

UMA LIÇÃO DE MÚSICA COM TE WEI: DESDOBRAMENTOS ESTÉTICO-PEDAGÓGICOS INSPIRADOS NO CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO *FEELING FROM MOUNTAIN AND WATER* (CHINA, 1988)

A MUSIC LESSON WITH TE WEI: AESTHETIC-PEDAGOGICAL DEVELOPMENTS INSPIRED BY THE ANIMATED SHORT FILM FEELING FROM MOUNTAIN AND WATER (CHINA, 1988)

Dr. José Rafael Madureira¹

5

RESUMO

Ensaio sobre o ensino de música inspirado no curta-metragem de animação *Feeling from Mountain and Water* dirigido por Te Wei (China, 1988). A narrativa audiovisual descreve a delicada relação de transmissão de um conhecimento ancestral entre um velho mestre de música e uma talentosa menina-barqueira. Um filme é uma produção da cultura. Te Wei não produziu esse filme com um propósito didático, embora tenha deixado indicações importantes de como uma lição de música poderia se dar. Os profissionais da educação tem consciência da potência formativa da arte e sempre recorrem a produções visuais, musicais ou literárias como canal de interlocução e construção de um pensamento (filosófico ou científico). O filme inspirou a formulação de três desdobramentos estético-pedagógicos sobre o ensino de música que podem ser transferidos para o ensino das artes em geral, e para o ensino da dança em particular, visto que música e dança são linguagens irmãs.

Palavras-chave: Te Wei, ensino de música, cinema, arte, educação.

ABSTRACT

Essay on music teaching inspired by the animated short film *Feeling from Mountain and Water* directed by Te Wei (China, 1988). The audiovisual narrative describes the delicate transmission of an ancestral knowledge between an old music master and a talented boat girl. A film is a production of culture. Te Wei did not produce this film with a didactic purpose, although he did leave important indications of how a music lesson could be. Educators are aware of the formative power of art and always resort to visual, musical or literary productions as a way for dialogue and construction of a philosophical or scientific thinking. The film inspired the formulation of three aesthetic-pedagogical developments on the music teaching field that can be transferred to art teaching in general and dance teaching, since music and dance are similar languages.

Keywords: Te Wei, music teaching, cinema, art, education.

¹ José Rafael Madureira nasceu na cidade de Santos, litoral de São Paulo. Possui mestrado e doutorado em Educação, Linguagem e Arte, licenciatura em Música, licenciatura em Educação Física, especialização em pedagogia da Dança, curso técnico-profissional em Piano e Canto. Ensinou em diversas instituições de ensino superior destacando-se a UFG, UNICAMP e UFAL. É professor de Dança e Rítmica Musical junto ao Departamento de Educação Física da UFVJM e pesquisador-líder do Grupo de Estudos em Métodos e Técnicas de Ensino de Dança, Teatro e Música (CNPq). No âmbito da extensão universitária, coordena o Canal Hop Musical (@hopmusical). Contato: joserafaelmadureira@gmail.com

O curta-metragem de animação *Feeling from Mountain and Water* (1988)², dirigido por Te Wei e produzido pelo *Shangai Animation Studio*, recebeu premiações importantes na China e Alemanha e conquistou o primeiro lugar no Festival Internacional de Cinema de Montreal (1990).

O filme é uma narrativa audiovisual sem diálogos sobre a relação entre um velho mestre de música e uma menina-barqueira mediada pela música. O cineasta utiliza paisagens artesanalmente pintadas com a tradicional técnica do *shān shuǐ*, ideogramas que significam, respectivamente, montanha e água. Essa técnica consiste no uso de paisagens naturais – montanhas, rios, cachoeiras – como motivos a serem retratados pelo pintor.

O título original em chinês – *shān shuǐ qíng* – contém os dois ideogramas anteriormente descritos mais um terceiro (*qíng*), usualmente traduzido como sentimento, afeição, amor. O filme circulou nos cinemas e festivais internacionais como *Feeling from Mountain and Water* (Sentimentos sobre montanhas e águas), uma tradução bastante fiel ao título escolhido pelo cineasta. O título, portanto, num jogo de imagens (ideogramas), expõe a temática do filme, mas também alude aos recursos técnicos de sua produção. A brincadeira não parece ser casual, revelando a devoção do artista pelo saber milenar de seu país.

