Panis Et Circensis: O Mito de Dipendra

A construção e destruição dos mitos da modernidade. A partir de um fato concreto, o genocídio familiar ocorrido em junho de 2001 no Nepal, questiona-se sobre o papel dos veículos de comunicação na atualidade e, em particular, a televisão. Brincando com as palavras de Panis et circensis, de Gilberto Gil, e com alusões a obras cinematográficas, constrói-se e destrói-se um mito: Dipendra. O objetivo deste artigo é a reflexão sobre o jogo social que se estabelece nas relações sociais e econômicas que influenciam o psiquismo dos indivíduos e como este compromete os papéis dos constituintes do jogo social no qual se inserem.

The construction and destruction of the myths of modernity. From a concrete fact – the familiar genocide occurred in – Nepal in June 2001 it is asked the role of the means of communication at the present time and, particularly, the television. Playing with the words Panis et circensis by Gilberto Gil and with reference to the cinematography works, a myth is constructed and destroyed: Dipendra. The aim of the article is the reflection on the social game that is established in the social and economical relations that influence the individual's psyche and how this one compromises the actors' roles in the social game where they are inserted.

La construcción y destrucción de mitos de la modernidad. A partir de una situación real – el genocidio familiar ocurrido en junio de 2001 en Nepal – preguntase sobre el papel de los vehículos de comunicación en la actualidad e en particular la televisión. Jugando con las palabras Panis et circensis, de Gilberto Gil, e con alusiones a obras cinematográficas, se construye y se destruye un mito: Dipendra. El objetivo del artículo es la reflexión sobre el juego social que se establece entre las relaciones sociales y económicas que dominan el psiquismo de las personas y como esto compromete los papeles de los sujetos del juego social en lo cual están involucrados.

Palavras-chave: modernidade, relações sociais, jogo, psiquismo.

Autor:

João Mario Wood Faulhaber

J.M. Wood

Professor Assistente da Universidade Estácio de Sá - UNESA, Mestre em Economia pela Universidade de Brasília, UnB e pós-graduando em Jornalismo Cultural pela Universidade Estácio de Sá (UNESA).

Introdução

Este artigo parte do questionamento do significado do homem na contemporaneidade. Construindo o mito Dipendra, o príncipe do Nepal que assassinou sua família sem quaisquer motivos aparentes, procura-se compreender o papel do que hoje possam ser as motivações de realização do homem contemporâneo e das instituições que o permeiam, o constituem e o transformam, em particular a família.

Deste modo, este artigo é dividido em três seções onde constrói-se o mito, questiona-se a imagem e o jogo social no qual o homem se insere e a importância da informação na manutenção do poder contemporâneo e do jogo social.

Não se pretende aqui estabelecer um novo paradigma, contudo estabelecer uma nova forma de pensar alguns aspectos da realidade na qual todos se engendram e, conscientemente ou não, são participantes atuantes. Deve-se observar que não se pode encontrar soluções, mas, sobretudo, alternativas de resolução para se tentar estabelecer a transformação constante do jogo social que se reestabeleça uma concepção que vise à constante busca de redução das desigualdades oriundas do exacerbamento do capitalismo selvagem contemporâneo.

1. Um novo mito: Dipendra

Na sala de jantar, a família se reúne. Na sala de jantar a

imagem da família reunida se faz. É, simplesmente, a imagem de uma família na sala de jantar. Comensais reunidos à mesa em nome da imagem da família. A imagem da família reunida na sala de jantar ou apenas pessoas na sala de jantar? O cerne social situa-se na célula *mater* familiar, dizem. Contudo, não é o cerne social a família: é a imagem da família e de suas relações ideais! Quais os interesses ocultos em um jantar familiar? Existe uma verdade na reunião familiar ou apenas imagens de uma verdade que se pensa ver, mas não se enxerga? Existe uma verdade nas falas dos interlocutores da reunião familiar ou apenas sons que se pensa ouvir, mas não se escuta? O que se situa por detrás das máscaras de cada um dos comensais que se reúnem à mesa de jantar? O que se situa por detrás das personagens que se reúnem à mesa de jantar? O que se situa por detrás da família na confluência do ideal e da imagem do ideal? A imagem oculta a verdade. Ver não significa somente crer no que se vê; é tentar perceber o que de tão importante está por detrás da imagem vista!

