

flo@oglobo.com.br

FLÁVIA OLIVEIRA



SOCIEDADE

O racismo de sempre

Onda de expressão de preconceito nos estádios de futebol, se não for contida, pode virar legado indesejável da Copa no Brasil

É particularmente cruel a multiplicação das ofensas raciais a jogadores de futebol, aqui e lá fora, no ano da Copa no Brasil. As seguidas manifestações racistas contra brasileiros nos estádios remetem ao passado nada honroso do esporte favorito da nação. Num rastilho de pólvora invertido, viajam no tempo e explodem em lembranças da intolerância que merecia, há tempos, estar sepultada. Tinga (Cruzeiro), Arouca (Santos), Maicon Silva (Londrina), Neymar (Barcelona) e o árbitro Márcio Chagas são vítimas do preconceito que emerge neste 2014. Mas a história é farta de exemplos. Na virada do século XX, a Liga Metropolitana de Football, federação estadual da época, proibia a escalção de “pessoas de cor”. Jogadores não brancos esticavam os cabelos e cobriam a pele com pó de arroz para entrar em campo. Em 1950, o Mundial que sagrou o Uruguai campeão e forjou o país do futebol também inaugurou o estigma de Barbosa, desconfiança que até hoje ronda goleiros negros.

POR TRÁS DOS GRITOS e imitações de macaco, não se iludam as testemunhas de última hora, está o racismo de sempre, ancorado na desumanização. É assim que o antropólogo Rolf Malungo de Souza classifica as ofensas. Chamar de macaco, diz, é um jeito de vincular o negro a

algo que parece, mas não é humano. A associação é antiga. Nos Estados Unidos do século XIX, negros eram representados como gorilas por membros da organização racista Ku Klux Klan. No Brasil, gerações seguidas de pretos e pardos ouvem o xingamento desde as desavenças de infância.

É pela desqualificação do outro que a ideia de superioridade tenta se estabelecer. Trata-se de uma afirmação de supremacia pelo avesso, subli-

nha o antropólogo Julio Tavares. O negro, continua, é desumanizado sempre que se torna ameaça, presença desafiante ou alvo da frustração.

A psicologia social ajuda a entender por que os estádios são cenários apropriados às expressões da intolerância. Na multidão, tudo é permitido. No anonimato, ofende-se a cor, a honra, a orientação sexual de jogadores, técnicos e árbitros.

Se a autoria desaparece, a impunidade reina.

Injúria racial é crime previsto no Código Penal. Mas a dificuldade de apontar a responsabilidade individual inviabiliza os processos. Ações judiciais que não avançam e punições mínimas a clubes alimentam reincidências. E a onda de preconceito se espalha. Se não for contida, periga virar legado indesejável da Copa de 2014.

A Fifa, em 2002, instituiu o Dia Contra a Discriminação Racial. Jogadores entram em campo com a faixa “Diga não ao racismo”. Os resultados, se vê em estádios sul-americanos e europeus, não são animadores. O governo brasileiro, recentemente, anunciou a “Copa sem racismo”.

A sociedade civil começa a se mobilizar. Mombaça compôs com Mu Chebabi a canção “Vem vencer”, com letra que condena o preconceito e exalta a igualdade. A Boxx Filmes está produzindo o clipe, com participação de personalidades do quilate de Elza Soares, Zezé Motta e Luiz Melodia. Um grupo de intelectuais negros, liderado pela escritora Ana Maria Gonçalves, articula campanha de repúdio à comparação de negros a macacos.

São sinais de reação de uma sociedade que precisa combater a safra de intolerância. O racismo nos estádios não humilha só os alvos diretos. Fere todos os negros e negras brasileiras. E pior: aprisiona crianças e jovens a conceitos do Brasil Colônia, em plena era da modernidade. ●

MAIS UMA DO GOOGLE

Dê uma piscadela e tire uma foto

Gigante da web registra nos EUA patente de lentes de contato com câmeras digitais embutidas. Segundo projeto, usuário poderá disparar cliques usando apenas o movimento das pálpebras

CARLOS ALBERTO TEIXEIRA

cat@oglobo.com.br

ANDRÉ MACHADO

amachado@oglobo.com.br

Google entrou com uma patente nos EUA para embutir câmeras microscópicas a lentes de contato, que permitirão ao usuário tirar fotos simplesmente piscando os olhos.