Um filme, como qualquer obra de arte, é uma produção da cultura. Somos nós, profissionais da educação, que recorreremos ao cinema e outras linguagens – música, pintura, literatura, por exemplo – como canal de interlocução e conteúdo estético disparador de reflexões necessárias à construção de um pensamento filosófico ou científico. Essa apropriação ou “empréstimo”, como diria Tolstói (2019), clama algum cuidado e atenção, do contrário, corremos um sério risco de empalidecer a aura da obra de arte e, como nos alerta Almeida (2004), fazer dela uma mera ilustração de conteúdos acadêmicos supostamente mais importantes.

O artista não é um pedagogo. Sua responsabilidade consiste na busca da beleza e na operacionalização dos meios técnicos para torná-la visível. No entanto, pedagogos e artistas estão de acordo ao reconhecer o valor da arte para a educação e para a formação cultural de um indivíduo. Essa concepção de “formação cultural” foi traduzida pelos idealistas alemães do século XVIII como *Bildung*, um processo de fortíssima conotação estética e pedagógica (SUAREZ, 2005).

Te Wei não materializou essa obra-prima do cinema para servir de ilustração para discussões pedagógicas sobre o ensino de música. De forma consciente ou não, ele nos deixou algumas pistas para pensarmos a práxis pedagógica no campo das artes. Essas pistas nos conduziram a

² Direção: Te Wei. Roteiro: Shuchen Wang. Música: Fuzai Jin. China: Shangai Animation Studio, 1988 (19 min.). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A0gXc0x-xp>>.

conceitos-chave importantes a serem desdobrados, num esforço hermenêutico, logo após a sinopse comentada do curta-metragem³.

Era uma vez um velho mestre de música e uma menina-barqueira...

Um velho mestre de música precisava atravessar o rio. A menina-barqueira aparece e o conduz até a outra margem. O passageiro sofre um desmaio logo após pisar em terra firme. A menina, acostumada a se virar sozinha naquelas terras aparentemente inóspitas, se encarrega de cuidar do velho. Ele se recupera aos poucos e observa a criança brincando e improvisando melodias com uma minúscula flauta de cinco tons. Ele indaga a si mesmo: – *De onde vem toda essa musicalidade se ela não recebeu nenhuma instrução musical?*

O adágio de Rudolf Steiner (2012, p. 28) ilumina a questão: “Uma criança não aprende por instrução, mas por imitação”. Em silêncio, ouvindo e apreciando o barulho das águas, o sussurro dos ventos e o canto dos pássaros, a menina alimentou sua imaginação criativa e assimilou, num esforço mimético, os contornos daquela paisagem sonora, desenhada com muitas cores (*timbres*), nuances de intensidade (*energia*), duração (*tempo*) e altura (*espaço*).

O mestre não hesita. Ele pega a cítara de 7 cordas (*Guqin*) e transpõe para o seu instrumento as melodias inventadas pela menina-barqueira. Ela reconhece os seus motivos melódicos imediatamente e fica fascinada com aquela sonoridade tão familiar e ao mesmo tempo tão diferente.

A menina adora o seu brinquedo de soprar, mas sabe, por intuição, que uma cítara abre espaço para aventuras mais desafiadoras. Esse é o seu sonho: desbravar uma vereda mais exuberante em ritmos, melodias e harmonias.

A menina se aproxima do velho e a lição de música se inicia. O mestre ensina por imitação como “beliscar” as cordas da cítara e discriminar os tons e as escalas melódicas. O jogo do siga o mestre é estabelecido, para deleite dos dois jogadores.

