UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

JOGO LÓGICO E A GRAMÁTICA DO RÁDIO

Analítica de um Jogo de Linguagem Comunicacional e seus Diferendos

Volume 1: Estética Radiofônica e Analítica do Jogo de Linguagem

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Área de Concentração Meios e Processos Audiovisuais, inserido na linha de pesquisa História, Teoria e Crítica, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do Título de Doutor em Meios e Processos Audiovisuais, sob a orientação da Prof^a Dr^a Rosana de Lima Soares.

São Paulo
2013

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

JOGO LÓGICO E A GRAMÁTICA DO RÁDIO

Analítica de um Jogo de Linguagem Comunicacional e seus Diferendos

Volume 1: Estética Radiofônica e Analítica do Jogo de Linguagem

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Área de Concentração Meios e Processos Audiovisuais, inserido na linha de pesquisa História, Teoria e Crítica, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do Título de Doutor em Meios e Processos Audiovisuais, sob a orientação da Profª Drª Rosana de Lima Soares.

São Paulo
2013

A tese de Doutorado *Jogo Lógico e a Gramática do Rádio: Analítica de um Jogo de Linguagem Comunicacional e seus Diferendos*, realizado pelo aluno Rafael Duarte Oliveira Venancio – regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, Área de Concentração Meios e Processos Audiovisuais, inserido na linha de pesquisa História, Teoria e Crítica, sob a orientação da Profª Drª Rosana de Lima Soares –, foi aprovada, no dia ____/____/_____, pela banca composta pelos professores doutores:

Rosana de Lima Soares (ECA - USP, orientadora)

Eduardo Vicente (ECA - USP)

Mayra Rodrigues Gomes (ECA - USP)

Rosamaria Luiza de Melo Rocha (ESPM)

Zilda Gaspar Oliveira de Aquino (FFLCH - USP)

RESUMO

O presente trabalho visa entender como o rádio se distingue dos demais sons do mundo. A hipótese aqui formulada é a de que o rádio, em sua definição, é uma linguagem, e não um aparelho. Dessa maneira, há a busca por uma caracterização da linguagem radiofônica seguindo as ideias implicadas em uma Estética da Linguagem (Derrida e antiessencialistas como Ziff, Weitz e Kennick). Com isso, há um estudo detalhado do rádio em seu jogo de linguagem (Wittgenstein) e em seus diferendos (Lyotard), considerados aqui enquanto *parergon* e *ergon*, ou seja, enquanto recorte e modelo operacional da linguagem em sua intersecção com o mundo. Para a investigação do jogo de linguagem, foram utilizados conteúdos relacionados à Filosofia Analítica, à Lógica Algébrica e à Teoria dos Jogos para desenvolver um método analítico denominado Jogo Lógico, voltado para o estudo de jogos de linguagem comunicacionais. Já para a investigação dos diferendos, foram utilizadas as ideias pragmáticas acerca da performatividade e da lógica ilocucionária (Austin e Searle) para analisar os gêneros radiofônicos (a saber: musical, radiojornalismo, esportivo, variedades [*talk radio*], humorístico, ficção e publicidade). Essas duas investigações formam aquilo que é chamado aqui de Gramática do Rádio – considerando o conceito wittgensteiniano de gramática –, o ponto nodal que nos permite caracterizar o rádio enquanto linguagem.

Palavras-chave: Rádio, Desconstrução da linguagem, Linguagem midiática, Teoria dos Jogos, Lógica algébrica, Filosofia Analítica da Linguagem

ABSTRACT

The present work aims to understand how the radio distinguishes itself from other sounds of the world. The hypothesis formulated here is that the radio, in its definition, is a language, not a machine. Thus, there is the search for a characterization of radio's language following the ideas involved in an Aesthetics of Language (Derrida and anti-essentialists like Ziff, Weitz and Kennick). Here, there is a detailed study of the radio in its language-game (Wittgenstein) and their *differends* (Lyotard), considered in this work as *parergon* and *ergon*, i.e. as the cut and the operational model of language in its intersection with the world. For the investigation of the language-game, we used content related to Analytic Philosophy, to Algebraic Logic, and to Game Theory to develop an analytical method called Logic Game, dedicated to the communicative language-games' study. As for the investigation of *differends*, we used the pragmatic concepts about the performative and illocutionary logic (Searle and Austin) to analyze the radio genres (ie: music, radio journalism, sports, talk radio, humor, fiction and advertising). These two studies form what is called here the Radio Grammar – considering the Wittgensteinian concept of grammar – the key point that allows us to characterize the radio as a language.

Keywords: Radio, Deconstruction of language, media language, Game Theory, Algebraic Logic, Analytic Philosophy of Language

Para o meu avô, Manoel Oliveira, no seu 80º aniversário

Para os contribuintes do Estado de São Paulo, por financiarem com hábitos de consumo
mais triviais, o projeto social de Universidade Pública

AGRADECIMENTOS

Essa tese de Doutorado é um percurso muito longo que não compreende apenas o tempo de matrícula dentro do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais. Ele compreende todo um percurso de quase uma década de formação acadêmica a qual devo muito a três pessoas: à minha mãe Fátima e ao meu pai Duarte que são e sempre serão uma base e uma inspiração de conduta e ação. Junto com eles, há a minha companheira Eliza que sempre, e cada vez mais, está junto comigo nessa jornada acadêmica e eu espero que eu esteja sempre, e cada vez mais, ao lado dela nesse caminho similar ao meu que ela também traça. Agradeço também a todos os meus familiares, em especial, a meus avós Manoel e Wônia, à minha tia Vera e ao meu primo Arthur.

Agradeço completamente o apoio e a amizade da minha orientadora, Prof^a Dr^a Rosana de Lima Soares em todo meu percurso acadêmico. Sem ela, as raízes mais remotas do meu caminho acadêmico não teriam sido possível. Tal como o meu mestrado, esse doutorado é um importantíssimo passo no meu caminho de vida e devo muito a ela. Agradeço também a oportunidade de ter sido monitor do Programa de Aperfeiçoamento de Ensino na disciplina *Ciências da Linguagem – Fundamentos das Práticas Midiáticas III*, ministrada para a Graduação no 1º semestre de 2012

Agradeço ao Prof. Dr. Eduardo Vicente por me ajudar a abrir os olhos acerca do amplo campo sonoro no qual o Rádio faz parte. Sua disciplina, as conversas em particular, bem como a qualificação, foram de crucial importância e inspiração para as páginas aqui traçadas. Agradecimento esse que é estendido à sua colega examinadora do meu exame de qualificação, Prof^a Dr^a Rose de Melo Rocha, que pôs considerações interessantes e absorvidas por esse trabalho

Agradeço à totalidade da banca examinadora, Prof. Eduardo, Prof^a Rose, Prof^a Dr^a Mayra Rodrigues Gomes e Prof^a Dr^a Zilda Gaspar Oliveira de Aquino, pelo empenho em observar o meu trabalho desde os momentos que antecederam a defesa.

Agradeço aos professores que me ministraram disciplinas durante o Mestrado: Prof^a Rosana, Prof. Eduardo e Prof. Dr. Eduardo Peñuela Canizal.

Agradeço às Instituições de Ensino Superior nas quais lecionei durante o período de desenvolvimento do presente doutorado: Centro Universitário Senac, Complexo Educacional FMU-FIAM-FAAM e Istituto Europeo di Design.

Agradeço especialmente ao Complexo Educacional FMU-FIAM-FAAM, na figura das diretoras Profª Drª Marcia Furtado Avanza e Profª Drª Paula Katakura, que confiaram em mim para exercer o cargo de Coordenador do Bacharelado em Rádio e TV, do Curso Superior de Tecnologia em Produção Audiovisual e do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multímídia. Além disso, agradeço aos meus colegas de coordenação: Profª Marcia, Prof. Dr. Ricardo Costa, Prof. Ms. Pedro Paulo Vaz, bem como minha antecessora Profª Ms. Leticia Capanema pela confiança.

Agradeço a todos os meus alunos por me ajudarem a me manterem em um caminho de pensamento constante. Menção especial às turmas de 6º semestre da FMU-FIAM-FAAM onde o foco principal era o rádio, através de aulas expositivas e de laboratório com prática de estúdio.

Agradeço a todos os membros dos grupos de estudo dos quais participo no CJE-ECA-USP: o *Midiato – Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas*, chefiado pela Profª Mayra e pela Profª Rosana, e o *Alterjor – Jornalismo Popular e Alternativo*, chefiado pelo Prof. Dr. Luciano Maluly e pelo Prof. Dr. Dennis de Oliveira.

Agradeço também ao corpo de funcionários e professores que compõe a Comissão de Pós-Graduação, o Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, o Departamento de Jornalismo e Editoração e o Departamento de Cinema, Rádio e Televisão, todos da ECA-USP, pelo valioso apoio e suporte.

Por fim, agradeço mais uma vez ao cidadão anônimo do Estado de São Paulo por custear, muitas vezes sem perceber através das atividades mais triviais de consumo, não só a presente tese de Doutorado, mas também o meu título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo e o título de Mestre em Ciências da Comunicação, todos feitos nessa Universidade Pública que é a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

SUMÁRIO

INÍCIO DO PRIMEIRO VOLUME

Introdução

A pergunta pelo rádio	19
-----------------------	----

Capítulo 1

O Parergon	33
-------------------	-----------

1.1. Kant e o <i>parergon</i>	33
1.2. O projeto de Desconstrução de Jacques Derrida	36
1.3. A influência de Heidegger	40
1.4. Derrida e o <i>parergon</i>	44
1.5. A possibilidade de uma dupla virada linguística do <i>parergon</i>	47

Capítulo 2

Definindo a obra de arte (sonora)	49
--	-----------

2.1. Hegel, som e o jogo estético	49
2.2. Schopenhauer: Metafísica da música	52
2.3. Nietzsche: Wagner e o agonismo entre apolíneo e dionisíaco	54
2.4. Deleuze, combinatória de Leibniz e o outro jogo de linguagem	56
2.5. Kandinsky/Duchamp: Linguagem Pura ou Álgebra da Arte?	61
2.6. Antiessencialistas: A obra de arte na Filosofia Analítica	64
2.7. O <i>parergon</i> linguístico	67
2.8. A Estética radiofônica	70
2.9. Rudolf Arnheim: Arte de ouvir e o elogio à cegueira	70
2.10. Bertold Brecht e Marshall McLuhan: Diálogo e mediação	73
2.11. Pierre Schaeffer: A estética e a linguagem das artes-relé	77
2.12. R. Murray Schafer: A necessidade de metalinguagem	80
2.13. Samuel Beckett: O inominável, as palavras e o anti-rádio	82

Capítulo 3

A linguagem do <i>parergon</i>	88
---------------------------------------	-----------

3.1. O jogo de linguagem	88
3.2. Diferendo: a aposta linguística	95
3.3. Apostando no <i>ergon</i> com as regras do <i>parergon</i>	103

Capítulo 4

Desenhando as regras do jogo de linguagem (Jogo Lógico); Construindo os elementos do diferendo	105
---	------------

4.1. Teoria dos Jogos: Terminologias, Análise e Raciocínios	115
4.2. Lógica, Filosofia Analítica e o Jogo de Linguagem	134
4.3. Além de Hintikka: Por uma nova visão lógica acerca do jogo engendrado pelo jogo de linguagem	149
4.4. O jogo lógico: Construção de um método de análise	153
4.4.1. Jogo Lógico: Linguagem, Protocolos, <i>Satzsysteme</i> e Jogo de Linguagem	154
4.4.2. Jogo Lógico e os Jogadores	159
4.4.3. Jogo Lógico, Regras e a <i>Game Matrix</i>	169
4.4.4. Jogo Lógico e seus <i>payoffs</i> : As Patologias da Linguagem	173
4.4.4.1. Famílias do grupo classificatório por	

articulação de letra sentencial	174
4.4.4.2. Famílias do grupo classificatório por função de verdade	181
4.4.4.2.1 Tautologia	185
4.4.4.2.2 NOU Lógico	187
4.4.4.2.3 Implicação Conversa	189
4.4.4.2.4 Implicação Material	190
4.4.4.2.5 Disjunção	191
4.4.4.2.6 Negação de Q	193
4.4.4.2.7 Negação de P	194
4.4.4.2.8 Disjunção exclusiva	195
4.4.4.2.9 Bicondicional	197
4.4.4.2.10 Proposição P	198
4.4.4.2.11 Proposição Q	200
4.4.4.2.12 NEM Lógico	201
4.4.4.2.13 Não-implicação material	204
4.4.4.2.14 Não-implicação conversa	205
4.4.4.2.15 Conjunção	206
4.4.4.2.16 Contradição	207
4.4.4.2.17 A rede complexa dos <i>payoffs</i> do jogo lógico	212
4.4.4.3. O <i>payoff</i> Ø	219
4.4.4.4. A totalidade das regras do jogo lógico	222
4.5. Estudo de Caso: Jogo Lógico e Jogo de Linguagem nº 2	222
4.6. Os Elementos do Diferendo	230
4.6.1. Linguagem, Comunicabilidade e Psicologismo Fraco: Pragmática na Filosofia Analítica	233
4.6.2. Performativos em Austin: Fazendo coisas com palavras	237
4.6.3. Performativos em Searle: Atos de Fala e sua taxonomia	238
4.6.4. Analisando os <i>gêneros do discurso (ergon)</i> enquanto performativos	243
4.7. Especificidades e procedimentos metodológicos para o estudo do rádio e sua linguagem	244

INÍCIO DO SEGUNDO VOLUME

Capítulo 5

O paregon do Rádio e seu jogo de linguagem	259
5.1. Letras sentenciais do Rádio: os sistemas proposicionais	259
5.1.1. O <i>p</i> do Rádio: O sistema proposicional sonoro	265
5.1.2. O <i>q</i> do Rádio: O sistema proposicional auditivo	272
5.2. Ênfases comunicacionais do Rádio: o maquínico e o audível	278
5.2.1. O <i>pq</i> do Rádio: Montagem radiofônica	279
5.2.2. O <i>p~q</i> do Rádio: Plástica radiofônica	280
5.2.3. O <i>~pq</i> do Rádio: Escuta radiofônica	283
5.2.4. O <i>~p~q</i> do Rádio: Antirradiofônico	286
5.3. O jogo de linguagem do Rádio e suas 65 configurações	288
5.3.1. Rádio 1: Os livros “O que é Rádio?”	292
5.3.2. Rádio 2: Os manuais do Rádio	293
5.3.3. Rádio 3: Os trabalhos sobre a recepção no Rádio	294
5.3.4. Rádio 4: A visão ideológica do Rádio	295

5.3.5. Rádio 5: O silêncio radiofônico	296
5.3.6. Rádio 6: A repetição radiofônica	297
5.3.7. Rádio 7: A dedução radiofônica	298
5.3.8. Rádio 8: A emergência radiofônica	299
5.3.9. Rádio 9: As vibrações radiofônicas	300
5.3.10. Rádio 10: A narração radiofônica extemporânea	301
5.3.11. Rádio 11: O som ambiente radiofônico	303
5.3.12. Rádio 12: A fama radiofônica	304
5.3.13. Rádio 13: A gravação fanstasmagórica radiofônica	305
5.3.14. Rádio 14: A estática radiofônica	306
5.3.15. Rádio 15: A legenda radiofônica	306
5.3.16. Rádio 16: O panfleto radiofônico	307
5.3.17. Rádio 17: A interação extrema radiofônica	308
5.3.18. Rádio 18: A amplificação radiofônica	309
5.3.19. Rádio 19: O isolamento radiofônico	309
5.3.20. Rádio 20: A falta radiofônica	310
5.3.21. Rádio 21: A desatenção radiofônica	311
5.3.22. Rádio 22: A representação radiofônica	311
5.3.23. Rádio 23: O naufrágio radiofônico	312
5.3.24. Rádio 24: A exemplificação radiofônica	312
5.3.25. Rádio 25: O chiado radiofônico	313
5.3.26. Rádio 26: A falha radiofônica	313
5.3.27. Rádio 27: O <i>fandom</i> radiofônico	313
5.3.28. Rádio 28: O eco radiofônico	314
5.3.29. Rádio 29: O engano radiofônico	314
5.3.30. Rádio 30: A sensação radiofônica	315
5.3.31. Rádio 31: A intuição radiofônica	315
5.3.32. Rádio 32: A confusão radiofônica	316
5.3.33. Rádio 33: O museu radiofônico	316
5.3.34. Rádio 34: A potencialidade do emissor radiofônico	317
5.3.35. Rádio 35: A potencialidade do receptor radiofônico	318
5.3.36. Rádio 36: O discurso radiofônico	319
5.3.37. Rádio 37: O paraquedas radiofônico	320
5.3.38. Rádio 38: A produção radiofônica	320
5.3.39. Rádio 39: A babel radiofônica	321
5.3.40. Rádio 40: O <i>fading</i> radiofônico	321
5.3.41. Rádio 41: A interatividade total radiofônica	322
5.3.42. Rádio 42: A inadequação radiofônica	323
5.3.43. Rádio 43: A esquizofrenia radiofônica	324
5.3.44. Rádio 44: A imaginação radiofônica	324
5.3.45. Rádio 45: O esquecimento radiofônico	325
5.3.46. Rádio 46: A afasia radiofônica	325
5.3.47. Rádio 47: A dislexia radiofônica	325
5.3.48. Rádio 48: A formação discursiva radiofônica	326
5.3.49. Rádio 49: O didatismo radiofônico (jargão da emissão)	327
5.3.50. Rádio 50: O solipsismo do emissor radiofônico	330
5.3.51. Rádio 51: A deslegitimação do receptor radiofônico	332
5.3.52. Rádio 52: A assincronia radiofônica	333
5.3.53. Rádio 53: O jargão da recepção radiofônica	333
5.3.54. Rádio 54: A deslegitimação do emissor radiofônico	333

5.3.55. Rádio 55: A decupagem radiofônica (solipsismo da recepção)	334
5.3.56. Rádio 56: A proibição radiofônica	334
5.3.57. Rádio 57: A aplicação radiofônica	335
5.3.58. Rádio 58: O <i>offline</i> radiofônico	335
5.3.59. Rádio 59: O desencontro radiofônico	335
5.3.60. Rádio 60: A falácia radiofônica	336
5.3.61. Rádio 61: O <i>Godot</i> radiofônico	337
5.3.62. Rádio 62: O <i>nonsense</i> radiofônico	338
5.3.63. Rádio 63: O <i>non sequitur</i> radiofônico	338
5.3.64. Rádio 64: O erro radiofônico	339
5.3.65. Rádio 65: A impossibilidade <i>satzsistêmica</i>	339
5.4. <i>Parergon</i> radiofônico e o recorte do mundo	340

Capítulo 6

Apostando no Rádio – Dimensão do Diferendo 341

6.1. Panorama radiofônico da cidade de São Paulo no começo da segunda década do século XXI (2010-2012)	342
6.2. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo musical	359
6.2.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico musical	359
6.2.2. Música no Rádio: entre técnica e a linguagem, entre ritmo e a palavra	361
6.2.3. Tipos de programas do gênero radiofônico musical	368
6.2.4. A importância do gênero musical e seu futuro radiofônico	370
6.3. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo jornalístico	371
6.3.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico jornalístico	372
6.3.2. Radiojornalismo: Pragmática do Jornalismo na Pragmática do Rádio	373
6.3.3. Tipos de programas do gênero radiofônico jornalístico	378
6.3.3.1. Radiojornal	379
6.3.3.2. Comentário radiojornalístico	380
6.3.3.3. <i>Spots</i> jornalísticos	383
6.3.3.4. <i>Radio All-News</i>	384
6.3.3.5. Radiojornalismo e a prestação de serviços	384
6.3.3.6. <i>A Voz do Brasil</i>	385
6.3.4. Radiojornalismo e sua função sociorradiofônica	387
6.4. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo esportivo	388
6.4.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico esportivo	389
6.4.2. O “Rádio Esportivo”	390
6.4.3. Tipos de programas do gênero radiofônico esportivo	393
6.4.3.1. As notícias esportivas	393
6.4.3.2. Mesas redondas e o debate esportivo	393
6.4.3.3. As transmissões esportivas	393
6.4.4. Esporte, Rádio e Sociedade	395
6.5. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo de variedades	396
6.5.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico de variedades	397

6.5.2. <i>Talk Radio</i>	398
6.5.3. Tipos de programas do gênero radiofônico de variedades	405
6.3.3.1. <i>Talk Radio</i> cultural	405
6.3.3.2. <i>Talk Radio</i> popular	406
6.3.3.3. <i>Talk Radio</i> político	409
6.3.3.4. <i>Talk Radio</i> religioso	415
6.5.4. <i>Talk Radio</i> e sua fala	417
6.6. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo humorístico	418
6.6.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico humorístico	419
6.6.2. O Rádio que ri	419
6.6.3. Tipos de programas do gênero radiofônico humorístico	421
6.6.3.1. Debate humorístico e improviso	421
6.6.3.2. Imitação	422
6.6.3.3. <i>Spots</i> humorísticos	423
6.6.4. Humor e o Rádio	424
6.7. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo ficcional	424
6.7.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico ficcional	424
6.7.2. A lógica da Radioficção	425
6.7.3. Por um uso da ficção radiofônica	427
6.8. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo publicitário	428
6.8.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico publicitário	429
6.8.2. Publicidade e o Rádio	430
6.8.3. Tipos de programas do gênero radiofônico publicitário	432
6.8.3.1. <i>Spot</i> publicitário	432
6.8.3.2. <i>Jingle</i> publicitário	434
6.8.3.3. O <i>merchan</i> publicitário	435
6.8.3.4. Radiopublicidade e os produtos comerciais	436
6.8.3.5. Radiopublicidade e as informações governamentais	437
6.8.3.6. Radiopublicidade e os programas radiofônicos	438
6.8.3.7. Radiopublicidade e a veiculação de ideias	438
6.8.3.8. Radiopublicidade e as ideologias políticas	438
6.8.4. Rádio, Publicidade e seu futuro linguístico	441
6.9. Pragmática radiofônica e a Gramática do Rádio	441
Considerações Finais: Rádio e a <i>Familienähnlichkeit</i> midiática	443
I) À guisa de retomada: o caminho da Gramática do Rádio	443
II) Desdobramentos de uma Gramática Analítica de uma Prática Midiática	466
III) Isomorfismo, Incompletude e <i>Ersatzismo</i> : Movimentos Lógicos do Jogo de Linguagem	467
IV) Paradoxos Pragmáticos: <i>Double bind</i> e Predições	476
V) O Domínio Analítico da Linguagem Midiática	483
Bibliografia	494

INTRODUÇÃO: A pergunta sobre o rádio

O questionamento acerca do que é determinada prática midiática é um dos desafios postos desde os primórdios das pesquisas no campo da Comunicação Social. Essa busca por existenciais – pela resposta do intrigante “O que é” – sempre foi vista enquanto grau máximo de afirmação de um determinado meio.

Para exemplificar usando a prática midiática que é alvo do presente trabalho, a busca pelo “O que é o rádio?” sempre esteve envolta em uma afirmação do meio, tal como se a resposta pudesse apenas ser dada por uma visão aparelhocentrista, ou seja, pelo meio (i.e. o rádio-receptor AM-FM, por exemplo) e não pela prática (i.e. o fazer radiofônico).

Ora, será que esse é o melhor caminho de definição? Será que “O que é o rádio?” é simplesmente aquilo que é transmitido e recebido pelo aparelho? Há muitas situações que demonstram o contrário e o curioso delas é que, normalmente, elas são postas no exterior da prática midiática radiofônica.

Em 3 de janeiro de 2011, o repórter videográfico do site do jornal *The Columbus Dispatch* postou uma pequena reportagem em vídeo sobre um morador de rua da cidade norte-americana de Columbus, estado de Ohio, chamado Ted Williams. O título do vídeo já era sugestivo “*A Golden Radio Voice*”.

O título promove certa ambiguidade. *Golden Radio Voice*, em inglês, pode significar tanto que é uma voz radiofônica preciosa (“de ouro”, como poderíamos falar em português) como uma menção ao estilo radifônico dos chamados tempos dourados do rádio (*Golden Age of Radio*), normalmente os trinta anos entre as décadas de 1920 e 1950 onde o rádio gozava de protagonismo midiático audiovisual.

O vídeo iniciava com o repórter – com a câmera na mão – dirigindo por uma das estradas de Ohio. Ele relata que muitos moradores de rua pedem trocados nas saídas dessas estradas mas, nos últimos tempos, um homem em particular chamou a atenção ao pedir dinheiro usando como atrativo o fato que Deus teria dado para ele o dom da voz.

Nisso, o carro chega no cruzamento onde fica esse homem, Ted Williams, e o repórter fala: “Vou fazê-lo trabalhar por um dólar. Diga-me algo com essa maravilhosa voz de rádio”. Williams aceita o dinheiro e diz: “*When you are listening to nothing but the best of old days you are listening to Magic 98.9*” [Quando você está escutando nada mais do que o melhor dos velhos tempos, você está ouvindo a Magic 98.9].

E, com uma visível mudança de voz e tempo de prosódia, ele emenda: “*Thank you so much. God bless you. Thank you*” [Muito obrigado. Deus te abençoe. Obrigado]. Percebendo que o repórter continuava a filmar, ele retorna à primeira forma sonora: “*And we will be back with more right after these words*” [E nós voltaremos com mais logo após essas palavras].

Ted Williams dá uma risada envergonhada para o lado – caracterizando um retorno à segunda forma sonora – e, voltando seus olhos para a câmera, retoma a primeira forma: “*And don’t forget tomorrow morning it’s your chance to win a pair of tickets to see this man live in concert*” [E não se esqueça amanhã de manhã é a sua chance de ganhar um par de ingressos para ver esse homem em um show ao vivo]. Por fim, o homem agradece tal como fez na última vez, ou seja, com a segunda forma sonora.

Depois disso o vídeo corta para uma entrevista de Ted Williams sobre sua história de vida. Com ela, vemos que a segunda forma sonora é a voz cotidiana de Williams, deixando sem a menor sombra de dúvida que a primeira forma é sua voz radiofônica, algo que já era evidente para qualquer um que *ouviu* o vídeo.

Aliás, a diferença entre a primeira e a segunda forma sonora é enorme. As palavras bem emitidas na primeira se tornam entrecortadas na segunda onde Williams fala praticamente sem abrir os dentes, ou seja, apresenta uma articulação de fala travada (na primeira, poderíamos dizer, há uma articulação de fala adequada, além de uma impositação de voz). Além disso, a própria textura sonora é diferente promovendo na primeira forma sonora basicamente um som de rádio. E aqui há algo surpreendente: um som de rádio sem a presença de um aparelho receptor.

Contando sua história de vida, vemos que Ted Williams era um profissional de rádio que acabou tomando o rumo das ruas por causa de vícios. No entanto, o mais curioso foi a sua inserção na profissão. Nascido em Nova Iorque, Williams, quando tinha 14 anos de idade, foi visitar um dos locutores de rádio de sua região e constatou algo de extrema surpresa para ele: “*He looks nothing like he sounds like*” [Ele não se parece da mesma forma que soa].

O jovem Ted resolveu questionar o locutor acerca disso e recebeu em troca uma definição de rádio: o rádio enquanto teatro da mente, conceituação normalmente atribuída ao poeta Stephen Vincent Benét (ALTEN, 2001, p. 208). Isso foi uma revelação para Williams que, acreditando que não poderia ser uma personalidade *on air*, ou seja, na frente das câmeras, resolveu treinar a sua voz e fazer cursos para desenvolvê-la.

Ora, essa trajetória de Ted Williams, bem como o vídeo que se tornou um viral na Internet, mostram as possibilidades do rádio enquanto uma prática midiática dotada de linguagem própria que pode ser apresentada, representada, aprendida, treinada e, o mais importante, podendo existir fora do velho caminho hertziano entre estúdio de transmissão e rádio-receptor.

Só que essa linguagem radiofônica não se limita apenas aos locutores e sua voz humana. Basta ver um outro exemplo bastante curioso proporcionado fora de uma

instância aparelhocentrista. É o caso do personagem de desenho animado Gerald McBoing-Boing.

Astro do estúdio UPA, Gerald McBoing-Boing é um garotinho que não consegue falar nem o inglês nem qualquer outra língua. Ele se comunica e se faz entender apenas por efeitos sonoros (desde o próprio *boing* presente em seu nome como por outros sons tal como de um trem ou sirenes).

No primeiro curta cinematográfico de animação do personagem – intitulado *Gerald McBoing-Boing* (1950) –, essa condição traz muita tristeza para o garotinho até que ele encontra seu final feliz em uma emissora de rádio enquanto estrela de radionovela fazendo apenas os efeitos sonoros.

Ora, sabemos que a linguagem é a possibilidade de se ter o mundo. O que vemos na fala de efeitos sonoros de McBoing-Boing é o cru desse processo, ou seja, vemos a forma que esse pequeno garoto de desenho animado acaba recortando o mundo.

Isso é bastante evidente no segundo curta cinematográfico de animação do personagem, *Gerald McBoing-Boing's Symphony* (1953), quando Gerald mistura uma partitura de música clássica com um texto seu para rádio de efeitos sonoros. Tal como um precursor de *Helikopter-Streichquartett*, de Karlheinz Stockhausen – afinal a peça musical é de 1991-95 – a sinfonia de McBoing-Boing desvela mecanismos básicos de linguagem levando aos limites estéticos essa lógica de recorte do mundo.

Com isso, podemos observar a autonomia da linguagem radiofônica em relação ao aparelho que, no limite, é o que proporciona o seu status de linguagem. O que move a prática radiofônica não são mecanismos de transmissão e recepção mecânicos, mas sim seu caráter de linguagem, suas possibilidades de recorte do mundo proporcionadas pela concatenação e pela especificação.

Claramente, a linguagem radiofônica permite um recorte do mundo até porque, dada sua capacidade linguística, ela é recorte em duas maneiras: (1) ela proporciona uma ordem das coisas; e (2) ela mesma é recortada do mundo, ou seja, dos demais sons. Essas duas maneiras são as duas faces de um mesmo recorte, sendo indissociáveis. Suas condições de existência e de (re)apresentação consistem nesse mecanismo linguístico.

Ora, basta pensarmos na proposição 5.6 do *Tractatus Logico-Philosophicus*¹, uma das mais conhecidas frases do livro de Ludwig Wittgenstein: “Os limites da minha linguagem significam os limites do meu mundo” (TLP 5.6). De função essencial dentro da chamada Teoria Pictória do Primeiro Wittgenstein, essa frase também animou diversos estudos dentro do campo das Ciências da Linguagem.

¹ *Tractatus* é WITTGENSTEIN, 2009, *Investigações Filosóficas* é WITTGENSTEIN, 1999, *Gramática Filosófica* é WITTGENSTEIN, 2003, *Observações Filosóficas* é WITTGENSTEIN, 2005 e *Zettel* é WITTGENSTEIN, 1989a. No entanto, para manter a normatividade dos estudos da área, utilizaremos a citação via proposições ou parágrafos. Ex: (TLP 5.6), (IF, §528), (GF, 11), (OF, § 82) e (Z, §327).

À ela, normalmente, se adiciona uma outra proposição do *Tractatus*, a 4.015: “A possibilidade de todas as símeles, de todas as imagens [*imagery*] de nossa linguagem, reside na lógica da representação”. Para muitos, inclusive para a linha de interpretação “formada” no século XXI denominada New Wittgenstein², essas duas proposições mostram a conexão entre as obras das duas fases wittgensteinianas: a do *Tractatus* e a das *Investigações Filosóficas*.

No entanto, o foco pretendido por este trabalho não é entrar no debate acerca do caráter terapêutico que Wittgenstein pode ou não pode ter. Tal como ficou claro pelas duas proposições wittgensteinianas selecionadas, o foco aqui é a questão da representação dentro de um domínio da linguagem.

E aqui somos tributários das *Investigações Filosóficas* que, tal como bem diz Gomes (2001), coloca a questão da representação do mundo – de certa forma, dentro da totalidade proposta por TLP 4.015 e 5.6 – enquanto apresentação do mundo. Há aqui uma questão que vincula essas duas palavras por causa de sua diferença prefixal: “Representação constitui esse ato substitutivo, incluso no ‘re’, que nos remete a uma rememoração enquanto apresentação nos fala do mundo colocado pelo ato de significá-lo” (GOMES, 2001, p. 36).

Isso é uma referência a uma importante passagem das *Investigações Filosóficas*:

Em lugar de “representabilidade” pode-se aqui dizer também: apresentabilidade (*Darstellbarkeit*) num meio determinado de apresentação. E partindo de tal apresentação, um caminho mais seguro *pode* contudo levar a um emprego mais amplo. Por outro lado, uma imagem pode se impor a nós e não servir para nada (IF, §397).

Por isso, tal como já utilizamos esse termo alguns parágrafos antes, há uma (re)apresentação, abarcando esse jogo de apresentar-representar no mundo. Aqui vale a pena retomar o escopo do §397 dentro dessa obra de Wittgenstein. Baker e Hacker (2005b)³, por exemplo, consideram esse parágrafo enquanto fronteira entre duas seções de pensamento descritas no livro. É uma conclusão dos estudos de Wittgenstein acerca da imaginação e um gatilho para o início da seção de sua investigação acerca do *Vorstellungswelt*, o mundo das representações.

Devemos, então, citar o parágrafo para qual o §397 prepara o terreno reflexivo.

² New Wittgenstein é uma corrente de interpretação com marco inaugural na publicação de livro de mesmo nome em 2000, organizado por Rupert Read e Alice Crary. Entre os principais filósofos atuais que estão relacionados sobre essa alcunha estão Stanley Cavell e John McDowell.

³ Apesar de estarmos citando pontualmente o primeiro volume (*Understanding and Meaning*) do projeto de comentário analítico das *Investigações Filosóficas*, feito por G. P. Baker e P. M. S. Hacker, é interessante saber que tal afirmação é consistente em toda a obra, especialmente no terceiro volume, intitulado *Meaning and Mind*, movendo tanto suas exegeses quanto seus ensaios. O que há em *Understanding and Meaning* é uma espécie de consideração total da IF, intitulada por eles como *overview* da estrutura e argumento do livro de Wittgenstein.

“Mas quando represento algo para mim, ou também quando *vejo* realmente objetos, então *tenho* algo que meu próximo não tem.” – Compreendo-o. Você quer olhar em torno de si e dizer: “Apenas *eu* tenho ISSO.” – Para que essas palavras? Não servem para nada. – Sim, não se pode dizer também que “não se trata aqui de um ‘ver’ – e, portanto, também de um ‘ter’ – de um sujeito, e também de um eu”? Não poderia perguntar: aquilo de que você fala, e diz que apenas você o tem, – em que medida você o *tem*? Você o possui? Você nem sequer o *vê*. Sim, você não deveria dizer que ninguém o tem? É também claro: quando você exclui logicamente que um outro tem algo, também perde o sentido dizer que você o tem.

Mas, então, do que é que você fala? Na verdade, disse que sei, no meu íntimo, o que você tem em mente (*meinst*). Mas isto significaria: eu sei como se tem em mente conceber e ver esse objeto, como se tem em mente, por assim dizer, designá-lo por meio do olhar e de gestos. Sei, neste caso, de que modo olha-se em frente e em torno de si – e outras coisas. Creio que se pode dizer: você fala (quando você, por exemplo, está sentado no quarto) de um ‘quarto visual’. Aquilo que não tem possuidor é o ‘quarto visual’. Não posso possuí-lo assim como não posso andar nele, olhá-lo ou mostrá-lo. Não me pertence, na medida em que não pertence a nenhum outro. Ou: não me pertence, na medida em que empregaria para ele a mesma forma de expressão que emprego para o quarto material, no qual estou sentado. A descrição do último não precisa mencionar nenhum possuidor, não precisa mesmo ter nenhum possuidor. Mas, então, o quarto visual *pode* não ter nenhum. “Pois não tem outro senhor senão ele e nenhum nele” – poder-se-ia dizer.

Imagine uma figura de paisagem, uma paisagem de fantasia, com uma casa – e que alguém perguntasse: “A quem pertence a casa?” – A resposta poderia ser: “Ao camponês que está sentado no banco em frente dela”. Mas este não pode, por exemplo, entrar em sua casa (IF, §398).

Postos aqui o §397 e o §398, é necessário descrever os dois movimentos explicitados por eles nas *Investigações Filosóficas*. O primeiro parágrafo, o da (re)apresentação, demonstra uma questão interessante neste ponto do pensamento de Wittgenstein.

§§316-62 e a investigação subsequente da imaginação em §§363-97 podem dar a impressão enganadora de abandono das investigações acerca da linguagem e significado linguístico para favorecer temas da filosofia da mente. Mas Wittgenstein teve que incluir um exame de tais conceitos psicológicos tais como pensar e imaginar (bem como entender e significar algo). Quando ele escreveu o *Tractatus*, ele tomou concepções particulares de pensar, significar e entender, consideradas garantidas e negligenciou a análise delas. Ele pensou que isso era o assunto próprio da psicologia, não da filosofia. Isso foi um erro porque aquilo que ele assumiu enquanto pertencente à psicologia era, na verdade, metapsicológico e demandava elucidação filosófica enquanto parte da empreitada de clarificar a natureza da representação linguística. Mas concepções acerca do pensar, imaginar e imaginação distorceram reflexões acerca da natureza da linguagem desde a alvorada da filosofia até os dias atuais (BAKER & HACKER, 2005b, p. 17).

É o momento no qual Wittgenstein deixa clara a natureza da linguagem enquanto (re)apresentação. Isso é da ordem do gramático, da lógica dos jogos de linguagem aos quais somos submetidos. É errôneo achar que, por exemplo, a imaginação delimita as fronteiras do sentido, podendo até expandi-lo. Na realidade, a imaginabilidade está entre os critérios lógicos já postos. Tal “gramática não é um ‘grande espelho’. Ela não *reflete* a essência das coisas. Ao contrário, ela é autônoma. Ela *determina* a essência das coisas” (BAKER & HACKER, 2005b, p. 19).

Mas não podemos acreditar, tal como bem nos coloca o §398, que essa gramática é apenas mais uma forma de *Vorstellungswelt*:

§§398-427 lida muito brevemente com grandes temas: o ‘mundo subjetivo’ da experiência do sentido e da imaginação, do “eu” e da auto-referência, os conceitos de consciência e auto-consciência. A discussão antecedente da imaginação levou ao pensamento de uma particularidade do “mundo de representações” (*Vorstellungswelt*) – a propriedade inalienável do ‘quarto visual’ da experiência subjetiva. Mas essa ilusão idealista está enraizada em uma má interpretação das formas gramáticas. O papel do pronome de primeira pessoa não é para se referir a um sujeito (deixando-o sozinho para uma substância mental ou ‘dono da experiência’), mas sim é um índice de um *utterance* [enunciado, ato de fala] (BAKER & HACKER, 2005b, p. 18).

O que há de importante para se notar aqui é que estamos postos na linguagem, imersos em seus jogos e que tudo, na verdade, é (re)apresentação não só por sua falta de autonomia, mas porque tudo são *utterances* da lógica do mundo. Não somos donos do quarto visual, nem do *Vorstellungswelt*, somos parte dele.

Assim, a (re)apresentação da linguagem radiofônica é sua capacidade de ordenação e de apresentação. Seja falando dela ou falando através dela, ressaltaremos esse recorte, o *locus* de sua definição linguística.

Há um terceiro exemplo extra-aparelhocentrismo radiofônico que podemos citar aqui. No filme *O Bandido da Luz Vermelha* (1968), a voz radiofônica, tal como bem coloca Ismail Xavier (1993), é uma instância narradora, extradiegética, que proporciona uma ordenação, mesmo que fragmentária, da identidade do protagonista fílmico via “espelhamentos externos”.

A identidade desse bandido da luz vermelha é feita, tal como seria realizada no rádio, através de uma construção via “uma coleção heterogênea de fragmentos trazidos pela ação errática e pelo comentário verbal contraditório” (XAVIER, 1993, p. 75). Ou seja, há no filme um mostrar das possibilidades de recorte de mundo que a linguagem radiofônica o faz.

E isso só é possível porque a outra face do recorte está também posta: há um recorte que nos faz reconhecer tal comentário verbal extradiegético enquanto proveniente da prática midiática radiofônica mesmo não tendo em cena nenhum

aparelho de rádio. A linguagem radiofônica não apenas (re)presenta o personagem, mas também é (re)presentada.

Ora, há assim uma instância da *escritura*. Para entendê-la precisamos primeiramente dissociar escritura de escrita. Para Derrida (2008, p. 11), escrita “não apenas os gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica, mas também a totalidade do que a possibilita; e a seguir, além da face significante, até mesmo a face significada”, abrangendo tudo que possui inscrição e que não pertença à ordem da voz.

No entanto, a escrita – em uma tradição filosófica que, normalmente, recorre ao *Fedro*, de Platão – é depreciada enquanto uma situação de detrimento da riqueza e vivacidade da fala. Essa questão voz-escrita é o melhor exemplo do trabalho filosófico da *Desconstrução* para Derrida: há um par de oposição A e B, em que o A é mais importante do que o B. Só que na linha de argumentação de Derrida há sempre a demonstração de que A possui uma mesma base do que B, já que ambos derivam de um conceito B', mais abrangente e à primeira vista mais parecido com B.

Agora, a leitura de *Gramatologia* passa a nos indicar um caminho diferente na história da linguagem: não é mais fala-escrita (A-B), mas sim escritura-fala-escrit(ur)a (B'-A-B), onde há primazia do B', mas não uma indissociação dele ao B. Dessa forma, não devemos ver apenas a escritura como articulação, mas como suplementariedade.

Sendo a suplementariedade um processo indefinido, a escritura é, dessa forma, o “suplemento por excelência, pois ela marca o ponto onde o suplemento se dá como suplemento de suplemento, signo de signo, *tendo o lugar* de uma fala já significante: ela desloca o *lugar próprio* da frase, a vez única da frase pronunciada *hic et nunc* por um sujeito insubstituível, e retrorretira o nervo da voz. Ela marca o lugar da reduplicação inicial” (DERRIDA, 2008, p. 343).

Assim, nem mesmo o “ao vivo” no rádio é tão “ao vivo”. O motivo disso não se centra na constatação de que há gravações ou textos a serem lidos, mas, na realidade, ele não é tão “ao vivo” porque o rádio enquanto mídia instaura na voz/fala veiculada de forma ordinária (seja ela espontânea, seja ela improvisada ou até mesmo descompromissada) uma escrita (escritura) que a antecede, legitimando-a.

Além disso, tal como mostramos nos três exemplos citados nesta introdução, é a escritura, esse B' da linguagem radiofônica, que proporciona o recorte. Ela é a instância definidora da prática midiática radiofônica e de sua instância linguística.