Nos últimos dias, noticiou-se um *genocídio familiar* no Nepal. A quebra de uma imagem é nitidamente observada neste acontecimento. Dipendra, o príncipe herdeiro, metralhou todos os familiares presentes *na mesa da sala de jantar*. Alucinação? Loucura? Frustração por algo não antes percebido ou, simplesmente, a quebra e a ruptura de uma imagem? A imagem da família reunida foi destruída. A sociedade nepalesa exige o esclarecimento da verdade. Contudo, até que ponto o véu se desnudará e a verdade se apresente de forma clara? O mais provável, mesmo que os acontecimentos sejam apresentados ao povo como efetivamente ocorreram, é a construção de uma nova imagem ou, pairando a dúvida, um novo conjunto de imagens. Ou seja, ter-se-iam tanto a imagem oficial do governo de Katmandu quanto a coletiva do próprio imaginário popular. Fala-se de amores não

permissíveis, uso de drogas e álcool, busca desenfreada pelo poder: elementos pertinentes do romance de folhetim, tragédias clássicas e comédias de boulevard; elementos pertinentes de imagens de ilusão e de fantasia. A imagem da família zelosa, unida e reunida em seus jantares semanais das sextas-feiras no palácio real foi quebrada. Qual será a nova imagem a ser elaborada que recupere o *status quo* do poder divino do rei, tido como reencarnação de antigos deuses hinduístas? A visão do louco Dipendra que em sua sanidade *soltou os tigres e os leões na sala de jantar* contra seus pares para divertir-se tal qual os antigos romanos? Qual a imagem destrocada: a da família unida feliz, a de um jovem que se descobre louco ou ambas? Qual a imagem a ser reconstruída: a da paz interna de um reino convulsionado por uma oposição maoísta, a da família real de origem divina que controla um povo ainda preso em seus mitos arraigados em uma tradição oral ou ambas? Qual o caminho a ser trilhado pelo novo governante perante a imagem a ser construída?

A imagem de um louco cujo arquétipo no tarô situa-se no ser dúbio, ansioso e inseguro diante do que lhe reserva o destino construindo punhais de luz, com suas armas de guerra, assassinando o pai solitário em seu gabinete e a mãe protetora que tentava tomar-lhe as armas, deve prevalecer. Ao matar o pai, Dipendra destrói a proibição, a autoridade, o poder e o Estado; ao matar a mãe, Dipendra destrói a própria capacidade de amar; ao se matar, Dipendra se funde a Narciso em sua auto-sedução. Assim como Narciso, a imagem de Dipendra se mitifica e se eterniza como símbolo de uma ruptura em busca da liberdade, ou melhor, do ideal de liberdade. O ideal de liberdade seduz e a sedução destrói o outro: sedutor e seduzido fundidos em uma única figura acarretam a morte.

O arquétipo da morte, segundo as cartas de tarô, é a transformação; é o marco de uma ruptura que proporciona o renascimento, tal qual a fênix. Das cinzas, a vida surge em uma nova plumagem. É o despertar para um novo caminho, para uma nova dimensão e uma nova estrutura. Quais as consequências das transformações de Dipendra enquanto homem e Dipendra enquanto mito significante de ideal de busca de liberdade? Qual as consequências da transformação da imagem de Dipendra-homem para a imagem de Dipendra-mito?

A liberdade não está presa às preocupações das pessoas na sala de jantar, nas preocupações de nascer e morrer. A busca da liberdade é a busca da vida, de como não passar incólume entre os instantes de nascer e de morrer. A morte no jardim do solar e sua transmutação em folhas que buscam a luz da liberdade e as raízes que se encaminham por trevas do Hades. Ao imolar-se nos jardins do palácio real, Dipendra se libertou; ao ser cremado, libertou aqueles que passaram a questionar as imagens que lhes foram fornecidas: propiciou a ruptura no próprio povo. E as pessoas da sala de jantar continuam com suas preocupações de nascer e morrer, em manter o poder e a imagem que emana do próprio poder; o divino, entretanto, agora, é posto em xeque: será o novo rei divino ou algo que usurpa o divino? As pessoas na sala de jantar são as pessoas da sala de jantar. E Dipendra cantou sua canção iluminada de sol.

2. A imagem e o jogo social

A ruptura ocasionada pelo novo mito Dipendra fundamenta-se na família: a reconfiguração da estrutura familiar. Qual o significado da imagem de família na atualidade? Pode-se afirmar que exista uma coesão do pensamento universal do que seja família? Indubitavelmente, a imagem de família é base de quaisquer sociedades, mas seu significado jamais poderá ser único nem universal; todas as sociedades possuem valores e normas distintas umas das outras estabelecendo códigos diferentes entre si. Os partícipes de quaisquer sociedades

compõem um jogo de regras pouco flexíveis e leis que nada representam, pois, ao serem interpretadas, podem ser como normalmente são infringidas. As regras são claras diante da cultura própria estavam que se modificam, de movimentos que se elaboram: a imagem se constitui como decorrente do jogo. Qualquer jogo se determina por regras e acasos. O jogo social, o movimento dos atores sociais em suas funções possuem regras e acasos probabilísticos. O próprio movimento do homem no simples ato de andar é fruto do jogo de músculos, ossos, estímulos sensoriais que o levam a andar; o jogo dos sentidos aguça a curiosidade em busca do conhecimento e compreensão das realidades ou imagens do real que envolvem o próprio homem. O jogo não foi criado pelo homem, pois as capacidades do homem sem exceção são provenientes do jogo. A imagem se transforma pelo senso crítico do homem ao procurar ver novos ângulos de fenômenos já conhecidos e analisados: procura-se vê-los segundo uma nova perspectiva, um novo olhar.