Antes de transferir o instrumento à sua pupila, o mestre lhe presenteia com um verdadeiro concerto: *variações para cítara sobre os temas da menina-barqueira*. Ele utiliza técnicas sofisticadas de composição criando um lindo espectro contrapontístico sustentado pelo baixo em bordão. Sua intenção é explícita: mostrar à menina as possibilidades do instrumento e despertar nela o amor pelo discurso musical. A capacidade da criança em apreender estruturas musicais complexas

³ Nota explicativa sobre a motivação inicial do texto e agradecimentos.

não é subestimada. A apreciação de uma obra musical dispensa pré-requisitos científicos. Ter disponibilidade para ouvir (*audição ativa*) é suficiente, pois “mesmo uma criança muito nova é capaz de compreender Beethoven ou Schubert” (DUNCAN, 1985, p. 84).

O mestre finalmente consente que a criança fique com o instrumento e o explore livremente. A menina passa várias horas em estado de arte, contradizendo certas prescrições pedagógicas, teorias e crenças limitadoras sobre a reduzida capacidade de atenção e concentração da criança (*mindfulness*).

A jornada do mestre termina. Ele se despede da menina-artista confiante de ter cumprido a sua missão. Ela hesita em aceitar o legado do mestre, pois presente o significado oculto desse gesto. Por fim, ela consente, demonstrando sua devoção pelo mestre e uma enorme gratidão pelo final de um ciclo (de vida). Os ensinamentos do mestre permanecerão vivos em seu corpo e seu espírito até o próximo elo da corrente.

Nota sobre o conceito de jogo (*ludus*)

Johan Huizinga (2018), historiador e linguista holandês, publicou em 1938 um verdadeiro tratado sobre o jogo no contexto das sociedades humanas. A premissa da obra é radical: “Já há muitos anos vem crescendo em mim a convicção que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.” (HUIZINGA, 2018, p. v.). O jogo, nessa original perspectiva, ocupa o lugar central nos processos de educação e formação cultural, especialmente no contexto da arte e das formas lúdicas da música: “Todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel. O mesmo se verifica, e ainda em mais alto grau, quanto à ligação entre o jogo e a música.” (HUIZINGA, 2018, p. 177).

Huizinga investigou a etimologia da palavra jogo em vários idiomas. Os resultados da pesquisa são reveladores, com destaque para o ramo linguístico germânico e eslavo. Na língua inglesa, por exemplo, a palavra *play* circunscreve a ação de brincar (*to play*) e a ação de tocar um instrumento musical (*play a musical instrument* ou *playing a musical instrument*).

A menina-barqueira, ao fazer música com sua pequena flauta, estava brincando (*playing*) e tocando flauta (*playing the flute*). A flauta era, simultaneamente, brinquedo, brincadeira e divertimento (*playfulness*).

O dispositivo (*gadget*) mais auspicioso para a criança é o seu próprio corpo. Com ele, a criança pode dançar, desenhar, pintar, correr e saltar. Uma segunda opção de dispositivo, a ser

acionado pelo corpo e também bastante auspicioso, circunscreve os instrumentos musicais e toda sorte de brinquedos de fazer arte: lápis coloridos, pinceis, tintas, argila, bolas, fitas e arcos.

O smartphone, *gadget* número um das crianças e jovens, é apenas um simulacro de ludicidade. A criança, ao manipular esse dispositivo, se mantém ausente de corpo e imaginação e não é capaz de consegue recrutar o espírito lúdico em sua máxima potência. Essa omissão exerce um impacto muito negativo em relação aos processos socioafetivos e cognitivos da criança, além de enfraquecer as suas faculdades imaginativas ou faculdades miméticas.

Brincar de fazer arte (dançar, desenhar, cantar) pode ser uma linha de fuga, um contraponto ao declínio do espírito lúdico – sempre associado ao declínio da experiência ou *Erfahrung* (BENJAMIN, 1994), um processo iniciado com a revolução industrial e em estado avançado de degeneração na era da cultura midiática.

