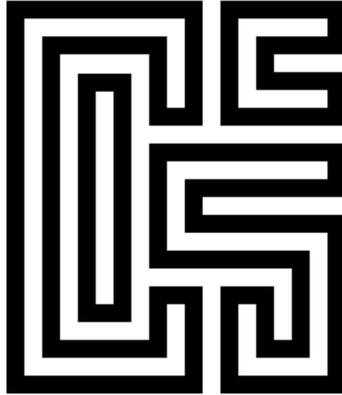


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA

DA DIVERSÃO

Vilém Flusser

Um dos sintomas mais inquietantes da decadência da civilização tecnológica é sua busca de diversão. O propósito do presente artigo é a defesa da seguinte definição: a diversão é uma forma de aversão ao universo. Trata-se, sem dúvida, de um jogo de palavras, mais exatamente, de um jogo com a palavra “verso”. Entretanto, na opinião do presente articulista, não é o jogo de palavras um divertimento intelectual, mas a própria função do intelecto, e peço portanto que o leitor a suspenda pela duração do presente artigo.

Analisemos, embora superficialmente, os conceitos que aparecem na definição proposta. “Universo” é uma soma das coisas vertidas em uma só coisa. São todas as coisas convertidas em um único “verso”. “Aversão” é a não-versão, a recusa de verter. “Aversão ao universo” é portanto a recusa de converter todas as coisas em um único “verso”. De acordo com a definição proposta, assume essa recusa formas diferentes. Uma dessas formas é a “diversão”. Uma outra seria a “diversificação”, e outra ainda a “inversão” e a “perversão”. Sugiro ao leitor que a “diversão” é uma forma inautêntica, decadente da aversão do universo. Com efeito, é uma forma que revela tédio, angústia e nojo do universo. Para provar essa afirmativa um tanto radical, proponho a consideração das seguintes diversões: o cinema, o esporte, o jogo de baralho e o rádio portátil. Em seguida proponho a comparação da diversão com algumas outras formas de aversão ao universo.

O cinema é divertido por duas razões fundamentais: diverte a atenção daquilo que chamamos, normalmente, de “realidade” e converte o homem de participante em espectador. A primeira função do cinema é portanto tapar a “realidade”, e a segunda é criar distância entre a pseudorealidade assim produzida e a pessoa. Destrói portanto o universo de duas maneiras: racha-lhe a unidade (opondo a tela à realidade), e o afasta (pondo a nós, os espectadores, em oposição ao universo) O cinema é divertido porque destrói o universo. O universo se tornou insuportável na fase atual da civilização tecnológica, porque a sua universalidade consiste na transformação de todas as coisas em instrumentos.

O nosso universo é universo porque tudo nele é convertido em instrumento, inclusive o homem. Entretanto esse tipo de universalidade é de um tédio

insuportável. O cinema, destruindo o universo dos instrumentos, da maneira dupla, acima esboçada, é divertido porque aparentemente acaba com o tédio. Opõe ao mundo dos instrumentos um mundo de sombras aparentemente cheio de aventuras, e afasta o espectador para uma posição aparentemente “transcendente”. Cria a aparência de uma superação da universalidade instrumental, e a aparência de uma transcendência do universo. Entretanto essas aparências enganam. O cinema longe de criar uma autêntica alternativa à universalidade instrumental, contribui para o alastramento da instrumentalização. E, longe de proporcionar uma autêntica transcendência, integra o homem ainda mais na engrenagem universal, transformando-o de participante em instrumento da indústria cinematográfica. O cinema é portanto uma destruição do universo apenas aparente. É uma forma inautêntica de aversão ao universo. Em consequência, não acaba com o tédio, mas o intensifica. Graças ao cinema o universo se consolida, justamente porque assimila até a aversão do universo, tornando-a inócua. O cinema consolida o tédio, sinal da universalidade, justamente porque se dá ares de combatê-lo. O cinema não diversifica, nem inverte, nem perverte o universo, mas apenas diverte dentro do universo. O cinema é um fenômeno inautêntico e tedioso.

O esporte tem dois aspectos: para aqueles que o praticam e para aqueles que ele assistem. A palavra “Sport” significa “diversificação”. As espécies biológicas surgem por “sports of nature” (diversificadores, mutações da natureza). O esporte é o “sport” inautêntico. É por isto que o esporte é diversificado. Os praticantes, os esportistas “*sensu stricto*”, submetem o seu corpo a técnicas de diversificação aparente (tornam-se nadadores, máquinas para levantar peso ou equilibristas de bolas de futebol). Na realidade enquadram o seu corpo na universalidade dos instrumentos. Mas o esporte, revela o seu verdadeiro aspecto, se visto a partir da assistência. Os corpos humanos, convertidos em instrumentos, em máquinas de produzir “records”, são expostos à “contemplação” da assistência para divertí-la. No disfarce de adoração idolátrica de máquinas excepcionalmente eficazes (Pelés, Eder Jofres) esconde-se o nojo existencial do homem degradado em instrumento. A assistência projeta o nojo que sente por si mesma (massa de

instrumentos medíocres que é, sobre os instrumentos excelentes, que diante dela desfilam em forma de idolatria). A frase “*mens sana in corpore sano*”, se aplicada ao esporte no presente estágio da civilização tecnológica, é uma caçoada. Na realidade o esporte é uma “*mens insana*” de assistência projetada sobre “*corpora insana*” dos gladiadores da atualidade. O esporte, longe de diversificar o universo instrumental, longe de libertá-lo do predomínio industrializante, intensifica a tendência instrumentalizante do nosso universo. Dando-se ares de libertar o homem do nojo que sente por si mesmo, como ser degradado em instrumento, intensifica essa degradação e esse nojo, o esporte também é um fenômeno inautêntico.