A sociedade realiza um jogo coordenado que se vislumbra em infinitas possibilidades de evolução de seu próprio jogo, assim como dos demais jogos do *jogo master* decorrentes. Ciência e arte são jogos decorrentes do jogo social. As regras se transformaram diante das perspectivas de percepções distintas que se fizeram no ato de se ver os fenômenos. As regras sociais evoluem, a princípio, gradativamente, entretanto algumas regras eclodem de histereses oriundo de variáveis quase despercebidas pelos estudiosos dos fenômenos. O que levou Dipendra a cometer tal ato? Faria parte das regras do jogo social no qual vivia ou algo despercebido passou a ponto de eclodir em convulsão assassina?

No filme *O Psicopata Americano*, um jovem membro de uma elite *yuppie* nova-iorquina se compraz do ato de matar e ritualiza seus crimes absorto em pleno prazer; ao tomar consciência de seu ato que fugia aos padrões sociais e procurar entregar-se à polícia vê-se inexplicavelmente absolvido pela própria sociedade que imaginária condená-lo. O jovem *yuppie* apenas limpava a sociedade de elementos que já eram por si só exclusivos do sistema social mendigos, prostitutas, homossexuais, os párias da moderna sociedade. O que leva um homem a se tornar um *serial killer* e o que leva uma sociedade a absolvê-lo? Qual a diferença entre este personagem e os adolescentes que atearam fogo ao índio pataxó em Brasília anos atrás? Quais os valores que lhes foram transmitidos, personagens fictício e reais que os levaram a cometer tais atos? Deturpações dos valores dados ou valores inconscientes transmitidos? Até que ponto pode-se fazer analogia a Dipendra-homem que fuzilou seus familiares?

Os motivos que levaram Dipendra a chacinar seus pares nunca há de se saber, afinal, o que poderá ser dito se não se conhece o inconsciente de um homem, ainda mais que este esteja morto? Porém, a analogia maior é que todos os infratores são membros de uma elite e todos foram absolvidos de seus crimes fossem tais absolvições o encobrimento da verdade, penas brandas a menores ou a morte. Quais variáveis acarretaram tais histereses mudanças bruscas no belecida e pode ser gradativamente alterada; as regras não são escritas nem regulamentadas como dispositivo de lei: são simplesmente conhecidas.

A imagem é originada pela estética de jogos de sons e luzes, de perspectivocomportamento social? Acasos? Ou o desconhecimento do homem das regras que regem a natureza?

Segundo o pensamento de René Thöms, o acaso não existe, existe somente a ignorância do cientista de todas as variáveis constituintes dos fenômenos e do grau de importância que o jogo de variáveis tenham para determinar os fenômenos.

Uma variável qualquer, conhecida ou não, pode causar um salto abrupto no sistema (uma histerese) proporcionando algo não anteriormente previsto. Para Thôm não existe o acaso; existe somente a ignorância do homem nas regras que regem os fenômenos. Pensamento semelhante desenvolveu James Lovelock ao retomar o mito de Gaia, deusa-mãe grega regente da natureza que mostrava sua fúria quando as regras por ela estabelecidas não eram cumpridas.

A natureza deve ser compreendida pelo conjunto de todas as condições ambientais que envolvem o homem que se transformam continuamente graças à intervenção do próprio homem. E meio ambiente é o conjunto de fatores que fundamentam a existência do próprio homem, sejam estes físicos, sejam psíquicos. Será que a atual conjuntura não é fruto de uma evolução social cujos fatores, que acarretam a *violência banalizada*, não foram percebidos anteriormente como nefastos e estimulados pela própria sociedade?

A sociedade contemporânea é fruto de transformações da imagem do homem enquanto partícipe social: o seu papel no coletivo e do coletivo no indivíduo. Entretanto, para se compreender é preciso recuar no tempo e, concomitantemente, dissociar-se dele percebendo a história segundo uma nova perspectiva, um novo olhar: compreender o movimento das imagens na própria história e quais os códigos significativos do movimento de tais imagens. O advento da Revolução Industrial trouxe ao homem novos códigos de conduta, de compromisso e de realização. O homem passa, com a ascensão do capitalismo enquanto ideologia hegemônica, a ser visto como objeto-mercadoria: ele é somente mais um fator de produção, somente mais um elemento do processo produtivo. A nova imagem constituída localiza-se apenas no mero aparelho reprodutor do processo produtivo. A vida social passa a centrar-se no mercado, onde as mercadorias são trocadas com o objetivo de se elevar o crescimento econômico das nações. A imagem do excedente de produção se transforma: o excedente é objetivo acima de tudo configurado no lucro.

