

# CIFRAS & LETRAS

[cifras@grupofolha.com.br](mailto:cifras@grupofolha.com.br)

## CRÍTICA INOVAÇÃO

# Livro mostra como diversão levou a grandes invenções

Autor busca exemplos de inovações que vieram das artes e do lazer

**FILIPE OLIVEIRA**  
DE SÃO PAULO

O livro “O Poder Inovador da Diversão” tem uma tese sedutora. Segundo seu autor, Steven Johnson, a evolução da sociedade deve muito mais aos nossos passatempos e caprichos do que nos contam os livros de história.

A partir de uma pesquisa que passa por temas e épocas variadas, o autor busca conectar criações de áreas como moda, música, gastronomia, cinema e urbanismo com grandes inovações que só surgiram mais tarde.

Dessa forma, consegue mostrar que muitos objetos que nos rodeiam têm parentesco com brinquedos, instrumentos musicais e jogos do passado.

O autor nos conta que, séculos antes de se falar em computadores e inteligência artificial, já se haviam construído autômatos capazes de grandes façanhas, inclusive tocar melodias pré-programadas em instrumentos.

Também mostra que o pro-

duativo teclado do computador foi inspirado nas teclas do piano e como apostadores em busca de melhores performance ajudaram a desenvolver a probabilidade.

Tudo isso foi possível, diz Johnson, porque a brincadeira desafia as regras de como o mundo deve funcionar e cria novas convenções.

### VALE-TUDO

Porém o autor parte de conceito amplo do que é diversão e até difícil de justificar.

O que não é uma necessidade básica humana e é feito apenas pela busca do prazer entra nesse pacote.

Cabe aí a procura por novos sabores, a criação de lojas luxuosas que incentivavam o passeio descompromissado e o desenvolvimento do cinema a partir de espetáculos de ilusionismo.

A narrativa passa por cantos remotos da terra para mostrar como o comércio de especiarias expandiu fronteiras e ajudou a configurar o mundo como o conhecemos hoje, pela história antiga do xadrez, cujas peças e regras foram mudando conforme

evoluiu a sociedade antiga e medieval, e o nascimento dos primeiros games, criados por engenheiros do MIT em computadores de milhões de dólares por puro prazer.

Em outro momento Johnson defende o papel de destaque dos bares para revoluções, por dar o ambiente ideal para que ideias revolucionárias se espalhassem.

Observando o papel desses ambientes de descontração e discussão nos Estados Unidos em seu período colonial, aposta que, sem eles, a independência americana poderia demorar décadas a mais e a disputa ter acabado com resultado diferente.

### EMPOLGAÇÃO

O livro convence que a arte e o entretenimento podem ser fontes de criação que se espalha por outras áreas. Mas em muitos momentos é difícil não torcer o nariz e achar que o autor se empolgou demais com sua conclusão.

Acontece, por exemplo, quando tenta explicar a Revolução Industrial não pelo desenvolvimento da tecnologia e do mercado financeiro, mas sim como consequência de um frenesi por tecidos de algodão que vinha ocorrendo na Inglaterra.

Além disso, algumas vezes a herança deixada pelas brincadeiras do passado para as

tecnologias que vieram depois não convencem.

No caso dos robôs, por exemplo, o fato de terem sido precedidos por brinquedos autômatos não significa, necessariamente, que seus inventores pensaram, ou conheciam, os divertidos ancestrais daquilo que criavam.

Com muita informação, o livro funciona muito bem como um almanaque curioso sobre histórias de invenções.

Poderia se levar um pouco menos a sério para aproveitar melhor outro potencial da diversão, o de prender o leitor para transmitir o conteúdo com mais eficiência.

### O PODER INOVADOR DA DIVERSÃO

**AUTOR** Steven Johnson  
**EDITORA** Zahar  
**QUANTO** R\$ 59,90 (312 págs.)  
**AVALIAÇÃO** bom ★★★

## DIVERSÃO INOVADORA

Veja exemplos do livro

### Especiarias

A busca por itens como noz-moscada, baunilha, pimenta e cravo-da-índia incentivou explorações, criou redes de comércio internacionais e permitiu o surgimento de uma indústria de alimentos que usa itens de todo o planeta

### Música

A pianola, piano autônomo do século 19, imitava pianistas a partir de rolos de papel perfurado sequenciando as notas e pedais que os colocavam em ação, se tornando uma das primeiras máquinas programáveis

### Lojas

Na Londres do século 17, lojas vistosas passaram a atrair clientes para passeios, mesmo sem a necessidade de comprar, incentivando o surgimento de uma cultura de consumo

### Jogos de azar

Estudando as chances de tirar diferentes resultados nos dados, Bruno Cardano deu passos fundamentais para o desenvolvimento da probabilidade

### Bares

Para o autor, espaços semipúblicos para troca de ideias aceleraram transformações como o movimento gay

Vincent Yu - 13.fev.18/Associated Press



**Crupiê em Macau; jogo desenvolveu a probabilidade, diz autor**