A arte musical como jogo de imitação ou *mimésis*

O jogo do siga o mestre está presente no filme e ratifica a proposição inicial de Rudolf Steiner (2012). A criança, para apreender um conhecimento (ou sentimento), precisa encontrar um modelo ou objeto a ser imitado. Quando o mestre mostra à menina-barqueira como “beliscar” (pinçar, dedilhar) as cordas da cítara, ele está levando esse princípio em consideração. Ele não diz uma palavra, não é preciso, especialmente no contexto do ensino de música. O verbo é apenas um tipo de linguagem, existem outros meios de troca afetivo-cognitiva, talvez mais efetivos: “Palavras, para a criança, não são coisas vivas. As crianças aprendem através de movimentos”. (DUNCAN, 1985, p. 84).

A arte é um jogo de imitação por excelência, a *mimésis* aristotélica. Todo artista busca imitar a realidade e, se necessário, deformá-la a serviço da própria arte. Caillois (2017) irá criar uma categoria específica para agrupar os jogos de imitação: *mimicry*, denominação emprestada da Entomologia e, mais especificamente, do mimetismo. Assim como borboletas, lagartos e gafanhotos se disfarçam de outros insetos ou plantas para sobreviverem, o *Homo ludens* (o “homem que joga”), movido pelo instinto de jogo, inicia o seu primeiro ciclo de desenvolvimento (infância) com o mimetismo de objetos, pessoas, profissões e espíritos da natureza: o vento, a chuva, um trovão, um rio.

A menina-barqueira iniciou sua formação musical (autodidata) movida por essa necessidade de mimetizar os espíritos da natureza, que se corporificam através do som (timbres). Imitar o canto dos pássaros na flauta já é um nível mais avançado de jogo (a *paidia*). Primeiro, a criança brinca

com o seu próprio corpo (voz), imitando todas as frequências sonoras capturadas pelos seus ouvidos: bichos, vozes, máquinas. O resultado das primeiras experiências pode não ser muito agradável (aos adultos), mas a criança aprende rapidamente a coordenar suas pregas vocais (fonação) em associação ao uso dos registros vocais (grave, médio, agudo), da articulação da língua e dentes e das fôrmãs dos lábios.

A imitação de um som, especialmente um som melódico, requer um esforço triplo de percepção auditiva: reconhecer as frequências da fonte sonora (alturas) e suas modulações, mensurar suas durações (curtas ou longas) e identificar o volume sonoro (intensidade) e suas variações (do *piano* ao *forte*). Deslocar a produção sonora da boca para uma flauta exige novas adaptações corporais – constrangimentos da laringe, controle da pressão diafragmática – e uma experimentação incessante em busca da imitação perfeita de um canto de pássaro. Em resumo, novamente: “Repetir, repetir, até ficar diferente.” (BARROS, 2016, p. 16).

Da flauta à cítara temos a sobreposição de mais uma camada, a camada da harmonia, um domínio musical vasto que abrange múltiplas vozes (*polifonia*) e eleva o jogo e a linguagem musical a um nível máximo de sofisticação.

A ideia é fazer a transposição dos parâmetros do som (altura, duração, intensidade, timbre) – de natureza abstrata, invisíveis aos olhos – para o corpo não é inequívoco. Em Huizinga (2018, p. 177): “As formas musicais são determinadas por valores que transcendem as ideias lógicas.”

Na perspectiva dalcroziana, essa transposição – do som ao corpo – será denominado como “Plasticidade Viva” (JAQUES-DALCROZE, 2022), um processo que abarca não apenas os parâmetros do som, mas também as nuances rítmicas, melódicas e harmônicas.

A *altura* dos sons (grave e agudo) pode ser representada por gestos e movimentos na tridimensionalidade do espaço, especialmente visível nas direções diagonais de orientação espacial no eixo vertical alto e baixo. A *duração* dos sons corresponderia à amplitude do movimento do espaço, gestos mais curtos ou mais longos e está associada ao andamento (entre o *largo* e o *presto*). A *intensidade* sonora (*piano* e *forte*) encontra reverberação nas variações de energia ou tónus muscular (contração muscular) dispostas nas nuances entre gestos mais suaves (pouca energia) e gestos mais agressivos (muita energia).