Esse B' da linguagem radiofônica, seguindo o arcabouço teórico de Jacques Derrida, reside naquilo que é denominado enquanto *parergon*. o conceito de *parergon* ganha destaque na Estética com a *Crítica do Juízo*. Kant (2005, p. 45) constata que os ornamentos (*parerga*), tal como as molduras de uma pintura, apesar de não fazerem

parte da representação artística e, até mesmo, prejudicarem o belo genuíno, são essenciais para uma ampliação e um reconhecimento do gosto estético.

Essa consideração de Kant – que poderia, até mesmo, passar despercebida – é retomada por Jacques Derrida em seus estudos de Estética. Neles, Derrida indica que o *parergon* de uma obra de arte indica uma necessidade, uma falta, que essa possui em seu processo representacional. O que constitui os *parerga*, no raciocínio de Derrida (1987, p. 59-60) “não é apenas a sua exterioridade enquanto um acréscimo, mas sim a ligação interna estrutural que os fixam na falta interior da obra (*ergon*). E essa falta é constitutiva da própria unidade do *ergon*. Sem essa falta, o *ergon* não precisaria de *parergon*. A falta do *ergon* é a falta de um *paregon*”.

Dessa forma, esses ornamentos – tal como a moldura para uma pintura ou uma coluna para um busto – é o que fazem a obra de arte ser reconhecida enquanto tal. É a última fronteira entre o que é e o que não é. Dessa forma, pensando no amplo escopo teórico de Derrida, vemos o quanto o *parergon* está relacionado com a escritura e com o projeto de desconstrução de antagonismos binários.

Derrida também acredita em um trabalho, ao menos especulativo, em cima do *parergon*. Especulativo porque podemos vê-lo, conceituá-lo, no entanto, ele é indissociável do *ergon*. Isso é exemplificado por Derrida (1981) através de um texto de Mallarmé intitulado *Mimique* onde a própria imitação do nada é imitação, mesmo se caracterizarmos que para haver imitação é necessário imitar algo.

Essa referência sem referente é o puro trabalho na moldura, a possibilidade aberta pelo *parergon* que traz para a arte a mesma possibilidade que a *archi-escritura* para a linguagem. “Em um espaço constantemente diferido há uma escritura que funda a fala e a escrita. Fala e escrita, então, supõe uma *archi-escritura* como condição de possibilidade de toda a linguagem” (FERRO, 1992, p. 102). Se a *archi-escritura* é a possibilidade de toda a linguagem, o *parergon* é a possibilidade da linguagem de uma prática estética.

Ora, se o *parergon* tinha a função, em Kant, de analisar os ornamentos presentes em uma obra de arte e sua interferência na dimensão do belo, para Derrida (1987, p.49-50) ele poderá vislumbrar não só práticas estéticas tradicionais tal como a pintura e a escultura, mas também em práticas de linguagem tal como a literatura e, consequentemente, na ideia de escrit(ur)a. Assim, o *parergon* indica o que é esse B’, situação definidora e (re)presentacional de uma dada linguagem.

(Re)presentacional porque são esses ornamentos, os *parerga*, que fazem a obra de arte ser reconhecida enquanto tal. É a última fronteira entre o que é e o que não é, sendo indissociável do *ergon*, tal como é visto no exemplo derridariano *Mimique*, caracterizando o puro trabalho na moldura.

Um dos exemplos de como podemos ver um puro trabalho na moldura de uma arte está na representação dela em outra arte. Um dos pioneiros do som no desenho animado, Walt Disney, nos anos 1930, acreditava nas possibilidades de sincronização entre som e imagem. Ora, trabalhando primeiro a banda sonora, para depois realizar a animação, Disney utilizava o tempo musical (com ajuda do metrônomo) para pautar o tempo de animação.

Tal diretriz possibilitou a construção de desenhos animados musicais que trabalhariam “conceitualmente” a música, projeto iniciado com a série *Silly Symphony*, passando pelos curtas do Mickey (destaque para *The Band Concert*, 1935, onde há *overlapping* de dois tempos musicais e de animação), chegando ao projeto de *Fantasia*.

Só que, mesmo com esse trabalho conceitual, o desenho animado jamais seria a música apresentada na banda sonora. Assim, tal como o mímico de *Mimique*, vemos em cena o próprio *parergon* da música através de situações como a personagem Soundtrack em *Fantasia*, o balanço de árvores imitando o metrônomo ou a definição de humores tal como é feito com Donald em *The Band Concert*.

Há em cena, assim, um constante jogo linguístico entre suplementariedade e escritura, que não só permite entender a fundante afirmação de Hegel (1993) de que a Estética não é uma calística, um jogo de belos, mas sim de percepções e sensações. Tal como o disneyano Soundtrack, o nosso exemplo Gerald McBoing-Boing representa um trabalho na moldura, na escritura do som. No caso, é um trabalho na escritura do rádio, mostrando sua face linguística autônoma.

Ora, os estudos da moldura são tradicionais no campo do Audiovisual. No entanto, não é a direção normalmente tomada que pretendemos no presente trabalho. Ou seja, não há aqui nenhum direcionamento para um estudo das cinco funções da moldura (seja ela limite ou objeto) na Arte e no Audiovisual para Jacques Aumont (2010): visual⁴, econômica⁵, simbólica⁶, representativa/narrativa⁷ e retórica⁸.

⁴ “Funções visuais: a moldura é o que separa, perceptivamente, a imagem do que está fora dela. A incidência dessa função é múltipla: a moldura-objeto, ao isolar um pedaço do campo visual, singulariza-lhe a percepção, torna-a mais nítida; desempenha além disso papel de transição visual entre o interior e o exterior da imagem, de intermediário que permite passar não muito bruscamente do que está dentro para o que está fora” (AUMONT, 2010, p. 150-1).

⁵ “Funções econômicas: o emolduramento, sob a forma que o conhecemos, apareceu aproximadamente ao mesmo tempo que a concepção moderna do quadro como objeto destacável, trocável, que pode circular como mercadoria nos círculos econômicos” (AUMONT, 2010, p. 151).

⁶ “Funções simbólicas: ao prolongar simultaneamente sua função de separação, de isolamento da imagem e sua função econômica de valorização do quadro, a moldura vale também como espécie de *indicador*, ‘que’ diz ao espectador que ele está olhando uma imagem que, por estar emoldurada de uma certa maneira, deve ser vista de acordo com certas convenções e possui eventualmente certo valor” (AUMONT, 2010, p. 151-2).

⁷ “Funções representativas e narrativas: o indicador de visão que constitui a moldura, designando um mundo à parte, ainda se reforça quando a imagem é representativa e até mesmo narrativa de valor *imaginário* notável. De fato, a moldura aparece mais ou menos como uma abertura que dá acesso ao mundo imaginário, à diegese figurada pela imagem” (AUMONT, 2010, p. 152).

A razão disso não está centrada no fato de estarmos estudando um elemento do campo sonoro do Audiovisual – no caso, a linguagem radiofônica. O som pode sim emoldurar, por exemplo, via função representativa/narrativa (tal como é o caso de *O Bandido da Luz Vermelha*) ou função retórica (tal como é o caso das músicas de Ennio Morricone nos filmes de *western spaghetti* de Sergio Leone).

A função do *parergon* é uma metafunção, ou seja, o *locus* onde são postos os existenciais de uma dada prática midiática. Claro que, para isso, temos que considerar uma prática midiática em sua faceta estética. Assim, estamos levando em conta a *forma* das diversas linguagens dos meios de Comunicação Social.

Ora, ver a Comunicação Social, especialmente os meios audiovisuais, como um prolongamento das práticas estéticas tradicionais – tais como pintura e escultura, por exemplo – não é uma medida inovadora. Aliás, um dos principais teóricos dessa vinculação Comunicação-Estética é Walter Benjamin, especialmente em seu texto *A Obra de Arte no tempo de sua Reprodutibilidade Técnica*.

Para o pensador alemão, o cinema, a fotografia e o rádio é a nova configuração da obra de arte nos novos tempos. Tempos esses onde não há mais um estatuto de culto e unicidade da arte (i.e. *aura*), mas sim de multiplicidade tirando-a do conhecedor e levando-a às massas. Aqui “a massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude nova com relação à obra de arte. A quantidade converteu-se em qualidade. O número substancialmente maior de participantes produziu um novo modo de participação” (BENJAMIN, 1994, p. 192).

Em todo o seu texto, não há separação entre o que seria da Estética e o que seria da Comunicação Social: há apenas as formas antigas e as novas formas de se fazer arte e, mais importante para Benjamin, de se colocar em pauta a questão artística da significação social⁹. Não é a técnica que tira o estatuto de obra de arte das práticas midiáticas e, muito menos, não é ela que as tira do jogo de percepções e sensações que caracteriza o campo da Estética.

⁸ “Funções retóricas: a moldura, em muitos contextos, pode enfim ser compreendida como ‘proferindo um discurso’ quase autônomo (ainda que às vezes dificilmente separável dos valores simbólicos). Em certas épocas, quase se poderia falar de uma verdadeira ‘retórica da moldura’, com figuras cristalizadas e recorrentes (AUMONT, 2010, p. 153).

⁹ “A reprodutibilidade técnica da obra de arte modifica a relação da massa com a arte. Retrógrada diante de Picasso, ela se torna progressista diante de Chaplin. O comportamento progressista se caracteriza pela ligação direta e interna entre o prazer de ver e sentir, por um lado, e a atitude do especialista por outro. Esse vínculo constitui um valioso indício social. Quanto mais se reduz a significação social de uma arte, maior fica a distância, no público, entre a atitude de fruição e a atitude crítica, como se evidencia com o exemplo da pintura. Desfruta-se o que é convencional, sem criticá-lo; critica-se o que é novo, sem desfrutá-lo. Não é assim no cinema. O decisivo, aqui, é que no cinema, mais que em qualquer outra arte, as reações do indivíduo, cuja soma constitui a reação coletiva dessa reação” (BENJAMIN, 1994, p. 187-8).

Por isso que, para manter a tarefa proposta pelo presente trabalho de verificar como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo, não podemos levar em conta o aparelhocentrismo, o bastião da questão da técnica nos Estudos de Rádio.

Caso façamos isso estaremos tentados a basicamente a rumar por um caminho de dois passos: (1) aceitar as conclusões de Theodor W. Adorno acerca da participação vital do rádio na questão da regressão da audição; e (2) aceitar que a linguagem radiofônica, bem como essa prática, só pode existir dentro do circuito mecânico transmissão-recepção determinado pelo meio técnico.

Assim, entramos em consonância do rádio enquanto grande bastião da Indústria Cultural. Adorno afirma que, na verdade, a Indústria Cultural não é do domínio do popular, mas sim das possibilidades das capacidades contemporâneas técnicas assim como a concentração administrativa e econômica. Na Indústria Cultural, muito mais do que a cultura virar uma mercadoria, a mercadoria vira cultura e nem uma nem outra são necessariamente vendidas ou compradas.

Um exemplo disso é clássico na *Dialética do Esclarecimento*, escrito por Adorno e Max Horkheimer: “Chesterfield é apenas o cigarro da nação, mas o rádio é o porta-voz dela. Ao integrar todos os produtos culturais na esfera das mercadorias, o rádio renuncia totalmente vender como mercadorias seus próprios produtos culturais” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 149). As consequências são terríveis pois, o rádio, “nos Estados Unidos, ele não cobra nenhuma taxa do público. Deste modo, ele assume a forma de uma autoridade desinteressada, acima dos partidos, que é como que talhada sob medida para o fascismo. O rádio torna-se aí a voz universal do *Führer*” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 149).

Dentro do conceito de Indústria Cultural, a *Dialética do Esclarecimento* vê que “o que se poderia chamar de valor de uso na recepção dos bens culturais é substituído pelo valor de troca; ao invés do prazer, o que se busca é assistir e estar informado, o que se quer é conquistar prestígio e não se tornar um conhecedor. O consumidor torna-se a ideologia da indústria da diversão, de cujas instituições não consegue escapar” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148).

Dessa forma, “é preciso ver *Mrs. Miniver*, do mesmo modo que é preciso assinar as revistas *Life* e *Time*. Tudo é percebido do ponto de vista da possibilidade de servir para outra coisa, por mais vaga que seja a percepção dessa coisa. Tudo só tem valor na medida em que se pode trocá-lo, não na medida em que é algo em si mesmo” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148).

Assim, além da regressão da audição, a Indústria Cultural promove o fetiche, pois “o valor de uso da arte, seu ser, é considerado como um fetiche, e o fetiche, a

avaliação social que é erroneamente entendida como hierarquia das obras de arte – torna-se seu único valor de uso, a única qualidade que elas desfrutam”(ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148). Assim o programa musical radiofônico, objeto de estudo de Adorno no Radio Project – e o Rádio como um todo – se tornam mero fetiche da técnica.

Fetiche esse que, de certa forma, é debatido graças ao fato de que, enquanto técnica *stricto sensu*, o rádio pode estar fadado a sumir nos atuais tempos digitais, ponto muito comum hoje no debate acadêmico sobre a prática midiática. No entanto, não é bem isso que acontece se observarmos a cena midiática hoje em São Paulo, foco de atenção do presente trabalho, com pessoas se encontrando com o rádio através dos diferentes suportes e meios de transmissão.

Por isso que há a necessidade de um novo olhar sobre o rádio, um olhar dele enquanto linguagem. Ao investigar o *parergon*, lugar de observação do B' da linguagem radiofônica, a intenção é observar os existenciais dessa linguagem, fato básico de sua condição de permanência fora da técnica mecânica do meio.

É a busca pela condição que decreta uma total independência da prática radiofônica daquilo que chamamos rádio, o aparelho. A eterna confusão entre suporte e prática midiática está com os dias contados com a Internet. O rádio, a TV e o jornal não estão fadados a sumir porque o que irá desaparecer gradativamente é o aparelho de rádio, o televisor e o papel-jornal, mas não o dispositivo de produção que faz o rádio ser um som distinguível dos demais sons, que faz a TV ser uma imagem sonora diferente das demais e o jornal ser reconhecido entre milhares de palavras escritas.

Ora, não é isso que está aí neste começo de segunda década do século XXI? Ainda não há uma demanda por rádio que leva as pessoas a quererem receptores FM ou *apps* de emissoras de rádio em seus celulares? Não há a possibilidade de escutar rádios via *streaming* em seus sites oficiais e em repositórios que concentram quase uma cena global do rádio?

O rádio em si não é um suporte, nem é um programa de computador que pode ficar obsoleto. O rádio é uma linguagem e tal prática existirá mesmo quando for criada a verdadeira caixa-preta midiática, sonho da cibernética que está cada vez mais próximo com smartphones e tablets.

Assim, o que está em risco é aquilo que é vendido por lojas de eletrodomésticos e não aquilo que sai de uma emissora, pequena ou grande, oficial ou pirata, com inúmeros funcionários ou apenas com um apaixonado diante de um notebook. Tal situação nos permite interpretar melhor as palavras de R. Murray Schafer:

Qual foi a origem do rádio? Que ela não é recente, isto é certo. O rádio existiu muito antes de ter sido inventado. Ele existia sempre que havia vozes invisíveis:

no vento, no trovão, no sonho. Ao ouvir a história em retrospecto, verificamos que ele era o sistema de comunicação original através do qual os deuses falavam com a humanidade. Era o recurso utilizado pelas vozes que, livres do mundo dos fenômenos, comunicavam seus pensamentos e desejos aos atemorizados mortais (...). O rádio continuou a ser um veículo imponente, mesmo depois de sua sacralização. Lendas contam como os antigos reis da Mesopotâmia e da China podiam transmitir mensagens lacradas em caixas aos governadores de províncias distantes, que ao abri-las ouviam os comandos do rei. Ter uma “audiência” com o rei implicava em não ousar olhar seu rosto. “Audiência” vem do verbo latino *audire*, ouvir. A mesma raiz fornece a palavra “obedecer” (*obaudire*), que significa ouvir de baixo. Ouvir é obedecer. Essa é a primeira coisa a ser lembrada ao se falar de rádio. Ele é um veículo temível, porque não se pode ver quem ou o quê produz o som: um excitação invisível para os nervos. (SCHAFFER, 2008, p. 237).

Ao longo das próximas páginas, veremos como podemos dizer que “o rádio sempre existirá”. Ou seja, buscaremos a hipótese de que ele sempre existirá desde que um sistema proposicional sonoro continue em contenda com um sistema proposicional auditivo seguindo determinadas regras. Eis assim um jogo de linguagem. Assim, descrevemos a hipótese do *parergon* enquanto lugar de um jogo de linguagem – no caso, o jogo de linguagem do rádio – base de qualquer prática midiática e possibilidade de sua manutenção.

Para isso, o presente trabalho seguirá a seguinte divisão. No primeiro capítulo, dedicaremos a esmiuçar a conceituação teórica do *parergon* feita por Jacques Derrida. Aqui, além do arcabouço derridariano, investigaremos também os pontos de influência de tal movimento que, basicamente, se resumem aos trabalhos estéticos de Immanuel Kant e Martin Heidegger.

No entanto, teremos apenas uma conceituação artística do *parergon*. Para entender as possibilidades estético-linguísticas dele enquanto recorte definidor da ideia de obra de arte, haverá, no segundo capítulo, uma investigação das conceituações da ideia/ideal de obra de arte desde Hegel até os estudos estéticos antiessencialistas, onde se ressaltará o papel do jogo e de funções no campo estético. Confirmaremos nossas afirmações enquanto pertinentes para o campo radiofônico através da análise do arcabouço teórico da Estética da área, desde Rudolf Arnheim até Samuel Beckett.

Assim, poderemos partir para o terceiro capítulo onde o foco será o *parergon* linguístico. Para ajudar na conceituação derridariana, voltaremos nossa atenção para dois conceitos essenciais: o jogo de linguagem, de Ludwig Wittgenstein, e o diferendo, de Jean-François Lyotard.

Feito isso, partiremos para os capítulos seguintes onde haverá a descrição e reflexão do *parergon* do rádio. Para isso – além da análise de 95 programas de rádio, veiculados por 34 emissoras AM e FM de São Paulo-SP (praticamente metade do *dial* paulistano), mais a *Voz do Brasil* que é veiculada por todas, durante o período 2011-

2012, bem como a análise do arcabouço das reflexões teóricas sobre rádio – haverá um uso influente da Teoria dos Jogos em relação com a Filosofia Analítica e a Lógica Algébrica para tal tarefa, levando em conta a dimensão do jogo de linguagem e do diferendo. Para a dimensão do diferendo, serão utilizadas as ideias pragmáticas acerca da performatividade e da lógica ilocucionária (J. L. Austin e John R. Searle) para analisar os gêneros radiofônicos (a saber: musical, radiojornalismo, esportivo, variedades [*talk radio*], humorístico, ficção e publicidade). Essas duas investigações formam aquilo que é chamado aqui de Gramática do Rádio – considerando o conceito wittgensteiniano de gramática –, o ponto nodal que nos permite caracterizar o rádio enquanto linguagem.

A divisão é primeiro ver como podemos desenhar o jogo através da Teoria dos Jogos (capítulo quatro) para depois analisar o jogo de linguagem do rádio, local do *paregon* (capítulo cinco) e o diferendo, lugar do *ergon*, sendo o lugar de aposta no rádio (capítulo seis).

Com isso, poderemos ir ao caminho de confirmar as hipóteses postas anteriormente. Em suma, os objetivos desse trabalho são: (1) analisar a fala radiofônica transmitida nos programas sob a perspectiva linguística-estética; (2) buscar uma descrição detalhada da escritura manifesta na fala radiofônica; (3) indicar que os sintomas da manifestação dessa escritura são *parerga* e que a utilização desse conceito enriquece o ponto de vista analítico, estético e desconstrucionista aqui adotado; (4) constatar que esses *parerga* são constituintes necessários e indispensáveis na construção de uma legitimidade do rádio enquanto mídia, sendo representantes da suplementariedade e da *differance*; (5) visualizar que tais *parergas* são, na verdade, a manifestação do jogo de linguagem do rádio e que os modelos de obras radiofônicas (*ergon*) são apostas nesses jogos, aquilo que chamamos de diferendos; e (6) que esse jogo de linguagem pode ter suas regras descritas e que, junto com a descrição dos diferendos, possibilita a construção de uma Gramática do Rádio.

Gramática essa que é a resposta para a pergunta acerca do que distingue a linguagem do rádio dos demais sons do mundo. É através da descrição de tal contenda que podemos ver o duplo recorte (re)presentacional que a linguagem radiofônica proporciona.

O entendimento da linguagem, como o de um jogo, assemelha-se a um pano de fundo contra o qual uma sentença particular adquire sentido. – Mas esse entendimento, o conhecimento da linguagem, não é um estado consciente que acompanha as sentenças da linguagem. Nem mesmo se uma das consequências for tal estado. É muito mais como o entendimento ou o domínio de um cálculo, algo como a *capacidade* de multiplicar (GF, 11).

CAPÍTULO 1: O *Parergon*

Para responder a questão acerca do que distingue a linguagem do rádio dos demais sons do mundo, iniciaremos o nosso caminho teórico através da conceituação do que é o *parergon*. Conceito figurante em Kant, ele se torna chave no campo denominado por Carroll (1987) de *Paraestética* no qual Jacques Derrida e Jean-François Lyotard seriam figuras proeminentes.

Iniciaremos com a explanação do papel do *parergon* enquanto conceito na *Crítica do Juízo*. Para isso, teremos uma investigação da letra kantiana e do próprio projeto crítico do filósofo anterior mesmo à conceituação hegeliana da Estética.

Depois partiremos para o pensamento de Jacques Derrida e sua leitura da letra kantiana e sua reformulação do conceito do *parergon*. Para isso também investigaremos não só o pensamento derridariano em seu escopo geral (i.e. o projeto da Desconstrução), mas também a influência dos escritos de Martin Heidegger nesse papel de releitura paraestética.

Em todo esse caminho de pensamento, sempre estará em pauta nos movimentos de conceitos a questão sonora, campo no qual se insere a linguagem radiofônica. Assim, haverá maior destaque ao pensar acerca das artes sonoras – por exemplo, a declamação poética e a música – em relação às demais.

Por fim, o papel do presente capítulo é buscar sedimentar o solo acerca do pensamento linguístico do *parergon* que, após vislumbrada a Estética enquanto jogo quando o assunto em pauta é a questão da ideia/ideal de obra de arte (tema do segundo capítulo), motivará a nossa busca pela aqui chamada “gramática do rádio”.

1.1 Kant e o *parergon*

Quando falamos que o *parergon* é um conceito figurante na filosofia kantiana, estamos até amenizando sua posição. Na realidade, o termo pode figurar entre os antípodas do projeto da chamada Terceira Crítica, a *Crítica do Juízo*.

Ora, a busca estaria nas condições *a priori* da sensibilidade estética. No entanto, isso significa muito mais do que a decisão se um juízo é propriamente estético ou não. Para Kant, há a necessidade de verificar uma forma superior de julgamento estético que reside na busca pelo belo e não pelo mero prazer.

Assim, logo no começo da *Crítica do Juízo*, antes da famosa Analítica do Sublime, Kant efetua a Analítica do Belo. Primeiro, passa pela definição de que há um solo estético na questão do juízo do gosto. Depois a distinção do desinteresse: o juízo superior do belo é feito sem interesse, mas o agradável, o prazeroso, possui um interesse de fundo.

Isso leva a uma conclusão de primeiro momento que afirma que o “*gosto é a faculdade de julgar um objeto ou um método de representação através de uma satisfação ou insatisfação inteiramente desinteressada*. O objeto de tal satisfação é o belo” (KANT, 2005, p. 33).

Há aqui uma divisão entre o que seria o belo (proveniente desse juízo superior, o que seria o verdadeiro juízo do gosto) e o que seria agradável/prazeroso. Se por um lado “o *belo* é aquilo que agrada universalmente sem conceito” (KANT, 2005, p. 40), o agradável/prazeroso está baseado claramente em formas de finalidade que normalmente se calcam no charme e na emoção.

Ora, nessa lógica do pensamento de Kant proporcionado pela Analítica do Belo, “todo interesse estraga o juízo do gosto e retira sua imparcialidade especialmente se o propósito não é, bem como o interesse da Razão, colocado antes do sentimento de prazer, mas sim enraizado nele (...). Esse gosto é ainda um gosto bárbaro que necessita de uma mistura de *charmes* e *emoções* para que haja satisfação” (KANT, 2005, p. 43).

Em suma, há uma divisão clara daquilo que promove a chamada crítica estética (o juízo do gosto identificando o belo) e daquilo que promove a simples ressonância de um prazer. É a esse processo de pensamento que Lyotard se refere em *Peregrinações*:

Você julga um objeto belo. Seu juízo só é propriamente de gosto se: (1) não for motivado por nenhum interesse empírico, teórico ou prático; (2) apesar de sua singularidade (pois cada um julga por si mesmo um caso único em um momento e um lugar singulares), contiver a exigência de ser compartilhado imediatamente por todos, antes de qualquer argumentação; (3) o prazer que você experimentar no sentimento de belo não implicar e não indicar de forma alguma que você conceba a finalidade desse prazer, ao contrário do bem-estar que se pode sentir com a satisfação de um desejo; (4) o juízo pelo qual se exprimir o gosto não for “problemático” ou “assertórico”, no sentido kantiano: seu predicado, a beleza, não é atribuído ao objeto a título de possibilidade ou como um estado de fato. O juízo é quase “apodíctico”: é necessário julgar esse objeto belo (LYOTARD, 2000, p.52-3).

No parágrafo 14 da *Crítica do Juízo*, Kant apresenta o *parergon* como um dos conceitos essenciais que compõe o lado oposto do juízo do gosto, ou seja, do agradável e prazeroso. O *parerga*, apesar de ajudar a manter a nossa atenção para a obra de arte, recortando-a do resto do mundo, não deve ser considerado um ajudante para o juízo tal como coloca a letra kantiana.

Mesmo o que chamamos de *ornamentos* [*parerga*], i.e. aquelas coisas que não pertencem à completa representação do objeto internamente como elementos mas apenas externamente como complementos que aumentam a satisfação do gosto, o fazem apenas por sua forma; por exemplo [as molduras dos quadros] ou as roupas das estátuas ou as colunatas dos palácios. Mas se o ornamento não

consiste em uma forma bela e se ele é usado como uma moldura dourada é usada, meramente para recomendar a pintura pelo seu *charme*, então isso é chamado *adereço* e danifica a beleza genuína (KANT, 2005, p. 45-6).

Assim, o que importa para Kant em sua busca pelo juízo superior do gosto é a forma do *parergon*, não sua materialidade. Gilles Deleuze, em sua leitura das Três Críticas, coloca essa situação enquanto a principal da Analítica do Belo e ressalta que, no parágrafo 14, a cor e, mais importante para o presente trabalho, o som fazem companhia ao *parergon* nessa situação conceitual.

Qual é a representação que, no juízo estético, pode ter como efeito este prazer superior? Já que a existência material do objeto permanece indiferente, trata-se ainda da representação de uma pura forma. Mas, desta vez, é uma forma de objeto. E essa forma não pode ser simplesmente a da intuição, que nos remete a objetos exteriores que existem materialmente. Na verdade, “forma” significa agora o seguinte: reflexão de um objeto singular na imaginação. A forma é que a imaginação reflete de um objeto, em oposição ao elemento material das sensações que esse objeto provoca enquanto existe e age sobre nós. Kant então pergunta: uma cor, um som podem ser chamados de belos por si mesmos? Talvez o fossem se, em lugar de apreender materialmente seu efeito qualitativo sobre nossos sentidos, fôssemos capazes, por nossa imaginação, de refletir as vibrações das quais eles se compõem. Mas a cor e o som são demasiadamente materiais, estão por demais entranhados em nossos sentidos para se refletir assim na imaginação: são mais auxiliares do que propriamente elementos da beleza. O essencial é o desenho, a composição, que são precisamente manifestações da reflexão formal. A representação refletida da forma é causa, no juízo estético, do prazer superior do belo (DELEUZE, 1976, p. 66).

O que será notado pela Paraestética é que Kant permitiu uma estrutura *en abyme*. Ora, cor, som e *parergon* são formas mesmo em sua materialidade, especialmente o *parergon* cuja função de recorte é essencial no delineio da obra de arte. Assim, eles também o são formas em sua formalidade, “forma da forma”, possibilitando a construção de um importante conceito que dá novos horizontes para a Estética.

Tal como Derrida ressalta no início de *A Verdade na Pintura*, o projeto da Terceira Crítica é uma rejeição ao desejo e ao prazer na obra de arte, sendo uma ode ao projeto da busca pela forma que coloca a obra de arte em um importante jogo de significação entre representação *interna* dos elementos e a representação externa dos complementos.

E o mais curioso é que essa representação externa, que Kant designa à imaginação, não é tratado pela *Crítica do Juízo* enquanto representação (*Vorstellung*), mas sim enquanto apresentação (*Darstellungskraft*). Isso coloca uma importante analogia ao arcabouço wittgensteiniano – e a questão da (re)apresentação – utilizado pelo presente trabalho ao por o *parergon* enquanto *locus* do jogo de linguagem. Além disso, a imaginação enquanto apresentação na letra kantiana, tal como lê Deleuze, proporciona

um frutífero mecanismo para a futura virada linguística que a filosofia sofreria nos séculos posteriores a Kant. Virada essa que proporcionaria a visualização mais clara da Estética como jogo de percepções e sentidos.

Poder-se-ia dizer aqui com rigor que a imaginação, aqui, “esquematiza sem conceito”. Mas o esquematismo é sempre o ato de uma imaginação que não é mais livre, que se encontra determinada a agir conforme um conceito do entendimento. Na verdade a imaginação faz algo além de esquematizar: ela manifesta sua liberdade mais profunda refletindo a forma do objeto, “ela se exerce de alguma forma na contemplação da figura”, torna-se imaginação produtiva e espontânea “como causa de formas arbitrárias de intuições possíveis” (DELEUZE, 1976, p. 68).

É dessa posição que Jacques Derrida se aproveita de Kant, reescrevendo o conceito do *parergon*. Essa ideia de uma “forma da forma” que “esquematiza sem conceito” definindo a forma do objeto de arte, ou seja, a ideia da obra de arte é essencial para o amplo projeto da Desconstrução de Derrida no qual a conceituação do *parergon* é a segunda etapa da profícua obra do filósofo francês.

1.2 O projeto da Desconstrução de Jacques Derrida

O projeto filosófico de Jacques Derrida possui uma missão patente bastante clara e direcionada à problemática do pensamento em seu tempo: analisar o debate francês – entre estruturalismo e fenomenologia – sobre qual conceito-chave a investigação filosófica deveria se centrar. Enquanto o lado da fenomenologia, seguindo a tradição de Husserl, apostava nas questões de origem, de gênese, os estruturalistas, por sua vez, colocavam suas teses sobre a estrutura.

Em algo que poderíamos chamar de *annus mirabilis* derridariano, o filósofo francês conseguiu, em 1967, publicar três livros cruciais que efetuavam a crítica dos dois lados e promoviam seu ponto na questão: a Desconstrução. São eles: *A Voz e o Fenômeno* (focado na questão husserliana, ponto de partida da reflexão de Derrida), *Escritura e Diferença* (coletânea de artigos publicados por Derrida em quase dez anos de atividade filosófica e centrais para o projeto desconstrucionista; aborda as duas linhas, mas possui foco maior na cena francesa, especialmente no estruturalismo) e *Gramatologia* (onde a Desconstrução é posta enquanto projeto filosófico).

A Voz e o Fenômeno é considerado, pelo próprio Jacques Derrida, como o mais importante de seus trabalhos. Ele se constitui tanto como o projeto da Desconstrução se inspirando em Husserl como a Desconstrução aplicada a Husserl. Nesse livro, Derrida inicia na posição da Filosofia da Linguagem estar fundada em uma oposição binária: entre a lógica e a retórica, sendo impossível conciliar ambas devido ao critério de uso e de interpretação dos signos de cada uma.

Assim, a crítica em jogo é a noção, em Husserl, de dois tipos heterogêneos de signo: a indicação [*Anzeichen*] e a expressão [*Ausdruck*], fazendo de Husserl o último do pensamento metafísico tradicional (logocêntrico), encampando uma abordagem que identifica pares de oposições. No pensamento husserliano,

a linguagem com significado [*meaning*] tem suas próprias regras e propósitos; é “pura gramática lógica” e expressa significados [*meanings*] na forma predicativa, i.e., na forma de uma possível referência de um objeto. É aqui que Husserl faz a primeira “distinção essencial” das *Investigações Lógicas*. Na linguagem há dois tipos de significação: indicação e expressão. Para Husserl, no entanto, só um deles – expressão – é com significado [*meaningful*]. Expressão sozinha, propriamente falando, carrega sentido (...) Significado [*Meaning*] é presente enquanto conteúdo “significado” [*signified*] da expressão (ALLISON *apud* DERRIDA, 1973. p. xxxiii-xxxiv).

A indicação, por sua vez, é uma movimentação de associação empírica. É um significante vazio, sem significado. Assim, o que Husserl deseja é possibilitar uma linguagem significativa que possibilite fundar a interpretação do ser enquanto presença, pedra central da Fenomenologia. Nisso, surge a Voz, uma instância originária.

[A Voz é] o meio de significação livre de qualquer representação empírica (...) A voz é o mais ideal dos significantes pelo fato de que parece estar livre de qualquer substância empírica. Só na fala o significante parece estar completamente reduzido ao seu conteúdo significado; a palavra falada é estranhamente um meio diáfano e transparente para o significado. Porque ela anima um significante puramente formal (o “contorno sensório do fonema – não o complexo sonoro falado em si), a fala silenciosa se coloca como puro fenômeno – o que Derrida chama de ‘voz fenomenológica’ (ALLISON *apud* DERRIDA, 1973. p. xxxix-xl).

No entanto, Derrida, no capítulo “Meaning and Representation”, resolve desconstruir essa oposição em Husserl. Sabendo que, no próprio Husserl, a comunicação é indicação, mesmo se utilizando de expressão, Derrida continua na análise feita pela fenomenologia do solilóquio, da “vida mental solitária”, que não é uma comunicação efetiva (indicação), mas sim uma comunicação “representada”. Só que para Derrida essa representação interna é indissociável da realidade externa:

Pode esse sistema de distinções ser aplicado à linguagem? Desde o início, nós temos que supor que a representação (em todos os sentidos do termo) não é nem essencial nem constitutiva da comunicação, a prática “efetiva” da linguagem, mas é só um acidente eventualmente ocorrendo na prática do discurso. Mas há todas as razões para se acreditar que representação e realidade não são simplesmente unidas aqui e ali na linguagem, isso pela simples razão que é impossível em princípio distingui-las rigorosamente. E não ajuda dizer que isso acontece *na* linguagem; linguagem em geral – e linguagem apenas – *é* isso (DERRIDA, 1973, p. 49-50).

Ora, sabemos que Husserl buscava pela sua análise do solilóquio a permanência da essência da voz ao retirar suas instâncias comunicativas e indicativas (DERRIDA, 1973, p. 50). No entanto, a introdução da ordem da representação por Derrida (1973, p. 51), mesmo usando o conceito sob as normas fenomenológicas, faz que a “distinção entre a voz ‘efetiva’ e a representação da voz se torne suspeita, já que a voz é puramente ‘expressiva’ ou engajada na ‘comunicação’”.

E aqui surge um procedimento comum à letra derridariana: um jogo contraditório onde A está pressuposto em B da mesma forma que B está pressuposto em A. Não só o mecanismo da escritura – identificado, tal como mostramos na Introdução do presente trabalho pelo B’ – funciona dessa maneira, mas também o todo operatório da desconstrução.

Na questão da Voz em Husserl, a equação é bem simples:

Pela razão da primordialidade da estrutura repetitiva dos signos em geral, há tudo para se conceber que a linguagem “efetiva” é tão imaginária quanto a voz imaginária e que a voz imaginária é tão efetiva quanto a voz efetiva. Em ambas, na expressão e na comunicação indicativa, a diferença entre realidade e representação, entre o verídico e o imaginário, entre a simples presença e a repetição começou a se diluir (DERRIDA, 1973, p. 51).

Ora, assim, tal associação de termos husserlianos provoca a própria Desconstrução da Teoria do Signo de Husserl, a principal proposta de *A Voz e o Fenômeno*. Ora, se não é mais possível definir nem o que é interior ou que é exterior – muito menos identificar a expressão com o exterior – a própria noção de fenômeno é alargada perigosamente (podendo até se pensar, no limite, na amálgama possível entre fenômeno e noema).

Desse raciocínio, surge a ideia de Derrida de que a unidade primordial da voz não é dissociada da representação da voz, “A Voz representa a si mesmo; é *sua* representação. Melhor ainda, a voz é *a* representação de si mesma” (DERRIDA, 1973, p. 57).

“Para Derrida, o primado da fala – que é ultimamente o primado da presença – é ilusório; ele parece primário porque acontece ‘em um instante’ [piscar dos olhos], na aparente ausência de mundo. Mas na realidade”, – e essa é a conclusão de *A Voz e o Fenômeno* –, “a fala só é possível por causa de certo tipo de ‘escrita’ que a precede; a invisível e inconsciente inscrição de traços, o movimento gerador não-presente da *différance* é que constitui o sistema da linguagem em si” (ALLISON *apud* DERRIDA, 1973, p. xl).

Assim, encontramos claramente algo que motiva o presente trabalho: não há espontaneidade em qualquer ato de fala, há algo que a pauta. E não devemos conceder ao som, por mais “de base” que ele possa parecer ser, uma instância originária.

Em termos de uma prática midiática como o rádio, é errado achar que ela, por trabalhar com “tão pouco”, que é, basicamente, a capacidade humana de dialogar e ouvir os sons do mundo, está “na base” do cinema sonoro e da televisão. Rádio é rádio por causa de algo que o coloca enquanto tal.

No entanto, tal como bem nos coloca Derrida, não devemos acreditar que se não é originário, é porque o rádio possui uma estrutura que o constrói. Isso também iria contra as ideias da Desconstrução. E aqui nos encontramos com os artigos que compõem *Escritura e Diferença*.

Em “Estrutura, signo e jogo no discurso das ciências humanas”, Derrida se dedica a criticar a noção de estrutura por uma ideia que ficou consolidada no pensamento francês dos anos 1960 que seria o “jogo” da estrutura. O maior representante disso seria o chamado *bricoleur*, estudado por Claude Lévi-Strauss.

Olhemos [o *bricoleur*] em atividade: excitado por seu projeto, sua primeira providência prática é, no entanto, retrospectiva: ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado de instrumentos e de materiais; fazer-lhe ou refazer-lhe o inventário; enfim e sobretudo, estabelecer com ele uma espécie de diálogo para inventariar, antes de escolher, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema que ele lhe apresenta (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 28)

Em Lévi-Strauss, essa prática combinatória de elementos antecedentes representaria uma crítica àqueles que acreditam em uma origem, em um centro. Assim, o *bricoleur* estaria contra o *engenheiro*, aquele que veria a linguagem em seu todo, mas sendo a origem unívoca desse todo. O *bricoleur* apenas faria desacreditarmos em tal figura originária.

No entanto, tal como Derrida (1978, p. 285) aponta, ao fazer isso e admitir que “todo discurso finito está ligado a um tanto de *bricolage* e que o engenheiro e o cientista também são espécies de *bricoleurs*, então a própria idéia de *bricolage* fica ameaçada e a diferença que lhe dava significado se decompõe”. Eis aqui novamente o mecanismo da Desconstrução e o resultado disso é reinterpretar essa noção de jogo posta pelos estruturalistas.

Definir um dado jogo é por demais arriscado. Para que ele seja subversivo, precisamos ver que “o jogo é sempre um jogo de ausência e presença, mas se o quisermos pensar radicalmente, é preciso pensá-lo antes da alternativa da presença e da ausência; é preciso pensar o ser como presença ou ausência a partir da possibilidade do jogo, e não inversamente” (DERRIDA, 1978, p. 292).

Assim, não devemos mais pensar em origem e em estrutura até porque uma está em relação com a outra. Temos que ver aqui, através dessa concepção de jogo, uma condição da diferença onde há o constante mecanismo do suplemento, tal como bem descrito na *Gramatologia*. É notado, então, que

o suplemento, que não é meramente nem o significante nem o representante, não toma o lugar de um significado ou de um representado, da maneira que é prescrita pelos conceitos de significação e representação ou pela sintaxe das palavras “significante” ou “representante”. O suplemento vem no lugar de um desfalecimento, de um não-significado ou de um não-representado, de uma não-presença. Não há nenhum presente antes dele, por isso só é precedido por si mesmo, isto é, por um outro suplemento. O suplemento é sempre o suplemento de um suplemento. Deseja-se remontar do *suplemento à fonte*: deve-se reconhecer que há *suplemento na fonte* (DERRIDA, 2008, p. 371).

O *locus* da escritura, portanto, é algébrico, tal como bem Derrida coloca. É uma função, não uma origem nem uma estrutura. É aqui que reside o *parergon* e o jogo de linguagem que define uma prática midiática tal como o rádio.

Após passar pela primeira etapa do pensamento de Jacques Derrida – que representa a consolidação do projeto de Desconstrução – não devemos passar imediatamente para a segunda fase, onde é conceituado o *parergon*, para verificar essa condição de função.

Há assim necessidade de entender qual é a influência na letra derridariana da filosofia de Martin Heidegger. Influência essa importante não só para entender a Desconstrução, mas também como Derrida relerá a estética kantiana.

1.3 A influência de Heidegger

O projeto de Desconstrução de Jacques Derrida sempre esteve muito relacionado ao projeto de Desconstrução da metafísica promovido por Martin Heidegger. Aliás, o “pai” do conceito claramente é Heidegger com o seu uso de duas palavras em alemão: *Destruktion* e *Abbau*.

O projeto heideggeriano de *Ser e Tempo* é claramente centrado na pergunta pelo ser. Nesse raciocínio, a questão pelo ser, protagonista da metafísica desde os gregos, esteve sempre mascarada apenas por uma tradição ontológica que via apenas o ente. *Ser e Tempo* é a tentativa de Heidegger de montar a questão do ser em sua condição temporal, histórica, mas desconsiderando toda a “história da ontologia”. Isso é claramente manifestado na letra heideggeriana:

Caso a questão do ser deva adquirir a transparência de sua própria história, é necessário, então, que se abale a rigidez e o endurecimento de uma tradição petrificada e se removam os entulhos acumulados. Entendemos essa tarefa

como *destruição* do acervo da antiga ontologia, legado pela tradição. Deve-se efetuar essa destruição seguindo-se o *fio condutor da questão do ser* até se chegar às experiências originárias em que foram obtidas as primeiras determinações do ser que, desde então, tornaram-se decisivas (HEIDEGGER, 2005, p. 51).