O homem não mais se abstém do lucro. A dinâmica do mercado torna o homem um animal altamente competitivo acirrando o processo bárbaro que arruinara o Império Romano. O capitalista é o bárbaro reconfigurado: a Inglaterra do século XVIII se constituía na bem sucedida Roma bárbara, cujos tentáculos de poder se irradiavam através do maniqueísmo capitalista. O que seja bom para o mercado também o será para as nações. Adam Smith apresenta isto de forma clara em seu livro *A Riqueza das Nações*: a vida motora da sociedade era o mercado que objetivava o excedente em sua forma mais cruel: o lucro.

Tempos Modernos de Charles Chaplin sintetiza a especialização e a divisão do trabalho. O homem se especializa e se reproduz tão-somente enquanto máquina produtiva. *Carlitos*, em sua pureza, apresenta a exacerbação do homem não-cartesiano; antes o ato de pensar fazia do homem existir, agora a existência do homem se resume ao ato de produzir. A sociedade transformara servos em homens livres que se acorrentavam nos grilhões do poder capitalista. O interesse social é produtivo; liberdade é somente um estado ideal: o homem é livre ao ter o poder de optar em quais grilhões ele se acorrentará. A democracia ganhara uma nova imagem: a opção da prisão e do gueto onde tentará encontrar sua subsistência. Ele nada mais possui, exceto o poder de optar; retiraram-lhe tudo e como mercadoria apenas lhe restou a opção de como aprisionar-se.

Associada à idéia de lucro surge a reconfiguração do ato econômico mais antigo que o homem possui: o ato de consumir.

O consumo em uma roupagem nova diante das infinitas possibilidades de bens disponíveis no mercado; o consumo exacerba-se e passa a adquirir um novo significante: o *status* social. O ato de consumir representa o ato de se enquadrar na sociedade e quanto mais se consoma, maior o poder que o indivíduo detém. Os bens não mais servem unicamente para a subsistência pura do indivíduo; os bens tornam-se desejos nem sempre inconscientes de ascese social. A concorrência situa-se tanto no plano empresarial das firmas conquistarem parcelas maiores do mercado, quanto no plano individual, onde os homens, enquanto consumidores, competem entre si para se aumentar o patrimônio diante de seus bens de consumo. Mais uma vez, *O Psicopata Americano* ilustra bem tal fato. O jovem *yuppie* é apresentado como produto de um sistema consumista, onde valores estéticos do padrão social vigente são avidamente adquiridos por ele de roupas de grife a cremes de beleza para conservar a eterna juventude.

O capitalismo reduziu o homem ao nada. Ele é motor e fruto da ótica produtiva. O homem não mais pensa, ele somente produz e consome, produz e consome avidamente. A competição arraiga-se ao espírito humano, individualizando-o; o outro seja quem for o outro, é o adversário, o inimigo a ser derrotado. O desejo maximiza-se por vencer o jogo e as regras do jogo são claras: vencer, somente vencer. As mercadorias são sedutoras e seduzem o homem, destruindo-o. Os valores minimizam-se à imagem que eles anseiam possuir, a aparência é tudo. Não mais se busca a essência: o homem é nada.

As famílias tornam-se somente um conjunto de homens entrelaçados por um resquício de afeição consanguínea. A competição já embrenhou em seu âmago: os papéis do masculino e do feminino não mais se diferenciam ambos, homem e mulher, se engendraram no sistema produtivo. A família fecha-se em si, individualizando-se; é apenas um conjunto de indivíduos. O consumismo capitalista exacerba-se a ponto de cada integrante deste conjunto possuir seus próprios bens de consumo que lhe bastam o prazer, minando o contato social, egocentralizando o homem. O contato social resume-se à *mesa da sala de jantar*, em uma maquete de interesses competitivos, onde seus membros não se vêem, nem se escutam. Há o tão-somente jogo de interesses no qual deve vencer o melhor. É o darwinismo social da luta pela sobrevivência, a seleção natural se fará ao se apresentarem os vencedores do jogo de regras cada vez mais difusas.

Cristóvam Buarque em seu livro *A Desordem do Progresso* apresenta de forma clara o poder do consumo na sociedade brasileira como significante de *status* ou segmento social privilegiado. A aparência de ter algo que não possua para se apresentar com a imagem do que não seja. Os brasileiros assim como quaisquer outros, sacrificam-se pela imagem de possuírem um conforto e um *status* que não possuem. A lógica inconsciente situa-se na simulação de uma imagem para se obter a aceitação por seus pares. E o homem que faz de si um simulacro, trivializa o consumo, exacerbando-o e tornando-se, cada vez mais, voltado para seu isolamento inconsciente.