Rudolf Laban, que também encontra na música um norte para a sua arte do movimento (a Coreologia), elaborou dois grandes eixos de estudo: a *Corêutica* ou harmonia espacial e a *Eucinéutica* (MADUREIRA, 2020). A Eucinéutica compreende os estudos da qualidade do movimento, a saber, os fatores de movimento (*tempo, espaço e peso*), as 8 ações corporais básicas e os 16 temas de movimento. O fator *tempo* compreende a velocidade dos movimentos, lentos ou

SCIAS.Arte/Educação,BeloHorizonte,v.12,n.2,p.5-17,jul/dez. 2022.

rápidos, sustentados ou súbitos. O fator *espaço* analisa a trajetória do movimento, se ela é direta ou indireta, retilíneo ou sinuoso (flexível). O fator *peso* é equivalente à intensidade e à energia do movimento, se ele é leve (pouca resistência) ou firme (muita resistência).

Todo esse processo mimético, do som ao corpo, é um ponto de partida para o estudo da música, especialmente para a criança. As necessidades e o tempo da infância muitas vezes não são respeitados: “Antes de semear o trigo é preciso preparar o terreno. Exatamente o contrário do que se faz nas escolas e conservatórios de música. Ensina-se a tocar piano antes que a criança tenha experimentado os ritmos e sonoridades com a inteireza do seu corpo”. (JAQUES-DALCROZE, 1917, p. viii).

À procura de um caminho ou a questão do método

Nas entrelinhas e intervalos do filme *Feeling from Mountain and Water*, observamos elementos que, curiosamente, perpassam o modelo de ensino de música proposto por Keith Swanwick (1979) e conhecido pela sigla C(L)A(S)P, uma abreviação de *Composition* (composição e improvisação), *Literature studies* (estudos acadêmico-teóricos), *Audition* (audição ou apreciação), *Skill acquisition* (habilidades técnicas) e *Performance* (idem). As letras entre parênteses indicam graficamente que *Literature studies* (L) e *Skill acquisition* (S), embora sejam conteúdos fundamentais do ensino de música, devem ocupar uma posição periférica e, portanto, secundária, enquanto *Composition*, *Audition* e *Performance* (CAP), se constituem como parâmetros centrais do ensino.

O processo de ensino e aprendizagem apresentado no filme mostra claramente essa configuração. Primeiro o mestre desenvolveu na cítara algumas improvisações com base nos temas tocados pela menina-barqueira em sua flauta (*Composition*). Isso despertou a atenção e curiosidade da menina, o que a levou a se aproximar voluntariamente do mestre para ouvi-lo ativamente (*Audition*). Depois de um rápido jogo de siga o mestre (*Skill acquisition*), o mestre retomou as improvisações e realizou um verdadeiro concerto na forma musical variação a partir dos temas da menina-barqueira (*Performance*). Ao final do concerto, a menina pegou a cítara e iniciou o processo de exploração das possibilidades do instrumento (*Composition*). Depois de algum tempo de experimentação e improvisação, ela protagonizou o seu próprio concerto (*Performance*), atentamente apreciado pelo mestre, que passou ao lugar de ouvinte (*Audition*).

As bases do modelo de Swanwick se aproximam da Abordagem Triangular discutida por Barbosa e Cunha (2012), segundo a qual o ensino de arte deve ser abordado em três momentos: a

SCIAS.Arte/Educação,BeloHorizonte,v.12,n.2,p.5-17,jul/dez. 2022.

Apreciação (de uma obra de arte), o Fazer (atividade criativa, desenhar, pintar, modelar etc.) e a Contextualização (análise histórica dessa obra de arte). Se fizermos um paralelo entre a Abordagem Triangular e o modelo de Swanwick, Apreciação seria equivalente à *Audition* e o Fazer (criativo), à *Composition*. A diferença está justamente na Contextualização, procedimento equivalente aos *Literature studies* ou estudos acadêmico-teóricos, considerado por Swanwick como um parâmetro periférico do ensino e, portanto, deve ser trabalhado *a posteriori*.

A substituição da Contextualização pela *Performance* parece ser muito promissora, pois a Abordagem Triangular foi inicialmente concebida para o ensino de artes visuais e não para o ensino das artes da performance (*Performing Arts*), tais como a música, o teatro e a dança (MADUREIRA, 2019, p. 144).