Assim, a *destruição* é o grande projeto de Heidegger em relação à tradição filosófica. Só que essa destruição não deve ser entendida como uma demolição, por isso que ele não utiliza o usual *Zerstörung* para *destruição*, mas sim o derivado latino *Destruktion* ou mesmo *Abbau*, variação de *Ab-bauen*, literalmente des-construção.

Como o próprio Heidegger, em seu seminário sobre Heráclito, coloca, a *Destruktion* “deve ser compreendida estritamente como *destruere*, ‘des-construção’ [*Ab-bauen*] e não como devastação. Mas o que é desconstruído? Resposta: o que abarca o sentido do ser, as estruturas amontoadas umas por cima das outras, que tornam irreconhecível o sentido do ser” (*apud* INWOOD, 2002, p.160).

Assim, toda a filosofia de Heidegger estaria nesse processo de busca pelos existenciais de uma ontologia do ser. Derrida também acredita em um processo de desconstrução, mas no caso dos existenciais da linguagem em relação ao debate entre fenomenologia e estruturalismo.

No entanto, um ano após o *annus mirabilis*, Derrida que, apesar de construir sua Desconstrução a partir da *Destruktion* irá indicar que a conceituação de diferença que a destruição heideggeriana proporciona está ainda meramente dentro de um grande projeto da metafísica.

A conferência de Derrida em 1968 fechava com um distanciamento relativamente a Heidegger, o qual, analisado atentamente, pode demonstrar também tanto as razões do ocaso da diferença (e “*différance*” derridiana) como as razões da “persistência” da diferença ontológica heideggeriana. Após ter demonstrado o jogo dos dois significados do termo “diferença”, que ele propunha escrever *différance*, pretendendo com este mesmo fato demonstrar que o elemento diferencial que o signo constitui não é, por sua vez, algo que possa captar-se como “diferente” (não nos esqueçamos de que o som do termo em francês não muda escrevendo-o com *e* ou com *a*); e, após ter exemplificado com estes dois significados (diferir como distinguir-se e divergir, e diferir como retardar no tempo) estão presentes em posição determinante em alguns grandes pensadores da diferença (Nietzsche, Freud, Lévinas, e sobretudo Heidegger), Derrida interroga-se se tal noção de diferença pode de algum modo relacionar-se com a que Heidegger chama diferença ontológica, a diferença entre o ser e os entes. Ora, se bem que exista uma comunicação profunda entre as duas noções, a diferença ontológica pensada como diferença entre ser e entes surge a Derrida como ainda prisioneira da metafísica ou, pelo menos, de uma nostalgia metafísica (VATTIMO, 1988, p. 144).

Essa conferência, intitulada *La Différance*, seria um dos texto-base para o trabalho de consolidação e portal para a segunda etapa da filosofia de Jacques Derrida, o

Margens da Filosofia. No entanto, não devemos acreditar que a influência de Heidegger para de operar, neste momento, na letra derridariana.

Na conceitualização do *parergon*, Derrida voltará mais uma vez a Heidegger. No entanto, não utilizará mais algo de *Ser e Tempo*, mas sim de *A Origem da Obra de Arte*. Nesta conferência de 1936 e considerada parte já do segundo Heidegger – apelidado de “Heidegger da linguagem” graças ao papel que esta desempenhará nesses escritos finais suplantando a ontologia –, o filósofo alemão apresentará o que estaria no enigma entre arte e verdade.

Essa obra de Heidegger chamará a atenção de Derrida por dois motivos claros: (1) por representar o grande desembocar de uma tradição do pensar estético que, para a letra derridariana, está em Platão-Kant-Hegel-Heidegger; e (2) por fundar seu pensamento através do raciocínio kantiano acerca da coisa [*Ding*].

Sobre o primeiro motivo, Derrida descreve Heidegger enquanto uma radicalização – já no título da conferência – de um pensar que nada desvela acerca das condições das práticas artísticas. É apenas uma tautologia que questiona o *saber-dizer* de cada obra de arte pela própria resposta que busca encontrar.

Acelerando o ritmo um pouco, poderíamos chegar a essa conclusão: [estão] entre a questão (“O que é arte?”, “Qual é a origem da obra de arte”, “Qual é o significado da arte ou da história da arte?”) e a classificação hierárquica das artes. Quando um filósofo repete essa questão sem transformá-la, sem destruí-la em sua forma, em sua forma-questão, em sua estrutura onto-interrogativa, ele acaba subjulgando o todo de seu *espaço* para as artes discursivas, para a voz e para o *logos*. Isso pode ser verificado: teleologia e hierarquia são prescritas no envelope da questão (...) fecha a arte em seu círculo mas seu discurso sobre a arte, pela mesma moeda, é pego em um círculo (DERRIDA, 1987, p. 22-3).

Assim, para Derrida em *A Verdade na Pintura*, é essa estrutura circular que faz qualquer pergunta estética, i.e. sobre o que é (um)a arte, ser basicamente a representante do mesmo discurso logocêntrico que o projeto da Desconstrução busca combater. Contra esse círculo, temos que achar a moldura.

E aqui vamos para o segundo motivo que faz Derrida analisar *A Origem da Obra de Arte*: a leitura por Heidegger da arte pelo kantiano *Ding*, o conceito de coisa. Ora, no mesmo ano da conferência sobre a origem da obra de arte, o filósofo alemão trabalhou em uma conferência de igual interesse para o presente trabalho: *Que é uma Coisa?* [*Die Frage nach dem Ding*].

Aliás, as primeiras frases das duas conferências demonstram claramente, no âmbito da formulação, essa irmandade delas na letra heideggeriana: (1) em *Que é uma Coisa?* – “Colocamos, neste curso, uma questão entre as que pertencem ao domínio das questões fundamentais da metafísica. Ela tem o seguinte teor: ‘Que é uma coisa?’. A

questão já é antiga. O que nela é sempre novo é o fato de ter de ser continuamente posta” (HEIDEGGER, 2002, p. 13); (2) já em *Origem da Obra de Arte* vemos – “Origem significa aqui aquilo a partir do qual e através do qual uma coisa é o que é, e como é. Ao que uma coisa é como é, chamamos a sua essência (...). O artista é a origem da obra. A obra é a origem do artista. Nenhum é sem o outro. E, todavia, nenhum dos dois se sustenta isoladamente” (HEIDEGGER, 2004, p. 11).

A obra de arte enquanto coisa kantiana é um dos determinantes para Heidegger tratar obra-artista em um círculo que nada mais faz que ecoar a tradição estética congelada desde a Filosofia Antiga. Aliás, vê-lo enquanto coisa kantiana seria uma forma de conseguir ver o ser-coisa [*Dingsein*] ou a coisidade da coisa [*Dingheit*], da coisa ordinária da obra de arte¹⁰.

No entanto, essa visão heideggeriana permite uma forma de questão acerca da obra de arte que o próprio Heidegger não percebe, mas Derrida aproveita para torná-la enquanto mola de início para sua reflexão acerca do *parergon*. Diz Heidegger (2004, p. 22): “A interpretação da coisa pela matéria e forma, quer permaneça medieval, quer se torne transcendental-kantiana, se tornou corrente e óbvia. Mas nem por isso é menos um ataque [*Überfall*] ao ser-coisa da coisa do que as outras interpretações da coisidade da coisa”. E aqui a reflexão derridariana acerca desse trecho:

E se o *Überfall* tivesse a estrutura do *parergon*? A violenta superimposição que cai agressivamente na coisa, o “insulto” tal como o tradutor francês traduz *Überfall*, estranhamente mas não sem pertinência, que a escraviza e, literalmente, a conjuga no matéria/forma – é essa superimposição a contingência de um caso, a queda de um acidente ou uma necessidade que precisa ser examinada? E se, tal como o *parergon*, não houvesse nem um nem o outro? (DERRIDA, 1987, p. 67)

Aqui surge a visão do *parergon*, já vislumbrada por Derrida em Kant enquanto “forma da forma”, ou seja, enquanto função. Sem origem, sem estrutura, sem matéria, sem forma, a questão da obra de arte reside nessa moldura-recorte que é o *parergon*.

¹⁰ Heidegger (2004, p. 13) até exagera em sua leitura coisal da obra de arte: “Todas as obras têm este caráter de coisa [*das Dinghaft*]. O que seriam sem ele? Mas talvez fiquemos surpreendidos com esta perspectiva assaz grosseira e exterior da obra. Em perspectivas destas a respeito da obra de arte podem mover-se o vigia e a mulher a dias do museu. Há que considerar as obras tal como se deparam àqueles que delas têm a vivência e as apreciam. Mas também a mutiro falada experiência estética não pode contornar o caráter coisal da obra de arte. Há pedra no monumento. Há madeira na escultura talhada. Há cor no quadro. Há som na obra falada. Há sonoridade na obra musical. O caráter de coisa está tão incontornavelmente na obra de arte, que devíamos até dizer ao contrário: o monumento está na pedra. A escultura está na madeira. O quadro está na cor. A obra da palavra está no som da voz. A obra musical está no som”.

1.4 Derrida e o *parergon*

Tal como foi definido na Introdução do presente trabalho, Derrida indica que o *parergon* de uma obra de arte indica uma necessidade, uma falta, que essa possui em seu processo representacional. O que constitui os *parerga*, no raciocínio de Derrida (1987, p. 59-60) “não é apenas a sua exterioridade enquanto um acréscimo, mas sim a ligação interna estrutural que os fixam na falta interior da obra (*ergon*). E essa falta é constitutiva da própria unidade do *ergon*. Sem essa falta, o *ergon* não precisaria de *parergon*. A falta do *ergon* é a falta de um *parergon*”.

No entanto, isso é apenas uma definição pontual da letra derridariana e não a explanação do raciocínio que move a releitura e o pensar acerca do *parergon*. Em sua segunda etapa do pensar, onde leva a cabo seu projeto de Desconstrução, Derrida começa a atentar para questões estéticas da filosofia.

Os ensaios sobre arte de Jacques Derrida em *A Verdade na Pintura* possuem, enquanto objetivo principal, o deslocamento da bordas estabelecidas entre arte e teoria. Arte é questionada nos termos de suas bordas e nos efeitos sobre ela que vêm de forças de “fora” de suas bordas que interferem em sua integridade, autoconhecimento e até mesmo em sua própria representação de si (CARROLL, 1987, p. 132).

Só que nada é simples na letra derridariana. Ao pensar a questão das bordas entre arte e teoria, há uma sucessão de conceitos que se relacionam *en abyme* e sem uma ordem dada: bordas, margens, molduras, recortes, *parergon*. Assim, não é examinada apenas a questão de como a teoria da arte vê a arte, mas também como a obra de arte se afirma enquanto tal em termos de legitimidade, de significação e de própria existência diante das demais coisas do mundo.

O ponto de partida de Derrida em *A Verdade na Pintura*, como foi mencionado, é a filosofia kantiana, representante da metafísica. Esse sistema do puro filosofar que prega o juízo superior na questão do gosto descarta totalmente o envolvimento do desejo e do prazer na definição do belo. Mas isso, em Derrida, não basta.

Só a crítica pode ter um programa que é atualmente possível. A questão do desejo, do prazer e do desprazer é também uma questão de *distanciamento* (apenas da palavra ou do conceito nunca aparecerem enquanto tal na *Crítica* [do Juízo]) que será especificado, desmembrado ou lembrado: *distanciamento* – separação de um membro –, *distanciamento* – delegação de um representativo, signo ou símbolo acerca do assinalado (o belo enquanto *símbolo* da moralidade, problemas da *hypotyposis*, do traço [*Spur*], do código-cifra [*Chiffreschrift*], do signo intermitente [*Wink*]), *distanciamento* – atitude desinteressada enquanto essência da experiência estética (DERRIDA, 1987, p. 39).

O que Derrida faz enquanto ponto de partida é simplesmente dizer que Kant não percebeu que o distanciamento presente no juízo do gosto – sem propósitos (charme, prazer) na definição do belo – também está presente quando vemos a arte no registro dos propósitos. O distanciamento está tanto em atitude (caso kantiano) quanto na dotação de sentido (caso derridariano).

É uma falha, uma lacuna no pensamento de Kant que, segundo Derrida, o próprio filósofo alemão reconhecia graças à teorização de seu trabalho tendo um caráter lacunário [*Mangelhaftigkeit*]. É nesse pensamento acerca da lacuna que Derrida dará seu primeiro exemplo de *parergon*: aquele da própria *Crítica do Juízo*.

É sobre prazer. Sobre pensar o puro prazer, o ser-prazer do prazer. Começando no prazer, foi pelo prazer que a terceira *Crítica* foi escrita, e pelo prazer é que deve ser lida. Um prazer tanto quanto árido – sem conceito e sem gozo – um prazer tanto quanto estrito, mas sabemos mais uma vez que não há prazer sem estritamento. Ao me deixar ser guiado pelo prazer eu reconheço e simultaneamente coloco na direção correta uma injunção. *Eu o sigo* [*je le suis*]: o enigma do prazer coloca todo o livro em movimento. *Eu o seduzo* [*je le séduis*]: tratando a terceira *Crítica* como uma obra de arte ou um objeto belo, algo que ela não foi pensada como, eu ajo como se a *existência* do livro fosse indiferente para mim (que, tal como Kant explica, é o requisito para qualquer experiência estética) e pode ser considerado um distanciamento imperturbável (DERRIDA, 1987, p. 43).

Esse primeiro apontamento serve para Derrida mostrar um exemplo que todos os discursos filosóficos sobre o significado da arte até o momento precisam de um requisito. E “esse requisito pressupõe um discurso no limite entre o interior e o exterior do objeto de arte, aqui há *um discurso sobre a moldura*” (DERRIDA, 1987, p. 45). O *parergon*, nada mais nada menos, é a prova contra as origens, mostrando que a arte é (re)presentada por algo que depende do recorte feito entre ela e o entorno enunciativo.

Assim, pensar acerca da natureza estética de um livro exemplifica – sem precisar recorrer à tradição metafísica – o que temos que olhar quando perguntamos esteticamente acerca do que é uma dada coisa. E ao usar um livro – obra de linguagem – Derrida acaba por nos mostrar que é possível fazer a pergunta estética por qualquer mecanismo que não possui o mote pictórico e, o mais interessante, desconsiderando totalmente a unicidade da obra de arte, permitindo as obras de arte na era de sua reprodutibilidade técnica serem também questionadas desse jeito.

Por isso que Derrida (1987, p. 49) nos avisa: “Quando o objeto (belo) é um livro, o que existe e o que não existe? O livro não é para ser confundido com a multiplicidade sensória de suas cópias existentes. O objeto *livro* assim se apresenta enquanto tal, em sua estrutura intrínseca, enquanto independente de suas *cópias*”.

Apesar desse começo linguístico da conceitualização do *parergon*, Derrida acaba por não apresentar mais reflexões sobre essa parte. Apresentado linguisticamente, o *parergon* vai servir para analisar obras de arte, especialmente pinturas. E para isso, uma definição mais fixa é utilizada: “O *parergon*, esse suplemento fora da obra, deve, se é para ter o status de um quase-conceito filosófico, designar uma estrutura predicativa formal e geral, que pode transportar *intacta* ou deformada e reformada *de acordo com certas regras* para outros campos e submeter novos conteúdos a ela” (DERRIDA, 1987, p. 55).

Que regras seriam essas? Já sabemos daquela que implica um jogo entre *ergon* [obra] e *parergon*. Quais mais? Uma outra está relacionada com aquilo que a letra derridariana chama de “violência do emoldurar” e que remete ao próprio projeto kantiano:

Kant assim importa essa tabela, esse *tableau* [*Tafel*], esse *board*, essa fronteira para a analítica do julgamento estético. Isso é uma operação legítima já que é uma questão de julgamento. Mas é uma transportação que não é feita sem seus problemas e violência artística: uma moldura *lógica* é transposta e forçada a se impor em uma estrutura *não-lógica*, uma estrutura que não mais, essencialmente, relaciona a relação ao objeto enquanto objeto de saber. O julgamento estético, tal como Kant insiste, não é um saber-julgar (DERRIDA, 1987, p. 69).

Aqui podemos tirar dois interessantes pontos de reflexão: (1) o *parergon* é lógico, mas isso não significa que o *ergon* seja dotado de lógica. A lógica está em defini-lo, o que o *ergon* é enquanto macroprática (ou existência); e (2) o *parergon* não estará a serviço de simbolismo, interpretações e olhar para a obra de arte, o *ergon*. Assim, as escolhas representativas (i.e. imaginário) do artista não estão no jogo da moldura lógica. O que está em jogo é a (re)apresentação daquilo enquanto arte.

Mais uma regra é que o *parergon* é local de trabalho da moldura e onde a moldura trabalha. E isso, para Derrida (1987, p. 75), vale também para a cor e para o som que, em sua leitura, Kant via enquanto irredutíveis ao trabalho da moldura. Esse trabalho está tanto na (re)apresentação em outra arte – tal como o exemplo na Introdução em *Gerald McBoing-Boing* – como na própria (re)apresentação dessa arte perante as coisas do mundo.

E, por fim, há uma radicalização de Derrida: o *parergon* seria o veículo da *finalidade sem fim* kantiana. Usando uma analogia com um desenho de uma tulipa cortada¹¹ – que seria bela, mas sem nenhum fim pois nem estaria “viva” na terra e nem

¹¹ Esse *A tulipa*, de Nicolas Robert, se assemelha visualmente com o famoso quadro *La trahison des images* [*Ceci n'est pas une pipe*], de René Magritte. Vale a pena dizer que a semelhança é apenas visual e não de reflexão.

conjugada com outros elementos pictóricos buscando significação –, Derrida (1987, p. 83) acaba por igualar “O sentido [*Sens*] do puro corte” a “O sem [*Sans*] do puro corte”.

Ou seja, o recorte feito pela moldura, pelo *parergon*, é algo da ordem da beleza livre com uma única diferença em relação a Kant: se antes havia o jogo das belezas, o *paregon* derridariano mostra que o há o jogo das faltas que produzem a beleza, a pura instância do desejo.

Isso formaria uma espécie de *economimesis* onde, esteticamente, estaríamos diante do eterno jogo de faltas e de lacunas. A busca por representação em qualquer lugar é uma busca do desejo. A existência estética é uma vida de barganhas na ordem das pulsões de *mimesis*.

1.5 A possibilidade de uma dupla virada linguística do *parergon*

A conceituação de *parergon* de Jacques Derrida parece não bastar para a questão que motiva o presente trabalho: a pergunta acerca da linguagem do rádio. Enquanto a questão do *parergon* enquanto lugar de (re)apresentação, da “função da função”, de trabalho na moldura e de uma lógica nos ajuda na reflexão sobre o rádio, a direção conclusiva derridariana da beleza livre do *Sens-Sans* acaba valendo mais para análises extralinguísticas.

Explico: se acreditarmos no *Sens-Sans*, que possui mais o aspecto do *alógico* do que do lógico, poderíamos dizer que o *parergon* do rádio é aquele que é visto na letra da música *Transmission* – escrita por Ian Curtis, Peter Hook, Stephen Morris e Bernard Sumner –, do grupo musical pós-punk Joy Division sobre, tal como poderíamos dizer, a função existencial do rádio para uma geração: “*No language, just sound, that’s all we need know to synchronise love to the beat of the show*” [Sem linguagem, só som, é tudo que precisamos saber para sincronizar amor à batida do show].

Ou seja, o *parergon* seria, para as mídias sonoras, uma questão extralinguística porque o som seria de tal natureza. O recorte seria a batida, o *feeling*, a própria sincronização. No entanto, isso talvez seja válido para o *ergon* não para o *parergon* que precisa ser dotado de uma lógica para que possamos reconhecer uma dada prática midiática sonora enquanto tal.

Assim, para analisar o rádio – e acreditamos que isso vale para todas as práticas midiáticas surgidas após o advento da reprodutibilidade técnica – é necessário levar o *parergon* para um caminho conclusivo de ordem linguística. Claro que aqui reside um problema: a leitura de Jacques Derrida é em si uma leitura linguística da estética após a chamada virada linguística da filosofia.

Por isso que há a necessidade de promover uma *dupla virada linguística* no conceito do *parergon*, tarefa essa que deve ser realizada nas próximas páginas do presente trabalho. No entanto, o que devemos ver para realizar tal empreitada?

O *parergon* é, nada mais nada menos, que a ideia por detrás da obra de arte, o que a define, a força que responde “o que é”. Assim, promoveremos um retorno e uma revisão conceitual pela Estética buscando como essa resposta foi dada ao longo dos tempos.

No entanto, não devemos fazer tal retorno sem restrições. Caso o façamos livremente, toda a reflexão desconstrucionista embutida no conceito de *parergon* será perdida. Assim, já que o *parergon* é um jogo lógico iremos analisar sempre os pensadores que colocaram a questão da obra de arte dentro dos patamares de um jogo.

Começaremos então com Hegel e sua definição da Estética enquanto jogo de percepções e sensações e chegaremos em algo que já adiantamos em nossa Introdução: o *parergon* enquanto *locus* do jogo de linguagem que, no nosso caso, é da linguagem radiofônica.

Essa busca por definições de arte enquanto conflituosas – pois é isso que, no limite, está “em jogo” no conceito de jogo – será de grande valia para a nossa reflexão. Só assim poderemos ver o que está na lógica do recorte que o rádio faz diante dos demais sons do mundo. A definição da arte é a definição de uma contenda.

CAPÍTULO 2: Definindo a obra de arte (sonora)

Definir o que é uma obra de arte, tal como estamos vendo no presente trabalho, é uma questão que se mantém patente nos dias atuais quando buscamos as definições acerca das práticas midiáticas, frutos do advento da reprodutibilidade técnica da obra de arte.

No entanto, seria um trabalho em separado dar conta – de maneira satisfatória para os padrões da disciplina filosófica da Estética – de todas as arguições feitas no pensar humano acerca de sua atividade artística. Assim, o presente capítulo é uma revisão focada em atributos que são frutíferos pela problemática (i.e. pergunta e hipótese) posta aqui.

Basicamente, esses atributos residem em visitar autores que viram a obra de arte ter a sua definição calcada em algum tipo de jogo ou contenda, ideia-base presente tanto nas páginas anteriores quanto nas seguintes aqui escritas. Como veremos ao longo do capítulo, essa contenda se caracterizou por diversas formas no campo da Estética e mapear esse movimento será de grande importância para entender a situação hoje, especialmente na questão de como o rádio se recorta dos demais sons do mundo.

Ver como uma contenda ajuda nesse recorte é o objetivo aqui. Objetivo esse, crucial se quisermos achar um *parergon* linguístico, ou seja, fazer a necessária *dupla virada linguística* no conceito de Jacques Derrida e transformando-o em pertinente em uma análise de práticas midiáticas calcadas em uma linguagem não-pictória tal como é a linguagem radiofônica.

2.1 Hegel, som e o jogo estético

Já foi mencionada aqui a afirmação de Hegel (1993) de que a Estética não é uma calística, um jogo de belos, mas sim de percepções e sensações. Essa afirmação é, na realidade, um lema que permeará tudo aquilo que a letra hegeliana chama de *Plano Geral da Estética*.

O *Plano Geral* não é um jogo entre os belos porque Hegel, ao contrário de Kant, vê o belo enquanto uma multiplicidade de objetos que podem ser qualificados enquanto tal e capazes de serem contraditórios entre si. Assim não dá para deduzir um belo superior.

Eis aqui o jogo de percepções que a Estética hegeliana prega: o domínio do belo está em uma contenda entre as duas principais formas que dão vazão a ele, sendo que essa contenda é a própria função da arte. Diz Hegel (1993, p. 46): “A função da arte consiste em conciliar, em uma livre totalidade, esse dois aspectos: a ideia e a representação sensível”.

Dessa forma, ideia e representação sensível entram em disputa – buscando um consenso – para satisfazer uma demanda de belo. A essa demanda, a esse objetivo final, a letra hegeliana dá o nome de Ideal, mais especificamente Ideal de Belo.

Se a representação sensível é entendida enquanto concretude da obra de arte, a ideia do belo artístico em si também é uma contenda:

Convém lembrar, para melhor inteligência do que segue, que não se deve confundir a ideia do belo artístico com a ideia como tal, necessariamente considerada como absoluta em toda a lógica metafísica, pois que é uma ideia transfigurada em realidade e una com a realidade. Decerto, a ideia como tal é a verdade em si, a verdade na sua generalidade ainda não objetivada, ao passo que a ideia do belo artístico possui uma função mais precisa: a de ser uma realidade individual do mesmo modo que as manifestações individuais da realidade se destinam a deixar transparecer a ideia de que são as realizações. Quer isto dizer que deve haver uma adequação completa entre a ideia e a forma enquanto realidade concreta. Assim entendida, a ideia, realizada em conformidade com o seu conceito, constitui o *ideal* (HEGEL, 1993, p. 48).

Para Hegel, a busca pelo *ideal* estético possui, historicamente, três estratégias denominadas *formas da arte*: simbólica, clássica e romântica. A simbólica é a primeira delas e remete ao mundo oriental. Nela, o ideal se mistura com o sublime e a forma de obtenção, ou seja, como a ideia resolve sua contenda com a forma é via aquilo que a letra hegeliana chama de *violência*.

Assim, se o papel da Arte estaria em se assemelhar com a Natureza (que, no mundo oriental, estaria ligada a um panteísmo), a arte simbólica para conseguir isso acaba por violentar a forma. Surgem obras de arte que são aberrações – estátuas de mil braços, de mil corpos – ou cujo papel é claramente simbólico; elas estão em lugar de outra coisa, normalmente a representação do ultrassensível. Eis aqui a violência: não dando conta de fazer jus à ideia, a obra de arte possui uma forma de aberração.

Já na arte clássica, ideia e forma estão em consonância na busca de semelhança com a Natureza (que, no mundo ocidental, reside no concreto sendo feito à imagem e semelhança do divino). “O espírito da arte encontrou, enfim, a sua forma. O conteúdo verdadeiro é um espiritual concreto em que o elemento concreto reside na forma humana, a única capaz de revestir o espiritual em sua existência no tempo” (HEGEL, 1993, p. 51).

Já a arte romântica estaria na exacerbação da forma já que a ideia é a do próprio *Geist*. O resultado da contenda à moda romântica já não possui mais o caráter – presente na simbólica e na clássica – de vislumbre de compreensão da essência do humano.

Eis aqui a tão falada “morte da arte” pela letra hegeliana. “A arte simbólica ainda procura o ideal, a arte clássica atingiu-o e a romântica ultrapassou-o” (HEGEL, 1993, p. 53).

Dentro das artes românticas, procede a análise de disciplinas artísticas que utilizam basicamente três elementos: luz, cor (as duas formam a pintura) e som. O som, por sua vez, é dividido entre som enquanto tal (música) e som como sinal da representação (poesia). Os três elementos são a linguagem das três artes românticas – pintura, música e poesia – e são eles que proporcionam a exacerbação da forma.

A pintura e a música constituem o principal domínio da arte romântica que nelas revela a sua independência incondicionável. A terceira arte romântica, a poesia, eleva-se até à objetividade em si, alarga indefinidamente seu domínio, intervém nas duas outras artes românticas para nelas introduzir um elemento novo e, ao mesmo tempo, para delas extrair elementos da sua própria formação. Com efeito, a poesia é comum a todas formas do belo, porque o seu verdadeiro elemento é a fantasia de que carece toda a criação que, por qualquer forma, vise a beleza (HEGEL, 1993, p. 58).

Por causa desse componente poético – resultado último da exacerbação da forma na arte romântica – é que “a arte ultrapassa-se a si mesmo para se tornar prosa, pensamento” (HEGEL, 1993, p. 58). Pensamento esse que faz a arte ser autônoma do mundo natural e ser uma construção humana, algo que para Hegel representa uma grande qualidade.

Por isso é que é possível falar que há uma linguagem para cada disciplina artística. Caso não houvesse nem autonomia – logo nem arte enquanto pensamento – a arte seria uma mera imitação (ou tentativa de imitação) – da Natureza. E para cada linguagem artística há suas consequências.

Focando na questão do som, Hegel vê uma problemática na música. A “autonomização da forma conduz à música, na qual a referência a uma objetividade é suprimida: ela é a mais subjetiva das artes (...). Essa afinidade com a subjetividade mostra-se no *poder* da música, que consegue exercer um efeito sobre o indivíduo como nenhuma outra arte o faz; ela joga imediatamente com as *sensações da alma*” (HÖSLE, 2007, p. 682-3).

Assim, a música se torna um trabalho da forma, ou seja, *figurações formais*.

No caráter negativo da música, poderia estar fundado o fato de que, no caso de estruturas musicais, o som apenas consegue ganhar um significado a partir da *relação* em que se encontra com outros sons. Enquanto a cor verde enquanto tal sempre provoca certas sensações, o tom g¹ tem em um contexto diverso (por exemplo, em diversas tonalidades) funções bem diversas (HÖSLE, 2007, p. 683).

Assim, a música devido a seu caráter sonoro estaria para Hegel entre sensação e jogo formal, entre mecanismo puramente intuitivo e puro trabalho naquilo que Derrida chamaria de moldura. A música só se aproximaria de um comum se fosse vocálica, se

aproximando da palavra poética. Meramente instrumental, a música se torna um jogo cerrado.

“A música puramente instrumental, que, como Hegel plenamente admite, expressa do modo mais adequado a essência da música, perde, segundo ele, um interesse das pessoas em geral e se torna um prazer apenas para os entendidos” (HÖSLE, 2007, p. 684). Quem domina a música, entende o jogo formal e a frui.

No entanto, apesar da autonomização na forma romântica, a resposta hegeliana à questão da definição da obra de arte ainda está relacionada a uma origem. Aliás, ao criticar Heidegger tal como vimos, Derrida também quer criticar a tradição de Platão, Kant e Hegel.

Assim, a busca por um ideal impede a plena visão, dentro da filosofia hegeliana, da questão de uma função (anterior da “função da função”) na questão da representação da obra de arte. O jogo que possibilita a resposta do que é a obra de arte tem que estar nos termos de função e não de forma.

2.2 Schopenhauer: Metafísica da música

Schopenhauer, na história da filosofia, sempre foi o grande antagonista de seu contemporâneo Hegel. E isso se verifica até mesmo na pequena questão que mostramos aqui sobre a definição da questão da obra de arte e, especialmente, acerca da visão de cada um acerca do som na arte, especialmente na música.

“Fechando a hierarquia das artes, e à diferença da tradição estética, Schopenhauer vê na música a mais excelsa de todas elas, pois conhecemos aí ‘não a cópia, repetição de alguma Ideia das coisas do mundo’, mas a ‘linguagem universal’ da coisa-em-si” (*apud* SCHOPENHAUER, 2003, p. 20).

A música reproduz todos os graus de objetivação da Vontade, constituindo-se num análogo do mundo, o baixo fazendo as vezes do inorgânico, da massa planetária, sobre a qual se assentam os demais sons e vozes, correspondentes às organizações orgânicas. Nesse sentido, música e Ideias vão paralelas, de modo que “uma explicitação perfeitamente correta e completa, em detalhes, da música, portanto a expressão em conceitos que ela exprime em tons”, seria “uma explicitação e repetição suficiente em conceitos do mundo mesmo, portanto a verdadeira filosofia” (*apud* SCHOPENHAUER, 2003, p. 20).

Essa teorização da música é feita por Arthur Schopenhauer em seu curso ministrado em 1820 na Universidade de Berlin e intitulado *Metafísica do Belo*. Os cursos de 1820 representavam os quatro livros que compõem a *magnus opus* schopenhaueriano *O Mundo como vontade e como representação* (1818). O *Metafísica do Belo* representa o terceiro livro: “Do mundo como representação – Segunda

Consideração: a representação independente do princípio de razão: a Ideia platônica: o objeto da arte” (SCHOPENHAUER, 2005, p. 233).

Nesses dois textos, Schopenhauer coloca a música em uma outra ordem em relação à origem da obra de arte. Se as demais – na tradição que vem desde Platão – se colocam em uma relação que, no limite, poderíamos dizer que é de imitação, a música, na letra schopenhauriana se torna uma forma especial de obra de arte, representante não da Natureza, mas da Vontade, conceito central em toda filosofia do pensador alemão.

A música estar do lado da Vontade é um grande trunfo do campo da definição da obra de arte sonora. O que significa estar do lado da Vontade? Significa, basicamente, compor o lado crucial para existir o jogo que Schopenhauer coloca na formação do mundo.

É necessário considerar separadamente o lado do mundo do qual partimos, o lado da cognoscibilidade, e, por conseguinte, considerar sem resistência todo tipo de objeto existente, até mesmo o próprio corpo apenas como representação, designando-os mera representação. Aquilo do que se faz aqui abstração, como espero que mais tarde se tornará certo a cada um, é sempre a Vontade, única a constituir o outro lado do mundo. Pois assim como este é, de um lado, inteiramente Representação, é, de outro, inteiramente Vontade. Uma realidade que não fosse nenhuma dessas duas, mas um objeto em si (como a coisa-em-si de Kant, que infelizmente degenerou em suas mãos), é uma não-coisa fantasmagórica, cuja aceitação é um fogo fátuo da filosofia (SCHOPENHAUER, 2005, p. 45).

Aqui, Schopenhauer coloca que o mundo, o nosso entorno, não é constituído apenas pela representação de coisas, tal como a tradição filosófica sempre colocou em pauta. A construção do mundo é um jogo articulado entre Representação e Vontade. A Vontade, enquanto conceito filosófico, representa a inserção do desejo em posição de destaque no pensar filosófico.

Ao falar que a música é campo da Vontade, é mostrar que na Estética, o desejo conta enquanto protagonista. Eis aqui a primeira forma de contrariar a velha tradição filosófica da Estética que Kant representa tão bem ao colocar o desejo para fora do juízo superior do belo.

No entanto, a concepção schopenhauriana de como a música se recorta dos demais sons do mundo não é adequada para os objetivos do presente trabalho. A principal razão de tal fato é a desconsideração por Schopenhauer (2005, p. 337) da ideia de Leibniz da música enquanto “*exercitum arithmeticae occultum nescientis se numerare animi* [exercício oculto de aritmética no qual a alma não sabe que conta]”.

Ora, ver a música primeiro enquanto veículo de emoções e não enquanto uma atividade combinatória coloca-a, mesmo em Schopenhauer, em uma condição originária

e não em uma condição de jogo. Mesmo fazendo parte do lado da Vontade no jogo da Representação, sua definição não representa um jogo em si.

Aliás, como dirá Schopenhauer (2005, p. 347), a música é, ao contrário ao que disse a letra leibniziana, “*musica est exercitium metaphysices occultum nescientis se philosophari animi* [música é um exercício oculto de metafísica no qual a mente não sabe que está filosofando]”.

Assim, além de tirar o lado combinatório, há também uma retirada do lado da consciência de que estamos jogando o jogo, no caso da música. O jogo que define uma prática artística tem que estar fundado em uma consciência de sua realização. Aquilo que recorta dada prática do mundo tem que se fazer notar e não ser algo mágico ou obscuro.

A grande contribuição de Schopenhauer para a questão da obra de arte é a já mencionada instauração do jogo entre Representação e Vontade na Estética. Isso fará surgir uma nova análise: a de Friedrich Nietzsche em *A Origem da Tragédia* e que permeará em toda sua filosofia: o “par conceitual apolíneo (princípio de razão: espaço + tempo + causalidade: formas bem definidas da obra de arte, o belo, e das coisas do mundo) e dionisíaco (Vontade: o caótico e a embriaguez da criação: a música, a dança)” (*apud* SCHOPENHAUER, 2005, p. 11).

2.3 Nietzsche: Wagner e o agonismo entre apolíneo e dionisíaco

A presença do jogo entre o apolíneo e o dionisíaco é fundante em toda a filosofia nietzschiana. Aliás, ela é o terreno onde as principais ideias são elaboradas e postas em repercussão (i.e. o *filosofar a marteladas*).

Em um macroponto que nos interessa, vemos que Nietzsche seria o pai de uma atitude que, mais tarde, seria denominada Conservadorismo Cultural, ou seja, a defesa da Alta Cultura, principalmente em termos estéticos. “Para Nietzsche, então, a ameaça contra a ‘alta cultura’ (filosofia, arte, literatura e ciência) está diretamente ligada às demandas insaciáveis e à ideologia de uma ‘massa’ medíocre” (SWINGWOOD, 1977, p. 5).

A destruição da Alta Cultura está no próprio caráter da massa dos homens comuns, que se comportam tal como carneiros enganando os lobos (ou criando má consciência neles). Na verdade, essa destruição ocorre em potencialidade pois Nietzsche “acreditava que novos potenciais para a criatividade individual e para uma forma superior de cultura, possibilitada pelo surgimento da era moderna, estavam sendo atrofiados e suprimidos pelas atuais organizações sociopolíticas” (KELLNER, 2000, p. 13), representantes de uma “tirania da maioria”.

Isso fica claro desde *O Nascimento da Tragédia*¹², onde defende o dionisíaco, a afirmação da vida, perante a decadência imposta pela cultura socrática fundadora da Era Moderna. Nietzsche via assim a cultura de massas – perpetuada tanto pela educação como pelos jornais –, como sendo corrosivo para a arte autêntica e criadora de uma cultura medíocre. A cultura de massas era filha de Sócrates e sua negação da vida, filha da imposição do apolíneo. Assim, “Nietzsche esperava que ele mesmo criasse os fundamentos filosóficos para uma nova cultura (...) e realizou estudos sobre a filosofia grega que, ele acreditava, poderiam fornecer os elementos essenciais para a criação de uma cultura afirmadora da vida, possibilitando o surgimento do indivíduo superior” (KELLNER, 2000, p. 15).

Tal análise permeará o pensamento nietzschiano por toda a sua existência, apenas rumando para uma radicalidade de conceitos e conclusões. Isso é bem exemplificado pelo exemplo de Richard Wagner que para o Nietzsche jovem (i.e. *O Nascimento da Tragédia*) era uma resistência à cultura de massa, mas era um dos seus exemplos para o Nietzsche maduro (i.e. *Nietzsche contra Wagner*).

O mais importante é que essa análise da dicotomia dionisíaco-apolíneo está presente na própria questão nietzschiana da definição da arte:

A arte não é os efeitos da vida, senão uma reinterpretação total dela em outro meio. A insistência de Nietzsche em seu paralelo psicossomático confirma-lhe a vitalidade e a importância. Assim como Dionísio é o deus do caos, da fecundidade e do *êxtase*, assim Apolo é o deus da forma ordenada e do *sonho* visto como a silenciosa remodelação da vida. Nasceu a tragédia na conjunção desses dois impulsos fundamentais, a que Nietzsche dá os nomes de suas divindades tutelares, o dionisíaco e o apolíneo (STERN, 1982, p. 21).

Assim, podemos dizer que são duas grandes contribuições de Nietzsche para o campo da estética (na quase alvorada da virada linguística) e que serão muito úteis para o presente trabalho. A primeira é que ele coloca o jogo – no caso, dionisíaco e apolíneo – dentro da linguagem da tragédia, uma prática artística.

Antes, as contendas, os jogos de conceituação, estavam vinculados meramente a uma questão de representação. Em Nietzsche, não só estão na representação, mas também dentro da própria linguagem artística.

E a segunda – e, talvez, mais importante – é que essa contenda dentro da

¹² “A primeira obra de Nietzsche, *O Nascimento da Tragédia do Espírito da Música* (1872), é a obra-prima do seu aprendizado clássico. Exemplifica o que quer dizer quando alude ao emprego autêntico do saber, embora esteja muito longe de ser o tipo de indagação que descrevemos como ‘desinteressada’ ou ‘puramente acadêmica’. Violentemente atacado por ocasião da primeira publicação, seguindo-se ao ataque [com] estirada e grosseira polêmica, o livro destruiu permanentemente as credenciais de Nietzsche como professor universitário e ainda é considerado por alguns como um cuco no ninho da erudição clássica, o próprio modelo de obras que se qualificam de ‘brilhantes, porém desequilibradas’” (STERN, 1982, p. 20).

linguagem tem o caráter de uma “eterna” contenda, ou seja, não há consenso entre os dois existenciais, mas sim uma briga que pode, dependendo de cada caso, pender para um lado ou para outro. A definição da linguagem está centrada em um conflito.

Esse conflito instaura algo que podemos chamar de um agonismo na linguagem. Essa condição posta pela reflexão de Nietzsche será muito útil para Lyotard (1984) em sua interpretação dos jogos de linguagem de Wittgenstein e que o levará à noção de *diferendo* (LYOTARD, 2007). E, tal como foi visto na Introdução, esses conceitos serão de grande importância para a investigação aqui feita.

No entanto, a posição nietzschiana de que um lado está ganhando (o apolíneo) e que temos que lutar pela vitória do outro (o dionisíaco) não entra nos conformes aqui propostos. Esse maniqueísmo perde toda a condição de combinatória e de multiplicidade que o jogo implica e por isso devemos prosseguir em nossa busca pela atualização do conceito de *parergon* pelas vias teóricas de uma contenda definidora.

2.4 Deleuze, combinatória de Leibniz e o outro jogo de linguagem

Ao chegarmos aqui no pensamento de Gilles Deleuze estamos, de certa forma, dando um salto e chegando um pouco aos contemporâneos de Jacques Derrida. No entanto, aqui o importante não é o pensamento original deleuziano, mas sim a reflexão de outros autores, algo que o filósofo francês fazia com desenvoltura, dedicando livros à investigação de um único pensador.

Para a questão do presente trabalho, nos interessará a construção da arte e do sentido tal como Deleuze as leu em Leibniz (*A Dobra*, 1988) e na Lógica inglesa e sua relação com o pensamento estóico, bem representada pelos textos de Lewis Carroll (*Lógica do Sentido*, 1969). As duas obras trabalham com uma posição bastante interessante em relação à combinatória da linguagem.

Apesar de ser posterior à *Lógica do Sentido*, o estudo da letra leibniziana em *A Dobra* esclarece muito da visão deleuziana acerca do filósofo alemão. Aliás, Leibniz – junto com Spinoza e Bergson – será a principal forma que Deleuze utilizará para realizar a sua atualização da filosofia crítica de Kant, destacando a noção de Ideia.

Para Deleuze, a Ideia é o verdadeiro transcendental, a condição da experiência *real*, e não a simples condição da experiência *possível*. São os acontecimentos impessoais e pré-individuais que chegam à Ideia que definem as condições onde toma forma o mundo dos conceitos, dos sujeitos e dos objetos. Esta valorização do papel da Ideia comporta então uma verdadeira reversão da relação que Kant estabeleceu entre o conceito e a Ideia, reversão radical que poderia surpreender-nos pois, por seu meio, Deleuze *subordina a epistemologia da finitude à ontologia do infinito*. Mas procedamos por ordem, tentando “desdobrar” a tripla natureza, ou os três aspectos, da Ideia deleuziana: a Ideia-Ser (Spinoza), a Ideia-Estrutura (Leibniz) e a Ideia-Tempo (Bergson) (GUALANDI, 2003, p. 45-6).