A imagem da família capitalista é retratada por Pasolini em *Teorema*. Todos os membros de uma família burguesa têm seus valores destituídos pela chegada de um jovem hóspede que seduz indistintamente a todos, da figura patriarcal autoritária à serviçal da casa. Como um anjo, invade-lhes o inconsciente. Observa. Seduz. Transforma. Eles eram apenas o conjunto de indivíduos burgueses que viviam para si sem as preocupações para com o outro. A figura do anjo subverte a ordem: eles não são nada, são o vazio da existência. A personificação da sedução e da luxúria lhes devolve o prazer. Com o retorno do anjo, a sua

Origem, a inquietação da alma familiar se dissipa e a rotina do vazio se refaz, só que, de algum modo, transformada. A lógica da personagem de ruptura da obra de Pasolini é a metáfora do próprio inconsciente de cada um dos membros daquela casa e do coletivo; é a imagem em movimento; é o jogo desnudado e clarificado em suas regras. O anjo sedutor trouxe-lhes a morte, a transformação.

A transformação da imagem da família, tornando-a mais frágil em seu conjunto ao fortalecer o prazer do indivíduo egoístico, trouxe o vazio. A competição exacerbada retirou do homem a capacidade de relacionar-se. O jogo de vencedores intrinca-se em um complexo redemoinho de relações impessoais: todos devem ganhar e para se ganhar deve haver a sedução. Seduzir o outro ofertando-lhe uma imagem: o ideal do outro, o ideal do consumidor. A tendência de padronização de valores com a restrição do mundo em um único mercado global, acirrou ainda mais a competição individual. O indivíduo deve ser o vencedor por excelência, a sociedade cobra de seus participantes a vitória, a família exige de seus membros a vitória, os indivíduos se esvaziam pelo compromisso com a vitória. O fracasso torna o homem inútil.

Dipendra representa o homem capitalista egocêntrico. Sua compulsão à realização de seus desejos torna-o um jogador incontrolável: sua ansia de vencer não permite o fracasso. A não-realização de um desejo, sua inutilidade vão encontro de uma alucinação caso não possa vencer, aqueles que lhe causaram a derrota também serão derrotados. Autoridade e capacidade de amar anulados, anuladas serão as forças que lhe reduziram ao nada. Dipendra é homem na solidão de si mesmo; Dipendra é o conjunto dos homens urbanos isolados e, simultaneamente, integrados ao mundo. A imagem do homem vencedor é a imagem da derrota do coletivo: o lucro do homem é o prazer máximo que o indivíduo pode obter. O consumo reduziu o homem a seu vazio, pois é somente uma engrenagem do próprio sistema.

3. Imagem e informação: sustentáculo do jogo

Em qualquer jogo, o bom jogador é aquele que detenha para si uma gama de informações sobre os demais competidores e da percepção do movimento que fazem para atingir seus objetivos. No intrincado jogo social do qual todos os homens fazem parte, o mecanismo de informação lubrifica e dinamiza o próprio sistema. Os jogadores que obtiverem o maior número de informações, lançarão seus dados pouco dependendo do acaso, da sorte que todo jogo requer. Ao ter a informação, o jogador poderá prever os movimentos de seus oponentes, saberá usufruir seu poder de estratégia a fim de ganhar o jogo. Contudo, a informação é um bem precioso e nem todos os jogadores a obtêm. O êxito de cada participante do jogo dependerá do conhecimento que cada jogador possui de seu adversário e como manipular o que se percebe do outro e dissimular seus oponentes de como deva ser sua estratégia para atingir seu objetivo máximo de vencer o jogo. O jogo social se altera diante da transformação dos interesses das classes hegemônicas. Qualquer que seja o sistema a que a sociedade faça parte, a elite social procura reter a informação e manipular com intuito de melhor se reproduzir e perpetuar o poder que já detenha.

O romance de George Orwell, *A Revolução dos Bichos*, clarifica muito bem o poder da informação para se obter o poder, miná-lo e perpetuar um sistema. Tratados como escravos pelo fazendeiro Jones, os animais de uma fazenda proclamam-se independentes, expulsando a imagem do mal: Jones e família,

Propiciando-lhes um novo alento à liberdade. Porém, nem todos os animais tinham o poder da informação: somente os porcos. Os porcos lideraram a revolução por aprenderem a ler e se tornaram líderes naturais dos animais simplesmente pelo acesso à informação. A informação os diferenciava. Ao deterem tal acesso, os porcos se tornaram a elite pós-Revolução. Por mais que os demais tentassem ler, estes não obtiveram êxito. Uma grande massa ficou na ignorância e apenas tinham conhecimento do que lhes era passado oralmente e visualizado por eles. A imagem tem o poder de pasteurizar a informação. *Informo-me porque vejo.*

Os porcos perceberam que poderiam manipular as informações de acordo com seus interesses; os mandamentos iniciais do *Animalismo*, onde todos os animais seriam iguais sem distinção, foram alterados a ponto de sustentarem seu poder. A tradição oral é falha por depender da existência daqueles que conseguiram em um passado, próximo ou não, terem vivenciado o mito e a imagem do mito. O mito era a revolução, era o sonho do Velho Major, era os tempos iniciais da tomada do poder de Jones... O poder manipulava a informação e propiciava o próprio sustentáculo de perpetuação do sistema. O sistema era apenas um simulacro do poder do velho fazendeiro, os porcos substituíram os homens da função de dominador. A imagem era simplesmente transmitida e dava a seus ouvintes sensações diferentes, dava-lhes o que aprouvesse segundo os interesses daqueles que controlavam o sistema.