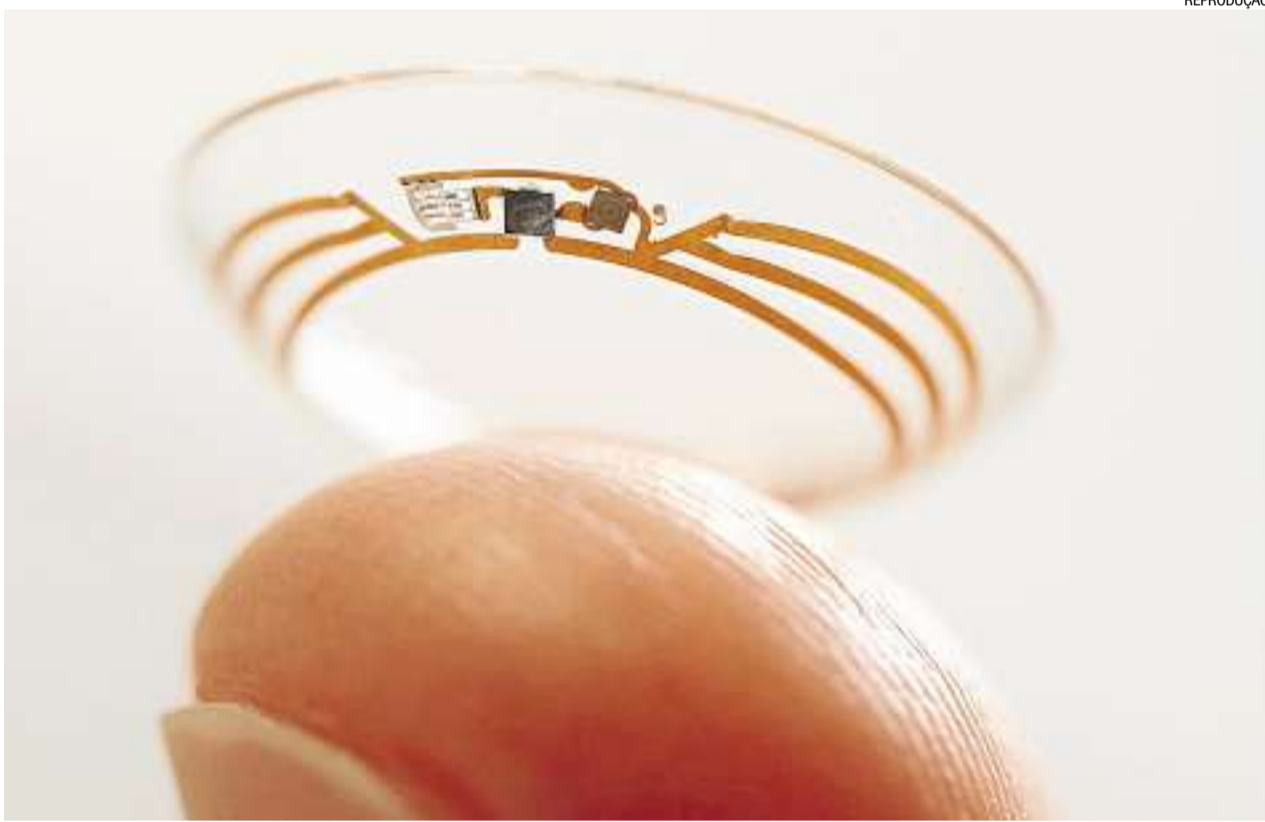
A solicitação de patente número 20140098226 é datada de 10 de abril, de autoria de Nathan Pletcher, Babak Amirparviz e Olivia Hatalsky, funcionários do gigante da internet. O documento descreve um dispositivo composto de uma lente de contato cujo substrato contém um ou mais componentes de captura de imagem — câmeras. Esses dispositivos podem estar localizados dentro do próprio substrato ou sobre o mesmo, do lado convexo. E são configurados para gerar dados crus de imagem correspondentes ao olhar do usuário das lentes.

Usando os padrões únicos de piscadelas do dono, pode-se controlar o seu acionamento. A lente de contato, com componentes e sensores, pode ser programada para detectar cor, luz, objetos específicos, rostos e movimentos — tudo sem obstruir a visão do usuário.

O dispositivo seria uma evolução das funcionalidades do controvertido Google Glass — que esteve à venda nos EUA por um dia, ontem —, mas poderá auxiliar também deficientes visuais. Ela poderia determinar, por exemplo, que a pessoa se aproxima de uma estrada movimentada ou de algum obstáculo potencialmente perigoso. A lente, então, enviaria um comando a um smartphone, que emitiria um alerta sonoro.

LENTE PARA DIABÉTICOS

No início do ano, o Google revelou estar testando um método para que diabéticos monitorem seus níveis de açúcar no sangue usando lentes de contato equipadas com microchips e uma antena. As lentes obteriam uma leitura do nível de glicose de uma lágrima a cada segundo, com o potencial de substituir os medidores casei-



REPRODUÇÃO

Como é?! Na imagem, uma lente anterior, também do Google, que pode medir a glicose no sangue; o novo projeto terá microcâmeras

“

A diversidade de patentes é uma estratégia do Google para abrir aos poucos um leque de opções para seu futuro”

Roberto Nogueira

Professor da Coppead/UFRJ

ros atuais — os quais exigem que os diabéticos furem os dedos para testes com gotas de sangue ao longo do dia. A companhia também contou que planeja introduzir no equipamento lâmpadas de LED minúsculas, que se acenderiam para indicar que o nível de glicose recomendado foi ultrapassado.