Enquanto Spinoza provém a ontologia e Bergson o acontecimento para a Ideia deleuziana, Leibniz proporciona a problemática, a equação diferencial. Equação essa à maneira dos matemáticos onde a diferença é calculada. Aliás, o exemplo clássico de Leibniz que motivará Deleuze está relacionado a um cálculo onde o som é utilizado enquanto percepção exemplar.

A teoria diferencial da Ideia de Leibniz é com efeito a segunda referência da doutrina deleuziana da ideia. A mônada percebe do mundo apenas um número limitado de coisas de modo *distinto*, mas a totalidade do mundo é presente de modo *obsuro*; dois ou três barulhos de ondas são percebidos como *claros*, mas milhares de barulhos constituem o bramido *confuso* do mar. A Ideia de mundo ou a Ideia de mar são *sistemas de equações diferenciais* dos quais cada mônada atualiza apenas alguma solução parcial. As percepções claras de um corpo de mônada são apenas o resultado de um cálculo que efetua as variáveis, as relações e os pontos singulares em qualidades, extensões e objetos atuais (GUALANDI, 2003, p. 48).

Esse cálculo é que conceberá a noção de estrutura para Deleuze. Uma noção que critica a concepção do termo para os estruturalistas porque dá movimento no consolidado. É um sistema que opera na diferença, movendo-se. “Enquanto sistema periódico, código genético, sistema fonético, estrutura de parentesco ou econômica, a Ideia- Estrutura é portanto o verdadeiro transcendental” (GUALANDI, 2003, p. 49).

Deleuze retira isso de sua leitura da concepção de linguagem para Leibniz que ele chama, muito oportunamente, de o *jogo dos princípios*. Trata-se de uma concepção de linguagem, logo de razão, que usa posições deslizantes, de desdobramentos, funcionais.

O jogo dos princípios

Classes de seres	Predicados	Sujeito	Inclusão	Infinito	Princípio
Os Idênticos (absolutamente simples)	Formas ou atributos	Deus	Auto-inclusão	Infinito por si	Princípio da contradição
Os Definíveis (relativamente simples)	Relações (entre definidores)	Extensões ou grandezas (todos e partes)	Inclusão recíproca	Infinito pela causa	Princípio da similitude
Os Condicionáveis (limitadamente simples)	Requisitos (suas relações ou leis)	Intensões ou Coisas (o que tem graus e tende a limites)	Inclusão unilateral localizável	Série infinita com limite interno	Princípio de razão suficiente
Os Indivíduos (unariamente simples)	Acontecimentos ou Maneiras (relações com a existência)	Existentes ou Substâncias	Inclusão unilateral ilocalizável	Série infinita com limite externo	Princípio dos indiscerníveis

Fonte: DELEUZE, 2009, p.100

É através desse jogo dos princípios que sempre temos a velha lembrança de quando mencionamos Leibniz: que Deus escolheu o melhor dos mundos (ao jogar xadrez, tal como a tradição filosófica bem o retrata). Ora, a escolha de Deus pelo melhor dos mundos, não é pela Vontade, mas sim por um jogo.

Tal como bem lê Gilles Deleuze (2009, p. 106-7) em seu estudo sobre Leibniz, “a existência de um cálculo, e até mesmo de um jogo divino presente na origem do mundo foi cogitada por muitos grandes pensadores. Mas tudo depende da natureza do jogo, de suas regras eventuais e do modelo demasiado humano que dele podemos reconstituir”. No caso, o jogo aqui seria um “cálculo das séries infinitas, regradas pelas convergências e divergências” (DELEUZE, 2009, p. 107).

O jogo do mundo tem vários aspectos: emite singularidades, estende séries infinitas que vão de uma singularidade a outra; instaura regras de convergência e divergência de acordo com as quais essas séries de possíveis organizam-se em conjuntos infinitos, sendo cada conjunto possível, mas sendo dois conjuntos impossíveis um com o outro; distribui as singularidades de cada mundo de tal ou qual modo no núcleo das mônadas ou dos indivíduos que expressam esse mundo. Portanto, Deus não escolhe somente o melhor dos mundos, isto é, o conjunto possível mais rico em realidade possível, mas escolhe também a melhor repartição de singularidades nos indivíduos possíveis (poder-se-ia conceber para o mesmo mundo outras repartições das singularidades, outras delimitações de indivíduos) (DELEUZE, 2009, p. 115).

Por ser um jogo do mundo, ele interioriza tudo: “O espaço, o tempo e o extenso é que estão no mundo a cada vez, e não o inverso. O jogo interioriza não só os jogadores que servem de peças mas a mesa sobre a qual se joga e o material da mesa” (DELEUZE, 2009, p. 116).

É esse raciocínio que Deleuze aproveitará para analisar a lógica da linguagem da obra de Lewis Carroll e dos estoicos. Tudo para introduzir, na *Lógica do Sentido*, as ideias do não-ideal e do paradoxo.

Para isso, primeiro, Deleuze investiga as características de um jogo ordinário:

Nossos jogos conhecidos respondem a um certo número de princípios, que podem ser o objeto de uma teoria. Esta teoria convém tanto aos jogos de destreza quanto aos de azar; só difere a natureza das regras. (1º) É preciso, de qualquer maneira, que um conjunto de regras preexistia ao exercício do jogo e, se jogamos, é necessário que elas adquiram um valor categórico; (2º) estas regras determinam hipóteses que dividem o acaso, hipóteses de perda ou de ganho (o que vai acontecer se...); (3º) estas hipóteses organizam o exercício do jogo em uma pluralidade de jogadas, real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição fixa que cai sob este ou aquele caso (...); (4º) as consequências das jogadas se situam na alternativa “vitória ou derrota”. Os caracteres dos jogos normais são, pois, as regras categóricas preexistentes, as

hipóteses distribuintes, as distribuições fixas e numericamente distintas, os resultados consequentes (DELEUZE, 2003, p. 61-2).

No entanto, para Deleuze, esses jogos do nosso cotidiano – ele cita basicamente o tênis, o croquê e os jogos de azar (carteado) – são jogos parciais, impróprios para serem usados na dimensão da linguagem, do pensamento e da arte. Esse não é o jogo que, por exemplo, joga o Deus do xadrez de Leibniz.

Eis assim aquilo que a letra deleuziana chama de *jogo ideal*, algo que passa além do jogo ordinário e, até mesmo, do xadrez de Leibniz. “O jogo ideal de que falamos não pode ser realizado por um homem ou por um deus. Ele só pode ser pensado e, mais ainda, pensado como não-senso. Mais precisamente: ele é a realidade do próprio pensamento. É o inconsciente do pensamento puro” (DELEUZE, 2003, p. 63).

Em seus princípios, esse jogo ideal precisa ter princípios opostos ao jogo ordinário:

(1º) Não há regras pré-existentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra. (2º) Longe de dividir o acaso em um número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. (3º) As jogadas não são, pois, realmente, numericamente distintas. São qualitativamente distintas, mas todas são as formas qualitativas de um só e mesmo lançar, ontologicamente uno (...). Cada lance opera uma distribuição de singularidades, constelação. Mas, ao invés de repartir um espaço fechado entre resultados fixos conforme as hipóteses, são os resultados móveis que se repartem no espaço aberto do lançar único e não repartido: *distribuição nômade* e não sedentária, em que cada sistema de singularidades comunica e ressoa com os outros, ao mesmo tempo implicado pelos outros e implicando-os no maior lançar. É o jogo dos problemas e da pergunta, não mais do categórico e do hipotético. (4º) Um tal jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, jogo da inocência e corrida à Caucus em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade (DELEUZE, 1963, p. 62-3).

Na verdade, a realidade desse jogo, que é no pensamento, é o definidor da arte. Seu resultado, para Deleuze, é a obra de arte e toda a forma de perturbação que ela causa no mundo constituído, na economia das coisas.

Esse jogo ideal, na letra deleuziana, é equiparado ao Aion, o tempo eterno (ou dos efeitos, tal com destaca Deleuze para distingui-lo do Cronos). E como exemplo desse Aion na arte, Deleuze usa como exemplo o mesmo texto que Derrida usa para ilustrar o trabalho na moldura, no *parergon*: *Mimique*.

Se em Derrida, o texto ilustra que a própria imitação do nada é imitação, mesmo se caracterizarmos que para haver imitação é necessário imitar algo, em Deleuze, a posição é diferente. O jogo que Aion representa – e ilustrado pelo mímico que imita o

nada – é a questão da alusão perpétua, que instaura um paradoxo. Paradoxo esse que estaria no cerne da obra de arte.

Aliás, é um momento oportuno para fazer um questionamento: esse jogo ideal deleuziano, definidor da obra de arte, é um jogo de linguagem tal como propõe o conceito de Wittgenstein?

A resposta encontramos com o próprio Deleuze. No filme de TV de Pierre-André Boutang, *O Abecedário de Gilles Deleuze* – produzido em cima de uma entrevista com o filósofo francês em 1988, mas veiculado apenas em 1996, após a morte de Deleuze –, a polêmica entre Deleuze e Wittgenstein é levantada de maneira explícita.

A estrutura do *Abecedário* é simples. Claire Parnet faz perguntas sobre 25 temas que são colocados em ordem alfabética, cada uma representando uma letra (X e Y são tratados como um tema só, das variáveis [*inconnues*]). Quando chega à letra W, Deleuze já se antecipa: não existe W, ao que Parnet insiste dizendo que W é de Wittgenstein mesmo sabendo que nada significa para o filósofo francês.

Depois disso, segue uma curta resposta de Deleuze afirmando que ele não quer falar sobre isso e descreve Wittgenstein (e os wittgensteinianos) enquanto assassinos da filosofia, que promovem a pobreza enquanto grandeza e um perigo latente sem palavras para descrever.

Claro que é possível traçar semelhanças entre os dois jogos descritos por Deleuze e o jogo de linguagem de Wittgenstein, até devido ao fato de os dois estarem na linguagem. No entanto, há realmente um abismo de perspectiva que separa as duas posições.

Basicamente, esse abismo está centrado, especialmente na questão da obra de arte, em uma ideia de criação que vai contra ao pensamento wittgensteiniano tanto do *Tractatus* – especialmente em relação à ideia de que “para uma resposta que não pode ser expressa, a pergunta também não pode ser expressa. *O enigma* não existe. Se uma questão pode ser colocada, então também *pode* ser respondida” (TLP 6.5) – como das *Investigações Filosóficas* e sua crítica à linguagem privada.

Essa vinculação entre criação, jogo e obra de arte é, curiosamente, vista no *Abecedário* no tópico da letra T. Na entrevista televisiva, T é de tênis, o esporte. Esporte esse que o próprio Deleuze é fã e jogou em sua juventude e demonstra, no decorrer de sua resposta, uma grande intimidade com movimentos, lances e golpes.

Deleuze acredita que falar de tênis é uma grande oportunidade para falar do estilo (que foi debatido na letra anterior, o S, de *style*). No tênis e na arte, há os criadores, os seguidores e as escolas. De um mesmo jogo, o tênis, há a possibilidade de inovar dentro do jogo, criar algo novo. O exemplo deleuziano aqui é Bjorn Borg, tenista

sueco, com seu estilo de massas e anti-aristocrático (o defensor da tradição aristocrática seria o americano John McEnroe).

No entanto, essa considerção deleuziana vai contra não só ao pensamento wittgensteiniano, mas também a uma revolução anterior ao seu tempo nas artes. Quando surgem as formas de reprodutibilidade técnica da obra de arte, a criação artística entra em crise.

Um bom exemplo disso é o chamado Movimento Incoerente (*Arts Incohérents*) da década de 1880. Os incoerentes, avôs dos surrealistas e dadaístas, se caracterizava por ser um movimento de anti-arte afetado pelo pessimismo do *fin de siècle*.

Suas obras – que alternavam a paródia, o jogo de palavras e o absurdo – eram entusiastas da reprodutibilidade técnica da obra de arte. Um exemplo é o quadro *Le rire* (1883) onde o artista Arthur Sapeck pega uma gravura fac-símile da *Gioconda* de Leonardo da Vinci e desenha um cachimbo, vandalizando-a da mesma maneira que Duchamp o faria no *ready-made* *L.H.O.O.Q.* (1919) mais de trinta anos depois.

Ou seja, o espírito é que, muito além da queda da aura descrita por Walter Benjamin, os meios de reprodução artística, fundadores do campo audiovisual, possibilitam o rompimento com a arte tradicional. Tal como diziam os incoerentes, uma obra incoerente é um desenho feito por alguém que não sabe desenhar. Por isso que, por exemplo, os desenhos animados de Émile Cohl – considerados os primeiros feitos, especialmente *Fantasmagorie* (1908) – são feitos com “bonecos de palitinho”.

No entanto, é um rompimento que não é feito pela criação do inovador. Ele é feito ao perceber a função da arte, daquilo que ela representa. Além disso, os artistas deixaram apenas de ser meros criadores pictóricos. A crise da criação leva os artistas a serem também teóricos acerca da condição da arte, sua origem e sua definição. Entender a arte é o melhor jeito de fazê-la.

Assim, antes de ver o papel do jogo de linguagem wittgensteiniano na definição do que é a obra de arte – situação central para o presente trabalho tal como foi visto anteriormente na Introdução – vale a pena passarmos por um interessante debate acerca da obra de arte em dois grandes nomes da arte pós-reprodutibilidade técnica.

Estamos falando do debate entre Kandinsky e Duchamp. Debate esse que, apesar de nunca ter ocorrido face-a-face, é considerado, especialmente por Thierry de Duve (1998) como fundante da *avant-garde* e de uma nova maneira de ver a Estética após Kant.

2.5 Kandinsky/Duchamp: Linguagem Pura ou Álgebra da Arte?

Thierry de Duve, crítico de arte e aluno de Michel Foucault, é um seguidor do projeto foucaultiano das *epistemes*. Seu projeto filosófico, bem representado por *Kant*

after Duchamp, seria fazer a análise da episteme moderna tal como Foucault fez da episteme clássica.

Para de Duve, a principal forma de análise dessa episteme moderna – que já se encerrou para ele, sendo possível assim analisá-la – é pela análise da Estética. E aqui, curiosamente, ele se utiliza do mesmo ponto compartilhado por Derrida e Deleuze: a obra de Mallarmé.

“Se, desde Mallarmé, a ideologia da *avant-garde* foi massivamente hegeliana, é porque o fim da modernidade, o fim da ideia de arte enquanto nome próprio, sua completude por sua incompletude, sempre foi o programa desde o curso de Estética de Hegel” (DE DUVE, 1998, p. 77). Ou seja, ao colocar o objeto da estética enquanto a autonomia da arte, Hegel abre espaço para o desenvolvimento da vanguarda que colocará um fim na modernidade.

A arte não estaria mais na busca do belo que o juízo superior kantiano tanto procura. O projeto é pela função da arte, que Derrida extrapolará dizendo da “função da função” da arte presente na investigação do *parergon*. Interessante pensar que o *parergon* existe enquanto lugar de falta do *ergon*, sendo a resposta externa de uma necessidade interna.

Isso é algo que de Duve observa bem antes de Derrida, no começo do século XX, quando Wassily Kandinsky vai analisar a *linguagem pura da pintura abstrata*, a pura cor. Conceito esse que coloca a pintura no patamar mais autônomo possível bem como utilizar a cor – e não a representação figurativa – enquanto base linguística.

Para Kandinsky, a linguagem da pura cor sempre representará uma falta, tendo uma necessidade interna. A pintura abstrata, que apenas utiliza a pura cor, representará sempre as potencialidades da pintura, a própria função de pintar (i.e. pura pintura). E tudo isso baseado na cor.

Por isso que Kandinsky ressaltará, dando muita importância, os potenciais de pintura, lembrando-se da própria feitura (i.e. processo de feitura) artística. Eis aqui uma

experiência estética que liga o nomear da pintura com o da cor. Cor é pensamento tal como um estranho ser vivo, autônomo e rico com todo seu potencial pictórico. Nas memórias de Kandinsky, a vemos saindo do tubo [de tinta], virgem, como se fosse movida pela “necessidade interna”. O texto apresenta o tubo de tinta, depois a palheta, depois a tela virgem, e finalmente o pincel, mas não como as ferramentas do pintor, como poderia se esperar, mas enquanto metonímias de pinturas potenciais, mas completas (DE DUVE, 1998, p. 158-9).

Ora, se o tubo de tinta representa uma função na pintura moderna, o que mostraria a função geral da Arte (i.e. toda e qualquer prática artística, o campo da arte)? Essa é a pergunta que faz de Duve (1998, p. 159) e que a responde com as ideias de

Michel Duchamp: “O *readymade* é para Arte em geral o que o tubo de tinta é para a pintura moderna”. É uma ideia que está no cerne do pensamento duchampiano:

A palavra “arte”, etimologicamente falando, significa fazer, simplesmente fazer. Agora, o que é fazer? Fazer algo é escolher um tubo de azul, um tubo de vermelho, colocando um pouco na palheta e sempre escolhendo a qualidade de azul, a qualidade de vermelho, e sempre escolhendo o lugar para colocá-lo na tela, é sempre escolhendo. Assim, para escolher, você pode usar tubos de tinta, você pode usar pincéis, mas também pode usar uma coisa já pronta [*ready-made thing*], seja feita mecanicamente seja feita pela mão de outro homem, até, se você quiser, e apropriá-la, desde que seja você que a escolha. A escolha é a principal coisa, até na pintura normal (DUCHAMP *apud* DE DUVE, 1998, p. 161-2).

Assim, nos termos de Duchamp, arte significa escolher. Só que seria inocência de nossa parte achar que ele está de acordo com Kandinsky. Na realidade, ele não está de acordo, mas sim radicalizando usando uma bonita metáfora sobre a pintura enquanto comparação algébrica.

Para Duchamp como para Kandinsky, o tubo de tinta é o local de uma escolha inicial no qual a feitura de uma pintura é feita. Mas onde para Kandinsky é uma origem, para Duchamp é um dado. Para os dois artistas, o tubo de tinta se refere à cor pura. Mas para Kandinsky, a cor pura é o significante elementar de uma linguagem pictórica reduzida à sua essência; para Duchamp, é o pigmento não misturado cuja pureza foi determinada pelo fabricante, não pelo pintor. Para os dois artistas, o tubo de tinta tem uma potência erótica. Mas o erotismo lírico com o qual Kandinsky vê o estouro de cor para fora do tubo invadindo e fecundando a tela, aqui é castrado: não só o tubo de Duchamp fica selado, mas também fica fechado em cada *readymade*, como um exemplo secreto de escolhas que, sem dúvida, o artista nunca optou (DE DUVE, 1998, p. 164).

Duchamp nos mostra que a arte não é criação, mas sim opção. Opção essa que está regulada por uma série de escolhas que respeitam aquilo que faz a Arte se distinguir das demais coisas do mundo. Na leitura feita por de Duve, Duchamp a faz “o jogo” da esfera da legitimação: uma obra de arte é aquela que está dentro de uma galeria que a legitima enquanto tal.

O “escolher” só se completa no “colocar”. A obra de arte é aquilo que está no museu, na mostra. Um mictório no banheiro é apenas um mictório. Um mictório invertido em uma mostra é um *readymade*, uma obra de arte.

Aliás, colocar em analogia Kandinsky e Duchamp significa colocar toda a abstração geral do *readymade* à serviço da definição da arte tal como está a pura pintura abstracionista. Inspirados por de Duve, podemos até chamar essa analogia de Kandinsky/Duchamp onde o / significa um sinal de acordo (DE DUVE, 1998, p. 123).

A legitimação algébrica funciona assim: Duchamp é artista, Kandinsky é artista. Uma obra de Kandinsky é arte, logo o *readymade* duchampiano é arte. O livro escrito por de Duve traça todo o caminho de legitimação algébrica que Duchamp traçou no começo da vida artística do *readymade*, jogando o objeto com a instituição a ser aceita. Cada estreia e cada recusa que Duchamp recebeu foi calculada e sedimentada por analogias dessa forma, aproveitando a cena de vanguarda para mostrar que há a possibilidade de um *readymade* ser obra de arte.

A álgebra de Duchamp é a sua ideia do que define a arte. A arte está centrada em um reconhecimento dela enquanto tal por um determinado grupo. Assim, podemos dizer o que faz distinguir a arte é uma proposição, uma obediência à função da arte; ou seja, não há origem, não há essência, não há aura.

A ideia duchampiana é muito interessante e operacional, mas pouco reveladora, especialmente quando pensamos em casos mais específicos. Precisamos de algo mais consolidado para não só descobrir como a Arte se recorta do mundo, mas para promover a nossa análise de como o rádio enquanto linguagem se recorta dos demais sons do mundo.

No entanto, do percurso até aqui, Duchamp reforça o papel do externo, do cálculo e da própria antiarte para definir a arte. Assim, talvez tenhamos que radicalizar Derrida: não há origem, não há estrutura e não há essência da arte, apenas uma álgebra. E isso os antiessencialistas mostram qual é o caminho certo de análise para vislumbrar esses mecanismos da linguagem.

2.6 Antiessencialistas: A obra de arte na Filosofia Analítica

Enquanto Jacques Derrida demonstra com propriedade que a definição, o recorte, da obra de arte diante das demais coisas do mundo não se centra nem em uma origem nem em uma estrutura tal como se debatia em seu tempo, a Filosofia Analítica mostrará, a partir dos anos 1950, que não há uma essência da obra de arte, um próprio que transcende a situação ordinária das coisas.

Essa linha de investigação, chamada de antiessencialista, tem demarcado, enquanto ponto inicial de debate, o artigo de Paul Ziff, “Art and the ‘object of art’” na revista *Mind* em 1951. Em seu artigo, fazendo a crítica do pensamento de Samuel Alexander, Ziff criticou a Estética por acreditar que a obra de arte possui uma espécie de ilusão que reside em seu existencial representacional.

Por causa dessa ilusão, a Estética tradicional acredita em uma essência da arte. Essência essa que não só uniria um conceito de “objeto estético”, mas também aumentaria em relevância a arte diante das demais práticas pictóricas. Assim, por exemplo, um Cezanne é arte por causa da ilusão que ele provoca – i.e. as maçãs lá

pintadas são sólidas, tridimensionais, tangíveis – e que faz a arte transcender o mero objeto físico, que é o quadro em si (feito de tela e tinta).

No entanto, uma ilusão, no sentido ordinário do termo, reside ou em uma alucinação (por exemplo, uma miragem no deserto) ou mesmo um surto psicológico, tal como os esquizofrênicos sofrem. Também podem ser ilusões no sentido dos *trompe l'oeil*, mas isso abarca uma pequena parte do campo das artes.

O que eu acredito quando ele [Alexander] diz que “a ilusão é a essência da obra de arte”, ele está dizendo que toda obra de arte tem algo a ver com uma ilusão e não, meramente, que há algumas obras de arte que possuem algo a ver com uma ilusão. Assim, ao menos que estejamos preparados para manter a falsa visão de que todas as pinturas são trabalhos de *trompe l'oeil*, e não apenas que algumas são, nós vemos, por agora, nenhuma evidência que garanta a declaração de Alexander de que “a ilusão é a essência da obra de arte” (...). A grande maioria das pinturas, nesse respeito, são como as telas de Cézanne. As telas são planas e se mostram planas, são vistas como planas e parecem planas. Ninguém é enganado (ZIFF, 1951, p. 470-1).

Ziff aqui desconstrói uma importante parte da Estética: o algo a mais que uma obra de arte pode apresentar. Ora, se uma obra de arte apresenta um algo a mais isso não reside em sua definição, mas sim em seu estar-no-mundo, em seu imaginário ou mesmo no exercício da recepção. O transcendente jamais deverá ser posto enquanto essência da arte, o que a define enquanto tal.

Podemos pensar aqui em um importante paralelo com o rádio, objeto do presente estudo. Ora, é extremamente comum nos livros e nas aulas sobre linguagem radiofônica se dizer que o rádio produz imagens mentais em seus ouvintes e nisso que reside sua própria existência.

Se uma pintura é apenas uma tela com tinta organizada de tal e tal maneira, o rádio é apenas um som organizado de tal e tal maneira. Não há nenhuma ilusão pictórica na linguagem radiofônica ou na própria definição dela. Se um ouvinte fica criando imagens em sua mente, isso é do ouvinte e não daquilo que recorta o rádio dos demais sons do mundo.

Aliás, como Ziff demonstra é errado pensar até mesmo em uma essência recortando a Arte do mundo. O recorte não estaria aí e nisso reside a grande questão do antiessencialismo na Estética: se não há essência, onde reside a definição da obra de arte?

Enquanto Ziff (1953, p. 78) a descreve como uma espécie de solução que cada tempo encontra para unificar uma prática social, seus colegas de linha de investigação Morris Weitz e W. E. Kennick vão buscar tal resposta nas ideias das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein.

Weitz compara a situação da definição da arte – tanto aquela que coloca se um determinado grupo de objetos faz parte de uma prática artística como aquela que define se uma determinada prática é artística – com a análise que Wittgenstein faz dos jogos.

O problema da natureza da arte é parecida com a natureza dos jogos pelo menos nesses aspectos: Se nós olharmos e vemos o que nós chamamos de “arte”, nós não encontraremos nenhuma propriedade comum – apenas linhas de similaridades. Sabendo que a arte não é apreendida por alguma essência manifesta ou latente mas somos capazes de reconhecer, descrever e explicar tais coisas que chamamos de “arte” em virtude dessas similaridades (WEITZ, 1956, p. 31).

No entanto, isso não deve ser considerado uma impossibilidade de descrever aquilo que recorta a arte do mundo. Essas semelhanças básicas (que para Wittgenstein se chama *Familienähnlichkeit*, semelhança familiar ou ar familiar) formam, para Weitz, uma textura aberta na qual conjuntos – mas não todos os conjuntos que formam o conceito de arte – podem ser traçados para elucidação de tal recorte.

Assim, a questão do recorte para Weitz (1956, p. 33) não é uma essência (nem uma origem, nem uma estrutura), mas sim uma lógica, a lógica de que tal coisa é uma obra de arte.

Essa consideração já tinha sido tema de um artigo anterior de Weitz (1954) onde ele critica o pensamento estético de Susanne K. Langer acerca da lógica simbólica na arte, especialmente na música. Para ele, Langer promove uma ligação entre a teoria da linguagem de Platão com a teoria pictória da linguagem do *Tractatus*, enraizando-se nos defeitos dessa última e não em seus traços que se mantiveram nas *Investigações Filosóficas*.

A linguagem da arte para Langer seria muito próxima da situação que encontramos em Derrida a respeito da definição via *parergon* de práticas sonoras tal como o rádio. Ora, lá na letra derridariana, vimos uma situação semelhante à consideração da música *Transmission* do Joy Division: “No language, just sound, that’s all we need know to synchronise love to the beat of the show” [Sem linguagem, só som, é tudo que precisamos saber para sincronizar amor à batida do show].

Ou seja, o *parergon* seria, para as mídias sonoras, uma questão extralinguística porque o som seria de tal natureza. O recorte seria a batida, o *feeling*, a própria sincronização, tirando-o de uma lógica que faça reconhecer uma dada prática midiática sonora enquanto tal.

Isso é o que acontece com a música para Langer: ela é apenas uma arte-base sem linguagem, apenas emoções. Ela representa as emoções do mundo via som e nisso reside sua definição. Seu recorte está apenas em uma situação de significação da

emoção. É essa concepção do funcionamento de significação enquanto espelho em Langer que Weitz criticará principalmente.

Que a linguagem é um espelho é uma metáfora enganosa; se a metáfora é necessária, linguagem é muito mais uma caixa enorme de ferramentas, cheia dos mais diversos tipos de ferramentas, onde praticamente todas elas não parecem em nada aquelas coisas no mundo nas quais elas são aplicadas. Devemos dizer que a pá tem que parecer com o buraco que cava para ser aplicável? (WEITZ, 1954, p. 470).

Assim, tal como Weitz aponta para Langer, até mesmo a música possui uma lógica que pode ser pensada em suas semelhanças tal como na *Familienähnlichkeit* wittgensteiniana ou mesmo na ideia peirciana de mapa. Assim, a questão de ver o que define a obra de arte é a questão de uma gramática lógica.

E não devemos achar que é uma lógica do inefável, tal como bem pontua Kennick (1961), ou mesmo que é uma lógica que preza uma originalidade tal como o mesmo Kennick (1985) pontua em outro texto. O recorte não está no transcendente, mas também não está em uma visão simplista da materialidade da arte. O que importa aqui é a combinatória das regras que pautam, do *Familienähnlichkeit* próprio que divide a arte das demais coisas.

O que os antiessencialistas nos mostram é que veremos o que faz a linguagem do rádio ser recortada dos demais sons do mundo são suas semelhanças internas, as semelhanças que fazem agrupar todos os produtos dotados de tal linguagem. Assim, não existe uma questão de aparelho (i.e. linguagem radiofônica é aquilo que ouvimos no aparelho-receptor chamado rádio), mas sim a similaridade que une aquilo que ouvimos no rádio, na internet e, até mesmo, nos exemplos que citamos na nossa Introdução onde o rádio é (re)presentado em outros tipos de práticas linguísticas (i.e. na fala cotidiana, no desenho animado e no cinema).

O *parergon* precisa ser o lugar das semelhanças, o recorte de uma moldura feita por ar familiar. É assim que o rádio consegue se (re)presentar.

2.7 O *parergon* linguístico

Antes do desenvolvimento do presente capítulo, tínhamos apenas uma posição acerca do *parergon* inspirado pela letra derridariana e que se colocava enquanto insuficiente para nossa análise da linguagem radiofônica. O que tínhamos antes pode ser resumido nos seguintes termos:

- O *parergon* é um lugar de (re)apresentação, ou seja, é através dele que reconhecemos uma prática enquanto tal. Essa (re)apresentação opera através de um recorte, uma distinção entre a obra de arte e as demais coisas do mundo;
- O *parergon* é uma “função da função”. A definição da obra de arte proporcionada pelo *parergon* não é a demonstração de uma origem (tal como demonstra a tradição representada por Heidegger) ou de uma estrutura. Ela está encerrada em uma função. O *parergon* nada mais é que uma função que define essa função;
- O *parergon* possibilita um trabalho na moldura. Usando a reflexão de Mallarmé, Derrida demonstrou acerca das possibilidades de imitação. Imitação e definição de uma obra de arte estão intimamente ligados;
- O *parergon* indica uma lógica que o relaciona com o *ergon*. Derrida chama essa situação de uma “violência do emoldurar”.

Buscando a aplicação com conceito de práticas mais linguísticas tal como as práticas midiáticas (e a radiofônica, objeto do presente trabalho), fizemos a revisão conceitual presente nas páginas anteriores a essa. Assim, a esses quatro pontos derridianos do *parergon*, podemos somar também:

- A ideia hegeliana de um jogo formal, raiz de entendimento da obra de arte;
- A presença de um agonismo da linguagem, uma contenda na definição da obra de arte tal como demonstram Schopenhauer e Nietzsche;
- A importância da combinatória, descrita por Deleuze, para a definição dos jogos que recortam a (re)apresentação. A influência da ideia leibniziana de um xadrez no cerne de qualquer representação;
- A investigação deleuziana da linguagem através de regras de um jogo de significações e sentidos;
- A questão de uma ausência de criação na arte. Campo artístico como campo de potencialidades e combinações tal como demonstra o debate Kandinsky/Duchamp;
- A definição do que é arte ou não através da questão de uma Álgebra de função tal como mostra Duchamp na questão do *readymade*;
- A ausência de essência no recorte da arte diante das coisas do mundo tal como descrevem os antiessencialistas;
- A analogia entre arte e jogos na questão de suas regras. Essa analogia feita pelos antiessencialistas, baseados na reflexão feita pelas *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein;

- Por último, a definição das regras do que é ou não uma arte, através do conceito wittgensteiniano de seu ar familiar [*Familienähnlichkeit*], tal como pregam os antiessencialistas;

Essas nove considerações que encontramos nesse segundo capítulo, somadas com as quatro derridarianas, atualizam o conceito de *parergon* na medida que dão para essa condição de recorte um caráter linguístico. Ou seja, não só ele poderá servir para questões de práticas de linguagem, mas no próprio conceito reside um mecanismo com tais propriedades.

Vemos assim que o *parergon*, na realidade, é o local de um recorte lógico, que pode ser visto através de mecanismos próprios da linguagem tal como a combinatória. Aliás, na verdade, acabamos por ver que o *parergon*, pode ser visto enquanto *locus* do jogo de linguagem. É através de um jogo de linguagem que opera a definição de uma determinada prática.

Ou seja, a análise do *parergon* do rádio é uma análise do jogo de linguagem do rádio. O que faz o rádio se recortar dos demais sons do mundo é o seu jogo de linguagem, o engendramento de regras que se relacionam entre si através de similaridades.

Eis aqui a dupla face do *parergon* linguístico: ele é apropriado para analisar a definição da obra de arte e seus derivados midiáticos resultantes pós-reprodutibilidade técnica e ele também se torna um conceito internamente dotado de linguagem, o jogo de linguagem.

É um primeiro passo para a formação daquilo que chamamos na Introdução de *Gramática do rádio*. Assim, para continuar no projeto desenvolvido no presente trabalho – depois de analisar o *parergon* e as questões da ideia da obra de arte –, prosseguiremos para a análise da linguagem do *parergon*.

Assim, exploraremos o conceito wittgensteiniano do jogo de linguagem que é, basicamente, a linguagem do *parergon*. Veremos o funcionamento do jogo de linguagem e como ele opera enquanto *parergon*. Além disso, há a necessidade de pensar se apenas o jogo de linguagem e o *parergon* são suficientes para uma gramática do rádio, ou se devemos também lançar um olhar especial para o *ergon*.

No entanto, antes de começar tal empreitada, temos que observar se tal caminho é coerente com os trabalhos prévios dentro do campo da Estética do Rádio. Há algum precedente no arcabouço teórico da arte radiofônica que nos possibilita explorar a ideia do jogo de linguagem?

2.8 A Estética Radiofônica

Ao contrário do arcabouço teórico da Estética que discutimos ao longo deste capítulo para debater a questão da definição da obra de arte, os trabalhos estéticos sobre Rádio não pretendiam definir o que é rádio – tal como o presente trabalho –, mas sim articular a boa prática radiofônica em suas diversas vertentes.

Nos itens a seguir, encontraremos, basicamente, três vertentes: (1) Artística, que trata das potencialidades do rádio enquanto arte autônoma; (2) Informacional, que trata das potencialidades do rádio enquanto meio de comunicação de massa; e (3) Sensória, que trata das potencialidades do rádio enquanto componente da amplitude daquilo que podemos chamar, atualmente, de mídia sonora (som no cinema, música, entre outros).

Cada uma das vertentes possui dois exemplos-chave. Organizaremos a explanação de cada um buscando um caminho entre eles, tal como fizemos anteriormente de Hegel aos filósofos analíticos antiessencialistas. Assim, partiremos de um representante fundante da Estética radiofônica, Rudolf Arnheim, representante da vertente sensória e praticamente o pioneiro do campo.

Depois partiremos para os dois exemplos informacionais, que serão unidos por um único tópico. Assim, colocaremos lado-a-lado aqueles que pensam o rádio enquanto diálogo (Bertold Brecht) e aqueles que pensam o rádio enquanto mediação (Marshall McLuhan), bem representando as ideias europeias e norte-americanas acerca do tema.

Logo após, iremos para um representante da vertente artística que consegue, com a sua ideia de artes mecânicas (ou artes-relé) ser uma equação dos teóricos anteriores: Pierre Schaeffer. Depois, avançaremos no tempo para encontrar R. Murray Schaefer, um dos principais teóricos sonoros da segunda metade do século XX e grande representante da vertente sensória.

Tudo isso nos servirá para preparar o terreno para estudar Samuel Beckett, membro da vertente artística da estética radiofônica e que possui interessantes ligações com a filosofia de Ludwig Wittgenstein, seja do *Tractatus*, seja das *Investigações Filosóficas* ou mesmo do Middle Wittgenstein e o Círculo de Viena.

Acreditamos que Beckett possui, dentro do campo radiofônico, uma posição análoga a dos Antiessencialistas na Estética e na Filosofia da Arte. É o nosso caminho para dar uma chancela radiofônica para nossa exploração do funcionamento do conceito wittgensteiniano de jogo de linguagem e sua operacionalidade enquanto *parergon*.

2.9 Rudolf Arnheim: Arte do ouvir e o elogio da cegueira

Não seria exagero dizer que, para o caminho do arcabouço teórico construído no presente trabalho, *Rundfunk als Hörkunst (Radiodifusão como Arte do Ouvir, 1933)*, de

Rudolf Arnheim, é, para a Estética do Rádio, o análogo das ideias hegelianas para o campo estético da filosofia.

Suas ideias são um grande ponto de concentração daquilo que seria dito esparsamente por Brecht, McLuhan e, até mesmo, Moles. No entanto, ao contrário desses autores, Arnheim não possui a informação (seja ela dialogal, seja ela mediativa, ou mesmo informativa) como ponto principal, mas sim a potencialidade sensória do rádio.

Dessa forma, as ideias de Arnheim se concentram naquilo que ele denomina *Hörkunst*, a Arte do Ouvir. Já em sua Introdução, o teórico alemão deixa claro que não quer pensar o rádio como meio de transmissão ou mesmo enquanto mídia de divulgação:

Me cativa muito mais o tema do rádio como meio de expressão. Proporciona ao artista, ao amante da arte, ao teórico, uma nova experiência: em primeiro lugar, somente utiliza o audível, mas não de qualquer modo, mas sim em relação com o que há de visível, tanto na natureza como na arte. Os resultados obtidos nos primeiros anos, graças a essa nova forma de expressão, podem ser considerados como realmente sensacionais. Foi revelado um mundo sedutor e excitante, que está em posse não apenas aquilo que, para o homem, é mais estimulante para os sentidos – a música, a harmonia, o ritmo –, mas também, ao mesmo tempo, é capaz de dar uma descrição da realidade por meio de ruídos e com o mais amplo e abstrato meio de divulgação que o homem possui: a palavra (ARNHEIM, 1980, p.16).

Arnheim está, no limite, aplicando o seu método de investigação psicológico – centrada na ideia de *Gestalt* –, utilizado anteriormente em seus estudos sobre cinema, no rádio. Eis aqui a busca pelas particularidades dos estímulos sensoriais de cada meio, seja no estudo dos primórdios do cinema e de sua introdução ao mundo sonoro, seja no estudo das potencialidades do rádio.

Interessante notar que Arnheim (1980, p. 18) usa o termo *arte* [*Kunst*] por falta de melhor termo, por isso que colocamos dentro da vertente sensória. E é exatamente nisso que se concentra sua teoria, sempre lembrada pelo principal conceito: a *cegueira* promovida pelo rádio.

Arnheim contesta a suposta necessidade do rádio ser complementada pela imaginação visual do ouvinte. Embora concorde que a visão é o mais importante dos sentidos para a espécie humana, e que faça falta no rádio como meio de transmissão da realidade, salienta que não falta nada ao meio como forma de expressão artística, podendo alcançar resultados plenamente satisfatórios apenas com os recursos de que dispõe. E dá como exemplo a maneira mais tradicional e singela de uso do meio – um locutor apresentando um texto – observando que a complementação visual neste caso não ocorre: o ouvinte não fica imaginando o rosto do locutor ou o estúdio em que se encontra. E não ocorre porque não é necessária, não acrescenta nada relevante à

comunicação. Dessa forma, a complementação visual só ocorreria quando provocada pelo programa: conscientemente, com a intenção do autor, ou inadvertidamente, por incompetência sua no manejo dos recursos de linguagem de que dispõe (MEDITSCH, 2005, p. 103).

Rudolf Arnheim (1980, p. 94) acredita que, no rádio, “o abandono da visão não constitui nenhum tipo de simplificação artística, mas que é algo implícito nas condições técnicas do meio. Quando se necessita da visão, há de criá-la, fatigosamente, por meio de sua fantasia”. Com isso, o rádio seria um meio “objetivo”, cuja representação dramática (e mesmo a representação da “realidade”, ou seja, dos fatos cotidianos e/ou jornalísticos) poderia proceder sem estilizações e com fluidez, sendo o rádio melhor que o teatro nisso.

Ora, no limite, o drama no rádio, para Arnheim, teria sua lógica preservada sem os problemas visuais que a montagem de uma peça teatral pode acarretar. O envolvimento sensorial nesta arte narrativa fica apenas com os ouvidos, não correndo risco de uma roupa cênica mal-feita atrapalhar.

Assim, o rádio é uma arte narrativa que tem a “possibilidade de unir os recursos expressivos da música e da literatura numa forma de expressão superior, que carrega o poder emocional da primeira com a capacidade intelectual da segunda” (MEDITSCH, 2005, p. 103).

O poder excitante da música, segundo ele [Arnheim], se realiza de forma mais completa quando ela é só ouvida, sem acompanhamento visual. Isso porque a visão estática dos músicos de uma orquestra, por exemplo, seria um freio ao movimento dos sons, que enchem e esvaziam o espaço, e cujas dimensões – tempo, tom e volume – não tem nada a ver com o espaço real. Da mesma forma, na peça radiofônica, os personagens podem surgir e desaparecer no nada, gerando tensão e surpresa, e um monólogo pode preencher completamente a cena, chamando a atenção para o que realmente importa no argumento, ao contrário do que ocorre no teatro tradicional, em que a fala do personagem, por mais importante que seja, aparece minúscula num imenso palco. Desta forma, a arte radiofônica pode alcançar grande densidade psicológica (MEDITSCH, 2005, p. 104).

A cegueira do rádio seria a verdadeira chave de alternância entre realidade e fantasia. Dois exemplos disso são dados: (1) a peça radiofônica *A Última Noite de Johann Heinrich Merck*, de Willy Haas (um colaborador de Pabst e Brecht), possui seu personagem-título “interpretado por cinco atores, que representam as diversas características e estados da vida de Merck. A relação de personalidades é a seguinte: a) o Merck desesperado; b) o Merck cético; c) o Merck juvenil; d) o Merck adolescente; e e) o Merck mefistofélico” (ARNHEIM, 1980, p. 113); e (2) “personagens reais contracenam com personagens fantásticos (deuses, mortos, objetos, seres inanimados)

sem a necessidade de estilizações caricatas e estapafúrdias; sonhos, visões e diálogos interiores são representados de forma absolutamente natural” (MEDITSCH, 2005, p. 104).

Assim, a arte narrativa radiofônica possui a possibilidade de ser um amálgama da realidade e fantasia, podendo colocá-la em perfeita coesão. A cegueira do rádio, vista por Arnheim, é um conceito estético sensório pacífico, que não coloca as possibilidades do rádio enquanto agonísticas em relação às outras práticas midiáticas.