O acesso a mecanismos de informação é análogo a escolas iniciáticas. É o oculto que se revela. O advento da escrita permitiu que o homem registrasse suas sensações e deixassem seus relatos para a posteridade; entretanto, não eram todos os homens daquele tempo que sabiam os mistérios dos signos postos em pergaminhos ou granitos. E chegou a nós somente o relato dos que controlavam o poder e o acesso à informação. Durante séculos, a Igreja foi a grande guardiã da sabedoria: era a guardiã dos textos sagrados ou não, pois somente seus pares tinham conhecimento da escrita e do significado da escrita.

Na atualidade, observa-se o direito do homem de saber ler, decifrar a escrita. Entretanto, o analfabetismo ainda é grande, observando-se ainda um novo fenômeno: lê-se e não se compreende o significado do que se lê. Não existe o interesse de que se compreenda efetivamente o significado; compreender o significado será questionar o sistema e o sistema não deve ser questionado para melhor ser perpetuado. O pensar não interessa; apenas interessa que se produza e se consuma. A informação, segundo este prisma, é para ser consumida de acordo com os interesses daqueles que governam; a informação legitima o sistema e o capitalismo a legitima percebendo que ela é uma mercadoria como outra qualquer.

O que ocorreu efetivamente no palácio real de Katmandu? As informações serão aquelas que preservem o interesse do sistema que eles dominam; é preciso que a imagem do evento satisfaça a melhor forma de se reproduzir o sistema. O novo rei precisa ser divino para ser aceito pelo povo: manipula-se a informação divinizando o novo rei, que pela proteção dos deuses estava ausente do banquete. A atitude de Dipendra deve possuir a imagem que legitime o novo rei, que, pela proteção dos deuses, estava ausente do banquete. A atitude de Dipendra deve possuir a imagem que legitime o novo rei, independente da verdade que permanecerá oculta. A história só é narrada pelo ângulo dos vencedores: o novo rei é o vencedor, os demais foram vencidos, arruinaram-se na sedução que o poder lhes conferiu.

Diante da necessidade de manipulação da informação, a evolução da imagem exerceu papel preponderante. Como guardar as informações de forma que todos compreendam sem a necessidade de muitas explicações? A representação do evento, a

imagem transformando em novas imagens que condigam com a representatividade do poder. Inicialmente, a pintura com suas técnicas e novas formas de perspectiva da realidade fossem elas somente reproduções perceptíveis, fossem elas representações das sensações das imagens da realidade permitiam novas formas de realização de simulacros. A fotografia distanciava a sensação do artista: era a mera cópia de um instante da realidade. A manipulação do negativo da fotografia permitiu modificar o que ocorreria possibilitando construir a imagem retirando quem não interessava, sem que houvesse registros de sua participação nos fatos: a técnica evolui para corroborar o próprio sistema. A manipulação da informação dinamiza tanto a arte da tela quanto a arte da fotografia; proporciona movimento ao estático.

Qualquer imagem depende da perspectiva de como se veja. No filme australiano, *A Prova*, o protagonista é um fotógrafo cego que precisa dos demais para informar-se do que foi retratado. A imagem é dúbia: o fato ali se registra, mas não detém qual seja o fato. A dependência dos demais situa-se na confiança que deposite naqueles que lhes revele a imagem. O poder está a favor daquele que registra o fato, isto é, imagem é interpretada à luz de como os demais a manipulam segundo seus interesses. O fotógrafo cego é alusão aos homens que registram os fatos, todavia não se consegue perceber o que vê; a imagem é desprovida de visão, ela também é tátil, sonora.

A imagem do simulacro deve ter imaginação e fantasia: a imaginação reproduz o acontecimento, a fantasia inventa o acontecimento, que podem vir ou não a existir. Os códigos da fantasia reproduzem o que se enseja de forma oculta. Quem não gostaria de andar no tapete mágico ou esfregar uma lâmpada para dela sair um gênio que realize seus desejos? A literatura afluou a imaginação e a fantasia: o leitor personificava para si a execução das imagens lidas. A fotografia retirava-lhes a necessidade de ver o ideal deles; o ideal é-lhes agora dado.