Da *paidia* ao *ludus*: a história do menino-maestro

Outro conceito-chave do ensino de música presente no filme diz respeito ao amadurecimento da atividade lúdica da criança. Com o suporte do mestre, a menina-barqueira deixa o fazer musical infantil e espontâneo a caminho de formas musicais mais elaboradas. O própria mudança de instrumento, de um instrumento melódico para um instrumento harmônico, já é um impulso ao amadurecimento artístico da criança. O fato de ser criança, no contexto da arte musical, não é um impedimento ou um condicionamento. O amadurecimento de suas “faculdades miméticas”, rememorando a noção de Walter Benjamin (1994), não retira a criança do seu ciclo de desenvolvimento, ela continua sendo criança, mas sua musicalidade se torna mais consistente.

Roger Caillois (2017), sucessor de Huizinga (2018), deu continuidade às investigações sobre o *Homo ludens* e desenvolveu uma teoria na qual o jogo se desenvolve do faz de conta infantil, a *paidia*, às formas lúdicas mais elaboradas, o *ludus*.

A *paidia* (do grego *paidiá*) é a brincadeira infantil, a turbulência, a impulsividade, a anarquia caprichosa, a improvisação descompromissada, a alegria pueril, a fantasia descontrolada. O *ludus*, nominativo latino para jogo, compreende a convenção, a disciplina, a habilidade, o controle, a sofisticação das formas (CAILLOIS, 2017).

Um ótimo exemplo dessa transmutação da *paidia* ao *ludus* pode ser observado no fenômeno midiático Jonathan Okseniuk, um jovem violinista estadunidense. Quando ele tinha 3 anos de idade, seus pais publicaram na plataforma YouTube um vídeo caseiro mostrando o menino regendo o 4º movimento da 5ª sinfonia de Beethoven (gravação). O vídeo, publicado em 15 de março de 2010,

contabilizou mais de nove milhões de visualizações⁴. O sucesso conquistado talvez não represente uma percepção aguçada do público, mas o material audiovisual é realmente espetacular e revela o virtuosismo do garoto em expressar com o próprio corpo todas as variações de agógica e dinâmicas de intensidade presentes na obra sinfônica interpretada.

Toda criança brinca de maestro, especialmente quem tem a oportunidade de assistir um concerto de orquestra ao vivo e se deparar com a curiosa gesticulação do maestro. A criança às vezes nem espera chegar em casa e, para surpresa ou constrangimento dos pais, inicia imediatamente o jogo de imitação, ignorando a presença do público e a seriedade do evento sinfônico.

Toda criança brinca de maestro, mas a maior parte desse grupo de maestros se limita a marcar os acentos métricos da composição executada pela orquestra. Jonathan, ao contrário, consegue perceber e reger as inúmeras mudanças de andamento, variações de agógica e dinâmicas de intensidade da composição romântica.

Jonathan nasceu em um ambiente muito favorável ao despertar do sentido musical (família de instrumentistas) e acompanhou desde bebê e quase todos os dias os ensaios de uma orquestra. Ele deve ter repetido compulsivamente a brincadeira de ser maestro. Em Benjamin (1994, p. 252), a repetição configura-se como uma lei para a criança: “Sabemos que a repetição é para a criança a essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como brincar outra vez”.

Não obstante, o controle e a capacidade de alterar a plasticidade de seu tônus muscular é impressionante. Todo esse potencial não transportou Jonathan, de imediato, da *paidia* ao domínio do *ludus*. Ele ainda estava no lugar do faz de conta, da brincadeira infantil, do descontrole, do descompromisso, uma criança de pijama brincando na sala. Antes do final da música, a batuta escapa de sua mão e ele se joga no chão às gargalhadas, contagiando o operador de câmera (no caso, a mãe) e o público do YouTube.