O Google detém várias patentes aparentemente estranhas (só nos EUA, são 1.851, segundo o site IFI Claims) O site HowStuffWorks lista algumas delas. Por exemplo, uma espécie de tatuagem eletrônica (na verdade um minicircuito impresso na pele) no pescoço, que esconderia um microfone e um transmissor sem fio. Seria útil para reduzir ruído em eventuais transmissões e poderia, inclusive, detectar padrões na voz, funcionando como um detector de mentiras oculto.

Outra patente interessante prevê que o Google Glass projete um teclado virtual sobre a palma da mão do usuário, de modo que ele possa escrever uma mensagem mais longa para enviar pelos óculos inteligentes. A digitação do

texto se daria através do toque nas teclas ou de gestos da própria mão, prevê o texto.

— A diversidade de patentes é uma estratégia de que o Google lança mão para abrir aos poucos um leque de opções para seu futuro — afirma Roberto Nogueira, coordenador do Centro de Estudos em Estratégia e Inovação da Coppead/UFRJ. — Como vem fazendo com o Google Glass, em seguidos testes de conceito a empresa procura verificar a viabilidade tecnológica para seus futuros projetos, percebe o comportamento dos consumidores e alinhava as questões regulatórias.

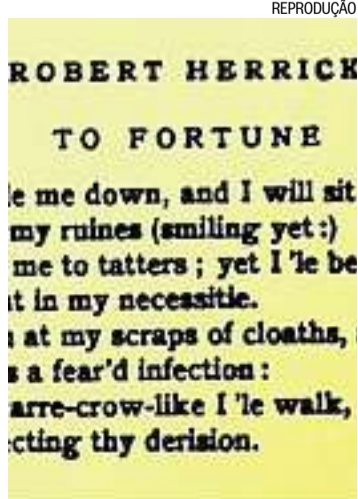
Uma patente mais modesta é a transformação de posts em redes sociais numa tirinha de quadrinhos, montada por meio da escolha de temas e de preenchimento de formulários. E que tal bastões para montanhismo munidos de câmeras capazes de tirar fotos em 360 graus? A patente prevê sensores múltiplos no objeto para ajudar na tarefa, com um botão na parte de baixo que dispara a captura. ●

Clima caótico**Poluição na Ásia torna mais frios invernos nos EUA**

Numa nova pesquisa, cientistas da Nasa afirmaram que os invernos mais rigorosos na América do Norte são um dos efeitos da poluição atmosférica na Ásia. Segundo o estudo, a grande quantidade de poluentes no ar de cidades como Nova Délhi, na Índia, e Pequim, na China, alterou os padrões de tempestades no Oceano Pacífico. Essas tormentas, por sua vez, tornaram ainda mais gélida a estação fria nos Estados Unidos e no Canadá.

Carinha feliz e antiga :-)**Primeiro emoticon pode ser do século XVII**

Um poema de Robert Herrick, de 1648, pode ter abrigado o primeiro emoticon da história. Levi Stahl, gerente de publicidade da University of Chicago Press, estava folheando poemas de Herrick quando achou um “sorriso” no texto “To Fortune”. Como o poema é, em parte humorístico, pode-se imaginar que o poeta ousou uma piadinha orto-tipográfica. Mas analistas questionam e dizem que a pontuação não era bem regrada na época.



REPRODUÇÃO

Graça ou acidente? Os versos

Pelados na Alemanha**Prefeitura de Munique define zonas de nudismo na cidade**

Os moradores de Munique (Alemanha) estão sendo convidados a curtir a vida sem roupa. O governo municipal decidiu legalizar o nudismo após constatar a existência de seis áreas da cidade — a apenas dez minutos de distância do centro — nas quais o naturalismo é bem-vindo e amplamente praticado. A intenção com a regulamentação é dar aos moradores a chance de se despirm sem risco de serem assaltados.

A lista do dia**Quatro jogos que fizeram história**

As franquias de videogames que bateram todos os recordes de vendagem.



REPRODUÇÕES

Mario, o imbatível

1 Juntas, as franquias Mario e Super Mario venderam mais de 725 milhões de games desde os anos 80. O Mario original foi criado em 1981 pelo designer japonês Shigeru Miyamoto.

**A força de Pikachu**

2 Contração de “pocket monsters” (monstros de bolso), Pokémon caiu no gosto da criançada nos anos 90 e inspirou mais de 50 jogos. Vendeu 245 milhões de unidades.



REUTERS

Wii: tem que malhar!

3 Os títulos para o console que transformou a arte de jogar videogames em exercício físico venderam 192 milhões de unidades — entre eles, Wii Sports, Wii Fit e Wii Party.



REPRODUÇÃO

The Sims: estratégia

4 The Sims, clássico de estratégia e administração de vidas virtuais que surgiu em 2000, e suas seqüências venderam 175 milhões de unidades. Entre os jogos para PC, é o campeão.