O próprio termo *cegueira* é uma menção, um norteamento, da audição via visão, impedindo a autonomia da primeira e, conseqüentemente, da linguagem radiofônica. Dessa forma, a Teoria Estética de Rudolf Arnheim não é adequada para a nossa conceituação tanto do *parergon* como da Gramática do Rádio.

A *Hörkunst* ainda é uma teoria de origem, de referência, exatamente o oposto que buscamos aqui com o nosso referencial teórico inserido na Filosofia Analítica. No entanto, seu pioneirismo não pode ser negado e sua ênfase ao ouvir deve ser uma lembrança constante ao longo da presente investigação.

2.10 Bertold Brecht e Marshall McLuhan: Diálogo e mediação

A vertente informacional da estética radiofônica, especialmente na atualidade, é a linha com maior ressonância nos estudos da área. É a construção de um arcabouço que valoriza o rádio enquanto ferramenta de união, ubiquidade e outros jargões acerca do poderio radiofônico enquanto prática midiática.

Nesta presente seção, analisaremos as duas principais referências nos estudos derivados dessa tendência: Bertold Brecht e Marshall McLuhan. O primeiro, teórico e realizador teatral, possui um dos primeiros textos acerca do papel do rádio, sendo a maioria cartas para os radialistas alemães do final dos anos 1920. Já o segundo trata o rádio dentro do amplo escopo de sua teoria, cujo auge foi alcançado nos anos 1960.

Ora, as ideias de Bertold Brecht tratam o rádio enquanto ferramenta dialogal. Brecht (2005, p. 36) acreditava que o rádio podia ser “uma coisa realmente democrática”. É interessante tomar a palavra *coisa* sob o sentido da palavra latina *res*. Ou seja, dessa forma, ver o rádio enquanto coisa democrática significa transformá-lo em um sujeito-objeto da democracia. E as duas sugestões brechtianas para isso são bem encaixadas, dentre todas as práticas radiofônicas, para o jornalismo de rádio.

A primeira é bastante simples:

Opino, pois, que vocês deveriam aproximar-se mais dos acontecimentos reais com os aparelhos e não se limitar à reprodução ou à informação. Têm que se aproximar de autênticas sessões do Reichstag e, acima de tudo, também dos grandes processos. Posto que isso representaria um grande passo adiante, haverá, seguramente, uma série de leis que tentem impedi-lo. Têm que se dirigir

à opinião pública para suprimir essas leis. O medo que os deputados têm de ser ouvidos em todo o território do Reich não pode ser menosprezado, já que é justificado, mas têm que vencê-lo, do mesmo modo que o medo que, creio, diversos tribunais mostrariam se tivessem que ditar sentenças diante de todo o povo (BRECHT, 2005, p. 37).

É interessante que Brecht vê a mediação do rádio enquanto um mecanismo ativo de apresentação dos fatos. Aqui, mais vale a transmissão da sessão do Parlamento do que a notícia seca e fria de que “houve uma sessão do Parlamento”. Isso é interessante: direito à comunicação não é apenas dar voz às margens, mas também dar ouvidos para elas. Escutar o *mainstream* e entender a situação marginal que o proletariado se encontra é, para Brecht, a melhor forma de agir. Eis aqui o estranhamento, o *Verfremdungseffekt*, que Brecht tanto busca em suas peças teatrais aplicado no rádio, ou pelo menos, no jornalismo de rádio.

Já a segunda sugestão de Brecht é um complemento interessante a esse provimento de ouvidos:

Além disso, vocês podem preparar, diante do microfone, em lugar de resenhas mortas, entrevistas reais, nas quais os interrogados têm menos oportunidade de inventar esmeradas mentiras, como podem fazer para os periódicos. Seria muito interessante organizar disputas entre especialistas eminentes. Poderiam organizar em salas grandes ou pequenas, à vontade, conferências seguidas de debate. Mas todos esses atos vocês teriam que divulgá-los claramente, com avisos prévios, entre a cinzenta uniformidade do menu diário de música caseira e cursos de idiomas (BRECHT, 2005, p. 37).

Eis aqui a busca de formação de público¹³, tal como o conceito é cunhado por C. Wright Mills em seu “problema da opinião pública”. Isso fica ainda mais claro neste outro trecho do tratado radiofônico brechtiano:

Nosso Governo tem necessidade da atividade radiofônica da mesma forma que nossa administração da Justiça. Quando Governo ou Justiça se opõem a essa atividade radiofônica, é porque têm medo e não pertencem senão a tempos anteriores à invenção do rádio, ainda não anteriores à invenção da pólvora. Desconheço, tanto quanto vocês, as obrigações, por exemplo, do Chanceler; é tarefa do rádio explicá-las, mas parte dessas obrigações é constituída pelo fato de a autoridade suprema informar à Nação, regularmente, através do rádio, sobre sua atividade e a legitimidade de sua atuação.

¹³ O público para Wright Mills (1981, p. 356): “Num *público*, como podemos entender a expressão, 1) praticamente o mesmo número de pessoas expressa e recebe opiniões. 2) A comunicação pública é organizada de tal modo que há possibilidade imediata e efetiva de responder a qualquer opinião expressa em público. A opinião formada por essa discussão 3) prontamente encontra uma saída na ação efetiva, mesmo contra – se necessário – o sistema de autoridade predominante. E 4) as instituições de autoridade não penetram no público, que é mais ou menos autônomo em suas operações. Quando essas condições prevalecem, temos um modelo de comunidade de públicos, e esse modelo se enquadra nas várias suposições da teoria democrática clássica”.

A tarefa da radiodifusão, como tudo, não se esgota ao transmitir essas informações. Além disso, tem que organizar a maneira de pedir informações, isto é, converter os informes dos governantes em respostas às perguntas dos governados. A radiodifusão tem que tornar possível o intercâmbio. Apenas ela pode organizar, em conjunto, as falas entre os ramos do comércio e os consumidores sobre a normatização dos artigos de consumo, os debates sobre altas de preço do pão, as disputas municipais. Se consideram que isso é utópico, eu lhes peço que reflitam sobre o porquê de ser utópico (BRECHT, 2005, p. 42).

Podemos, com isso, afirmar que Brecht é uma inspiração já que ele diagrama um modo para o radiojornalista agir na sociedade, reforçando sua esfera de diálogo, buscando a revolução do *status quo* através da sua prática midiática. Eis aqui a famosa frase de Brecht (2005, p. 39): “Não se deve subministrar o rádio, mas modificá-lo”.

No campo da ficção radiofônica, Brecht realizou uma série de peças, sendo sua ampla maioria peças didáticas [*Lehrstück*]. Por *Lehrstück*, a letra brechtiana entende que

a peça didática ensina quando nela se atua, não quando se é espectador. Em princípio, não há necessidade de espectadores, mas eles podem ser utilizados. A peça didática baseia-se na expectativa de que o atuante possa ser influenciado socialmente, levando a cabo determinadas formas de agir, assumindo determinadas posturas, reproduzindo determinadas falas. A imitação de modelos altamente qualificados exerce um papel importante, assim como a crítica a esses modelos por meio de alternativas de atuação (improvisação) bem pensadas (BRECHT, 1967, p. 1024).

A *Lehrstück* mais marcante e que, inclusive, chegou ser intitulada *Radiolehrstück* (peça didática radiofônica) foi *Der Ozeanflug* [*O Vôo Transoceânico*]¹⁴ de 1929.

O Vôo Transoceânico não é um estimulante, mas um meio docente. *O Vôo Transoceânico* não tem nenhum valor, se a gente se exercita com ele. Não possui nenhum valor artístico que justifique uma audição que não tenha por objetivo tal instrução. É um *objeto de ensino* e se divide em duas partes. Uma parte (as canções dos elementos, os coros, os ruídos da água e dos motores, etc.) tem a missão de possibilitar o exercício, introduzi-lo e interrompê-lo, coisa que é preferível realizar com um apartato. A segunda parte, a pedagógica (a parte do vôo), é o texto do exercício: o exercitante é ouvinte de uma parte do texto e locutor da outra. Desse modo resulta uma cooperação entre o aparato e o ouvinte, na qual importa mais a precisão que a expressão. É preciso recitar e cantar o texto mecanicamente, fazer uma pausa ao final de cada verso, ler mecanicamente a parte escutada (BRECHT, 2005, p. 38-9).

¹⁴ Inicialmente a peça era intitulada *Der Lindberghflug*, “O vôo de Lindbergh”, mas o nome foi modificado em 1949-50 por causa da provável simpatia nazista de Charles Lindbergh. Todas as menções ao nome de Lindbergh foram retiradas ou substituídas pelo nome Derudder (KOUDELA, 1987, p. 56)

Direcionado para jovens, a peça alterna a participação do público-ouvinte (enquanto ator sob a figura do coletivo) e a do rádio, caracterizando um diálogo entre o humano e o técnico:

A primeira travessia do Atlântico em um avião, por Charles Lindbergh, era, para a consciência dos contemporâneos, uma realização pioneira da técnica moderna. Brecht a interpreta como um trabalho coletivo da humanidade que, com a ajuda dessa invenção, se ergue sob o domínio da natureza. A peça didática mostra o processo através de um diálogo entre o rádio (que assume os papéis de América, cidade de Nova York, Europa, um navio, pescadores, forças da natureza) e a figura do coletivo, representada por Lindbergh (aviador). Através do papel do aviador se dá o processo de aprendizagem – ao experimentá-lo, rapazes e moças exercitam uma forma de comportamento que articula a consciência da humanidade moderna e as capacidades adquiridas por meio da técnica. O aviador deve afirmar-se diante da opinião pública, das forças da natureza e de seus limites físicos (KOUDELA, 1987, p. 55).

Dessa forma, até mesmo na ficção, o rádio para Brecht é uma ferramenta dialogal e de ação social. A tomada de consciência e o papel de vivenciar estão nas informações postas pelo rádio. O diálogo com a técnica é a maneira do homem se superar.

A relação informação e técnica posta pelo rádio se modifica com Marshall McLuhan. Em uma das passagens mais conhecidas do seu livro *Understanding Media* (1964), McLuhan chama o rádio de *tambor tribal*:

O mérito da reflexão de McLuhan sobre o rádio (...) está em trazer à tona algo que passava despercebido: o poder do rádio em retribalizar. Para explicar a inconsciência diante desses efeitos, McLuhan recorreu ao simbolismo do tambor tribal para condensar a imagem do eu que desejava comunicar: o rádio como uma tecnologia que fortalece a conexão do homem com o grupo, com a comunidade, que foi capaz de reverter rapidamente o individualismo do homem tipográfico para o coletivismo (DEL BIANCO, 2005, p. 155)

O próprio McLuhan (2005, p. 144) exemplifica isso através de uma citação de um anônimo: “Quando ouço rádio, parece que vivo dentro dele. Eu me abandono mais facilmente ao ouvir rádio que ao ler um livro”. Além disso, para o teórico canadense, esse papel do rádio só teria sido ampliado após a popularização da televisão:

Um dos muitos efeitos da televisão sobre o rádio foi o de transformá-lo de um meio de entretenimento numa espécie de sistema nervoso de informação. Notícias, hora certa, informações sobre o tráfego e, acima de tudo, informações sobre o tempo agora servem para enfatizar o poder nativo do rádio de envolver as pessoas umas com as outras. O tempo é um meio que envolve todas as pessoas por igual. As variações do tempo constituem o tópico principal do

rádio, banhando-nos em fontes de espaço auditivo – ou *lebensraum* (MCLUHAN, 2005, p. 144).

O que temos aqui é a letra mcluhaniana nos afirmando que o papel de coletivização do rádio reside na mediação feita pela informação. A informação é a batida deste *tambor tribal* que é o rádio.

Essa conceitualização, nada mais nada menos, é a explicação feita por McLuhan da “natureza tecnológica do rádio e seus efeitos sociais por meio de conceitos que permeiam *Understanding Media*, como ‘o meio é a mensagem’ e ‘os meios são extensões do homem’”, sob a égide das “duas premissas [que] presidem a epistemologia dos meios eletrônicos elaborada por McLuhan: “nos convertemos no que contemplamos” e “criamos nossas ferramentas e logo estas nos modelam” (DELBIANCO, 2005, p. 153).

Com isso, fica claro o contraponto que faz McLuhan do rádio enquanto *meio quente* e da TV enquanto *meio frio*. O rádio, por promover alto estímulo auditivo, precisava de pouco trabalho mental de seu ouvinte para compreendê-lo. O público era envolvido facilmente pelo “tambor tribal”. Já a televisão, enquanto meio frio, promovia baixo estímulo de um único sentido, precisando de maior trabalho de recepção. Assim, o rádio podia promover ou destruir personalidades. E as personalidades do rádio poderiam, fatalmente, serem desconstruídas na televisão.

Seja pelo diálogo com a técnica posto por Brecht, seja pela mediação técnica do rádio de McLuhan, esses dois exemplos-chave da vertente informacional promovem o aparelhocentrismo enquanto consequência. E não é isso que está no cerne no presente trabalho.

No entanto, é fácil ver trabalhos que tratam o rádio sob a égide do aparelhocentrismo que falam de uma “linguagem”. É a esses trabalhos – que são mais comuns que o senso comum pensa -, que o antagonismo deste presente trabalho está direcionado. A questão do rádio enquanto linguagem é a reflexão acerca do seu mecanismo (re)presentacional, e não dos jargões técnicos e “conteudistas” em língua natural (por exemplo, “modelos” de roteiro e a questão vazia do “formato”). Assim, há a necessidade de avançarmos rumo a uma situação analítica do rádio, cuja definição deve residir em uma linguagem promovida por uma necessidade lógica e não por um aparelho de origem.

2.11 Pierre Schaeffer: A estética e a linguagem das artes-relê

Dos autores citados até agora, o único que, de fato, utilizou a palavra *Estética* para fazer as suas considerações acerca do rádio foi Pierre Schaeffer em seus manuscritos de 1941-42. Como representante da vertente artística, Schaeffer leva o

rádio ao *status* de arte. E não é uma arte qualquer, mas sim uma arte mecânica: junto com o cinema, é uma arte-relê.

Sua abordagem está tão focada dentro da história da Filosofia da Arte que o próprio Schaeffer, nos aforismos iniciais dos manuscritos, resolve ponderar acerca do seu estudo estético:

Para dizer a verdade, ao intitular este livro *Ensaio sobre o rádio e o cinema: estética e técnica das artes-relê*, cometo deliberadamente um duplo disparate. No sentido clássico da palavra, falar em estética é dizer muito e muito pouco. Na acepção clássica de Baumgarten, *Aesthetica* designa a ciência do belo. Ora, meu propósito não é exatamente esse, nem o de emitir, à maneira de Kant, julgamentos estéticos: Aqueles que consideram “as formas das coisas de modo a auferir um sentimento de prazer”. Ficarei aquém de uma estética dessa natureza, ainda que meu estudo deva fornecer elementos singularmente precisos de julgamento estético. Por outro lado, é dizer muito pouco também limitar o objetivo de meu trabalho à estética enquanto “ciência, teoria, regra do belo”. Trata-se de aplicar esta pesquisa não ao belo em matéria de rádio e de cinema, mas às próprias formas do rádio e do cinema. A fórmula exata teria sido então falar de uma ciência e de uma arte do rádio e do cinema, ou de uma teoria, que Valéry define em algum lugar como “o uso do possível” (SCHAEFFER, 2010, p. 31).

Dessa maneira, a estética das artes-relê é, para Schaeffer, uma construção de uma ciência das formas do rádio e do cinema enquanto instrumentos, sendo uma junção de estudo científico com crítica artística. Nos aforismos que compõem esse estudo e que são referentes ao rádio, a letra schaefferiana se preocupa muito com a condição formal das artes-relê enquanto simulação. Isso é bem posto na comparação que Schaeffer faz do cinema e do rádio com o telégrafo:

O rádio e o cinema estão para as artes clássicas como o telégrafo está para o correio postal. O carteiro entrega-nos uma carta contendo a própria escrita de nosso correspondente. O objeto está lá, por inteiro, no envelope que ele fechou com as próprias mãos. Não há nenhuma interceptação entre o autor da remessa e seu destinatário; há uma transmissão direta de uma coisa, não só com sua forma, mas com sua matéria, enquanto o telegrama transmite apenas sinais e, da carta, apenas os signos que ela contém. Mais que isso, o telegrama traduz esses signos em sinais, essas letras manuscritas em caracteres de teleimpressor. O telégrafo simula a letra (...). O telégrafo conquistou o espaço e o tempo. Pode ser, mas o objeto mesmo escapa ao telegrama e não é transmitido senão enganoso e mutilado. O mesmo acontece no cinema e no rádio. É bom lembrar que, na origem, o rádio e o cinema são essencialmente sinais (SCHAEFFER, 2010, p. 57-8).

A condição do cinema e do rádio enquanto *sinais* coloca em evidência essa estética da forma proposta por Pierre Schaeffer. Aliás, é essa caracterização que coloca as duas práticas midiáticas enquanto artes-relê. Para entender melhor isso, precisamos

investigar as duas dicotomias que levam a letra schaefferiana a essa conclusão: o platônico mimético/fantástico e a dupla linguagem-signo/linguagem-sugestão de Frederic Paulhan.

No debate mimético e fantástico retirado do *Sofista*, de Platão, Schaeffer (2010, p. 64) faz a distinção entre a “mimética como reprodução do modelo de acordo com suas proporções” e o fantástico enquanto “aqueles que procuram obter efeitos mais realistas que os da natureza”.

Para Schaeffer, as artes-relê possuem – e, no limite, em um nível maior – o mesmo problema que as artes clássicas possuem: a busca pelo mimética causa o fantástico, ou seja, tal como conclui Platão no *Crátilo*: o artista busca a realidade tal como ela é e constrói aquilo que nada mais é que a realidade cortada por ele. Como bem lembra Schaeffer (2010, p. 66), “os atores de cinema (...) são obrigados a se maquiar com cores bem diversas das da vida para parecerem mais reais que a natureza”.

Assim, a arte aparece como perpetuamente contraditória. Desesperadamente em busca do objeto que ela teria função de restituir-nos, damo-nos conta de que sua busca é vã e mesmo absurda. Que é para nós a arte se ela nos fornece um segundo Crátilo? E que são para nós o cinema e o rádio se não acrescentam nada às imagens e ruídos cotidianos? (SCHAEFFER, 2010, p. 67).

No entanto, ao mesmo tempo que aproxima o cinema e o rádio das artes clássicas (i.e. pintura e música), Schaeffer afasta-os através da ideia de dupla função da linguagem – ou seja, de signo e de sugestão – concebida por Frederic Paulhan. Linguagem-signo seria o agrupamento linguístico dominado pela significação onde “cada signo, cada conjunto de signos possuem seus sentidos próprios” seja em si seja por via de síntese (PAULHAN, 1929, p. 154).

Já a linguagem-sugestão funciona no mecanismo da abstração. São “aquelas palavras, aquelas frases mal entendidas ou entendidas de maneira incompleta [mas que] não ficam sem efeito. Elas evocam sempre quaisquer ideias, quaisquer impressões, quaisquer imagens cuja influência, por vezes, se prolongam no espírito” (PAULHAN, 1929, p.155). É a saída da significação estrita rumando à abstração, ao enriquecimento das ideias secundárias.

Tendo isso em vista, Schaeffer afirma que o rádio e o cinema não podem ser comparáveis à pintura e à música. As artes clássicas “são um agenciamento de cores e sons, de proporções e harmonias; elas moldam diretamente seu objeto; elas jamais são úteis; elas não têm outra vocação exceto a arte. Para ser exato, a música e a pintura ‘não querem dizer nada’” (SCHAEFFER, 2010, p. 67). Elas são linguagens-sugestão.

Por sua vez, o rádio e o cinema possuem uma situação dual: transmitem sons e imagens, mas podem dizer algo, serem úteis. Assim, eles viram uma parte das artes que

utilizam a linguagem-signo como modo de expressão. No entanto, ao ter uma concepção *naïve* da linguagem, Schaeffer (2010, p. 73) acaba colocando um posicionamento secundário ao cinema e ao rádio, afinal “se a linguagem exprime a natureza das coisas, o cinema e o rádio se exprimem através de suas formas, e no sentido em que podem fazê-lo, lá onde o homem já não podia”.

Com isso, as “artes-relé são complementares às artes da linguagem, isto é, às artes que têm seu próprio instrumento de expressão: a linguagem” (SCHAEFFER, 2010, p. 73). A conclusão não poderia ser outra: “A linguagem é propriamente simbolista e idealista, ela produz signos; o rádio e o cinema são realistas e naturalistas, eles não são signos do homem, mas sinais que lhes enviam os objetos” (SCHAEFFER, 2010, p. 74).

Em sua insistência em uma estética das *formas* que definem o cinema e o rádio enquanto *sinais*, Schaeffer tira dessas duas práticas midiáticas o seu estatuto de linguagem, alvo do presente trabalho. Seu trabalho na vertente artística leva a linguagem em conta e a trata fora de um caráter sensório ou informacional; no entanto, ele acaba desprovendo o rádio e o cinema como articuladores de uma linguagem própria. Eles não são nem linguagem-sugestão, nem linguagem-signo, mas sim uma decadência da capacidade de sugestão da linguagem-signo.

Com isso, na perspectiva teórica do presente trabalho, as ideias de Schaeffer, apesar de não caírem tanto no aparelhocentrismo – apesar da ideia de *signal* de alguma ressonância similar –, não vislumbram a situação de jogo de linguagem no cerne da definição da necessidade lógica (ou seja, o *parergon*) do rádio.

2.12 R. Murray Schafer: A necessidade de metalinguagem

Ao longo do presente trabalho, as ideias de R. Murray Schafer sobre a audição e o uso de paisagens sonoras do rádio serão importantes para articular as ideias acerca do *locus* e da ação da linguagem radiofônica. Além de ser uma importante referência teórica, as ideias schafferianas valorizam dois pontos cruciais: a autonomia da audição e a valorização de práticas não-informacionais no rádio.

A vertente estética sensória de Schafer é, de certa maneira, complementar à perspectiva do presente trabalho. Inclusive, a proposta das páginas aqui traçadas está no rol de necessidades da Estética do Rádio:

Qualquer forma de arte precisa produzir uma metalinguagem, com o auxílio da qual possa ser adequadamente descrita. A poesia e a pintura são formas de arte porque possuem uma teoria da poesia e da pintura. O rádio, tal como existe no momento, não é provavelmente uma forma de arte. Falta-lhe um aparato exegético (ou até mesmo um guia de programação adequado) para a análise externa. Em *A afinação do mundo*, chamei atenção para a pobreza da crítica que lida com este rico e potente ambiente sonoro contemporâneo. O que precisamos é

de um estudo da transmissão radiofônica em termos de semiótica, de semântica, de retórica, de rítmica e de forma. Um bom programa de rádio merece a mesma atenção que um bom livro ou um bom filme. E o formato da programação deve ser tão interessante para o sociólogo ou para o antropólogo quanto o formato da própria vida. Com uma análise do rádio, uma crítica séria da radiodifusão poderia se iniciar, e com ela, sérias mudanças (SCHAFFER, 2010, p. 241-2).

Com isso, a proposta do presente trabalho, imerso na Filosofia Analítica da Linguagem, de entender como o rádio se distingue dos demais sons do mundo – sendo que a hipótese aqui formulada é a de que o rádio, em sua definição, é uma linguagem, e não um aparelho – é um pequeno pedaço da desejada metalinguagem radiofônica por Schafer.

Curiosamente, o próprio Schafer constrói pouco dessa metalinguagem. Suas teorias estéticas se concentram mais na condição sonora, deixando para o rádio um teor dual: seja de manifesto, seja caracterização enquanto *locus* ideal para o desenvolvimento dos novos paradigmas da sonoridade.

O manifesto de Schafer é contra a atual forma de fazer o rádio:

A decepção ainda viceja hoje em dia. Ela é chamada de “rádio informativo”. A sua desculpa é de conectar o ouvinte no mesmo instante aos acontecimentos vitais onde quer que estejam se produzindo neste planeta. Sua meta é a de manter tudo no fio da navalha do tempo presente. Fomos levados a supor por seus defensores (e é certo que McLuhan não é inocente em relação a isso) que o potencial do veículo se desenvolve melhor desta maneira. De fato, um potencial é desenvolvido. Mas quando o interesse por ele passa, o “rádio informativo” se torna uma moda como outra qualquer, e a moda, como Cocteau uma vez observou, é o que sai de moda (SCHAFFER, 2010, p. 242).

Assim, a antiga crença que o rádio poderia realizar a Aldeia Global de McLuhan (ou sua predecessora a Nosfera, o envoltório de pensamento em volta do mundo, de Teilhard de Chardin) pelo rádio informativo destrói as potencialidades do rádio de promover novas sonoridades. Há, para Schafer, regressão da audição, mas não tal como pensava Adorno, mas sim regressão da audição enquanto forma de promover novas experiências.

Eis aqui a busca de novos paradigmas de sonoridade por R. Murray Schafer. Um novo paradigma é a da paisagem sonora, no original, *soundscape*:

A paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico. Podemos referir-nos a uma composição musical, a um programa de rádio ou mesmo a um ambiente acústico como *paisagens sonoras*. Podemos isolar um ambiente acústico como um campo de estudo, do mesmo modo que podemos estudar as características de uma determinada paisagem. Todavia, formular uma impressão exata de uma paisagem sonora é mais difícil do que a de uma paisagem visual. Não existe nada em sonografia que corresponda à impressão instantânea que a fotografia

consegue criar. Com uma câmera, é possível detectar os fatos relevantes de um panorama visual e criar uma impressão imediatamente evidente. O microfone não opera dessa maneira. Ele faz uma amostragem de pormenores e nos fornece uma impressão semelhante à de um *close*, mas nada que corresponda a uma fotografia aérea (SCHAFFER, 2001, p. 23).

O rádio seria uma forma de promover mais paisagens sonoras e mais experiências, visando uma didática auditiva – um “ouvido pensante” tal como Schafer intitula um livro seu (SCHAFFER, 2011) – que busca a autonomia do som, a qualidade da saúde sonora e uma nova apreciação da contemporaneidade sonora da música e etc.. A letra schafferiana leva a experimentalidade sensória auditiva/sonora ao limite e o rádio é um dos *locus* (junto com a sala de aula, por exemplo) desse novo agrupamento paradigmático estético. É a busca pelo desenvolvimento de características radiofônicas adormecidas, porém sempre presentes.

Como dissemos, as ideias sensoriais de Schafer são de muito valia para o presente trabalho, especialmente sua visão da necessidade da construção de uma metalinguagem estética para o rádio e expansão para além do aparelhocentrismo radiofônico informacional. No entanto, precisamos prosseguir para atender a proposta de caracterizar o rádio enquanto linguagem dentro de um arcabouço analítico. Só que, muito provavelmente, há um autor dentro da Estética do Rádio que pode nos ajudar na leitura conjunta das ideias de Ludwig Wittgenstein que aqui interessam com as práticas radiofônicas possíveis. Seu nome: Samuel Beckett.

2.13 Samuel Beckett: O inominável, as palavras e o anti-rádio

Muito se especula acerca das relações de pensamento entre Samuel Beckett e Ludwig Wittgenstein, no entanto, há pouco material factual que demonstra uma verdadeira ligação e muita especulação. No entanto, tais especulações são bastante instigantes para o presente trabalho.

O essencialismo teve, ao mesmo tempo, a vantagem de domesticar o universo do ser, de mapeá-lo e etiquetá-lo conceitualmente, de modo que, depois de nos familiarizarmos com o mapa, (...) [ficamos] confortados. Enquanto podíamos fazer isso, a linguagem era a nossa casa, e não uma prisão, mas esse modo de pensar e de ver não é mais tão simples como antes. Para alguns, entre os quais aparentemente contam-se Beckett e os mais sensíveis de seus personagens, isso se tornou impossível. Não sei o quanto Beckett leu de Ludwig Wittgenstein, mas acho que ele teria simpatia pela descrição dada por Wittgenstein nas *Investigações Filosóficas* [§115] do modo como as formas conceituais corporificadas na linguagem podem impedir uma visão direta da realidade: “Uma imagem nos manteve presos. E não podíamos sair dela, porque ela estava em nossa linguagem, e nossa linguagem parecia repeti-la para nós inexoravelmente” (WEBB, 2012, p. 172-3).

No limite, o que temos aqui é que tanto Beckett como Wittgenstein acreditam que a realidade, tal como foi já mencionado pelo presente trabalho, é o resultado da interação entre linguagem e mundo. Essa postura, coerente com a perspectiva teórica do presente trabalho, foi adquirida pela letra beckettiana em suas etapas formacionais enquanto dramaturgo.

“Entre os novos dramaturgos da década de 50, é talvez Beckett o crítico mais agudo e feroz da linguagem. Conhecedor da obra do filósofo Fritz Mauthner (...), vai Beckett ficar alerta às imperfeições da linguagem verbal para a boa captação da realidade. E isso explica a sua arte” (BERRETTINI, 2004, p. 84). O contato de Beckett com a letra mauthneriana se deu nos seus primeiros anos, quando ainda era próximo de James Joyce. Há relatos que Beckett leu *A Crítica da Linguagem*, de Mauthner, para um Joyce à beira da cegueira.

Beckett, dentro do escopo artístico irlandês, queria superar a posição tradicionalista de Yeats e Shaw, indo mais além até mesmo que o projeto joyceano de *Finnegans Wake*. Eis aqui a conduta dos “modernos”:

Falando dos modernos, entre os quais se coloca, Beckett os define como aqueles que se deram conta da “destruição do objeto”. Diz ele:

“O artista que tomou consciência disso pode descrever o espaço que se acha entre o mundo dos objetos e ele; pode descrevê-lo como um ‘no man’s land’, como um Helesponto, ou como um vazio, conforme ele experimente ressentimento, nostalgia, ou simplesmente depressão” [“Recent Irish Poetry”, p. 70].

É uma definição da Modernidade poética. E é já a primeira manifestação ou sinal das suas manifestações sobre *sua* arte. Também a ideia da superioridade da linguagem sobre o mundo, além daquela da coincidência sempre fracassada das palavras e coisas (BERRETTINI, 2004, p. xvii).

As coincidências da letra beckettiana com a letra wittgensteiniana – seja do *Tractatus*, seja das *Investigações Filosóficas* ou mesmo dos textos intermediários – podem ser fruto da influência de Mauthner em ambos, mas isso é um assunto um tanto controverso e que foge do escopo aqui, especialmente a influência mauthneriana em Wittgenstein. O interessante aqui não é notar um Beckett wittgensteiniano, tal como nos apresenta o trabalho de Marjorie Perloff (2008) em sua leitura de *Watt*, mas sim um Beckett que dialoga com Wittgenstein, especialmente em suas peças radiofônicas. Um Beckett que talvez seja mais uma atualização analítica de Mauthner – representando, inclusive, as desavenças da letra mauthneriana com Wittgenstein – do que um “construtor de parábolas wittgensteiniana” tal como faz Perloff.

Para ver isso, é interessante notar o que seriam as semelhanças das obras de Beckett com a *Crítica da Linguagem* de Mauthner. Ora, Mauthner começa o seu livro falando de uma *tiranía da linguagem* e que a crítica da linguagem deveria denunciar tal situação: “Eu devo destruir a linguagem dentro de mim, na minha frente e atrás de mim, passo-a-passo, se eu quero ascender na crítica da linguagem, que é a tarefa mais árdua para o homem pensante; eu devo quebrar cada degrau da escada ao pisar nela. Aquele que deseja me seguir deve reconstruir os degraus para destruí-los novamente” (MAUTHNER, 1906, p.1-2).

Para Linda Ben-Zvi (1980, p. 187), eis aqui a escada retratada em *Watt* que, para aqueles que são semelhantes a Perloff, acreditam que é a escada do *Tractatus*. Aliás, no raciocínio de Ben-Zvi, há oito temas de Mauthner que são inspirações diretas para Beckett:

- (1) Pensar e falar são uma atividade;
 - (2) Linguagem e memória são sinônimos;
 - (3) Toda linguagem é metáfora;
 - (4) Não há absolutos;
 - (5) O ego é contingente; ele não existe fora da linguagem;
 - (6) Comunicação entre os homens é impossível;
 - (7) A única linguagem deveria ser linguagem simples;
 - (8) As formas mais altas de uma crítica da linguagem é o riso e o silêncio
- (BEN-ZVI, 1980, p. 187-8).

O leitor atento do *Tractatus* nota que esse caminho possibilita uma conexão com a proposição 4 (e seus derivados) do livro de Wittgenstein – sendo que, em uma das derivadas, Wittgenstein dedica a Mauthner uma rara menção¹⁵ – e com as proposições sobre a linguagem ordinária e a *práxis social* dos jogos de linguagem das *Investigações Filosóficas*.

Se concordarmos com Ben-Zvi, o que temos é que Beckett torna possível algo que teóricos como Gershon Weiler (2009) buscam: aliar Wittgenstein a Mauthner mesmo com as suas diferenças de projeto e similaridades de escopo. Dessa forma, podemos afirmar que Beckett é aquele que torna possível, em termos analíticos, pensarmos em um mauthnerismo possível de Wittgenstein. Essa influência de Mauthner seria da ordem de uma negatividade intrínseca ao amplo projeto de união entre as três fases wittgensteinianas, alvo do arcabouço teórico do presente trabalho. O mauthnerismo de Beckett demonstra o negativo de Wittgenstein, o negativo da crítica wittgensteiniana da linguagem.

¹⁵ “Toda filosofia é ‘crítica da linguagem’”. (Todavia, não no sentido de Mauthner). O mérito de Russell é ter mostrado que a forma lógica aparente da proposição pode não ser sua forma lógica real” (TLP 4.0031)

Logo, no caso do rádio, ao invés de Beckett trabalhar o que define o rádio – ou seja, o jogo de linguagem radiofônico, alvo do presente trabalho –, ele vê o componente negativo da linguagem radiofônica. Ele vê aquilo que denominaremos, lá na parte mais focada da nossa análise da linguagem do rádio através da Filosofia Analítica da Linguagem, enquanto Anti-Rádio.

Para entender isso, devemos partir do pressuposto que Beckett é o maior representante da “desconfiança [acerca] da linguagem verbal, a dúvida em relação ao seu poder de captar a realidade, de comunicar, enfim, o que dá origem a uma atitude de derisão (...). Cultor do anti-romance, é também Beckett o máximo cultor do antiteatro, ou do *teatro novo*” (BERRETTINI, 2004, p. 82-83).

À parte as pantomimas, em que predomina a linguagem visual e, em particular, a gestual, em todas as demais peças de teatro de Beckett – sem excluir a visual – está presente a linguagem sonora, que compreende vários elementos diferentes pela sua natureza e pelo papel que representam. Ao lado da linguagem verbal, da palavra articulada, está o que Claudel chamou de “voz inarticulada, o resmungo, a exclamação, a dúvida, a surpresa, todos os sentimentos humanos expressos por simples entonações”, porque, não há dúvida, esses elementos fazem parte da linguagem, exprimindo e comunicando sentimentos, em apoio às palavras, ou mesmo isolados. E a linguagem musical e a linguagem dos ruídos completam a parte sonora do teatro de Beckett, presente ao lado da visual, e predominante nas peças radiofônicas, substituindo a visual, pois permite, entre outras, evocar ambientes, criar atmosferas, graças ao seu poder de sugestão (BERRETTINI, 2004, p. 82).

Essa substituição da linguagem visual pela música em ruídos na estética radiofônica de Beckett não coloca uma mudança de função. A música e os ruídos – ou seja, no limite, o som radiofônico – está para Beckett tal qual uma imagem, sem uma autonomia sonora plena. Sobre isso, Martin Esslin descreve algo capital sobre a produção de *All That Fall*, peça radiofônica de Beckett; descrição essa que merece longa citação e leitura atenta da nossa parte:

Tematicamente, *All That Fall* claramente se conecta com o último trabalho anterior de Beckett em inglês, *Watt*. O elenco de gentis decadentes tipos irlandeses, o meio social provincial, até mesmo a estação de trem pertencem ao mesmo mundo. Mas, se por um lado *Watt* ainda é narrado em uma maneira clinicamente fria e objetiva, a ação de *All That Fall* é experienciada pela subjetividade do ouvinte através do ponto de vista de Maddy Rooney. É precisamente a natureza do meio radiofônico que torna possível a fusão da ação dramática externa (enquanto distinta dos monólogos totalmente internalizados da trilogia narrativa que seguiu *Watt*) com sua refração e distorção no espelho de uma completa experiência subjetiva. No rádio, a ação dramática é posta diretamente na mente e na imaginação do ouvinte. O microfone se torna os próprios ouvidos do ouvinte. E esses ouvidos podem ser direcionados tanto para o mundo exterior ou para o interior para pegar um monólogo interno; de fato,

eles podem dar poder ao ouvinte para experienciar o mundo externo subjetivamente com os ouvidos do personagem da peça.

Através do uso de perspectivas acústicas, o escritor radiofônico e o diretor podem claramente transmitir para o ouvinte de quais ouvidos, de qual ponto de vista subjetivo, ele está testemunhando a ação e, de fato, em qual mente ele supostamente está. Assim, através do uso de sons estilizados e distorcidos, o rádio pode criar uma realidade subjetiva no meio do caminho entre os eventos objetivos experienciados e a reflexão subjetiva deles dentro da mente do personagem que os experimenta – meio do caminho entre consciência desperta e estado de sonho, meio do caminho entre fato e fantasia, até mesmo alucinação. Logo se o sujeito experimenta tais estados, torna-se difícil de decidir se sua experiência é realidade ou fantasia, assim o dramaturgo radiofônico pode manter o ouvinte em um estado de incerteza. Em *All That Fall*, o progresso de Maddy Rooney por Boghill Station tem uma qualidade de pesadelo; pode ser, de fato, um mau sonho. Eventualmente, através de diversos meios sutis, o autor consolida que estamos na mente de um personagem para o qual a realidade objetiva é, em si, um tipo de pesadelo perpétuo.

Apenas o rádio entre todos os meios dramáticos podem criar esse tipo de efeito, esse tipo peculiar de suspense dramático. Diferente de um meio visual, que apresenta uma multitude de elementos descritivos em cada figura instantânea, o rádio – tal como a música – existem em uma dimensão temporal sozinha e devem construir sua figura [*picture*] de uma maneira linear, acrescentando um elemento descritivo após o outro. A informação gradualmente emerge, pode ser contida e, então, dramaticamente revelada.

(...). Longe de ser um meio cego, o rádio (*pace* Marshall McLuhan) é um meio intensamente visual. A natureza da consciência humana e de seu aparato sensorio é predominantemente visual e, inevitavelmente, compele a ele pensar e imaginar em imagens visuais. A informação que chega para ele através dos outros sentidos é instantaneamente transformado em termos visuais. E experiências aurais, que incluem a riqueza imensa da linguagem bem como o som musical e natural, são os meios mais efetivos de produzir imagens visuais. Essas imagens, além disso, ao ser geradas por cada ouvinte individual, possuem a vantagem de serem totalmente satisfatórias para ele. Não há nenhum perigo de a imagem vista não encaixar naquilo que ele esperava – tal como acontece normalmente no teatro ou no cinema (ESSLIN, 1982, p. 130-2).

Esslin demonstra, em relativamente poucas linhas, toda a condição da linguagem radiofônica em Beckett. É uma linguagem que possui sua condição figural, mas não sua autonomia enquanto som. É um som metaforizado, figurativizado em imagem. É o rádio construindo seu potencial naquilo que ele não pode construir.

Eis aqui o poder dessa teoria que entra na vertente artística da Estética Radiofônica: Beckett faz o anti-romance, o anti-teatro e o anti-rádio. Um rádio que constrói os limites de seu mundo nos negativos de sua linguagem, sendo o perfeito negativo em matéria de rádio da Proposição 5.6 do *Tractatus*.

Por isso que é tão interessante discutir Beckett com Wittgenstein, um é o reflexo em um espelho escuro do outro. Beckett é o Mauthner que consegue rivalizar com a

letra wittgensteiniana. É o *Bild* negativo do *Tractatus*, a negatividade do jogo de linguagem.

Tal reflexão sobre Beckett nos coloca uma necessidade: se queremos buscar a autonomia do rádio enquanto linguagem, buscar a sua definição, aquilo que o distingue dos demais sons do mundo, precisamos sair da Estética, sempre lembrando da proposição 6.421 do *Tractatus* sobre a questão da Ética e da Estética. Afinal, como diz a proposição que deflagra essa: “Todas as proposições são de igual valor” (TLP 6.4).

Com isso, para entender o rádio enquanto linguagem precisamos entender o propósito enquanto *necessidade lógica*. Assim precisamos sair da Estética do Rádio para partir para algo que condiz com aquilo que vimos com os Antiessencialistas, bem como com o arcabouço teórico da Filosofia Analítica da Linguagem aqui proposto. Há a necessidade de ver o Rádio, mesmo em seu caráter mais “artístico”, diante do escopo de uma Analítica do Rádio.

CAPÍTULO 3: A linguagem do *parergon*

O nosso percurso até aqui nos indicou que a escritura que permite a linguagem do rádio se distinguir entre os demais sons do mundo reside no *parergon* e no jogo dele com o *ergon*. Além disso, vimos que esse *parergon* é o espaço de uma lógica de linguagem, o jogo de linguagem, essencial para o seu papel de recorte, no nosso caso, da linguagem radiofônica. Essa seria a tarefa de uma Analítica do Rádio.

Assim, nas próximas páginas, investigaremos o conceito de jogo de linguagem, cunhado por Ludwig Wittgenstein, para observar a sua centralidade na análise do *parergon* do rádio. Aqui, tanto a letra das *Investigações Filosóficas* e outros escritos acessórios serão analisados como iremos contrastá-los com os itens anotados no capítulo 2 para verificar a situação de encaixe entre *parergon* e jogo de linguagem.

Depois disso, tal como já adiantamos, iremos ver se o conceito de jogo de linguagem basta para uma ideia de uma gramática do rádio. Aqui será o momento de entrada do pensamento lyotardiano para mostrar uma situação de movimentos nos jogos de linguagem: o diferendo.

Refletindo jogo de linguagem e diferendo poderemos ver como a gramática de uma prática midiática (no nosso caso, a do rádio) reside em uma interação combinatória entre *parergon* e *ergon*. Vislumbrar essa relação é o objetivo final desse capítulo, preparando o arcabouço teórico que utilizaremos para analisar o *corpus* radiofônico aqui presente.