A menina-barqueira, de sua parte, também era muito talentosa. Embora tenhamos visto apenas a sua primeira lição de música, passaram-se anos até que ela conquistasse os meios para interpretar a composição escrita por seu mestre (*variações para cítara sobre os temas da menina-barqueira*). Esse lapso é perfeitamente justificável, pois o tempo da arte cinematográfica é poético (Kairós), não cronológico (Cronos).

Depois de 11 anos, em 3 de fevereiro de 2021, o canal YouTube do menino-maestro, registrado como Esenuk e com apenas 16 vídeos e 5 mil inscritos, é alimentado com mais um vídeo:

⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0REJ-ICGiKU&t=0s>>.

Jonathan, agora com 14 ou 15 anos, interpreta como solista a redução para piano do Concerto nº 3 em Sol maior para violino de Mozart (movimento *Allegro*), tendo ao seu lado o pianista-colaborador Qingqing Ye⁵. A performance é impecável e garantiu sua classificação no *25th Annual Sphinx Competition* (Detroit, Michigan), concurso no qual ele conquistou o primeiro prêmio (divisão júnior) no ano seguinte (2022). Ainda há muito trabalho pela frente até a *Menuhin Competition*, mas ser laureado nesse importante concurso é um belo incentivo e o reconhecimento por sua dedicação e compromisso.

As duas aparições virtuais de Jonathan formam um exemplo formidável do processo de desenvolvimento da atividade lúdica da criança, da brincadeira infantil ao discurso musical. O processo é sempre lento e requer o acompanhamento de um mestre disposto a compartilhar, com amor (*philia*), o seu conhecimento e experiência.

A alegria do brincar e a vontade de aprender estão presentes nos traços psicológicos da menina-barqueira e nas performances de Jonathan. No caso do menino-maestro, embora o jogo tenha ficado bastante sofisticado – do “faz de conta que eu sou o maestro” ao violinista solista –, o prazer de fazer música (imitação dos sons) é o mesmo, expressando sentimentos de contentamento, autorrealização, inspiração e êxtase.

Esse mesmo prazer – inerente ao estado de jogo – pode ser observado em praticamente todos os músicos, especialmente no consagrado violinista Itzhak Perlman, atualmente com 77 anos. A idade não lhe roubou o entusiasmo e a alegria de fazer música: “Eu não posso viver sem tocar violino. Eu estou imerso na música desde que nasci. A música é a minha língua. A música é a minha vida.”⁶

Mais alguns acordes ou, simplesmente, *coda*

O cinema de Te Wei é inspirador. *Feeling from Mountain and Water* é uma obra-prima da delicadeza que inspirou as reflexões aqui expostas sobre o ensino de música. Contudo, todas as proposições e argumentos apresentados podem ser transferidos, sem perdas, para o contexto do ensino das artes em geral, e da dança em particular. Música e dança são irmãs gêmeas e se expressam como artes do instante, artes da escuta, do silêncio, do tempo e do espaço, do corpo e do movimento, do apoio e do impulso, da respiração e do fraseado, do gesto à plasticidade de um discurso corporal-musical.

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iVkbLuKXL0&t=0s>>.

⁶ Trecho extraído da *masterclass* com Itzhak Perlman. Disponível em: <<https://itzhakperlman.com/#ITZHAK>>.

Ainda sobre as similaridades entre música e dança, Françoise Dupuy, mestra dalcroziana da arte do fraseado na dança ressalta que a dança e a música – no caso, o canto coral – “respondem a uma necessidade física primária do ser humano: exalar forças soterradas que não tem vazão na vida cotidiana.” (DUPUY, 2012, p. 116).

O velho mestre de música nos ensina uma última lição antes de abandonar, em definitivo, a vida mundana, uma lição sobre a autonomia. Depois de entregar o seu legado ancestral, o velho se retira, permitindo à menina-barqueira, ao invés de se tornar uma cópia servil de seu mestre, seguir o seu próprio caminho e encontrar, à luz dos ensinamentos recebidos, sua própria personalidade artística.