Entretanto, a imagem precisa de dinamismo próprio, é preciso ver o movimento, senti-lo. A evolução da representação da imagem situa-se na leitura cinematográfica: é a grande tela que se avizinha, aproximando mais nitidamente do real e do que possa ser real. O cinema é o primeiro simulacro em movimento, no princípio somente imagem sem som e depois acrescida de mais uma sensação, aproxima-se mais do real. Ao aproximar-se mais do real, a imagem, em movimento, retira do espectador a necessidade de se criar sobre os personagens retratados. A imagem em movimento pode também ser somente o som: o rádio permite ainda criar sobre o personagem que somente se escuta, mas não se vê. Enquanto o cinema necessita de salas especiais, o rádio podia estar em qualquer lugar desde que este tivesse possibilidade de se ter ondas de frequência que captassem suas imagens. O rádio torna-se o primeiro grande veículo de informação de massa; o primeiro grande veículo de manipulação de informação, pois atinge o receptor sem necessidade de que este saiba ler.

Cinema e rádio construíram novos mitos, signos modernos de um novo modo de vida. A linguagem de ambos era preciso ser fundida com o objetivo de levar a imagem vista em difusão para todas as camadas, sem a necessidade de salas especiais para efetivar a imagem em si. Faz-se necessário ao sistema difundir a imagem, manipular a informação que não precise mais ser narrada, mas, sobretudo, visualizada por aqueles que não necessitem de muitas informações para sua compreensão. A leitura de uma imagem visual não necessita legendas complexas: ela está ali pronta e acabada. A linguagem de ambos os veículos não requer uma especialização, exceto quando voltada para camadas específicas da população. A linguagem

cinematográfica é mais elaborada devido a seu consumo ser menos difundido do que a do rádio. Mas o que poderia acarretar a união de veículos nos quais a imagem vista, a difusão e popularidade se fazem linguagens? Qual veículo conseguiria permitir tais particularidades? Que veículo proporcionaria a visão à distância do fato, mas permitiria participar do fato, integrar-se a este? Este veículo seria a televisão que conseguiu reunir ambas as leituras de imagem, e, conforme se instalava em cada país, conseguia abarcar as linguagens mais populares e usuais de cada cultura.

A televisão é um invento do entre-guerras e passou por um conjunto de experimentos até obter sua difusão. Durante o Terceiro Reich, aparelhos eram colocados em praças públicas para apresentar a imagem da Grande Alemanha de Hitler, difundindo e massificando o povo de informações que transpareciam o êxito do aparelho governamental. O novo é inquestionável ao ser visto; não se pensava, somente se criava na visão do que se via. Não se questionava: simplesmente se consumia a imagem da grande Alemanha e das virtudes de seu líder. O primeiro teste de manipulação obtivera êxito: era a televisão o grande veículo da informação do futuro!

No Brasil, a linguagem circense foi o grande atributo à televisão: a arte do grande espetáculo, nos quais a fantasia e a magia se mesclavam. A TV brasileira nasce do rádio e do circo; dos grandes mitos radiofônicos à fantasia circense. Roma se abraçava na TV: o pão e o circo, séculos depois, dão-se as mãos; é a arte do grande espetáculo onde tudo se encontra: a comédia e o drama, a ilusão descabida e o real transfigurado em ilusão. A informação se pasteuriza e se dissemina. O mundo e a irrealdade estão agora dentro das próprias casas: todos vêem o que se mostra e a visão do fato o torna real, tal qual São Tomé que afirmou que apenas acreditaria na ressurreição de Cristo caso O visse. A imagem proporciona o crédito e todos somos *Sãos Tomés* que precisam ver para crer. Por mais que se possa falsificar a imagem, afinal, toda verdade é falsificável a imagem continuará a ter a credibilidade necessária para torná-la verdade.

A manipulação/edição da informação se massifica com o advento da televisão. Não se questiona: apenas se consome. Pode ser questionada com o tempo, desde que não implique em perda de poder. Passados 30 anos da chegada do homem à Lua, a veracidade do fato é questionada. Percebe-se a possibilidade de montagem de um fato, perguntas são feitas: Como ficar a bandeira norte-americana em solo lunar sem a gravidade? Mas o mais importante não é o agora: o poder norte-americano não será questionado em face de sua possível manipulação! O fundamental foi a percepção do fato em 1969! Os EUA eram os poderosos: eles chegaram à Lua!

O jornalismo televisivo, o telejornal, é visto no olho de quem fornece a notícia. Não se exige reflexão: a imagem lhe dá crédito! A imagem é vista e crê-se nela. As informações também são observadas nos programas de entretenimento: existe uma ideologia dominante, sem dúvida. O telespectador se vê ou vê sua idealidade concretizada. Anestesiavam-se a nação e seu povo. Não se questionam, pois vêem e se vêem na informação, seja esta jornalística, seja dramatúrgica.

