

Da diversão

VILEM 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 revela a lesitura da "realidade". A aversão ao jogo de palavras é uma aversão à 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 a 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 ao universo. Com efeito, é uma forma que revela tédio, angústia e nojo do universo. Para provar esta 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 pseudo-realidade assim produzida e a pessoa. Destroí portanto o universo de duas maneiras: rachalhe a unidade (opondo a tela à "realidade"), e o afasta (pondo a nós, os espectadores, em oposição ao universo). O cinema é divertido porque destroí 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, este tipo de universalidade é de um tédio insuportável. O cinema, destruindo o universo dos instrumentos da maneira dupla acima esboçada, é divertido.

homem do nojo que sente por si mesmo como ser degradado em instrumento, intensifica essa degradação e esse nojo. O esporte também é um fenómeno inautêntico.

O jogo de baralho cria um mundo de aventuras aparentes, no qual os elementos de surpresa (motivo da 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 universificação, 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 terrível, consequência da surpresa eliminada. É divertido. Entretanto, operando com 52 elementos (cartas) reduz, com efeito, a "chance" de surpresa, se comparado com a "realidade". A despeito de todo 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" pelo sistema Culbertson (capitalismo) ou Goren (socialismo). Toda "chance" será eliminada, no sentido de toda possibilidade tornar-se calculável e previsível. Maquinas eletrônicas para jogar "bridge" perfeito já estão sendo produzidas. Maquinas eletrônicas para planejar uma vida perfeita o serão no futuro. O jogo de baralho é uma consolidação do universo. É um fenómeno 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 universalizante 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, no 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 rá-

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 ao universo, tornando-a inocua. 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 a ele assistem. A palavra "Sport" significa "diversificação". As espécies biológicas surgem por "sports of nature" (diversificações, mutações da natureza). O esporte é o "sport" inautêntico. É por isto que o esporte é divertido. Os praticantes, os esportistas "sensus stricto", submetem o seu corpo a técnicas de diversificação aparente (tornam-se nadadores, máquinas para levantar pesos 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 diverti-la. No distúrcio de adoração idoiátrica 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 "mens insana" da 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

solidão e claustrofobia. Pelo rádio portátil o homem comunica com o próximo, e, em consequência, comunica 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, aprofunda a tristeza. O rádio portátil consolida o universo da angústia, contribui para o seu estabelecimento definitivo. O rádio portátil é um fenômeno inautêntico, porque pretende ser um meio de comunicação, quando, na realidade, é um meio de isolamento.

A diversão é uma forma inautêntica, decadente de aversão ao universo. Pretendendo diversificar, universaliza. 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, universaliza, e converte a conversação (que é a civilização ocidental autêntica), em conversa fiada. A alternativa é a diversificação autêntica, a quebra autêntica do universo em suas camadas de significação. É o abandono da tendência unificadora, não no sentido de especialização (esta, como a diversão, é inautêntica), mas no sentido da humildade face à riqueza da realidade. Outra alternativa é a inversão autêntica, a tentativa da 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 santidade? 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 evangelica. Não creio, entretanto, talvez por falta de fé, que a vida dos santos fôsse excepcionalmente divertida.

Robinson Jeffers

Durante a maior parte de sua vida, o poeta norte-americano Robinson Jeffers levou uma existência de quase eremita num recanto da Califórnia, um pouco a exemplo do seu compatriota Henry Miller no tugurio, de Big Sur. Morto aos 75 anos, em 1962, Jeffers continuava, entretanto, a despertar a atenção da crítica, o que agora se repete mercê da publicação postuma da coletânea intitulada "The Beginning and the End".