O mundo do *show business* já descobriu há muito tempo o potencial mercadológico da criança. Desde os tempos de Mozart, as crianças-prodígio sempre fascinaram o público ávido por novidades e extravagâncias. Programas televisivos de grande audiência como *Britain's Got Talent*, *The Voice Kids* ou *Little Big Shots* são apenas atualizações desse interesse quase obsessivo que vem acompanhando e fabricando as crianças desde o Renascimento e explorando o seu talento como mercadoria. Receber um *Golden Buzzer* pode não ser tão interessante para a carreira artística da criança, muito pelo contrário. Se Jonathan tivesse sido treinado (adestrado) para o sucesso rápido da televisão, ele dificilmente teria construído o caminho que o levou a ser laureado com o primeiro prêmio no concurso de Detroit.

A criança não está preocupada com o resultado de suas ações. Ela quer apenas brincar. Prêmios, troféus, aplauso ou dinheiro não tem grande importância para ela ou, pelo menos, não é o motor do jogo infantil. A necessidade de espetacularizar e publicizar a brincadeira que a criança faz de pijama em seu quarto é exclusiva dos adultos – pais, professores, agentes –, sempre preocupados com a própria reputação e dispostos a qualquer coisa para fazer da criança uma celebridade. Essas provocações que já foram feitas por Mário de Andrade em 1935 na formatura de seus alunos de música do Conservatório Dramático-Musical de São Paulo:

Qual o pai que desejou tornar o filho um músico completo? Talvez nenhum. Qual o pai que desejou ver o filho um pianista ou um cantor célebre? Talvez todos. Nós não andamos a procura da vida, e por isso a vida nos surpreende e assalta a cada esquina. Nós andamos apenas suspirando pela glória. A glória é uma palavra curta em nosso espírito, e isso significa apenas aplauso e dinheiro. Nós nem desejamos ser gloriosos, nós desejamos ser apenas célebres (ANDRADE, 2005, p. 263).

O papel do professor (e dos pais), em certa medida, é muito simples: não interferir no processo criativo de autodescoberta da criança e tentar protegê-la dos agentes artísticos (familiares

ou desconhecidos) e da lógica cega da produtividade acadêmica (índices de desempenho) que já está presente desde o jardim de infância.

Referências

ALMEIDA, M. J. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2004.

ANDRADE, M. Oração de Paraninfo (1935). *Pro-Posições*, Campinas, v. 16, n. 1 (46), jan./abr. 2005, p. 261-270. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8643769>>. Acesso em: 3 out. 2022.

BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. (org.). *Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. São Paulo: Cortez, 2012.

BARROS, M. *O livro das ignorâncias*. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2016.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017.

DUNCAN, I. *Fragmentos autobiográficos*. Trad. de Lya Luft. Porto Alegre: L & PM Editores Ltda. 1985.

DUPUY, F. *On ne danse jamais seule*. Paris: Ressouvenances, 2012.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 8. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

JAQUES-DALCROZE, J. *O ritmo, a música e a educação*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2022 (no prelo).

JAQUES-DALCROZE, J. *La Rythmique*. Lausanne: Jobin & Cie, 1917.

MADUREIRA, J. R. A Coreologia de Rudolf Laban e o ensino de artes corporais: uma síntese de conceitos-chave. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 23, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/fef/article/view/60104>>. Acesso em: 19 out. 2022.

MADUREIRA, J. R. O modelo C(L)A(S)P de Keith Swanwick no contexto do ensino de dança. *Repertório*, Salvador, v. 22, n. 33, p. 137-157, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/revteatro/article/view/32011>>. Acesso em: 17 out. 2022.

STEINER, R. *A educação da criança*. Trad. Rudolf Lanz. 5 ed. São Paulo: Antroposófica, 2012.

SUAREZ, R. Nota sobre o conceito de Bildung (formação cultural). *Kriterion*, Belo Horizonte, n. 112, p. 191-198, dez. 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/kr/a/7Hh9d3cv6KNT4bgrNxcPqGn/?lang=pt>>. Acesso em: 25 set. 2022.

SWANWICK, K. *A basis for music education*. London: Routledge, 1979.

TOLSTÓI, L. *O que é arte?* Trad. Bete Trorii. 4. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.