O jogo de baralho cria um mundo de aventuras aparentes no qual os elementos de surpresa (motivo de diversão) são reduzidos ao número 52. O jogo de baralho é divertido porque proporciona surpresas aparentes. O universo dos instrumentos está ficando pobre em surpresas. A progressiva universalização, isto é, instrumentalização, está eliminando o fator “surpresa” do universo. Estamos nos aproximando da “planificação”, da eliminação total da surpresa. Estamos nos aproximando do “eterno retorno do sempre idêntico” nietzschiano, mascarado em progresso. O jogo de baralho liberta, aparentemente, do tédio horrível, conseqüência da surpresa eliminada. É divertido. Entretanto, operando com 52 elementos (cartas) reduz, com efeito, a “chance” de surpresa, se comparado com a “realidade”. Apesar de todo o progresso, o número dos elementos do universo é ainda superior a 52. A “chance” de surpresa é, portanto, ainda maior na “realidade” de que no jogo de baralho. Longe de ser uma nova fonte de surpresa, é o jogo de cartas uma visão do futuro. Se a tecnologia continuar progredindo, o universo se converterá em “pif-paf”, ou no melhor dos casos em “bridge”. Toda “chance” será eliminada, no sentido de toda possibilidade tornar-se calculável e previsível. Máquinas eletrônicas para jogar “bridge” perfeito já estão sendo produzidas. Máquinas eletrônicas para planejar uma vida perfeita o serão no futuro. O jogo de baralho é uma consolidação do universo. É um fenômeno inautêntico que pretende proporcionar surpresa, e representa, na realidade, o eterno retorno do sempre idêntico.

O rádio portátil é divertido, porque reduz o cristianismo ao formato de bolso. Transforma o próximo, que o cristianismo manda amar como a si mesmo em caixa de fósforos sempre presente. A transformação do homem em instrumento, tendência universificante da nossa sociedade, alcança no rádio portátil, um triunfo sublime. Essa instrumentalização do homem tem por consequência a solidão angustiante que caracteriza a nossa época. O homem transformado em instrumento, está cercado de instrumentos. Mas como ainda conserva, em seu íntimo, elementos humanos, está só. A humanidade constitui a “lonely crowd” a multidão solitária. A angústia, a claustrofobia, é o clima dessa multidão. O rádio portátil liberta, aparentemente, dessa angústia, solidão e claustrofobia. Pelo rádio portátil o homem comunga com o próximo, e, em consequência, comunga com Cristo. O rádio portátil diverte, porque estabelece a comunhão, porque quebra o isolamento da angústia, da “preguiça e tristeza do coração”. Na realidade intensifica o isolamento, aumenta a angústia, contribui para seu estabelecimento definitivo. O rádio portátil é um fenômeno inautêntico, porque pretende ser um meio de comunicação, quando na verdade é um meio de isolamento.

A diversão é uma forma inautêntica, decadente de aversão ao universo. Pretendendo diversificar, universifica. O divertimento contribui para o alastramento do tédio, do nojo e da angústia, sintomas da universalidade. A diversão é, portanto, um caminho seguro para o idiotismo. É um dos caminhos do progresso, no sentido atual da palavra. Pretendendo diversificar, universifica e converte a conversação (que é a civilização acidental autêntica), em conversa fiada. A alternativa é a diversificação autêntica, a quebra autêntica do universo em suas camadas de significado. É o abandono da tendência unificadora, mas não no sentido de especialização (esta, como a diversão é inautêntica), mas no sentido da humanidade face à riqueza da realidade. Outra alternativa é a inversão autêntica, a tentativa de criação de um universo diferente do tecnológico. Outra ainda, é a perversão, a tentativa revolucionária de utilizar o universo contra si mesmo. Estas três alternativas são atividades poéticas autênticas, criam novos “versos”. O divertimento não é criador, é estéril e idiotizante, é sintoma da decadência em progresso.

A Bíblia fala da “santa simplicidade”. O presente artigo advoga a multiplicidade. A diversão, embora com pretensões multiplicantes, age em prol da simplificação. Funciona em direção da simplicidade. Será que funciona em direção da sanidade? Será que, por tornar “bobos”, “simples”, os homens, é a diversão uma virtude? Os caminhos da santidade são incompreensíveis à mera razão humana. É possível que o mundo caminhe em direção da simplicidade evangélica. Não creio, entretanto, talvez por falta de fé, que a vida dos santos fosse excepcionalmente divertida.