3.1 O jogo de linguagem

Conceito-chave das *Investigações Filosóficas*, o jogo de linguagem é considerado um marco no grande escopo filosófico conhecido como virada linguística. Apesar de ser vinculado ao livro citado, a conceituação apareceu em diversos escritos de Ludwig Wittgenstein pós-*Tractatus* que são conhecidos hoje pelos nomes de *Livro Azul*, *Livro Castanho*, *Gramática Filosófica*, *Aulas sobre as Fundações da Matemática*, entre outros.

Os grandes aspectos desse projeto do “segundo” Wittgenstein se centram, além do jogo de linguagem, na questão do ar familiar [*Familienähnlichkeit*], da gramática, do significado enquanto uso e da própria noção de seguimento de regras. Todos esses conceitos se inter-relacionam e ajudam na definição – ou, pelo menos, no questionamento – do que seria filosofar na busca por jogos de linguagem.

Uma das principais mudanças que encontramos do *Tractatus* para o chamado Wittgenstein das *Investigações Filosóficas* é que a linguagem não deve ser vista enquanto uma entidade coesa, unitária. A metáfora certa para o *locus* geral da linguagem seria de uma cidade.

Pergunte-se se nossa linguagem é completa; - se o foi antes que lhe fossem incorporados o simbolismo químico e a notação infinitesimal, pois estes são, por assim dizer, os subúrbios de nossa linguagem. (E com quantas casas ou ruas, uma cidade começa a ser cidade?) Nossa linguagem pode ser considerada como uma velha cidade: uma rede de ruelas e praças, casas novas e velhas, e casas construídas em diferentes épocas; e isto tudo cercado por uma quantidade de novos subúrbios com ruas retas e regulares com casas uniformes (IF, §18).

Essa construção da cidade enquanto uma metáfora apenas demonstra como somos submetidos a diversos jogos de linguagem na tessitura da nossa realidade, não existindo assim um grande espelho linguístico da realidade. Cada um desses jogos de linguagem possuem suas próprias regras onde tanto relação interna (entre regras de um dado jogo de linguagem) e relação externa (entre jogos de linguagem) são dados pela própria questão do ar familiar. Não há fronteiras definidas entre regras e, principalmente, entre jogos tal como não podemos dizer o que em uma cidade é novo ou velho.

Mas, afinal o que é o jogo de linguagem? O próprio Wittgenstein não dá uma definição muito clara do que seria o conceito, até porque isso iria contra o próprio espírito analítico posto pelas *Investigações Filosóficas*: o da fluidez das considerações da linguagem em contraposição ao pictorialismo do *Tractatus*.

O parágrafo 23 das *Investigações* normalmente é o mais citado enquanto definição dos jogos de linguagem. No entanto, como poderemos ver abaixo, o trecho está mais vinculado à questão da pluralidade dos jogos de linguagem e das unidades linguísticas e não de sua definição:

Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes de emprego daquilo que chamamos de “signo”, “palavras”, “frases”. E essa pluralidade não é nada fixa, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos. (Uma imagem aproximada disto pode nos dar as modificações da matemática.)

O termo “*jogo* de linguagem” deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida. Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros:

Comandar, e agir segundo comandos –

Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas –

Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho) –

Relatar um acontecimento –

Conjeturar sobre o acontecimento –

Expor uma hipótese e prová-la –

Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas –

Inventar uma história, ler –

Representar teatro –

Cantar uma cantiga de roda –

Resolver enigmas –
Fazer uma anedota; contar –
Resolver um exemplo de cálculo aplicado –
Traduzir de uma língua para outra –
Pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar
– É interessante comparar a multiplicidade das ferramentas da linguagem e seus modos de emprego, a multiplicidade das espécies de palavras e frases com aquilo que os lógicos disseram sobre a estrutura da linguagem (E também o autor do *Tractatus Logico-philosophicus*) (IF, §23).

Tal como bem pontuam Baker e Hacker (2005b, p.62), o mais próximo que Wittgenstein dá de uma definição de jogo de linguagem está no parágrafo 7 das *Investigações Filosóficas*:

Na práxis do uso da linguagem (do §2), um parceiro enuncia as palavras, o outro age de acordo com elas; na lição de linguagem, porém, encontrar-se-á *este* processo: o que aprende *denomina* os objetos. Isto é, fala a palavra, quando o professor aponta para a pedra. – Sim, encontrar-se-á aqui o exercício ainda mais simples: o aluno repete a palavra que o professor pronuncia – ambos processos de linguagem semelhantes. Podemos também imaginar que todo o processo do uso das palavras [na linguagem] em §2 é um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna. Chamarei esses jogos de *jogos de linguagem*, e falei muitas vezes de uma linguagem primitiva como de um jogo de linguagem. E poder-se-iam chamar também de jogos de linguagem os processos de denominações das pedras e da repetição da palavra pronunciada. Pense nos vários usos das palavras ao se brincar de roda. Chamarei também de “jogos de linguagem” o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada (IF, §7).

O que temos aqui já é um resultado de uma reflexão de Wittgenstein que não aparece claramente na letra das *Investigações Filosóficas*. Tal como indicam Baker e Hacker (2005a, p.46), Wittgenstein, em seu retorno à atividade filosófica na década de 1930, ficou interessado na polêmica entre Frege e os chamados formalistas (Heine, Thomae e Weyl).

Esses formalistas acreditavam que a aritmética era um jogo com signos sem conteúdo jogados com regras combinatórias. Há aqui uma analogia entre números e as peças de xadrez, onde os dois são apenas signos externos de um conjunto de regras, de uma função.

O jogo de linguagem de Wittgenstein resulta da reflexão que ele faz junto ao Círculo de Viena acerca desse debate. Wittgenstein acaba tomando o lado dos formalistas e ampliando a analogia entre linguagem – tal como é oportuno lembrar, na tradição fregeana, a investigação da aritmética é uma investigação dos fundamentos da linguagem – e xadrez.

Há assim um vislumbre de Wittgenstein daquilo que forma um tripé constitutivo para o jogo de linguagem: regras, gramática e cálculo. Baker e Hacker, analisando a

totalidade da obra wittgensteiniana, relataram os pontos formativos desse tripé na analogia entre linguagem e xadrez, que reforça a posição dos dois primeiros pés e questiona o caráter do cálculo nesse tipo de formulação.

Se a linguagem é concebida como um cálculo lógico-sintático, a analogia com o xadrez pode iluminar importantes pontos.

(i) As regras do xadrez não possuem fundações e não podem ser justificadas por uma referência à realidade. Elas são autônomas; nada, além de nossas decisões, ditam elas. Similarmente, ele [Wittgenstein] agora defende que, as regras da linguagem não possuem fundações. Nem são elas *necessitadas* inefavelmente enquanto condição de possibilidade de representação pela forma alegada do mundo.

(ii) As regras do xadrez, não sendo respondíveis por nenhuma realidade, podem ser diferentes. Mas se você muda as regras, você muda o jogo. “Perdendo Xadrez” [*Losing Chess*] é um jogo diferente do xadrez. Assim também, as regras da linguagem são, no sentido requisito, arbitrárias. Elas poderiam também ser diferentes. Mas assim as palavras iriam significar outra coisa.

(iii) As regras do xadrez são constitutivas do jogo. Elas são para ser distinguidas das regras estratégicas que nos dizem qual é a melhor maneira de movimentar as peças de alguém para vencer. Similarmente, as regras da gramática (no uso idiossincrático do termo por Wittgenstein) determina o que faz sentido, não o que é verdadeiro ou o que é útil a se dizer. Eles são constitutivos dos significados das expressões.

(iv) As regras do xadrez determinam os movimentos possíveis de uma peça de xadrez. Similarmente, a sintaxe lógica de uma palavra determina seu lugar na gramática, suas possibilidades combinatórias lógico-sintáticas. Tudo que falta é atribuição de sentido, i.e., método de aplicação.

(v) É o método de aplicação que diferencia a linguagem (e a matemática aplicada) do xadrez (e a matemática pura) (BAKER & HACKER, 2005a, p. 47-8).

Dessa forma, estamos envolvidos em jogos de linguagem que são baseados em duas situações: no cálculo enquanto uso (não há uma maneira bem definida de calcular, há apenas o jogar o jogo de linguagem, ou seja, no limite, o significado está no uso e não em um substrato de realidade) e na obediência de regras enquanto pluralidade do seu seguimento (não há uma maneira certa de jogar o jogo de linguagem).

O jogo de linguagem é, antes de tudo, um método para observar a inserção linguística na vida, sendo ela formada por diversos setores com gramáticas próprias. Vivenciamos cada um desses setores ao usar um determinado jogo de linguagem. Nos termos que interessam o presente trabalho: quando falamos ou ouvimos (ou imaginamos falar, imaginamos ouvir, imitamos falar, imitamos ouvir, entre outras variáveis de falar e ouvir) a linguagem radiofônica estamos jogando esse jogo de linguagem.

Aqui se torna interessante a leitura de Jean-François Lyotard acerca do jogo de linguagem. A visão do filósofo francês une o conceito de jogo de linguagem a algumas

considerações que o presente trabalho fez no final do capítulo dois ao atualizar o conceito de *parergon* à maneira linguística

O que ele [Wittgenstein] quis dizer por esse termo [jogos de linguagem] é que cada uma das várias categorias de enunciados pode ser definida nos termos de regras que especificam suas propriedades e usos aos quais elas podem ser colocadas – exatamente na mesma maneira que o jogo de xadrez é definido por um conjunto de regras determinando as propriedades de cada uma das peças, em outras maneiras, a maneira própria de mexê-las (LYOTARD, 1984, p. 10).

Depois de definir o jogo de linguagem à sua maneira, Lyotard realiza três observações importantes acerca do conceito que merecem uma atenção detalhada aqui. “A primeira é que as regras deles não carregam sua própria legitimação sendo objetos de um contrato, explícito ou não, entre jogadores (que não significa dizer que os jogadores inventaram as regras)” (LYOTARD, 1984, p. 10).

Nessa primeira observação, Lyotard destaca um traço importante, algo que poderíamos chamar de função social do jogo de linguagem. Jogar um jogo de linguagem não é uma atividade solta no campo do mundo. Fazê-lo significa aceitar toda uma visão social (i.e. dos demais jogos de linguagem) dessa linguagem específica e não apenas seguir as regras, mas também o que elas representam.

Isso, no caso do rádio, adquire um lado deontológico importante que radicaliza ainda mais a queda do aparelhocentrismo na análise do rádio: não basta transmitir algo que será ouvido em um aparelho-receptor chamado rádio, precisa ser feito algo pela linguagem radiofônica.

Um bom exemplo disso ocorre quando programas de televisão têm o seu áudio transmitido no rádio, tentando se passar por um programa de rádio. No Brasil, isso normalmente acontece com os programas de propaganda política gratuita. Um programa que não foi feito com a linguagem radiofônica (i.e. não foi feito dentro do jogo de linguagem do rádio) não é legitimado como tal socialmente. Torna-se apenas mais um som transmitido ou pior um som de televisão transmitido¹⁶.

“A segunda é que se não há regras, não há jogo, mesmo a mudança infinitésima de uma regra altera a natureza do jogo; que um ‘lance’ ou enunciado que não satisfaz as

¹⁶ Durante algum tempo na primeira década do século XXI, a rádio CBN de São Paulo transmitia, simultaneamente no mesmo horário da TV, o programa televisivo da Rede Globo, o *talkshow Programa do Jô*. Depois, no começo da segunda década do século XXI, a rádio Bandeirantes AM-FM de São Paulo resolveu transmitir, simultaneamente no mesmo horário da TV, o programa televisivo da Rede Bandeirantes, o programa de Variedades *CQC – Custe o que Custar*. O acervo de José Castellar, autor brasileiro de Rádio e TV, mantido pelo Prof. Dr. Eduardo Vicente (CTR-ECA-USP), apresenta roteiros da década de 1950 que indicam que essa prática também era comum no começo da televisão no Brasil. Essas práticas são uma experiência radiofônica estranha para os ouvintes, que tornava o aparelho de rádio análogo a um aparelho de televisão onde só o áudio funcionasse.

regras não pertence ao jogo que elas definem” (LYOTARD, 1984, p. 10). Aqui, mais uma vez o exemplo radiofônico citado acima é pertinente.

Além disso, nessa segunda observação, Lyotard escreve uma nota de rodapé bastante interessante. Ele compara o “se não há regras, não há jogo” de Wittgenstein com a definição de Von Neumann e Morgenstern (1953, p. 49) que “um *jogo* [*game*] é simplesmente a totalidade das regras que o descreve”.

Acertadamente, Lyotard (1984, p. 88) faz a ressalva que “essa formulação é estrangeira ao espírito de Wittgenstein, para qual o conceito de jogo não pode ser dominado por uma definição, já que a definição é, em si, um jogo de linguagem”. No entanto, tal analogia indica um campo que será explorado pelo próprio Lyotard e que será central para o presente trabalho. Analisaremos isso melhor nas próximas páginas, especialmente no capítulo 4.

Retornando às observações de Lyotard ao jogo de linguagem de Wittgenstein, a última é que será de maior importância para o projeto filosófico lyotardiano: “cada enunciado deve ser pensado como um ‘lance’ no jogo. Essa última observação nos traz o primeiro princípio que baseia nosso método como um todo: falar é lutar, no sentido de jogar e os atos de fala [*speech acts*] caem no domínio de uma agonística geral” (LYOTARD, 1984, p. 10).

Novamente, a definição de lance de Lyotard é inspirada por Von Neumann e Morgenstern (1953, p. 49) que afirmam que “cada instância particular na qual um jogo é jogado – de uma maneira particular – do começo ao fim, é um lance [*play*]”. A questão de um lance no jogo de linguagem marcará a análise de Lyotard e reforçará algo que já dissemos antes: um jogo de linguagem implica um agonismo. Agonismo esse que coloca a definição das coisas em uma contenda.

Antes de nos aprofundar nisso, é interessante pensar o quão pouco Wittgenstein falou sobre o lance no jogo de linguagem. Tirando a exemplificação feita no §2 das *Investigações Filosóficas* sobre o jogo da linguagem do construtor – e mencionada diversas vezes ao longo da obra –, não há muito mais do que se observar de “lances” no jogo da linguagem no escopo da letra wittgensteiniana.

Na realidade, para o próprio Wittgenstein, não havia tanta necessidade em analisar esse lado da gramática dos jogos de linguagem. Seu foco nos jogos de linguagem estava mais na questão das próprias regras e no vislumbre delas enquanto funções, visão essa que a analogia com o xadrez trouxe.

Como fica claro, seu interesse por regras do jogo de linguagem está focado nas posicionalidades dos enunciados, das palavras. Um lance não é isso, um lance está focado no jogar com essas posicionalidades.

A montagem de Wittgenstein pelas posicionalidades dos enunciados e suas relações de significação, usando o xadrez enquanto analogia, o faz, para Roy Harris (1988), próximo das visões de Ferdinand de Saussure. Vejamos o trecho das *Investigações Filosóficas* no qual Wittgenstein faz sua reflexão sobre esse tema:

Reconhecemos que aquilo que chamamos de “frase”, “linguagem”, não é a unidade formal que me represento, mas a família de estruturas mais ou menos aparentadas entre si. – Mas, então, o que acontece com a lógica? (...) A filosofia da lógica não fala das frases e das palavras em um sentido diferente do que lhe damos na vida ordinária, por exemplo, quando dizemos: “Eis aqui escrita uma frase chinesa” ou “Não, isto parece apenas um signo de escrita, mas é um ornamento” etc. Falamos dos fenômenos espaciais e temporais da linguagem, não de um fantasma fora do espaço e do tempo. [Nota marginal: Pode-se interessar apenas por um fenômeno, de diferentes modos.] Mas falamos deles tal como falamos de figuras do jogo de xadrez, indicando suas regras, e não descrevendo suas propriedades físicas. A questão “o que é realmente uma palavra?” é análoga a “o que é uma figura de xadrez?” (IF, §108).

Já no *Curso de Linguística Geral*, vemos algo muito parecido:

No que concerne à Linguística interna, as coisas se passam de modo diferente: ela não admite uma disposição qualquer; a língua é um sistema que conhece somente sua ordem própria. Uma comparação com o jogo de xadrez fará compreendê-lo melhor. Nesse jogo, é relativamente fácil distinguir o externo do interno; o fato de ele ter passado da Pérsia para a Europa é de ordem externa; interno, ao contrário, é tudo quanto concerne ao sistema e às regras. Se eu substituir as peças de madeira por peças de marfim, a troca será indiferente para o sistema; mas se eu reduzir ou aumentar o número de peças, essa mudança atingirá profundamente a “gramática” do jogo (SAUSSURE, 1997, p. 31-2).

O vislumbre por posicionalidades é o vislumbre da parte funcional da gramática e essa postura de Wittgenstein e Saussure representa um ponto extremamente importante para a virada filosófica na filosofia.

Igualmente para Saussure e Wittgenstein, o erro fundamental do nomenclaturismo é supor que o apelo a algo fora do jogo de xadrez é necessário para exemplificar a significação e a função das peças. Não só esse apelo é desnecessário, mas também iria engendrar uma profunda falha para definir o que o xadrez é. Da mesma maneira, o apelo que fica fora da linguagem para explicar a significação e a função dos elementos linguísticos engendra uma profunda falha para definir o que é a linguagem (HARRIS, 1988, p. 25).

Além de ver o jogo de linguagem através de funções, as regras permitem à investigação wittgensteiniana ver que existência, uso e cumprimento das regras são coincidentes ao jogar do jogo de linguagem. Essa distinção entre atitudes de regra não

deve ser feita, especialmente quando pensamos nos enunciados que compõem dado jogo.

Dois pontos são dignos de nota: (i) o conceito de regra se interpenetra com os conceitos de ser guiado por uma regra, de justificar e criticar ações em referência a uma regra, com ensinar técnicas, com descrever comportamentos nos termos de regras que os define e com dar explicações de comportamento em termos de razões, objetivos e propósitos. (ii) A relação entre uma regra e um ato que entra em acordo com ela é interno. A própria regra determina o que entra em acordo e o que entra em conflito com ela. Entender uma regra é saber o que entra de acordo com ela. Esse é o corolário desses dois pontos que o conceito de agir de acordo com a regra não deve ser pensado enquanto logicamente anterior ao conceito de seguir uma regra. Na ausência de atividades organizadoras e normativas distintas das práticas de seguir regras, não haveria tal coisa como regras (e, assim, sem possibilidades de acordar ou conflitar com regras) (BAKER & HACKER, 2009, p. 136).

Só que o uso de uma dada linguagem só pode ser pensado enquanto regra? Só isso compõe uma gramática, no nosso caso, do rádio? Interessante lembrar aqui, enquanto provocação, que Wittgenstein em *Gramática Filosófica* definiu claramente que a gramática de uma dada linguagem é a indicação de seus usos.

Antes que possamos responder esse questionamento, vale a pena investigarmos o uso dos jogos de linguagem no pensamento de Lyotard e como ele responde sua provocação acerca do *lance*, desse jogar o jogo de linguagem, enquanto um uso claro seja enquanto enunciados ou atos de fala.

Talvez aqui tenhamos encontrado a resposta para essa provocação de Wittgenstein: “O que ocorre quando alguém pergunta: quando você *sabe* jogar xadrez? Sempre? Ou enquanto você faz um lance? E durante cada lance ou a partida inteira? – E como é estranho que saber jogar xadrez precise tão pouco tempo, e uma partida muito mais” (IF §151(b)).

3.2 Diferendo: a aposta linguística

A filosofia de Jean-François Lyotard pode ser dividida em um falso começo seguido por três períodos. Após um flerte com a Fenomenologia, seu falso começo, Lyotard passou a década de 1970 se baseando em uma mistura em voga no pensamento francês: Freud e Marx. Esse período, o primeiro, possui *Discours, figure* como principal obra. Esses temas seriam ressignificados em seu terceiro período, marcado pelo *O Inumano*, que começa nos idos dos anos 1980 até sua morte em 1998. A razão da existência desse terceiro período se deve ao período que interessa ao presente trabalho: o segundo, de 1979 a 1986.

Em um período marcado, basicamente, por quatro livros – *La Condition postmoderne* (1979, conhecido como *A Condição Pós-moderna*), *Au juste* (1979, em co-autoria com Jean-Loup Thébaud, tradução livre: *Jogando*), *Le Différend*¹⁷, (1983, conhecido como *O Diferendo*) e *Le Postmoderne expliqué aux enfants* (1986, conhecido como *O Pós-moderno explicado às crianças*) –, Lyotard promove uma interessante junção entre filosofia continental, sua origem, e a filosofia analítica, especialmente com o Wittgenstein das *Investigações Filosóficas*.

Naquele que seria conhecido como seu livro mais famoso, *A Condição Pós-moderna*, Lyotard utiliza a palavra *pós-moderno* para descrever as condições do conhecimento nas sociedades altamente desenvolvidas. No livro são as grandes narrativas, *metanarrativas*, que legitimam o conhecimento na modernidade e a sua decadência em uma fase pós-moderna.

Ele identifica duas pragmáticas claras de saberes em nossa sociedade. A uma delas, considerada mais de base, é denominada enquanto *saber narrativo*. A outra, beneficiada-prejudicada-modificada pela condição pós-moderna, recebe o nome de *saber científico*.

Os dois saberes possuem um conjunto bem definido de jogos de linguagem, no sentido wittgensteiniano do termo, caracterizando-os e delimitando as formas de laço social proporcionado por eles. Ao longo dos capítulos 6 (saber narrativo) e 7 (saber científico) de *Condição Pós-moderna*, Lyotard se dedica a relacionar o *set*¹⁸ de cada saber.

Assim, o saber narrativo é formado, basicamente, por cinco itens: (1) *Bildungen*, ou seja, histórias de formação que se miram no exemplo de um herói aprendendo com seus sucessos (aprendizado positivo) e fracassos (aprendizado negativo). É a forma de uma sociedade definir os seus critérios de competência, bem como avaliá-los; (2) pluralidade de jogos de linguagem. Não há universais e as diferenças mais banais (tal como o clima ou quem fala) mudam as condições do *set*; (3) No entanto, há uma forma legitimada de transmissão, normalmente aquela que diz “conto a história que escutei, eu mesmo, do protagonista ou de algum pilar sábio da sociedade; (4) A narrativa possui uma relação temporal não só enquanto ritmo, mas enquanto cerimônia e consumo. Certas histórias só podem ser contadas em determinada época do ano, por exemplo; e

¹⁷ Por causa de sua estrutura, trataremos *Le Différend* (LYOTARD, 2007) em citações tal como as obras de Wittgenstein. Ex: (LD, §188).

¹⁸ Utilizamos o termo inglês *set* para deixar, especialmente na questão dos saberes, uma pluralidade de significações válidas, possíveis e coincidentes nesses casos lyotardianos. Assim, *set* é tanto o conjunto de regras que definem o conjunto desses jogos de linguagem como é o *tabuleiro* onde o conhecimento é posto em jogo social, bem como o *conjunto* de características bem ao estilo da *set theory* e/ou da *game theory*.

(5) A função final delas, no limite social, não é busca de legitimidade, mas sim rememoração do passado.

Já outros cinco itens formam o saber científico: (1) um único jogo de linguagem: a denotação. Ele que define o valor-verdade; (2) ausência de laços sociais; (3) externalidade do referente, bem como dos pares. “Aqui, em contraste com o jogo narrativo, a pessoa não precisa saber o que o conhecimento disse que ele é (LYOTARD, 1984, p. 26); (4) “Uma declaração da ciência não ganha validade apenas pelo fato de ter sido reportado”. Há a necessidade de argumentos, provas e a falsabilidade (LYOTARD 1984, p. 26); e (5) implica uma temporalidade diacrônica formada por memória e projeto, revisão bibliográfica e hipótese.

Em suas obras posteriores, tal como *Le Différend* e *Au Juste*, a questão dos saberes e do conhecimento continua à prova. No entanto, a questão da política parece escapar do jogo desses dois saberes. Em *Au Juste*, por exemplo, há um debate interessante entre Lyotard e Jean-Loup Thébaud sobre a massificação.

Aqui, Lyotard (*apud* LYOTARD & THÉBAUD, 2008, p. 94) se questiona se “uma política regulada por tal ideia de multiplicidade é possível? É possível decidir de uma maneira justa nessa, e de acordo a essa, multiplicidade?”.

Ao não conseguir definir pela mera análise da política, Lyotard recorre para explicá-la pela via dos jogos de linguagem que regem nossa sociedade. Assim, as “minorias não são montagens sociais; elas são territórios de linguagem. Cada um de nós pertence a várias minorias, e o que é mais importante, nenhuma delas prevalece. É só assim que podemos dizer que a sociedade é justa. [Mas] pode haver justiça sem a dominação de um jogo [de linguagem] sob os outros?” (LYOTARD *apud* LYOTARD & THÉBAUD, 2008, p. 95).

É interessante que Lyotard constrói um paradoxo: a regra do jogo de linguagem da multiplicidade, da massificação, é que nenhum grupo social – que são jogos de linguagem – prevaleça, construindo a justiça. No entanto, ela, ao buscar a justiça, quebra sua própria regra, pois é um jogo de linguagem que prevalece sobre os outros.

Dessa forma, Lyotard desvela a massificação enquanto uma das metanarrativas que regem a modernidade, uma das metaprescrições que regulam a totalidade da coletividade social. Dessa forma, Lyotard, ao mesmo tempo, nega as conclusões de Habermas e de Luhmann, “rascunhando o desenho de uma política que respeita tanto o desejo de justiça e o desejo pelo desconhecido” através da compreensão dos jogos de linguagem enquanto são jogos de não-zero soma (LYOTARD, 1984, p. 67).

Essa conclusão de que os jogos de linguagem são jogos de não-zero soma será de grande importância para o presente trabalho que busca a definição de como o rádio

se recorta dos demais sons do mundo, a gramática da linguagem radiofônica. No entanto, isso será melhor trabalhado mais adiante.

Retornando a Lyotard, vemos que, com isso, ele desenha algo que é mais bem referenciado em *Le Differend*: a questão da política enquanto um saber com metarregras. Podemos classificá-lo como um saber mais de base, um saber-práxis que é vital nas formas de ação da linguagem. Como Lyotard não o denomina em seus livros – até porque ele não se limita à política, mas também a qualquer situação de saber com função-práxis –, será denominado aqui enquanto *saber performativo*.

O *saber performativo* é o campo dos diferendos, dessas *phrases* (enunciados, *logos*) em disputa e das estratégias de como jogar os jogos de linguagem. É uma aposta e/ou uma estratégia como jogar tais jogos, caracterizando-os assim enquanto um saber de base. Neste ponto,

você não brinca com a linguagem. E nesse sentido não há jogos de linguagem. Há apostas amarradas a gêneros do discurso. Quando essas apostas são alcançadas, nós falamos em sucesso. Há conflito, então. O conflito, no entanto, não é entre humanos ou entre qualquer entidade; na verdade, ele resulta de enunciados [*phrases*]. (...). Não importa qual é o regime, todo enunciado é, em princípio, o que está apostado em um diferendo entre gêneros do discurso (LD, § 188).

Isso que possibilita Lyotard dizer que “tudo é político se a política é a possibilidade do diferendo na ocasião de menor relação. Política não é tudo, apesar de que ela acredita que é um gênero que contém todos os gêneros. Não é um gênero” (LD, §192). Assim, ele é *performativo* no sentido de conseguir instaurar o agonismo.

Aliás, veremos como a dimensão do diferendo também está nos outros saberes, pois ele reside nas estratégias dos jogos de linguagem. Sua presença no *saber performativo* é apenas acentuada graças à característica metalinguística desse último. O *saber performativo* é o que seria de mais cru no jogo dos jogos de linguagem. Até mesmo o silêncio, é uma possibilidade de lance, de aposta, representada pelo diferendo.

O diferendo é o estado instável e instantâneo da linguagem quando algo que pode ser posto em enunciados não pode ser feito. Esse estado inclui o silêncio, que é um enunciado negativo, mas ele também serve para enunciados que são em princípio possíveis. Esse estado é assinalado por aqui ordinariamente dito enquanto sentimento: “não consigo achar as palavras”, etc. Bastante pesquisa deve ser feita para achar novas regras para formar e relacionar enunciados que são capazes de expressar o diferendo liberado pelo sentimento, a não ser que se queira que esse diferendo seja levado diretamente em litígio e tenho o alarme soado pelo sentimento que tinha sido inútil. O que está em aposta na literatura, na filosofia, na política talvez, é testemunhar para os diferendos achando termos para eles (LD, §22).

Assim, a questão de silenciar ou não está na lógica dos saberes. Sempre que há um silêncio, houve o cenário de algum excesso no agonismo da linguagem que fez tal (re)apresentação do mundo, posta em marcha pela produção midiática, ser posta no litígio negativo do silêncio.

O que seria a *aposta*, o *lance* do diferendo? Para Lyotard, em *Le Différend*, os atores de uma prática artística e/ou midiática (ou qualquer outra atividade (re)apresentacional) não fazem as regras dos jogos, apenas podem atuar nelas. E tal atuação é jogando sob a forma de apostas, tal como em um jogo de cartas onde jogar e apostar estão interconectados.

“Quando Cézanne usa seu pincel, o que está em aposta na pintura é posto em questão; quando Schönberg senta em seu piano, é o que está em aposta na música; quando Joyce pega sua caneta, é o que está em aposta na literatura” (LD, §192). Dessa forma, mesmo os movimentos mais radicais nos campos artísticos são estratégias de jogar dentro deles. Não há criação, apenas disputa sem consenso, fruto do agonismo da linguagem.

O que são formados aqui são o que Lyotard chama de *gêneros do discurso*, tal como foi visto na citação do §188 de *Le Différend*. Cada escola de estilo é um *gênero do discurso*, uma estratégia de se tentar jogar bem o jogo de linguagem. Há o jogar bem e há o jogar mal, tal como bem notado na visão lyotardiana da letra wittgensteiniana:

As regras de formação e conexão que determinam o regime de um enunciado precisam ser distinguidos, tal como estamos fazendo, dos modos de conexão que emergem dos gêneros do discurso. Tal como Wittgenstein observa, o conjunto de regras constituindo um jogo de tênis ou de xadrez é uma coisa, o conjunto de recomendações de uma estratégia para vencer é outra coisa. Ignorando o último, você pode jogar “mal”. Mas é ok jogar “mal”: “Eu sei, eu estou jogando mal e não quero jogar melhor”. Nesse caso, tudo que o meu interlocutor pode dizer é “Ah, está tudo bem” ([Retirado de] Wittgenstein [Aulas de Ética] 1929-1930). Sem mencionar que jogar “mal” pode ser uma boa estratégia, uma sem antecedentes, que no prosseguimento poderá ser dita enquanto “bem jogada!”. Gêneros do discurso são estratégias – de ninguém (LD, § 185).

Só que há sim estratégias que dão errado, especialmente em atividades muito centradas na condição pura dos diferendos, tal como no *saber performativo*. Vejamos um exemplo recente: na cena midiática do documentário, o realizador Michael Moore é uma figura, em si, polêmica. Especializado em fazer documentários que, no limite, discutem o tempo (quiçá, o *Zeitgeist*) no qual vivem os norte-americanos, o cineasta resolveu dar um toque de ousadia à temática que seria abordada em seu último documentário lançado: *Capitalismo: Uma História de Amor*.

Ao invés de pegar temas já sedimentados na sociedade norte-americana, tal como o problema da violência escolar (relacionado com a degradação das cidades industriais de base), o problema da política externa/política interna norte-americanas diante do terrorismo e o do sistema de saúde, Michael Moore escolheu falar de um problema que estava ainda em seu acontecimento na época do documentário: a crise financeira.

Com um tema em gerúndio, Michael Moore não trabalhou com um contexto social sedimentado, mas sim com sua visão particular da crise financeira que estaria relacionada a uma exacerbação do capitalismo neo-liberal. A expectativa seria de um documentário que, se pouco contribuía para o gênero, teria seus ecos no campo sociopolítico.

Alguns dados mostram que *Capitalismo: uma História de Amor* é uma espécie de hiato na escalada de Moore enquanto realizador. Seus três últimos documentários com lançamento comercial¹⁹ – a saber: *Bowling for Columbine* (2002), *Fahrenheit 9/11* (2004) e *Sicko* (2007) – tiveram indicações ao Oscar²⁰ e foram sucesso de bilheteria, proporcionando lucro aos realizadores²¹. Já *Capitalismo: uma História de Amor* não conseguiu nem uma coisa nem outra, além de ter tido uma baixa exibição em salas seja nos Estados Unidos, seja em escala mundial.

Ora, ao contrário de muitos documentários, *Capitalismo: uma História de Amor* não estava buscando sua referência no saber científico e, muito menos, queria se colocar enquanto mera narrativa. Nele, Michael Moore, mais do que nos outros filmes, escancarou sua vocação em algo que poderíamos chamar, no limite, de *agitprop*, a práxis midiática de agitação e propaganda.

O *agitprop* de Michael Moore está, no escopo da linguagem, em um nível mais subterrâneo já que é passível de se articular em quaisquer jogos de linguagem. No entanto, como o documentário parece ter um fim em si, tal como boa parte dos mecanismos sistêmicos (tal como a política), ele faz referência a essa instância que chamamos aqui de *saber performativo*.

Tal como os estudos da linguagem mostram, o performativo implica uma relação de autoridade. Austin (1975) notou não só sua relação com a performance de uma ação,

¹⁹ Entre *Sicko* e *Capitalismo: Uma História de Amor*, Michael Moore realizou o documentário *Captain Mike Across America* (2007) que seria lançado sob nova edição e gratuitamente na Internet sob o nome de *Slacker Uprising* (2008)

²⁰ *Columbine* venceu o Oscar de Melhor Documentário e *Sicko* recebeu indicação. *Fahrenheit* tentou a categoria de Melhor Filme no Oscar, mas não conseguiu indicação, no entanto venceu a Palme d'Or em Cannes.

²¹ *Columbine*: 4 milhões de dólares de orçamento/58 milhões de dólares de renda; *Fahrenheit*: 6 milhões de dólares de orçamento/222,5 milhões de dólares de renda; *Sicko*: 9 milhões de dólares de orçamento/36 milhões de dólares de renda; *Capitalismo*: 20 milhões de dólares de orçamento/17,5 milhões de dólares de renda (Fonte: BoxOffice Mojo)

mas também a legitimidade necessária para tal enunciado [*utterance*], tal ato de fala [*speech act*]. Só pode dizer “Eu nomeio esse barco como *Queen Elizabeth*” quem tem a autoridade para isso.

Assim, dentro do escopo lyotardiano, o performativo se realiza enquanto metalinguagem. Dessa forma, o *saber performativo* não é apenas um jogar de um determinado *set* de jogos de linguagem. Ele é o jogar do *set* de possibilidades de jogar *n-sets* de jogos de linguagem.

O que podemos vislumbrar em *Capitalismo: uma História de Amor* é uma espécie de queda da competência de Michael Moore em manter sua performatividade. E, nos termos de Lyotard, ele não precisaria nem fazer algo “diferente” para perdê-la. O problema está no próprio performativo e sua instabilidade dentro de dado jogo de linguagem. Logo,

Autoridade não é deduzida. Tentativas em legitimar autoridade levam a círculos viciosos (Eu tenho autoridade sobre você porque você me autorizou a tê-la), à *petitio principii* (A autorização autoriza autoridade), a regressões infinitas (x é autorizado por y que é autorizado por z) e ao paradoxo de idioletos (Deus, Vida, etc., me designou a exercer autoridade e eu sou a única testemunha dessa revelação). A aporia da dedução de autoridade, ou aporia da soberania, é o signo que um enunciado de autorização não pode resultar de um enunciado saído de um regime diferente. É o signo da incomensurabilidade entre a frase normativa e todas as outras (LD, § 203).

Com isso, podemos lembrar que não somos donos do *Vorstellungswelt*, somos parte dele. A lógica da linguagem é comandada não pelo performativo (pelo enunciado [*utterance*]/ato de fala [*speech act*] se formos pensar em Austin e Searle²²) ou pelo jogar, mas pela norma, ou seja, pelas regras do jogo de linguagem.

Assim, nessa questão de diferendos e *gêneros do discurso*, podemos pensar, para o presente trabalho, o programa radiofônico enquanto lance, aposta, uma maneira de jogar o jogo que constitui o rádio enquanto prática midiática. Aliás, devemos enfatizar que é uma espécie de aposta apenas.

Se pensarmos na cena radiofônica paulistana, podemos identificar cinco apostas linguísticas claras, cada uma representando o que poderíamos chamar, usando o arcabouço lyotardiano, enquanto *gêneros do discurso*. São eles: musical, jornalístico, esportivo, humorístico e de variedades. Outro *gênero do discurso* possível na cena radiofônica paulistana, mas inexpressivo atualmente, é o ficcional. A radionovela, que

²² A vinculação entre diferendo e ato de fala – aqui mencionada na questão da performatividade em Austin no exemplo do *Queen Elizabeth* – será melhor trabalhada nos capítulos 4, 6 e 6 onde serão analisados, respectivamente, a metodologia de análise do *ergon* de uma determinada linguagem e os diferendos do rádio propriamente ditos, parte componente da gramática da linguagem radiofônica.

teve papel fundante na consolidação do rádio, é o principal exemplo desse último. Além disso, a publicidade no rádio também pode ser considerada um *gênero do discurso*.

Assim, o programa de rádio é apenas uma das possibilidades de “jogar” o rádio, mas não é o rádio em si. O rádio é definido, no limite, pelas regras do jogo de linguagem. Só que a gramática do rádio, o quadro completo dessa definição da linguagem radiofônica não pode ficar sem, pelo menos, a ideia, o modelo do programa de rádio.

Isso que chamamos de modelo do programa de rádio se relaciona àquilo que Wittgenstein chamou de *intenção* e que Pierre Bourdieu bem viu na questão das possibilidades de ação no jogo político:

A fronteira entre o que é politicamente dizível ou indizível, pensável ou impensável para uma classe de profanos determina-se na relação entre os interesses que exprimem esta classe e a capacidade de expressão desses interesses que a sua posição nas relações de produção cultural e, por este modo, política, lhe assegura. “Uma intenção”, nota Wittgenstein (IF, § 337), “encarna-se numa situação, em costumes e em instituições humanas. Se a técnica do jogo de xadrez não existisse, eu não poderia ter a intenção de jogar o xadrez. Se posso ter em vista a construção de uma frase, é porque sei falar a língua em questão”. A intenção política só se constitui na relação com um estado do jogo político e, mais precisamente, do universo das técnicas de ação e de expressão que ele oferece em dado momento (BOURDIEU, 2007, p. 165).

Assim, podemos ver aqui uma constatação curiosa: o *parergon* é o jogo de linguagem do rádio, logo o *ergon* não é a obra em si, mas sim um modelo de obra, definido pelo diferendo, essa estratégia de jogar o jogo de linguagem que se utiliza da performatividade da linguagem.

Podemos pensar nesses termos porque, ao contrário das práticas artísticas tradicionais, nas práticas posteriores à reprodutibilidade técnica da obra de arte (notavelmente as práticas midiáticas), há tanto um *ergon* (que estaria mais para os estilos, as escolas de outrora) como há os seus múltiplos que, no nosso caso, são os programas de rádio tomados individualmente.

Esses múltiplos, meros objetos, são os produtos da gramática do rádio, que por sua vez, é o amplo escopo interacional entre jogos de linguagem e diferendos, entre regras e maneiras performativas de jogar (de apostar, de fazer seu lance).

3.3 Apostando no *ergon* com as regras do *parergon*

Pensando na lógica *parergon-ergon*-múltiplos, podemos pensar em uma tabela esquemática que nos orientará no presente trabalho:

<i>parergon</i>	<i>ergon</i>	múltiplos
<ul style="list-style-type: none">• Jogos de linguagem• Regras lógicas• Normas linguísticas• O rádio (o que os une)	<ul style="list-style-type: none">• Diferendo• Atos de fala, apostas linguísticas• Estratégias performativas• O modelo de programa de rádio (o que os distingue)	<ul style="list-style-type: none">• Reprodutibilidade técnica• Materialidade sonora• Fenômeno• O programa de rádio em si (o que se manifesta)
Gramática da linguagem radiofônica (ou Gramática do rádio)		

Tal como o quadro indica, vemos que tanto *parergon* como *ergon* devem ser considerados enquanto gramática. Isso entra em consonância com aquilo que encontramos na *Gramática Filosófica* de Wittgenstein: a gramática de uma dada linguagem é a indicação de seus usos.

Ou seja, por indicação de seus usos temos que, especialmente em práticas linguísticas tal como as práticas midiáticas (no nosso caso, o rádio), juntar as regras (jogo de linguagem) e as estratégias (possibilidades de apostas, o diferendo, e a formação de conjuntos, os *gêneros do discurso*).

No entanto, não devemos acreditar que essa gramática é algo da ordem dos manuais de rádio (ou de radiojornalismo) que são comuns tanto nas estações como nas universidades de Comunicação Social. O sentido da palavra *gramática*, enquanto conceito wittgensteiniano, é outro:

Portanto, não devemos pensar que, quando entendemos ou queremos nos referir a uma palavra, o que acontece é um ato instantâneo de apreensão da gramática, por assim dizer, não discursivo. Como se tudo pudesse ser engolido de uma vez.

É como se eu tivesse ferramentas na caixa de ferramentas da linguagem, prontas para o uso futuro.

“Posso usar a palavra ‘amarelo’” é como “Sei como mover o rei no xadrez”.

Nesse exemplo do xadrez, posso, novamente, observar a ambiguidade da palavra “entender”. Quando um homem que conhece o jogo assiste a uma partida de xadrez, a experiência que tem quando um movimento é feito geralmente difere da de alguém que vê a partida sem entender o jogo. (Difere também da de um homem que nem sequer sabe o que é um jogo.) Também podemos dizer que é o conhecimento das regras do xadrez que faz a diferença entre os dois espectadores e, portanto, também, que é o conhecimento das regras que faz o primeiro espectador ter a experiência particular que tem. Mas essa

experiência não é o conhecimento das regras. Ainda assim, estamos inclinados a chamar ambos de “entendimento”.

O entendimento da linguagem, como o de um jogo, assemelha-se a um pano de fundo contra o qual uma sentença particular adquire sentido. – Mas esse entendimento, o conhecimento da linguagem, não é um estado consciente que acompanha as sentenças da linguagem. Nem mesmo se uma das consequências for tal estado. É muito mais como o entendimento ou o domínio de um cálculo, algo como a *capacidade* de multiplicar (GF, 11).

Assim, a gramática é uma condição de recorte da linguagem que adquirimos assim que entramos em seu jogo. No caso do rádio, não existe a questão de como começamos a entender ou não. O rádio está no mundo e o jogo de entendimento-(re)apresentação está no cerne de um cálculo que faz possível, tal como dissemos, falar ou ouvir (ou imaginar falar, imaginar ouvir, imitar falar, imitar ouvir, entre outras variáveis de falar e ouvir) a linguagem radiofônica.

