/2005/06/06/kill_bill Todas as informações nela contida são de responsabilidade do autor.