A televisão em rede padronizou valores das praças de produção da grade; a grade segue aos interesses do sistema que se reproduz em velocidade instantânea. Os grandes patrocinadores ofertam sua imagem e atingem o maior mercado de atuação para disseminar seus produtos que mantêm o sistema. Todos conhecem o papel e sabem da importância do veículo para obter objetivos. A concorrência entre as redes nacionais é medida pela audiência e esta se vale da capacidade de a emissora conseguir fazer o espectador melhor perceber a si mesmo e a seu mundo ideal na TV.

Os personagens são necessários na televisão com o intuito de que o telespectador se concretize na imagem. Mitos são criados e destruídos em frações de tempo mais ínfimas. Alguns conseguem se eternizar, outros se dissolvem como sonhos que não se efetivam. Quantos são aqueles que tudo fazem para aparecer no veículo com o intuito de simplesmente aparecer na televisão? Quantos são aqueles personagens fabricados com intuito de se propagar uma idéia ou de transformação de uma idéia que precise ser atualizada pelo sistema?

A televisão aprimora-se na arte de se levar o espetáculo para dentro do telespectador. Quantos não foram à guerra sem sair de casa acompanhando ao vivo seja a Guerra do Golfo, o conflito do Kosovo, seja a Luta contra o Terror? Quantos não quiseram apreciar o terror do assalto do 174, procurando assistir ao espetáculo real tal qual homens sendo atirados na arena da antiga Roma? A violência se banaliza: torna-se espetáculo! A TV necessita de sedução. A sedução apenas se dá com a percepção sensorial do telespectador de ver a si mesmo na pequena tela. E a pequena tela oferece seus bens no mercado. É preciso vencer o jogo e ganhar para si a audiência. É mais um instrumento de controle do mercado, de controle do próprio jogo social, onde a principal regra é vencer. De resto, não mais existem regras.

Conclusão

O capitalismo engendrou um sistema sócio-econômico perverso. O homem deixou de sê-lo e passou a ser mais uma mercadoria. Vive-se a razão inumana de uma modernidade pós-humana. Quais os valores e os mitos que as culturas criam para satisfazer suas necessidades? Acirratam-se as competições e o individualismo superestima aspectos egoísticos consumistas da incessante busca do lucro configurado em suas vantagens pessoais.

Os veículos de comunicação apenas disseminaram o vazio humano. A informação é veiculada seguindo ditames nem sempre perceptíveis àqueles aos quais assistem sem refletir nas imagens que lhes chegam. As linhas editoriais seguem agendas ignoradas por telespectadores: apenas são informados por quaisquer meios de comunicação sobre o que podem ser informados. Fatos podem ser facilmente camuflados e/ou ignorados a bel prazer dos interesses editoriais. A televisão somente é o meio mais popular que adentrou lares e banalizou o analfabetismo do ser informado. Paradoxalmente, o homem contemporâneo possui um amplo acesso à informações, mas lhe credita somente na visão editada, sabe-se, Deus, a que orientações se submetem, acarretando a efemeridade do ser no seu mais profundo nada.

O fenômeno nepalês é somente mais um a ser observado e esquecido em poucos instantes de súbita fama. Dipendra é um mito moderno que some no ar. Teve seus quinze minutos de fama. Acabou, morreu. A televisão o produziu a partir do fato real. Ao deixar de falar em Dipendra, o mito passa a não mais existir. O significado dos mitos acaba graças à falta de interesse do sistema em perpetuá-lo. Mais uma vez um mito fabricado, mais uma vez um mito efêmero, mais uma vez um mito morto. A sedução televisiva massacra, em um genocídio cultural, por seduzir todos sem exceção. Ela institui e impõe. Ela apresenta o simulacro que quer e os espectadores apenas a consomem.

Referências Bibliográficas:

- BAUDRILLARD, JEAN: *Da sedução*. 3ª edição. Campinas: Papirus Editora, 2000.
BOURDIEU, PIERRE: *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
BUARQUE, CRISTÓVAM: *A desordem do progresso*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
CARPENTER, EDMUND & McLUHAN, MARSHALL: *Revolução na comunicação*. 3ª edição. Zahar Editores. Rio de Janeiro, 1974.
EINGEN, MANFRED & WINKLER, RUTHILD: *O jogo: as leis naturais que regulam o jogo*. Lisboa: Editora Gradiva, 1989.
FOUCAULT, MICHEL: *As palavras e as coisas*. 8ª edição, 2ª tiragem. São Paulo, Martins Fontes, 2000.
MONCHICOURT, MARIE-ODILE: *Abordagens do real: entrevistas conduzidas por Marie-Odile Monchicourt*. Publicações Dom Quixote. Lisboa: Coleção Viragem, 1987.
SORMAN, GUY: *Os verdadeiros pensadores de nosso tempo*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1989.
STANISLAVSKY, CONSTANTIN: *A preparação do ator*. 10ª edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
SODRÊ, MUNIZ: *A máquina de Narciso: televisão, indivíduo e poder no Brasil*. 3ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 1994.