No entanto, como será possível estudar essa gramática do rádio? Essa será a tarefa dos próximos capítulos: o quarto, o quinto e o sexto. Neles, deixaremos claro nossa metodologia e nosso caminho de pesquisa e reflexão.

O caminho de investigação do presente trabalho para investigar a gramática do rádio, aquilo que faz a linguagem radiofônica se distinguir dos demais sons do mundo, tomará um caminho que, na prática da produção, é o inverso. Partiremos da investigação dos múltiplos, para podermos observar o *parergon* e o *ergon*.

Assim, analisaremos o nosso *corpus* de programas radiofônicos gravados buscando as marcas dessa gramática, sejam as regras do jogo de linguagem do rádio (analisadas no capítulo cinco), sejam as estratégias dos diferendos dos *gêneros do discurso* possíveis no rádio (analisadas no capítulo seis). Mas como poderemos desenhar essas regras e estratégias?

Tal como o próximo capítulo irá mostrar, iremos aproveitar uma reflexão inacabada de Jean-François Lyotard acerca dos jogos de linguagem de Wittgenstein. Ele, n’A *Condição Pós-moderna*, para entender os jogos de linguagem utilizou os escritos de Von Neumann, Morgenstern e Rapoport.

Ou seja, para ver os jogos de linguagem e diferendos do rádio, no presente trabalho, utilizaremos o fértil campo da Teoria dos Jogos, buscando a sua interface possível com a Filosofia Analítica e a Lógica Algébrica. Explicar e explorar isso é tarefa das próximas páginas.

CAPÍTULO 4: Desenhando as regras do jogo de linguagem (Jogo Lógico); Construindo os elementos do diferendo

Tal como vimos no capítulo anterior, a leitura feita por Lyotard do conceito wittgensteiniano de jogo de linguagem é marcada pela utilização do arcabouço teórico da Teoria dos Jogos. Arcabouço esse que fica concentrado na obra fundadora do campo – *Theory of Games and Economic Behavior* (1944), de Von Neumann e Morgenstern – e no principal popularizador fora do campo da Economia e da Matemática, Anatol Rapoport e o seus livros *Fights, Games and Debates* (1960) e *Two-Person Game Theory* (1966).

No entanto, essa leitura fica em um nível muito mais normativo acerca do que é um jogo, cujos elementos mencionamos anteriormente. Só que, utilizando apenas Von Neumann, Morgenstern e Rapoport, não conseguiremos entender a conclusão lyotardiana em *A condição pós-moderna* de que os jogos de linguagem são jogos de não-zero soma (LYOTARD, 1984, p. 67).

Para entender tal reflexão precisamos sair do campo norte-americano de estudos da Teoria dos Jogos para observar como tal vertente foi introduzida na França. Estamos falando de autores que o próprio Lyotard cita em seu trabalhos: Jean-Pierre Sris e, principalmente, Georges Guilbaud, matemtico francs de grande influncia no pensamento de Jacques Lacan.

Considerado o pai da Ciberntica de linha francesa, Guilbaud uma figura-chave no pensamento lacaniano, especialmente nas consideraes pr-Seminrio 11 que continuariam influenciar mesmo aps sua radicalizao em seu retorno a Freud. No entanto, sabido que no foi Guilbaud que apresentou a Teoria dos Jogos para Lacan.

Lydia Liu (2011, p. 166) indica que, j nos anos 1940, Lacan demonstrou interesse na Teoria dos Jogos. Um de seus escritos, *O tempo lgico e a assero de certeza antecipada: um novo sofisma*, de 1945 parece ter recebido o impacto do fundante *Theory of Games and Economic Behavior*, lanado um ano antes.

Nele, Lacan reflete sobre a questo de um jogo de n-pessoas [*n-person game*], inicialmente apresentado com 3 jogadores, muito parecido com a famosa reflexo do Dilema do Prisioneiro, antecipando o famoso problema da Teoria dos Jogos descrito por Merrill Flood e Melvin Dresher em 1950 e consolidado por Albert W. Tucker.

Esse texto seria a base para o *Seminrio sobre A Carta Roubada* (1956) onde a prpria influncia de Guilbaud se demarcaria melhor graas constante citao lacaniana a certos interlocutores cibernticos, no caso Guilbaud e Jacques Riguet, outro matemtico amigo de Lacan.

A influência de Guilbaud não se resume apenas a Lacan, mas também a, praticamente, todo núcleo duro da vertente mais diletante da Filosofia Continental de linha francesa, que ficaria conhecida como Estruturalismo.

Desde 1950, Lacan se referia em seu ensino ao saber matemático. Sob esse aspecto, seu encontro com o matemático católico Georges Th. Guilbaud é essencial para compreender a utilização que ele fez progressivamente das figuras de topologia. Esses dois homens, que tinham uma semelhança física evidente, mantiveram durante trinta anos uma grande amizade. Em 1951, Lacan, Benveniste, Guilbaud e Lévi-Strauss começaram a se reunir para trabalhar sobre as estruturas e estabelecer pontes entre as ciências humanas e as matemáticas. Cada um utilizava a seu modo o ensinamento do outro sobre o modo de uma figura topológica. A partir desse trabalho coletivo, Lacan entregou-se cotidianamente a exercícios matemáticos. Às vezes, em viagem, quando encontrava um obstáculo, telefonava a Guilbaud para resolver com ele o problema. Este último jamais foi ao seminário e sua relação com Lacan permaneceu da ordem do jardim secreto. Na intimidade, os dois entregavam-se juntos à mesma paixão, brincando sem parar de atar pontas de barbante, de encher bóias de criança, de trançar, de recortar... Esse domínio já retinha portanto a atenção de Lacan, que ensinava a seu auditório a arte de transcrever sua doutrina em figuras topológicas (ROUDINESCO, 2008, p. 489-90).

Além da utilização de figuras como a banda de Moebius, o estudo matemático levou Lacan a estudar o *Tractatus* em seu Seminário 17. Era um movimento do “passar do *dizer* ao *mostrar*, ou seja, incitar cada sujeito do auditório – até mesmo o próprio Lacan – a fazer exercícios que não dependessem mais do discurso, mas da ‘mostração’” (ROUDINESCO, 2008, p. 490). Eis a reformulação matemática da psicanálise onde o conceito de *matema* e os *quadrípedes* serão essenciais.

A inserção da Matemática no núcleo duro do Estruturalismo através da figura de Guilbaud não se estendeu apenas a Lacan. É digno de nota o estudo de Benveniste acerca dos jogos, onde “Jogo como Estrutura” (1947) se destaca. É bom esclarecer que o jogo analisado por Benveniste não é aquele da Teoria dos Jogos, mas sim aquele estudado por Johan Huizinga e Roger Caillois, com mais divulgação dentro do pensamento europeu do que as ideias de Von Neumann e seguidores.

Explicaremos a diferença entre as duas correntes em um momento mais adiante do nosso texto. No entanto, é interessante já o leitor ter em mente essa diferenciação que, no limite, se calca na distinção, em inglês, entre *play* e *game* quando em francês só é representado pela palavra *jeu*.

Mas, voltando à relação entre Lacan e a Teoria dos Jogos, o relacionamento do psicanalista francês com Guilbaud nesse campo foi de uma admiração mútua. Quatro anos depois que Lacan escreveu *O tempo lógico e a asserção de certeza antecipada: um novo sofisma*, Guilbaud resenhou o livro de Von Neumann e Morgenstern para a *Economie Appliquée*.

Assim, nenhum dos dois pensadores induziu o outro a ter interesse na Teoria dos Jogos, mas sabemos que, após esses dois primeiros textos, ambos se identificaram com o texto do outro. Tanto é assim que uma das principais fontes de pensamento para Lacan escrever *Seminário sobre A Carta Roubada* fora a resenha de Guilbaud (LIU, 2011, p. 172).

Lacan e Guilbaud, em seus textos, se debruçam acerca do jogo de Par ou Ímpar apresentado por Edgar Allan Poe em *A Carta Roubada*. Escrita em 1844, o texto é um dos três contos do detetive C. Auguste Dupin que o autor norte-americano escreveu. Na história, Dupin é chamado pelo Chefe da Polícia parisiense para resolver um caso de chantagem envolvendo uma carta roubada, missão que o detetive realiza com facilidade, contrastando com o amplo esforço policial em vão.

Após entregar a carta para o Chefe, Dupin explica para o narrador da história (sem nome e em 1ª pessoa) como conseguiu obtê-la. Ele afirmou que, apesar de esforçados, os policiais subestimavam o ladrão da carta – o ministro D— – por ser um poeta. Para exemplificar o perigo de tal atitude, Dupin conta a história de um garoto de 8 anos que era imbatível ao disputar um jogo de Par ou Ímpar que é uma variação possível do jogo conhecido como Morra (Poe não utiliza essa terminologia) ou mesmo do *Matching Pennies* analisado por Von Neumann e Morgenstern (1953). Conta-nos Poe (1903, p. 19-21), começando com uma fala de Dupin:

“um estudante raciocina melhor do que ele [Chefe de Polícia]. Eu conheci um que tinha uns oito anos de idade, cujo sucesso em adivinhar no jogo de “par ou ímpar” atraiu admiração universal. Esse jogo [*game*] é simples e é jogado com bolas de gude. Um jogador segura na sua mão um determinado número desses brinquedos e pergunta ao outro se o número é par ou ímpar. Se a adivinhação é correta, o adivinhador ganha uma bola; se é errada, ele perde uma. O garoto o qual faço menção ganhou todas as bolas de gude da escola. Claro que ele tinha alguns princípios de adivinhação e estes residiam na mera observação e medição da astúcia de seus oponentes. Por exemplo, um total ignorante [*arrant simpleton*] é o seu oponente, e, levantando sua mão fechada, ele pergunta: 'par ou ímpar?' Nosso estudante responde, 'ímpar,' e perde; mas na segunda tentativa ele vence, já que ele diz para si mesmo, 'o ignorante colocou par na primeira tentativa e sua quantidade de esperteza é suficiente para fazê-lo mudar para ímpar na segunda tentativa, assim eu vou dizer ímpar'—e ele diz ímpar e vence. Agora, com um ignorante um grau acima do primeiro, ele teria raciocinado assim: 'Esse camarada viu que na primeira instância eu disse ímpar e, na segunda tentativa, ele vai se propor, em um primeiro impulso, um variação simples de par para ímpar, tal como fez o primeiro ignorante; mas, um segundo pensamento irá sugerir que uma variação é simples demais e que, assim, ele irá colocar par tal como antes. Assim, eu devo dizer par'— ele diz par e vence. Agora esse modo de raciocinar no estudantes, identificado enquanto ‘sortudo’ pelos seus colegas — o que é, em uma última análise?”

"É meramente", eu disse, "uma identificação do intelecto do raciocinador com aquele do seu oponente".

"É isso", disse Dupin, "e, ao questionar o garoto por quais meios ele efetuou a identificação *cuidadosa* na qual seu sucesso se baseia, eu recebi esta resposta: 'Quando eu quero descobrir o quão sábio ou quão estúpido, ou quão bom ou quão sagaz é alguém ou quais são seus pensamentos no momento, eu monto a expressão da minha face, o mais preciso possível, de acordo com a expressão da face dele e, então, espero para ver quais pensamentos ou sentimentos surgem na minha mente ou coração, tal como se fossem igualar ou corresponder com a expressão'".

Para Lacan (2008, p. 60), nesse momento do conto de Poe está uma exemplificação possível do mecanismo de identificação conhecido, na letra lacaniana, como esquema L que reproduzimos abaixo:

Resumidamente, podemos explicar o esquema acima com a seguinte citação de Lacan (2008, p. 59): o sujeito, “em sua forma completa, se reproduz cada vez que o sujeito se dirige ao Outro como absoluto, isto é como o Outro que pode anulá-lo ele próprio, da mesma maneira pela qual pode agir com ele, isto é fazendo-se objeto para enganá-lo”.

Detalhadamente, podemos dizer que *S* é “o sujeito, o sujeito analítico, ou seja, não é o sujeito em sua totalidade (...). É o sujeito, não em sua totalidade, porém em sua abertura. Como de costume, ele não sabe o que diz. Se ele soubesse o que diz não estaria aí. Ele estaria ali, embaixo, à direita [*A* (Outro)]” (LACAN, 1987, p. 307).

Só que *S* não se vê em *S*. “Ele se vê em *a*, e é por isto que ele tem um eu. Pode acreditar que este eu (...). O que a análise nos ensina, por outro lado, é que o eu é uma forma absolutamente fundamental para a constituição dos objetos” (LACAN, 1987, p. 307). Só que a questão dos objetos não finaliza nesse ponto.

Jacques Lacan (1987, p. 309) afirma que, “em particular, é sob a forma do outro especular [*A*] que ele vê aquele que, por razões que são estruturais, chamamos de seu semelhante. Esta forma do outro tem a mais estreita relação com o seu eu, ela lhe pode ser superposta, e nós a escrevemos *a'* ”.

Marcamos assim, o plano do espelho (*S* e *a'*), o mundo simétrico do ego-ais (egos iguais, *S* e *a*) e dos outros homogêneos (*A* e *a'*). No entanto, há o que Lacan chama de “muro da linguagem”. Ora. “é a partir da ordem definida pelo muro da linguagem que o imaginário toma sua falsa realidade, que é, contudo, uma realidade

verificada. O eu, tal como entendemos, o outro, o semelhante, estes imaginários todos, são objetos” (LACAN, 1987, p. 307).

“Quando o sujeito fala com seus semelhantes, fala na linguagem comum, que considera os *eus* imaginários como coisas não unicamente *ex-sistentes*, porém reais” (LACAN, 1987, p. 308). Ora, a consequência disso, para Jacques Lacan (1987, p. 308), é que “nós nos endereçamos de fato aos A^1 , A^2 , que é aquilo que não conhecemos, verdadeiros Outros, verdadeiros sujeitos. Eles estão do outro lado do muro da linguagem, lá onde, em princípio, jamais os alcanço”.

Isso posto, Lacan utiliza o exemplo do jogo do menino de 8 anos (e sua analogia com os jogos Dupin-Chefe de Polícia e Dupin-Ministro D-) como exemplo máximo da impossibilidade de se criar uma máquina-de-pensar graças à ausência nela de um inconsciente. Ou seja, por mais tecnológica que seja, tal máquina jamais conseguiria completar o mecanismo de identificação que proporciona ao menino de 8 anos e a Dupin a “vitória” em seus respectivos jogos de Par ou Ímpar.

A raiz matemática da conclusão de Lacan está na resenha de Guilbaud. Com mais de 40 páginas, Guilbaud alterna comentários acerca de *Theory of Games and Economic Behavior* com considerações próprias. Uma dessas é a análise do jogo de Par ou Ímpar descrito por Poe que não é encontrado no livro fundante da Teoria dos Jogos.

Bem no final da resenha, Guilbaud analisa tal jogo em analogia a outro jogo literário analisado por Von Neumann e Morgenstern: a fuga de Sherlock Holmes para Dover no conto “O Problema Final” (1893), de Arthur Conan Doyle. O matemático francês faz isso para analisar aquilo que ele chama de “teoria do ardil” (GUILBAUD, 2000, p. 37).

O ardil [*ruse*] – equivalente ao blefe em *Theory of Games and Economic Behavior* – nos mostra que, em muitos jogos, a ignorância das possibilidades (ou dos movimentos do oponente) pode dar mais vantagem diante de um raciocínio mais elaborado, mais matemático.

Guilbaud (2000, p. 38) mostra que o jogo do Par ou Ímpar é muito mais simples de ser analisado do que o jogo de “O Problema Final”. Enquanto Von Neumann e Morgenstern (1953, p. 178) mostram que a solução ideal seria, em 60% dos casos²³: Moriarty ir para Dover (bloqueando sua derrota fatal caso parasse em Canterbury e, ao mesmo tempo, Holmes chegasse em Dover onde poderia pegar um barco para sair da Inglaterra) e Holmes parar em Canterbury onde possui melhores chances de vencer

²³ As soluções de Von Neumann e Morgenstern valorizam, quando necessário, a ideia de *estratégia mista*, ou seja, variar as jogadas através de um mecanismo randômico, em contraposição às *estratégias puras* (fazer sempre a mesma jogada). Tal situação, calcada na ideia de *minimax*, será melhor exemplificada no ponto 4.1 do presente capítulo.

(aqui no sentido de sobreviver)²⁴; o jogo de Par ou Ímpar de Poe, quando jogado com dois *players* de intelecto equivalente, não possui estratégia vencedora no âmbito matemático, sendo mais interessante a própria randomização de jogadas pautado por algum dispositivo (tal como um lançar de moedas buscando um cara-ou-coroa).

Ninguém precisa entender todos os detalhes técnicos da Teoria dos Jogos para ver como o tratamento do jogo de Par ou Ímpar em “A Carta Roubada” privilegia o “jogar” e as “escolhas” do que o “jogo” e as “jogadas” quando ele permite tanto o garoto esperto como Dupin ganhar todas as bolas de gude e a questão da carta. A preferência pela ordem imaginária (identificando com o seu oponente) impede um engajamento com os processos estocásticos. Isso pode ter sido a razão pela qual a história de Poe foi excluída dos exemplos literários usados por Von Neumann and Morgenstern para ilustrar a Teoria dos Jogos (LIU, 2011, p. 176)

No entanto, apesar de tanto Lacan como Guilbaud se preocuparem com os elementos da Ordem Simbólica (os processos estocásticos, o desenho do Esquema L), o legado deles parece ficar mais nos efeitos proporcionados por esses elementos no Imaginário (a identificação, o amplo âmbito entre inconsciente e linguagem). Com isso, há um afastamento do arcabouço dele com a questão posta pelo presente trabalho, preocupada mais comas questões de recorte e definição linguísticas, mais associadas à conceituação lacaniana de Ordem Simbólica. Podemos dizer, então, que com essa ênfase no Imaginário de Lacan e Guilbaud, não só ganha força o lado criticado de Poe, mas também a tradição europeia de leitura dos jogos instaurada por Huizinga e Caillois.

A tradição europeia indistingue os jogos. Em francês, por exemplo, isso é bem representado pelas variações da palavra *jeu* que abarca tanto brincadeiras como jogos de estratégia. Assim, o jogo é visto bem à maneira do *Homo Ludens* de Huizinga (2010, p. 34), ou seja, como “um dos elementos espirituais básicos da vida”. Além disso, Huizinga (2010, p. 221) faz a afirmação capital que “no verdadeiro jogo é preciso que o homem jogue como uma criança. Poderá isto ser afirmado de um jogo tão complexo como o bridge? Caso contrário, esse jogo perdeu suas qualidades essenciais”.

Assim, a ludicidade – totalizante e *naïve* – apresentada pelos jogos seriam, nada mais nada menos, que índices do método de organização da realidade social. Tal como Caillois escreve, o jogo – tanto para Huizinga como para Piaget e Chateau – é crucial para a civilização.

As disposições psicológicas que ele [o jogo] traduz e fomenta podem efetivamente constituir importantes fatores civilizacionais. Globalmente, estes diferentes sentidos implicam noções de totalidade, regra e liberdade (...). O jogo

²⁴ A problemática do jogo de “O Problema Final”, na leitura de Von Neumann e Morgenstern que é calcada na ideia de *estratégia mista e minimax*, será melhor explicada no ponto 4.1 do presente capítulo.

significa que dois pólos subsistem e que há uma relação que se mantém entre um e o outro. Propõe e difunde estruturas abstratas, imagens de locais fechados e reservados, onde podem ser levados a cabo concorrências ideais. Essas estruturas, essas concorrências são, igualmente, modelos para as instituições e para os comportamentos individuais. Não são seguras e diretamente aplicáveis a um real sempre problemático, equívoco, emaranhado e variado onde os interesses e as paixões não se deixam facilmente dominar mas onde a violência e traição são moeda corrente. Contudo, os modelos sugeridos pelos jogos constituem também antecipações do universo regado que deverá substituir a anarquia natural. Esta é, reduzida ao seu essencial, a argumentação de um Huizinga quando faz derivar do espírito do jogo a maioria das instituições que comandam as sociedades e das disciplinas que contribuem para sua glória (CAILLOIS, 1990, p. 12-3).

É nesse espírito que faz, por exemplo, um Benveniste falar do jogo enquanto estrutura. Até mesmo quando vinculamos Lévi-Strauss (outro membro nas reuniões dos estruturalistas com Guilbaud) e Saussure à noção de jogo, é dessa noção de que o jogo é fundante para a realidade social que estamos falando. Aliás, é isso que Derrida faz em sua crítica ao Estruturalismo em “Estrutura, Signo e Jogo”:

[O jogo é] um campo de substituições infinitas só porque é finito, ou seja, porque ao invés de ser um campo inesgotável, tal como na hipótese clássica, ao invés de ser tão largo, há algo faltando nele: um centro que aprisiona e acalma o jogo das substituições. Poderíamos dizer – rigorosamente usando a palavra cuja significação escandalosa é sempre obliterada em francês – que esse movimento de jogo, permitido pela falta ou ausência de centro, é o movimento de suplementaridade (DERRIDA, 1978, p. 289)

Eis aqui o mesmo Jacques Derrida que, tal como colocamos anteriormente, não serve para um questionamento acerca dos jogos de linguagem e, também, para a questão que motiva o presente trabalho: a pergunta acerca da linguagem do rádio. O livre jogo da suplementaridade é análogo à direção conclusiva derridariana da beleza livre do *Sens-Sans*.

Só que, se o *Sens-Sans* acaba valendo mais para análises extralinguísticas²⁵, essa visão coincidente entre um macroconceito de jogo e o modo de ordenação simbólica acaba por ressaltar mecanismos análogos ao Imaginário de Lacan. Logo, todo o

²⁵ Relembrando: se acreditarmos no *Sens-Sans*, que possui mais o aspecto do *alógico* do que do lógico, poderíamos dizer que o *parergon* do rádio é aquele que é visto na letra da música *Transmission* – escrita por Ian Curtis, Peter Hook, Stephen Morris e Bernard Sumner –, do grupo musical pós-punk Joy Division sobre, tal como poderíamos dizer, a função existencial do rádio para uma geração: “*No language, just sound, that’s all we need know to synchronise love to the beat of the show*” [Sem linguagem, só som, é tudo que precisamos saber para sincronizar amor à batida do show].

Ou seja, o *parergon* seria, para as mídias sonoras, uma questão extralinguística porque o som seria de tal natureza. O recorte seria a batida, o *feeling*, a própria sincronização. No entanto, isso talvez seja válido para o *ergon* não para o *parergon* que precisa ser dotado de uma lógica para que possamos reconhecer uma dada prática midiática sonora enquanto tal.

pensamento francês acaba nesse registro de visão acerca do jogo incluindo no mesmo espírito teórico os chamados estruturalistas e pós-estruturalistas.

Assim, toda a matemática utilizada por Guilbaud, enquanto representante e introdutor da Teoria dos Jogos no cenário francês, tem espaço bem definido. E ele é descrito por Caillois ao comentar em *Os jogos e os homens* acerca da relação entre a noção de jogo instaurada por Huizinga no pensamento da Filosofia Continental e o conceito de mesmo nome utilizado por Von Neumann e Morgenstern em um movimento que ele chama de “das pedagogias às matemáticas”.

O que há aqui é uma crítica àquilo que Caillois chama de Teorias Matemáticas do Jogo que, segundo ele, acabam por automatizar o jogo e tirar, por exemplo, a impulsividade, o desejo e o imponderável. Elementos esses que são cruciais para um jogo à moda continental.

É precisamente aí que reside e persiste o irreduzível elemento de jogo que as matemáticas não alcançam, uma vez que nunca foram senão álgebra *aplicada* ao jogo. Supondo, o que não é muito impossível, que elas se tornem álgebra *do jogo*, o jogo fica imediatamente destruído. Não se joga quando se tem a certeza de ganhar. O prazer do jogo e o risco de perder são inseparáveis. Sempre que a reflexão combinatória (aquilo em que consiste a ciência dos jogos) formula a teoria para uma situação, o interesse de jogar desaparece juntamente com a incerteza dos resultados. O efeito de todas as variantes torna-se conhecido (CAILLOIS, 1990, p. 199-200).

Assim, essas matemáticas – tal como Caillois vê a Teoria dos Jogos – são apenas uma forma de análise acessória, consequência do jogo e não decodificadora dele. Tal ideia de uma essência ontológica do jogo, que é irreduzível à lógica matemática, se torna a característica de toda Filosofia Continental, ou seja, toda a cena francesa de análise filosófica do jogo.

O curioso é notar que o próprio Lyotard, em *A Condição Pós-Moderna*, também acaba por cometer o mesmo erro ao analisar o conceito de jogo de linguagem de Wittgenstein. Mesmo utilizando autores da Teoria dos Jogos em seu pensamento (Von Neumann, Morgenstern, Rapoport), Lyotard acaba, em sua conclusão final, fazendo uma afirmação que o deixa mais próximo de seus compatriotas Caillois e Guilbaud (mais precisamente a herança de Guilbaud²⁶).

²⁶ É interessante notar que Guilbaud é um matemático bastante reconhecido pelos autores anglófonos da Teoria dos Jogos. Um exemplo disso é sua atuação em desvendar o *minimax* do famoso problema de 1713 onde o matemático francês Pierre Remond de Montmort, junto com um inglês conhecido apenas como Waldegrave (ou Walgrave), usaram o método de estratégia mista para resolver um jogo de carta, provando a antecendência da problemática da Teoria dos Jogos mais de 230 anos antes de Von Neumann e Morgenstern. No entanto, sua herança de pensamento na França está, mesmo com sua clara primazia cibernética, nos escritos estruturalistas e pós-estruturalistas, especialmente quando esses se debruçam acerca de assuntos que também interessam à Filosofia Analítica, tal como o jogo.

Ora, já mencionamos, inclusive no começo do presente capítulo, que Lyotard, ao mesmo tempo, nega as conclusões de Habermas e de Luhmann, rascunha “o desenho de uma política que respeita tanto o desejo de justiça e o desejo pelo desconhecido” através da compreensão dos jogos de linguagem enquanto jogos de não-zero soma (LYOTARD, 1984, p. 67).

Mencionamos que essa noção de que os jogos de linguagem são jogos de não-zero soma seria de grande importância para o presente trabalho em sua busca pela definição de como o rádio se recorta dos demais sons do mundo, ou seja, àquilo que chamamos de “gramática da linguagem radiofônica”.

Assim, a metodologia de construção dessa gramática, especialmente na sua questão do *parergon* (jogo de linguagem) – àquilo que mencionamos no título do presente capítulo, o “desenhando as regras do jogo de linguagem” –, precisa exatamente negar essa afirmação lyotardiana acerca do caráter não-zero soma para poder prosseguir. Primeiro, vamos entender, com mais detalhes, o que Lyotard quis dizer com tal declaração.

Ora, a afirmação de que os jogos de linguagem são não-zero soma está no cerne da conclusão de *A Condição Pós-Moderna* quando Lyotard começa analisar o futuro dos saberes da humanidade com o desenvolvimento da computação e da tecnologia de dados:

Nós estamos finalmente na posição de entender como a computadorização da sociedade afeta essa problemática [da evolução da interação social]. Ela pode se tornar o instrumento “dos sonhos” para controlar e regular o mercado, estendendo para incluir o próprio conhecimento e governar exclusivamente pelo princípio da performatividade. Nesse caso, viria, inevitavelmente, o uso do terror. Mas também pode ajudar grupos que discutem metarrecomendações ao fornecer as informações que normalmente faltam para eles tomarem decisões. A linha para seguir na computadorização nesse segundo caminho é, em princípio, bastante simples: dê acesso público e gratuito à memória e aos bancos de dados. Os jogos de linguagem então seriam jogos de informação perfeita em qualquer momento. Mas eles também seriam jogos de não-zero soma e, pela virtude de que a discussão factual nunca correria o risco de se fixar em uma posição de equilíbrio *minimax* por ter esgotado suas alternativas. As alternativas são o conhecimento (ou informação, se preferir) e a reserva de conhecimento – a reserva da linguagem de possíveis enunciados [*utterances*] – é inesgotável. Isso rascunha o desenho de uma política que respeita tanto o desejo de justiça e o desejo pelo desconhecido (LYOTARD, 1984, p. 67).

Lyotard coloca o não-zero soma como condição essencial da linguagem que nem mesmo a computação faria modificar tal característica do jogo de linguagem. Em uma nota de rodapé onde cita tanto Von Neumann quanto Guilbaud, Lyotard (1984, p. 57 e 100) deixa mais claro o que quer dizer: o agonismo da linguagem está no cerne da ideia de que a estocástica seja a melhor forma de jogar um jogo com *informação imperfeita*.

Sendo uma ideia de base para a conclusão, vemos que Lyotard fez uma perigosa associação: jogo de não-zero soma = jogo de informação imperfeita e jogo de zero soma = jogo de informação perfeita. Ora, isso dentro da Teoria dos Jogos é válido, mas não uma verdade incondicional.

Ora, um jogo de zero-soma é um jogo onde a soma dos *payoffs* dos jogadores é igual a zero. Ou seja, se o número de jogadores é 2 (*two-person zero sum game*), a quantidade que um jogador irá ganhar será a mesma que o outro jogador irá perder. Já no jogo de não-zero soma não há essa associação: o *payoff* não resulta em zero podendo haver jogos onde todos os jogadores vençam ou todos os jogadores percam.

Já informação perfeita e informação imperfeita é um outro fator de análise:

Jogos como xadrez, damas, jogo da velha e o japonês Go são chamados de *jogos de informação perfeita* porque todos sabem exatamente o que está acontecendo em todos os momentos. Esses jogos oferecem poucos problemas conceituais (...). Em jogos como pôquer e bridge, os jogadores são, em certa medida, deixados no escuro, e nesse sentido os jogos são mais complexos. Até mesmo jogos tão triviais quanto o *matching pennies* quando um jogador deve escolher uma estratégia sem saber o que um adversário está fazendo tem essa dimensão de complexidade (DAVIS, 1997, p. 9).

Assim, a contraposição feita por Lyotard não faz muito sentido e sua descrição de um jogo de linguagem inesgotável por causa do agonismo da linguagem parece mais análogo ao próprio Jogo de Par ou Ímpar analisado por Lacan e por Guilbaud (que o compara ao *matching pennies* analisado por Von Neumann e Morgenstern) –onde a informação imperfeita possui o principal destaque – do que um jogo não-zero soma, tal como o Dilema do Prisioneiro, que mesmo com o caráter de informação perfeita continua com seus *payoffs* diferentes de zero e um caráter esgotável.

Além disso, a vinculação do inesgotável com o agonismo essencial para qualquer jogo de linguagem é problemático, especialmente para o presente trabalho em sua pergunta acerca da gramática do rádio, de como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo. Ou seja, o que acontece aqui é que o inesgotável de Lyotard é para o domínio linguístico aquilo que o *Sans-Sens* de Derrida é para o domínio extralinguístico.

Ambos estão mais na lógica do Imaginário do que nas lógicas simbólicas. Se fôssemos ver o rádio estritamente dessa forma, toda a dimensão da realidade seria linguagem e o reconhecimento se daria apenas pela questão do aparelho ou mesmo pela questão do meio.

No entanto, se acreditamos no jogo de linguagem enquanto uma *operação simbólica* que visa um reconhecimento compartilhado, uma (re)apresentação, precisamos então expandir o nosso nível de análise acerca do jogo de linguagem. Levando em conta

tudo que foi debatido nos capítulos anteriores acerca desse conceito wittgensteiniano, acreditamos que podemos utilizar parte da ideia de Lyotard para a construção metodológica do presente trabalho.

Assim, iremos analisar o arcabouço teórico da Teoria dos Jogos norte-americana e observar como é possível analisar o jogo de linguagem em sua dimensão combinatória, simbólica, algébrica. A intenção do presente capítulo é encontrar uma metodologia de desenho e esquematização de jogos de linguagem para que, no próximo capítulo, seja utilizada na construção do jogo de linguagem do rádio que reside no seu *parergon* e caminhar, no capítulo sexto, na análise dos diferendos (*ergon/gêneros do discurso*) para completar a Gramática do Rádio, a resposta de como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo.

4.1 Teoria dos Jogos: Terminologias, Análises e Raciocínios

Tal como é evidente no nome da obra fundadora da Teoria dos Jogos, *Theory of Games and Economic Behavior*, a força-motriz para Von Neumann e Morgenstern criarem uma teoria acerca dos jogos de estratégia estava na compreensão dos fenômenos econômicos. No entanto, o desenvolvimento teórico desse campo saiu da intersecção entre Matemática e Economia para ganhar amplitude metodológica dentro dos fenômenos sociais e psicológicos (tal como indicam as pesquisas de Anatol Rapoport, por exemplo).

A definição mais aceita da Teoria dos Jogos nos é dado por Davis (1997, p. 3): “A Teoria dos Jogos é uma Teoria da tomada de decisões”. E seu caráter metodológico é evidenciado quando vemos que a “Teoria dos Jogos foi desenhada como uma ferramenta de tomada de decisões para ser utilizada em situações mais complexas, situações onde sorte e escolha [do ‘jogador’] não são os únicos fatores operando” (DAVIS, 1997, p. 4).

Além disso, como metodologia adequada, a Teoria dos Jogos possui um vocabulário próprio (*termini technici* na própria designação de Von Neumann e Morgenstern). A começar pelo próprio termo *jogo*.

Jogo [Game] é uma situação (DAVIS, 1997, p. 6; MYERSON, 1997, p. 2), um conceito abstrato (VON NEUMANN & MORGENSTERN, 1953, p. 49) e um conflito de interesses (LUCE & RAIFFA, 1989, p. 1) que pode ser descrito pela totalidade de suas regras (VON NEUMANN & MORGENSTERN, 1953, p. 49).

Assim, “um jogo é caracterizado por um conjunto de regras tendo uma certa estrutura formal, governando o comportamento de certos indivíduos ou grupos, os jogadores” (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 1). Tais *regras* [rules], pautam os três existenciais do jogo: *jogador* [player], *estratégia* [strategy] e *resultado* [payoff].

Em um jogo, haverá *jogadores* (pelo menos dois) e cada um irá escolher uma *estratégia* (tomar uma decisão). Como resultado dessa escolha conjunta – e possivelmente somada à sorte [*chance*], a um jogador desinteressado – o resultado será uma recompensa ou uma punição para cada jogador: o resultado [*payoff*]. Pelo fato da estratégia de todos afetar o resultado final [*outcome*], um jogador precisa se preocupar com o que todos fazem e saber que todos estão se preocupando com o que ele faz (DAVIS, 1997, p. 6).

O *jogador* não precisa ser um indivíduo, podendo ser um coletivo de pessoas, uma empresa ou mesmo um conjunto. O importante é a coesão interna dentro desse jogador, mesmo sendo racional ou irracional.

Já a *estratégia* “é um plano completo de ação que descreve o que um jogador irá fazer diante de todas as circunstâncias possíveis. No uso ordinário, estratégia é considerado algo esperto, mas isso não é pretendido aqui. Há más estratégias da mesma forma que há boas” (DAVIS, 1997, p. 7). A articulação entre jogo, jogador e estratégia é, na verdade, uma articulação entre *jogada* [*play*], *lance* [*move*] e *escolha* [*choice*]:

Primeiro, precisamos distinguir entre o conceito abstrato de *jogo* e as *jogadas* individuais desse jogo. O *jogo* é simplesmente a totalidade das regras que o descreve. Cada instância particular na qual o jogo é jogado [*the game is played*] – de uma forma particular – do começo ao fim, é uma *jogada*.

Segundo, a distinção correspondente deve ser feita pelos lances, que são os elementos componentes do jogo. Um lance é a ocasião de escolha entre várias alternativas para serem feitas, seja por um dos jogadores seja por um dispositivo sujeito à sorte, sob condições descritas precisamente pelas regras do jogo. O *lance* é nada mais que essa “ocasião” abstrata com os detalhes presentes na descrição, – i.e. um componente do *jogo*. A alternativa específica escolhida em uma instância concreta – i.e. em uma *jogada* concreta – é a *escolha*. Assim os lances são relacionados às escolhas da mesma forma que o jogo o é às jogadas. O jogo consiste em uma sequência de lances e a jogada consiste em uma sequência de escolhas.

Finalmente, as *regras* do jogo não podem ser confundidas com as *estratégias* dos jogadores (...). Cada jogador escolhe sua estratégia – i.e. os princípios gerais que governam suas escolhas – livremente. Quando qualquer estratégia em particular pode ser boa ou ruim – entendendo que esses conceitos podem ser interpretados em um sentido exato – é da discricção do jogador usá-la ou rejeitá-la. As regras do jogo, no entanto, são comandos absolutos. Se elas são infringidas, então a transação em sua totalidade, por definição, deixa de ser o jogo descrito por essas regras. Em muitos casos, é até fisicamente impossível violá-las (VON NEUMANN & MORGENTHAU, 1953, p. 49).

Vislumbrar a totalidade de estratégias de um jogo é uma tarefa que, dependendo do jogo, acaba sendo uma atividade hercúlea. Pensemos no caso do xadrez, por exemplo, e em dois tipos de jogadores: um presente e outro ausente mas com um representante informado de todas as suas decisões. Imaginemos, para facilitar a nossa

conta, que os dois tipos de jogadores jogam com as peças brancas, as que sempre começam no xadrez.

Para realizar os seus dois primeiros lances, o jogador presente precisa realizar duas decisões: uma de abertura e a outra em resposta ao primeiro movimento das peças pretas. Já o ausente precisa realizar um conjunto completo de instruções (a *estratégia* vista pela Teoria dos Jogos) que deve especificar o primeiro movimento e, para cada resposta das peças pretas, um movimento correspondente. E assim por diante.

Assim, esse jogador ausente, apenas para os seus dois primeiros lances enquanto jogador das peças brancas, deve tomar 21 decisões para garantir que o representante possa fazer os dois lances (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 4). Já o conjunto completo de estratégias – ou seja, a totalidade de lances de um dado jogo (ou momento de jogo se ele é disputado em *rounds*, tal como o xadrez) – nos dá a *matriz* do jogo onde vislumbramos a sua totalidade, de maneira gráfica, de regras, jogadores, estratégias e lances.

Existem duas formas de representar a *matriz* de um jogo: através da matriz tradicional [*game matrix*] ou através da *game tree* [árvore do jogo]. Como exemplificação, vamos representar o jogo do Par ou Ímpar descrito por Poe e analisado por Lacan e Guilbaud, mencionado anteriormente neste capítulo:

Matriz Tradicional (Forma Estratégica) – “Jogo de Par ou Ímpar de Poe”

		Estudante de Poe	
		Par	Ímpar
Você	Par	-1	+1
	Ímpar	+1	-1

Fonte: DAVIS, 1997, p. 29

O jogador que faz a primeira escolha sempre é representado horizontalmente e os *payoff* estão em relação a ele. Já o jogador que faz a escolha posterior, é representado na vertical. Caso fosse um jogo com mais jogadores, haveria a necessidade de mais matrizes para representá-lo.

Como o jogo é zero-soma, não há necessidade de representar o *payoff* do Estudante de Poe. Se o “você” perde 1 (-1), é possível deduzir que o “estudante de Poe” ganha 1 (+1), e vice-versa. Caso fosse um jogo não-zero soma, o resultado seria um par (x,y) onde x representa o jogador 1 (horizontal) e o y é do jogador 2 (vertical). No presente exemplo, caso fosse necessário, a situação Par-Par teria o *payoff* (-1, +1).

Na matriz tradicional, normalmente, são representados jogos de *informação imperfeita*, quando os jogadores ou jogam simultaneamente ou jogam sem saber a escolha anterior. O jogo do Par ou Ímpar, tal como Poe descreve, é de informação imperfeita porque o Estudante de Poe não sabe (ele “advinha”) o número de bolas de gude escolhidas pelo jogador.

Quando o jogo é de *informação perfeita*, o jogador 2 sabe a jogada do jogador 1. É o caso do xadrez, das damas, por exemplo. Normalmente, para esses jogos, a maneira mais comum de representar é através da *game tree*. Para alguns setores de pensamento da Teoria dos Jogos, a *game tree* é chamada de *forma extensiva* e a matriz tradicional é chamada de *forma normal* ou *forma estratégica* (MYERSON, 1997, p. 37; LUCE & RAIFFA, 1989, p. 39).

Um diagrama em árvore [*tree*] mostra os eventos possíveis que podem acontecer em um jogo. Uma *tree* consiste em um conjunto de ramos [*branches*] (ou segmentos de linha), cada um que conecta dois pontos que são chamados de nós. O nó mais à esquerda é a raiz da *tree* e representa o começo do jogo (...). [À extrema direita, há] nós chamados de nós terminais que representam as maneiras possíveis de um jogo terminar. Cada sequência possível de eventos que podem ocorrer é representado por um caminho de galhos da raiz para um desses nós terminais. Quando o jogo é realmente jogado, o caminho que representa a sequência de eventos que irá acontecer é chamado o *caminho da jogada* [*path of play*]. (MYERSON, 1997, p. 38)

Normalmente, a *game tree* é utilizada em jogos de informação perfeita, mas também é possível desenhá-la em jogos de informação imperfeita. Vamos ver como ficaria o jogo do Par ou Ímpar de Poe.

Game Tree (Forma Extensiva) – “Jogo de Par ou Ímpar de Poe”

Fonte: Elaboração própria

A caracterização como um jogo de informação imperfeita está na linha pontilhada que une os dois nós de número 1. Na ausência dela, significa que o jogo é de informação perfeita.

Tal como Rapoport (1999, p. 47-53) indica, apesar da matriz tradicional ser mais utilizada para analisar as estratégias de dado jogo, qualquer jogo nasce da forma extensiva, da *game tree*. Aliás, qualquer jogo pode ser desenhado na forma extensiva, mas apenas um jogo *bem definido* pode ser engendrado (ou simplificado) para a matriz tradicional (forma normal).

Além disso, a matriz tradicional pode ser simplificada em uma lógica de equação tal como nos mostram Blackwell e Girshick (1979). Assim, um jogo de dois jogadores pode ser representado pela equação $G = (X, Y, M)$. A explicação dessa equação geral – que é uma classe²⁷ de termos equivalentes – se dará mais adiante quando será analisado o *minimax*.

A preferência pela matriz tradicional dentro da Teoria dos Jogos reside na sua facilidade de embutir todas as informações de um dado jogo em uma estrutura relativamente pequena facilitando a análise de três fatores essenciais: utilidade [*utility*], dominação (que inclui, por exemplo, estratégia dominante, estratégia mista, *saddle point* e o *minimax*) e equilíbrio. Todos esses fatores estão mais ligados ao *payoff*, sendo considerado um fator de generalização do jogo.

Já na *game tree*, o foco está nas pequenas decisões, facilitando quando os jogos possuem mais de dois jogadores ou o número de lances não é simétrico (por exemplo, no pôquer, o *fold* que implica fim de jogo e ver os *payoffs* e o *raise* que implica mais um round de decisão). Além disso, a *game tree* pode ser mais útil para a representação de caminhos, facilitando a aplicação extramatemática.

Um exemplo de aplicação extramatemática está na análise de *Othello* feita por Anatol Rapoport (1974, p.239-41) usando cinco jogadores (*Othello*, *Desdemona*, *Iago*, *Cássio* e a própria sorte). Esse uso da *game tree* não só serve para entender a ideia da construção dos personagens, mas também para ver a assimetria de estratégias que os jogadores de um jogo com n-jogadores podem ter. No caso citado, por exemplo, *Desdemona* tem 16.384 estratégias e *Iago* possui 64 apenas.

Para conseguirmos entender os fatores de utilidade, dominação e equilíbrio, vamos proceder com a análise de exemplos. Serão estudados aqui tanto o jogo com dois jogadores como o jogo com n-jogadores (sendo $n > 2$). Além disso, analisaremos jogos de zero-soma e jogos de não-zero soma.

²⁷ A distinção entre classe [*class*] e conjunto [*set*] na Teoria dos Conjuntos será feita quando retomarmos a explicação da equação $G = (X, Y, M)$ na análise do *minimax*.

O estudo de jogos enquanto exemplo serve não só para explicitar esses conceitos cruciais para a Teoria dos Jogos, mas também para observar como podemos calcar o pensamento metodológico do presente trabalho que busca observar o jogo de linguagem que reside no *parergon* do rádio, parte componente da gramática da linguagem radiofônica, resposta para a nossa pergunta de como o rádio se distingue dos demais sons do mundo.

Vamos começar com a noção de dominação que nos ajudará a introduzir as outras. Uma estratégia dominante implica um jogador racional que escolhe uma “decisão boa e possivelmente melhor que todas as outras *independentemente daquilo que o outro jogador faça*” (RAPOPORT, 1999, p. 55). Os jogos podem ter estratégias dominantes para todos os jogadores, para alguns jogadores ou para nenhum jogador. O jogo abaixo (um jogo zero-soma de dois jogadores), por exemplo, tem uma estratégia dominante para cada um dos *players*.

“Castor contra Pollux”

		Pollux		
		1	2	3
Castor	1	-3	0	1
	2	-1	5	2
	3	-2	2	0

Fonte: RAPOPORT, 1999, p. 56

Vamos pensar nas escolhas que Castor tem, lembrando que os *payoffs* representados na matriz, por ser um jogo zero-soma, são dele (assim, os de Pollux são os negativos de Castor, por exemplo, -3, +3). Podemos facilmente dizer que a estratégia C2 é dominante para Castor. Ela recebe essa classificação porque implica uma derrota menor caso Pollux escolha 1, P1, (-1 contra -3 e -2) e vitórias maiores em P2 (5 contra 0 e 2) e em P3 (2 contra 1 e 0).

Pollux, por sua vez, também possui uma estratégia dominante: P1. Ela é a única que dá uma vitória para ele em qualquer escolha de Castor (+3 caso seja C1, +1 caso seja C2 e +2 caso seja C3). Assim, o resultado é óbvio: C2, P1, ou seja, (-1,+1). Assim, Castor perderá 1 e Pollux ganhará 1.

A obviedade reduz quando há apenas uma estratégia dominante em jogo. Assim, enquanto um jogador tem a certeza de que só pode escolher uma estratégia – já que ele não conseguiria ir melhor usando as outras –, o outro jogador precisa de um raciocínio mais elaborado e deve considerar o que seu adversário pode fazer.

Para representar essa situação, a seguir, temos mais um jogo zero-soma de dois jogadores:

“Rotsac contra Xullop”²⁸

		Xullop		
		1	2	3
Rotsac	1	-3	0	-10
	2	-1	5	2
	3	-2	-4	0

Fonte: RAPOPORT, 1999, p. 56

Claramente, Rotsac possui uma estratégia dominante: a R2 que implica uma derrota menos em X1 e vitórias maiores em X2 e X3. No entanto, ao contrário de Pollux, Xullop não possui uma estratégia dominante: X1 é melhor que X2 contra R1 e R2, mas não contra R3; X1 é melhor que X3 contra R2 e R3, mas não contra R1; X2 é melhor que X3 contra R3, mas não contra R1 e R2.

Com a estratégia dominante, Rotsac tem sua decisão pronta: R2. Mas, Xullop precisa considerar o raciocínio de Rotsac, algo que é facilitado por causa da estratégia dominante R2. Sabendo que Rotsac, sendo um jogador racional, jogará R2, Xullop jogará X1, melhor que X2 e X3 quando o assunto é R2. Assim, o resultado não é óbvio, mas se levado em conta a racionalidade, é bastante claro: R2, X1, ou seja, (-1,+1). Assim, Rotsac perderá 1 e Xullop ganhará 1.

Só que a maneira de decisão racional fica um pouco mais complicada quando não há estratégias dominantes. A obviedade não se torna mais fator de decisão e há necessidade de raciocinarem meio à multitude de estratégias e respectivos *payoffs*.

Para analisar isso, vamos sair do campo de jogos abstratos e vamos pensar em um exemplo político:

É ano de eleição e os dois maiores partidos políticos estão no processo de escrever suas plataformas. Há uma disputa entre o Estado X e o Estado Y acerca de certos direitos de abastecimento de água. Cada partido deve decidir se irá favorecer X ou favorecer Y ou se abster. Os partidos, depois de realizarem suas convenções em privado, irão anunciar sua decisão simultaneamente. Os cidadãos que moram fora dos dois Estados são indiferentes à questão. Em X e

²⁸ No original, o jogo era entre Castor e Pollux. No presente trabalho, para evitar confusões, resolvemos inverter o nome dos protagonistas para o leitor não achar que os jogos são relacionados. Afinal, mudando apenas um dos fatores do jogo (no caso, o dois *payoffs* dos nove possíveis) se torna, por definição, um jogo totalmente diferente.

Y, o comportamento eleitoral pode ser previsto pela experiência passada. Os regulares irão votar no partido deles em qualquer caso. Outros irão votar no partido que apoiam o seu estado e, se os dois partidos tiverem a mesma posição na questão, eles irão se abster. Os líderes dos dois partidos calcularam o que iria acontecer em cada circunstância e montaram a matriz [a seguir]. As entradas da matriz são as porcentagens de votos que o partido A receberá se cada partido seguir a estratégia indicada (DAVIS, 1997, p. 14-5).

“Luta Política pelos Votos da Água”

		Plataforma do Partido B		
		A favor de X	A favor de Y	Abstenção
Plataforma do Partido A	A favor de X	35%	10%	60%
	A favor de Y	45%	55%	50%
	Abstenção	40%	10%	65%

Fonte: DAVIS, 1997, p.16

Apesar de estarmos trabalhando com porcentagens, esse ainda é um jogo zero-soma entre dois jogadores. O raciocínio é o seguinte: o que A ganhar, será o que B perderá dos 100%. Assim, por exemplo, no *payoff* de XX significa que A ganha 35% e B fica com 65% .

Tal como Davis elabora o jogo, não há estratégia dominante e tudo precisa ser raciocinado. Mas não é um raciocínio complicado neste caso. Claramente, a abstenção não é uma opção para B. Além das altas taxas de derrota para A, qualquer escolha de A faz B ir melhor escolhendo X do que se abstendo.

Assim, B tem que ficar entre X e Y. Sabendo disso, A tem que levar em conta apenas BX e BY. Aqui, a escolha AY vai melhor do que AX e AAbst nos dois casos. Logo, A deve escolher Y.

Decidido por AY, B que já desconsiderou a Abstenção, deve desconsiderar Y para vencer, escolhendo BX, com 55% dos votos (contra os 45% de A). Assim, o resultado mais claro é AY, BX (45, 55). “Essas duas estratégias – A favorecendo Y e B favorecendo X – são importantes o bastante para serem nomeadas como *estratégias de equilíbrio* [*equilibrium strategies*]. O resultado final resultante do uso dessas estratégias – o 45% de voto para A – é chamado de *ponto de equilíbrio* [*equilibrium point*]” (DAVIS, 1997, p. 17).

O que são estratégias de equilíbrio e o que são pontos de equilíbrio? Duas estratégias são ditas estando em equilíbrio (elas vem em pares, uma para cada jogador) quando nenhum jogador ganha ao mudar de estratégia unilateralmente. O resultado final correspondente a esse par de estratégias é chamado como o

ponto de equilíbrio. Como o nome sugere, os pontos de equilíbrio são muito estáveis. No jogo de zero-soma de dois jogadores, em cada nível, uma vez que os jogadores se acomodaram em um ponto de equilíbrio, eles não tem razões para sair dele. Se, no último exemplo, A soubesse antes que B favoreceria X, A continuaria favorecendo Y; e, similarmente, B não mudaria de estratégia se soubesse que A favoreceria Y. Pode haver mais de um ponto de equilíbrio, mas se há, eles sempre teriam o mesmo resultado. Isso é verdadeiro nos jogos de zero-soma de dois jogadores. Estratégias de equilíbrio e pontos de equilíbrio podem ser mencionados em jogos de n-jogadores e jogos de não-zero soma, mas os argumentos favorecendo eles podem ser menos atrativos. Em um jogo de não-zero soma de dois jogadores, por exemplo, os pontos de equilíbrio não precisam ter o mesmo *payoff*; um ponto de equilíbrio pode ser mais atrativo para os dois jogadores do que outro. Isso será mais discutido no Dilema do Prisioneiro (DAVIS, 1997, p. 17).

Os pontos de equilíbrio também são conhecidos como *saddle point*, que é um ponto que alia o máximo e o mínimo. Máximo e mínimo no sentido de maximizar o seu ganho e minimizar os ganhos do adversário (seja um jogo zero-soma, isso é sinônimo de também minimizar as suas perdas). Aliás, será esse raciocínio que envolve a relação entre máximo e mínimo que motivará as reflexões mais interessantes da Teoria do Jogos.

Elaborado por Von Neumann em 1928 – quase duas décadas antes da publicação de *Theory of Games and Economic Behavior* –, o teorema do *minimax* se calca em uma formulação matemática de como avaliar o jogo de estratégia na sua solução possível. O seu nome deriva do fato que é uma atitude para *minimizar* a perda *máxima*. Depois de Von Neumann, também foi popularizado uma espécie de leitura alternativa desse teorema: o *maximin*, ou seja, *maximizar* o ganho *mínimo*.

O teorema do *minimax* diz que podemos designar para todo jogo finito zero-soma de dois jogadores um valor V: a quantia média que o jogador I espera ganhar do jogador II se os dois agirem sensatamente. Von Neumann acreditava que essa previsão de resultado final era plausível por três razões:

- 1) Há uma estratégia para o jogador I que irá proteger seu retorno; contra essa estratégia, nada que o jogador II fizer poderá o jogador I ganhar uma vitória média de V. Assim, o jogador I não assentará em nada menos que V.
- 2) Há uma estratégia para o jogador II onde ele irá perder nada mais do que o valor médio de V; ou seja, o jogador I pode ser impedido de ganhar mais do que V.
- 3) Por definição, o jogo é zero-soma. O que o jogador I ganha, o jogador II deve perder. Já que o jogador II deseja minimizar suas perdas, o jogador II é motivado a limitar o retorno médio de V do jogador I (DAVIS, 1997, p. 38).

Vamos utilizar o jogo de *Matching Pennies* para analisar e exemplificar o teorema do *minimax* que, de certa maneira, já foi visto na obtenção do ponto de equilíbrio do jogo da Luta Política pelos Direitos da Água. É interessante notar que o

Matching Pennies, estudado por Von Neumann e Morgenstern, possui uma *game matrix* que é o negativo perfeito daquela do Jogo de Par ou Ímpar de Poe.

No *Matching Pennies*, o objetivo não é evitar que o adversário adivinhe se há um número par ou ímpar de bolas de gude em sua mão. O objetivo é o jogador I ter a mesma figura (cara ou coroa) da moeda de um centavo [*penny*] que o jogador II escolheu. Se o jogador I acerta, ele ganha a moeda do adversário. Se o jogador I erra, o jogador II ganha a sua moeda. A sua negatividade perante o Jogo de Par ou Ímpar de Poe é visível na sua *game matrix*:

“*Matching Pennies*”

		Jogador II	
		Cara	Coroa
Jogador I	Cara	+1	-1
	Coroa	-1	+1

Fonte: BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 27

Segundo Davis (1997, p. 39), “a virtude da estratégia *minimax* é a segurança. Sem ela, você precisa recorrer ao mundo de dupla/tripla traição do estudante preciosista de Poe”. Ou seja, sem o *minimax*, a solução seria aquela dada por Lacan através do, já mencionado, mecanismo de identificação que proporciona a vitória no Jogo de Par ou Ímpar. Assim, não haveria acesso à reflexão das operações simbólicas do jogo, apenas das imaginárias; legado esse que estamos criticando aqui na busca pela nossa pergunta acerca da gramática da linguagem radiofônica, aquilo que faz o rádio se distinguir dos demais sons do mundo.

Ora, tanto no *Matching Pennies* como no Jogo de Par ou Ímpar de Poe, a via da identificação parece uma estratégia pura, ou seja, para ser sempre mantida. No entanto, essa estratégia pura é extrajogo e, se pensarmos bem, totalmente alheia às regras, logo, ao próprio jogo. Além disso, não há estratégias dominantes: o jogo possui uma simetria em sua *game matrix* que não permite uma escolha prévia.

Eis aqui a necessidade de uma estratégia mista, ou seja, a construção de uma estratégia através da variação de jogadas (através de um mecanismo de variação, randômico, tal como um atirar de moeda para ver o cara-ou-coroa) na busca da estratégia dominante, vista aqui enquanto estratégia ideal, para cada jogador maximizar o seu ganho e minimizar os ganhos do adversário.

Isso acontece, por exemplo, quando mencionamos anteriormente que Von Neumann e Morgenstern (1953, p. 178) concluíram que o ideal para o jogo de “O

Problema Final”, do livro de Conan Doyle, seria, em 60% dos casos, Moriarty ir para Dover (bloqueando sua derrota fatal caso parasse em Canterbury e, na mesma jogada, Holmes chegasse em Dover onde poderia pegar um barco para sair da Inglaterra) e Holmes parar em Canterbury onde possui melhores chances de vencer (aqui no sentido de sobreviver). Essa variação indica uma estratégia mista.

Voltando ao *Matching Pennies* – do qual o jogo de “O Problema Final” é apenas uma complicação segundo Von Neumann e Morgenstern –, vamos agora observar como podemos resolver esse jogo através da ideia do *maximin* (para o jogador 1, já que para o jogador 2 ela será *minimax*). Quando analisamos um jogo que precisa de uma estratégia mista, o que acontece é a criação de um jogo virtual, chamado de *extensão mista*, tal como matematicamente mostram Blackwell e Girshick (1979).

Assim, “a estratégia do jogador I consiste em (1) escolher um mecanismo de sorte; e (2) especificar para cada resultado desse mecanismo de sorte selecionado em (1), uma estratégia x no jogo original [Cara ou Coroa]” (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 25). A estratégia do jogador II é idêntica e feita sem saber a escolha do jogador I (jogo de informação imperfeita).

Dessa forma, o jogo – que antes só tinha duas jogadas – adquire quatro jogadas. Em detalhes: antes o jogador I tinha que escolher 1 jogada apenas (a estratégia x) e o jogador II igualmente (a estratégia y). Agora, o jogador I possui uma estratégia de 2 jogadas, uma randômica que irá decidir a outra (equivalente à x), que será denominada estratégia ξ . O mesmo vale para o jogador II (estratégia η). As estratégias devem ser vistas, de acordo com a Teoria dos Conjuntos, enquanto conjuntos [*sets*] seguindo suas propriedades.

Assim, o *Matching Pennies* original é um jogo G onde $G = (X, Y, M)$. Sendo que X é um espaço arbitrário (ou uma classe [*class*]) de todas as possibilidades (que são finitas) de estratégias do jogador I. O mesmo vale para Y , referente ao jogador II. Já M é uma função, que demonstra o produto entre os espaços X e Y através da escolha de uma estratégia x e uma estratégia y (sendo que $x \in X$ e $y \in Y$), logo ela é o *payoff*.

Aqui vale a pena interromper o nosso raciocínio para explicar a importante distinção entre conjunto [*set*] e classe [*class*] feita pelo próprio Von Neumann e, logo, componente do raciocínio da Teoria dos Jogos:

Na Teoria [dos Conjuntos] de Von Neumann, uma distinção técnica é desenhada entre conjuntos [*sets*] e classes [*classes*]. Todo conjunto é uma classe, mas o contrário não é verdade. Essas classes que não são conjuntos são chamadas *proper classes* e seu caráter crucial é que eles não são membros de nenhuma outra classe. A classe de todos os ordinais, por exemplo, existe, mas é uma *proper class*. Assim, o paradoxo de Burali-Forti não pode ser construído, já que precisa que a classe de todos os ordinais seja o membro de uma classe. Outros paradoxos encontram destino similar (STOLL, 1979, p. 319).

Assim, o jogo (G e Γ , por exemplo) é uma classe, uma *proper class*, porque ele não pode participar de outro jogo (isso formaria um terceiro jogo, ou seja, um jogo totalmente diferente que não estaria ligado aos jogos iniciais). No entanto, as estratégias formam conjuntos (X, Y, Ξ e H, por exemplo) passíveis de intersecções e operações funcionais que geram outros conjuntos (podemos considerar aqui o M, o *payoff*). Apesar de ser uma distinção simples, essa é uma definição que deve ficar em nossa mente.

Voltando à análise, vemos que, por sua vez, a extensão mista do *Matching Pennies* – que o jogo virtual que nos ajudará a resolvê-lo através do teorema do *minimax* – é um jogo Γ onde $\Gamma = (\Xi, H, M)$. Sendo que Ξ é o conjunto das estratégias mistas do jogador I. H é seu equivalente para o jogador I e M é o *payoff*.

O M de G é o mesmo M de Γ . Assim, $M(x, y) = M(\xi, \eta)$. A questão é que, se o M é o mesmo entre G e Γ , o valor V de cada jogo também é o mesmo (ou seja, em termos matemáticos $v^*_G = v^*_{\Gamma}$)²⁹ tal como é demonstrado por Blackwell e Girshick em seu teorema 1.8.1³⁰ comprovando a ideia de que qualquer boa estratégia em G é uma boa estratégia em Γ .

Com isso podemos constatar a seguinte definição de Blackwell e Girshick (1979, p. 27) que “sendo $G = (X, Y, M)$ um jogo e sendo $\Gamma = (\Xi, H, M)$ a extensão

²⁹ v^*_G e v^*_{Γ} são os valores V relativos ao jogador I. Por sua vez, $\lambda^*_G \leq \lambda^*_{\Gamma}$ são relativos ao jogador II. A distinção é feita para melhor cálculo. No entanto, é importante notar a equivalência em valor de utilidade [utility] entre v e λ que permitirá o teorema do *minimax* transformar jogos não-zero soma em jogos zero-soma tal como indica Davis (1997, p. 38-9) e Blackwell & Girshick (1979, p. 10).

³⁰ “Teorema 1.8.1. Se $G = (X, Y, M)$ é um jogo e $\Gamma = (\Xi, H, M)$ é a extensão mista de G, então:

- (a) $\Lambda_{\Gamma}(\xi) = \inf_{y \in Y} M(\xi, y)$ e $\lambda^*_G \leq \lambda^*_{\Gamma}$
- (b) $\Upsilon_{\Gamma}(\eta) = \sup_{x \in X} M(x, \eta)$ e $v^*_G \geq v^*_{\Gamma}$

Prova (a) Para qualquer $\eta \in H$,

$$M(\xi, \eta) = \sum_y M(\xi, y)\eta(y) \geq \inf_{y \in Y} M(\xi, y)$$

Assim,

$$\Lambda_{\Gamma}(\xi) \geq \inf_{y \in Y} M(\xi, y)$$

Também, já que H contém todos $y \in Y$,

$$\inf_{y \in Y} M(\xi, y) \geq \inf_{\eta \in H} M(\xi, \eta) = \Lambda_{\Gamma}(\xi)$$

e a primeira parte do teorema segue. Além disso, para todo $x \in X$

$$\Lambda_G(x) = \Lambda_{\Gamma}(x) \leq \lambda^*_{\Gamma}$$

Assim $\lambda^*_G \leq \lambda^*_{\Gamma}$. A prova para (b) é semelhante.

Já que $\lambda^*_G \leq \lambda^*_{\Gamma} \leq v^*_{\Gamma} \leq v^*_G$ qualquer G tem um valor puro, Γ terá o mesmo valor puro, e, sendo $\Lambda_G(x) = \Lambda_{\Gamma}(x)$, qualquer boa estratégia em G é uma boa estratégia em Γ ” (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 26-7).

mista de G . Se há um $\xi_0 \in \Xi$ tal que $\Lambda_I(\xi_0) = \lambda^*_I$, logo ξ_0 é chamada estratégia *maximin* para o jogador I. Se há um $\eta_0 \in H$ tal que $\Upsilon_I(\eta_0) = v^*_I$, logo η_0 é chamada estratégia *minimax* para o jogador II”.

Eis aqui a base matemática do teorema do *minimax*. Feito isso vamos seguir a resolução do *Matching Pennies* através dele:

[O *minimax*] é o teorema básico da Teoria dos Jogos em que todos jogos finitos possuem um valor e que os dois jogadores possuem boas estratégias, assim, para os jogos finitos, a introdução de Γ provém uma teoria satisfatória (...).

Matching Pennies. A matriz A de G é $A =$

+1	-1
-1	+1

$\Gamma = (\Xi, H, M)$ onde H consiste dos elementos $\xi = (\alpha, 1 - \alpha)$, H consiste de elementos $\eta = (\beta, 1 - \beta)$, $0 \leq \alpha, \beta \leq 1$, e

$$M(\xi, \eta) = \alpha\beta + (1 - \alpha)(1 - \beta) - \alpha(1 - \beta) - \beta(1 - \alpha) \\ = 1 - 2\alpha - 2\beta + 4\alpha\beta$$

Assim

$$\Lambda_I(\xi) = \min [M(\xi, 1), M(\xi, 2)] = \min [2\alpha - 1, 1 - 2\alpha]$$

e

$$\lambda^*_I = \Lambda_I(1/2) = 0$$

De maneira similar,

$$\Upsilon_I(\eta) = \max [2\beta - 1, 1 - 2\beta]$$

e

$$v^*_I = \Upsilon_I(1/2) = 0$$

Nós vemos que *matching pennies* tem valor 0 e para cada jogador há uma boa estratégia – escolhendo Cara ou Coroa com uma probabilidade de 1/2 (BLACKWELL & GIRSHICK, 1979, p. 27-8).

O *minimax* e a concepção de estratégias mistas proporcionam uma leitura unificada dentro da Teoria dos Jogos para qualquer forma de jogo. A forma mais simples de conversão está na questão do jogo de não-zero soma de 2 jogadores. Para resolvê-lo, há a necessidade de pensá-lo tal como um jogo zero-soma de 2 jogadores, tal como o *Matching Pennies* analisado nos últimos parágrafos.

Para observar isso, vamos considerar um jogo não-zero soma de 2 jogadores que não possui estratégias dominantes óbvias:

Jogo de Não-Zero Soma nº 1

		Jogador II	
		A	B
Jogador I	a	0, 0	10, 5
	b	5, 10	0, 0

Fonte: DAVIS, 1997, p. 82

Claro que nenhum jogador quer ficar com zero, mas há o problema da questão de quem ficará com o maior *payoff*. Para analisá-lo, vamos adotar a visão apenas do jogador I (desconsiderando os *payoffs* do jogador II já que ele não afeta diretamente esse jogador) construindo a matriz a seguir. O jogador II pode ser desconsiderado porque o jogo não é cooperativo e não possui informação perfeita. O jogador I tem que decidir o que quer do jogo e o que ele pode obter pensando apenas em sua estratégia (i.e. a boa estratégia dos jogos zero-soma):

Jogo de Não-Zero Soma nº 1 – Visão do Jogador I

		Jogador II	
		A	B
Jogador I	a	0	10
	b	5	0

Fonte: DAVIS, 1997, p. 83

“Usando as técnicas do jogo zero-soma, o jogador I descobrirá que jogando a estratégia a 1/3 do tempo, ele pode conseguir um retorno de 10/3. Se o jogador II jogar a estratégia A 2/3 do tempo, isso é apenas o que o jogador I pode ganhar” (DAVIS, 1997, p. 83). O oposto é verdadeiro se formos ver a matriz do Jogador II :

Jogo de Não-Zero Soma nº 1 – Visão do Jogador II

		Jogador II	
		A	B
Jogador I	a	0	5
	b	10	0

Fonte: Elaboração própria baseada em DAVIS, 1997, p. 82

No entanto, se pensarmos com clareza 10/3 é um *payoff* pior que o menor ganho positivo que um jogador pode conseguir nesse jogo (que é 5). Então, isso não significa que tanto o jogador I como o jogador II podem ir melhor se não obedecerem a estratégia mista elaborada com o pensamento do *minimax*?

Mas eles podem ir melhor? Digamos que o jogador I antecipe tudo que foi dito e adivinhe que o jogador II jogará a estratégia A 1/3 do tempo para assegurar um *payoff* de 10/3. Se o jogador I muda para a estratégia pura a , o jogador II continuará a ganhar o seu 10/3, mas o jogador I ganhará agora 20/3: o dobro de antes. O problema com esse argumento é que o jogador II pode também ficar ambicioso. O jogador pode decidir antecipar seu retorno e, antecipando uma jogada conservadora pelo jogador I, joga a estratégia pura A. Se os dois fazem isso simultaneamente, ambos não conseguirão nada. Tal como no jogo de zero-soma, esse tipo de raciocínio circular não leva a nada (DAVIS, 1997, p. 84).

Aqui temos apenas a exemplificação da solução conceitual conhecida como *Nash equilibrium*. Essa situação *minimax* de equilíbrio foi estudada por John Forbes Nash³¹ que indicou a obrigatoriedade da existência de pelo menos 1 ponto de equilíbrio em sua tese de doutorado (NASH, 1950, p. 5-6)³².

³¹ Matemático norte-americano (nascido em 1928) e ganhador do Prêmio Nobel de Economia em 1994. Foi representado por Russell Crowe no filme *Uma Mente Brilhante* (*A Beautiful Mind*, 2001, dir.: Ron Howard). No filme, a tese de doutorado é representada em uma famosa cena de sedução em um bar para universitários. No entanto, a cena mostra erroneamente a comprovação do *Nash equilibrium* e dos pontos de equilíbrio enquanto pontos de consenso. Aliás, como será visto nesse trabalho, a leitura é diametralmente oposta. Em muitos *equilíbrios Nash*, encontraremos soluções que não são as melhores possíveis (i.e. ótimos de Pareto), mas sim as menos piores ressaltando o caráter de agonismo.

³² “Teorema 1: *Todo jogo finito possui um ponto de equilíbrio*”

Prova: Sendo S um n -tuplo de estratégias mistas $p_i(S)$ o *payoff* correspondente para o jogador i e $p_{ia}(S)$ o *payoff* corresponde para o jogador i se ele muda para sua α^a estratégia pura π_{ia} e os demais continuam a utilizar suas estratégias mistas respectivas de S . Agora nós definimos um conjunto de funções contínuas de S através de

$$\varphi_{ia}(S) = \max(0, p_{ia}(S) - p_i(S))$$

e para componente s_i de S nós definimos uma modificação s'_i através de

$$s'_i = \frac{s_i + \sum_{\alpha} \varphi_{ia}(S) \pi_{ia}}{1 + \sum_{\alpha} \varphi_{ia}(S)},$$

chamando S' o n -tuplo $(s'_1, s'_2, s'_3 \dots s'_n)$.

Nós precisamos mostrar agora que os pontos fixos do *mapping* $T: S \rightarrow S'$ são os pontos de equilíbrio.

Primeiro considere qualquer n -tuplo S . Em S , a i^a estratégia mista do jogador, s_i , irá usar algumas de suas estratégias puras. Algumas dessas estratégias, digamos π_{ia} , deve ser “menos lucrativa” sendo que $p_{ia}(S) \leq p_i(S)$. Isso fará $\varphi_{ia}(S) = 0$.

Agora, se esse n -tuplo S acontece de estar fixo sob T na proporção de π_{ia} usada em s_i não pode ser diminuída por T . Assim, para todos β , $\varphi_{ia}(S)$ devem ser zero para prevenir que o denominador da expressão que define s'_i exceda 1.

Assim, se S é fixado sob T , para qualquer i e β $\varphi_{i\beta}(S) = 0$. Isso significa que nenhum jogador pode melhorar seu *payoff* ao mudar para uma estratégia pura $\pi_{i\beta}$. Mas isso é só um critério para um ponto de equilíbrio.

Reciprocamente, se S é um ponto de equilíbrio, é imediato que todos os φ sumam, fazendo S um ponto fixo sob T .

Sendo o espaço dos n -tuplos uma célula, o teorema de ponto fixo de Brouwer requer que T tenha, no mínimo, um ponto fixo S , que deve ser um ponto de equilíbrio” (NASH, 1951, p. 288 atualização de NASH, 1950, p. 5-6).

No entanto, os jogos não-zero soma engendram, na busca por equilíbrios, paradoxos onde a melhor estratégia é o *ganhar menos*, mesmo com o *ganhar mais* estando tão próximo de acontecer. O chamado Dilema do Prisioneiro é considerado o jogo não-zero soma exemplar para estudá-lo.

A história é simples: dois prisioneiros estão detidos. Se ambos confessarem, recebem apenas uma pena comunitária em liberdade (representada pelo + 5). Se ambos silenciarem, eles terão que cumprir um determinado tempo de prisão (representado pelo – 5). No entanto, se um confessar e o outro silenciar, o que confessar é punido com uma longo tempo de prisão (representado pelo – 10) e o que silenciar será posto em liberdade sem sofrer nenhum tipo de acusação (representado pelo + 10).

Dilema do Prisioneiro

		Prisioneiro 2	
		Confessar	Silenciar
Prisioneiro 1	Confessar	+ 5, + 5	- 10, + 10
	Silenciar	+ 10, - 10	- 5, - 5

Fonte: RAPOPORT, 1999, p. 128

Claramente, se o consenso fosse a força-motriz dos jogos de estratégia, a solução desse jogo seria claramente C1, C2. Com os dois prisioneiros confessando, ambos sairiam ganhando o *payoff* de +5. No entanto, observem bem a matriz do jogo. Ao confessar, o prisioneiro está se pondo em risco porque, caso o outro silencie, ele pegará o pior *payoff* (-10) e o outro pegará o maior (+10). Assim, a solução acaba sendo S1, S2, com ambos saindo com o *payoff* de -5. É uma vitória para o agonismo.

É de interesse de cada jogador quebrar o consenso *sem influência alguma se o outro irá mantê-lo ou não*. Se o outro mantiver (escolhendo C), o traidor [*defector*] poderá pegar o maior *payoff* escolhendo S. Se o outro jogador quebra o consenso (escolhendo S) então há todas as razões para fazê-lo, senão ele acabará pagando o pato. Não só é uma tentação constante a quebra do consenso em cada jogador, mas também o *conhecimento* de que o outro jogador é tentado a quebrar o consenso faz a traição praticamente irresistível. Formalmente falando, a estratégia S domina a estratégia C para ambos jogadores (RAPOPORT, 1999, p. 129).

É nesse momento que percebemos que a leitura feita pela Teoria dos Jogos – com suas estratégias mistas, seus *minimax* e pontos de equilíbrio – é adequada para a nossa investigação e compreensão acerca dos jogos de linguagem. Ao longo desse

trabalho ressaltamos, especialmente em Lyotard, a questão do agonismo da linguagem. O jogo de linguagem é a definição das coisas em uma contenda.

As coisas em disputa no mundo não podem ser vistas pela ótica do consenso. Logo aquilo que faz o rádio se distinguir dos demais sons do mundo não é construção significativa, unívoca. A linguagem radiofônica, em seu jogo de linguagem, está calcada em um agonismo. Agonismo esse que o presente trabalho busca representar e solucionar (i.e. esquematizar) através da Teoria dos Jogos.

No entanto, há um problema aqui. Na Teoria dos Jogos, a noção de valor e de utilidade [*utility*] – encarada enquanto o escalonamento das preferências dos jogadores entre objetos, situações etc. – estão vinculadas à noção de número. Com isso, há um problema a se resolver no que se refere a essa metodologia em relação ao jogo de linguagem: como atribuir números às *situações simbólicas* que constituem as operações linguísticas?

A resposta é simples: não podemos atribuir números a elas. Logo precisamos encontrar elementos que desempenhem o mesmo papel dos números. Na própria Teoria dos Jogos, podemos encontrar um caminho de reflexão que nos ajudará na obtenção de tais elementos.

Utilizado na análise dos jogos de n-jogadores, estamos nos referindo aqui aos chamados *jogos simples*. Nos jogos simples, o valor do jogo é binário, ou seja, só encontra duas possibilidades: 0 ou 1. O interessante aqui é que, nesse tipo de jogo, não importa o número de jogadores. Por causa do caráter exclusivamente dual dos valores do jogo, eles podem ser unidos em duas coalizões: a vencedora (que inclui todos os jogadores que recebem 1) e a perdedora (que inclui todos os jogadores que recebem 0).

Ou seja, o que importa aqui não são os números, mas sim o ato de vencer ou perder. No entanto, os jogos simples possuem alguns critérios de funcionamento na sua dinâmica enquanto jogo de n-jogadores. São eles:

- (1) Qualquer coalizão que inclui uma coalizão vencedora é, ela mesma, uma coalizão vencedora.
- (2) Algumas coalizões são coalizões vencedoras.
- (3) A coalizão sem membros (i.e. aquela que o conjunto de jogadores é vazio) não é uma coalizão vencedora.

O primeiro critério está de acordo com a maioria das observações que o “poder” de uma coalizão não pode diminuir se jogadores adicionais se unirem a ela. O critério preserva a propriedade super-aditiva da função característica. O segundo é assumido para excluir o caso trivial de jogos sem coalizões vencedoras. O terceiro é assumido para excluir o igualmente caso trivial onde toda coalizão é uma coalizão vencedora (caso o conjunto vazio fosse uma coalizão vencedora, todo conjunto seria também porque cada subconjunto incluiria o conjunto vazio) (RAPOPORT, 1970, p. 207).

Com isso podemos encontrar uma fórmula geral do jogo simples: $L = N - W$, onde N é o conjunto de todos os subconjuntos possíveis de serem feitos com os n -jogadores, W é o conjunto de todas as coalizões vencedoras e L é o conjunto de todas as coalizões perdedoras.

Junto com esses conjuntos, há a necessidade de uma notação adicional:

$S \equiv$ qualquer conjunto de conjuntos

$S^+ \equiv$ o conjunto de superconjuntos de S

$S^- \equiv$ o conjunto de subconjuntos de S

$S^* \equiv$ o conjuntos de complementos de S

$\cap S \equiv$ a intersecção dos elementos (que são conjuntos) de S

$US \equiv$ a união dos elementos de S

Note que S^* não é o complemento de S a respeito de alguns conjuntos dos conjuntos N . Por exemplo, se N é o conjunto de todos os conjuntos de 3 elementos, assim

$$N = \{(1), (2), (3), (1,2), (1,3), (2,3), (1,2,3), \emptyset\}$$

Supondo que $S = \{(1), (1,2), (2,3), \emptyset\}$

Assim, o complemento de S em respeito a N é

$$N - S = \{(2), (3), (1,3), (1,2,3)\}$$

Mas $S^* = \{(2,3), (3), (1), (1,2,3)\}$. (RAPOPORT, 1970, p. 208).

Com isso, podemos compreender a noção crucial de coalizão bloqueadora. O conjunto de coalizões bloqueadoras é dado pela fórmula $B = L \cap L^*$. A coalizão bloqueadora é aquela que, mesmo derrotada, dá esse mesmo status à coalizão complementar.

Vamos pensar em um jogo com 4 jogadores onde qualquer coalizão com no mínimo 3 jogadores é vencedora. Assim, esse jogo possui um $N = \{(1), (2), (3), (4), (1,2), (1,3), (1,4), (2,3), (2,4), (3,4), (1,2,3), (1,2,4), (1,3,4), (2,3,4), (1,2,3,4), \emptyset\}$ e um $W = \{(1,2,3,4), (1,2,3), (1,2,4), (1,3,4), (2,3,4)\}$.

Logo, o restante são coalizões perdedoras, fazendo $L = \{(1), (2), (3), (4), (1,2), (1,3), (1,4), (2,3), (2,4), (3,4), \emptyset\}$. Já L^* possui todos os membros de W e todos os pares de jogadores³³. Ora, se $B = L \cap L^*$, ou seja, o conjunto das coalizões bloqueadoras são os elementos que estão tanto em L como em L^* , logo todos os pares.

Um jogo simples dessa maneira não é tão difícil de reconhecer no cotidiano:

Imagine um comitê de 4 membros que só pode agir se, pelo menos, 3 membros aprovem. Assim, o comitê inteiro e todos os trios são coalizões vencedoras (no

³³ São eles: (1,2), (1,3), (1,4), (2,3), (2,4), (3,4).

sentido que podem fazer o comitê agir). Todos os outros subconjuntos são coalizões perdedoras (no sentido que eles não podem fazer o comitê agir). Mas todos os pares são coalizões bloqueadoras no sentido que elas podem *impedir* a ação do comitê (apesar que eles não podem fazer o comitê agir) (RAPOPORT, 1970, p. 209-10).

Vamos ver como ficaria a *game matrix* desse jogo simples. Para facilitar, vamos considerar esse jogo como se fosse de informação imperfeita (tal como se fosse uma votação secreta do comitê descrito por Rapoport), lembrando que 1 representa vitória (para facilitar, vamos considerar a vitória quando um jogador consegue tornar sua posição vitoriosa) e 0 representa derrota (da mesma forma, vamos considerar a derrota quando um jogador não consegue tornar sua posição vitoriosa)³⁴.

Por ser um jogo com 4 jogadores, a matriz se torna quadridimensional e, assim, a representação gráfica dela de maneira bidimensional é um pouco diferente daquela utilizada em nossos últimos exemplos nos jogos de dois jogadores. Tal como no jogo de dois jogadores, os *payoffs* representam o que cada jogador recebe em ordem crescente, ou seja, (J1, J2, J3, J4).

“Comitê de quatro membros”

		4	SIM	SIM	NÃO	NÃO
		3	SIM	NÃO	SIM	NÃO
1	2					
SIM	SIM		(1,1,1,1)	(1,1,0,1)	(1,1,1,0)	(0,0,0,0)
SIM	NÃO		(1,0,1,1)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(0,1,1,1)
NÃO	SIM		(0,1,1,1)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(1,0,1,1)
NÃO	NÃO		(0,0,0,0)	(1,1,1,0)	(1,1,0,1)	(1,1,1,1)

Fonte: Elaboração própria baseada em RAPOPORT, 1970, p. 209-10.

³⁴ Caso fossemos utilizar a definição estrita de Rapoport de vitória (fazer o comitê agir) e derrota (não fazer o comitê agir), a nossa matriz do jogo perderia em simetria e teria menos posições vitoriosas. A *game matrix* deixaria, por sua vez, mais claro a questão do NÃO enquanto bloqueio, mas deixaria de vê-lo enquanto opinião legítima e análoga a do SIM. Veja abaixo:

“Comitê de quatro membros – Vitória medida pela ação”

		4	SIM	SIM	NÃO	NÃO
		3	SIM	NÃO	SIM	NÃO
1	2					
SIM	SIM		(1,1,1,1)	(1,1,0,1)	(1,1,1,0)	(0,0,0,0)
SIM	NÃO		(1,0,1,1)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)
NÃO	SIM		(0,1,1,1)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)
NÃO	NÃO		(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)	(0,0,0,0)

Fonte: Elaboração própria baseada em RAPOPORT, 1970, p. 209-10.

Um *jogo forte* [*strong game*] não possui coalizões bloqueadoras e um *jogo de pura barganha* [*pure bargaining game*] é o jogo onde todo jogador sozinho é uma coalizão bloqueadora. Neste último, a vitória só é possível com o consenso unânime.

Já um *jogo fraco* [*weak game*] é aquele que possui, no mínimo, um jogador que está presente em toda coalizão vencedora. Esse jogador (ou jogadores) possuem o chamado *veto*. Por sua vez, um jogo onde a vitória é impossível – onde não há nenhuma coalizão vencedora –, o jogo vira um *jogo nulo* [*null game*] deixando de ser um jogo simples.

O jogo simples tira o caráter numérico do *payoff*, mas leva a uma dimensão de decisão que ainda parece distante do conceito do jogo de linguagem. Assim, ainda há necessidade de esgarçar a metodologia da Teoria dos Jogos para adequá-la às situações simbólicas que constituem as operações linguísticas.

Assim, devemos continuar a pensar na questão dos elementos que desempenham o mesmo papel dos números. Encontramos, então, a necessidade de adentrar em uma dimensão nova do pensamento que reforça a questão das relações e não das necessidades e essências. Estamos falando das próprias fundações da Filosofia Analítica.

4.2 Lógica, Filosofia Analítica e o Jogo de Linguagem

É notório que o campo filosófico conhecido como Filosofia Analítica foi fundado na intersecção entre o pensamento de Gottlob Frege e as ideias de Bertrand Russell e Alfred North Whitehead. Era o nascimento de uma corrente cujo grande lema pode ser resumido pela ideia de que a única necessidade que existe é a necessidade lógica.

Essa noção surge em Frege e em Russell ao notarem que não há necessidade metafísica do conceito de número, tal como *Os Princípios da Aritmética* de Husserl buscava. Assim, com o uso da lógica simbólica, a antiga ontologia da filosofia deveria ser substituída pela observação das relações lógicas e sua correspondência com o mundo. Para Russell, por exemplo, o nome dessa atividade deveria ser o Atomismo Lógico:

Atomismo Lógico é o nome dado por Russell para a teoria que diz que há um limite para a análise da linguagem factual, um limite no qual todas as sentenças consistirão de palavras significando coisas simples (...). Sua teoria do conhecimento o levou a declarar que os únicos particulares simples que conhecemos são dados sensórios [*sense-data*] e que as únicas qualidades simples e relações que conhecemos são certas qualidades e relações de dados sensórios. Suas qualidades e relações simples são aquelas com que nós devemos

ter contato para entender as palavras que as designam. Isso fixa o caráter do atomismo lógico dele. É uma versão de empiricismo e que usa um critério de simplicidade baseado nas exigências do aprendizado de significados (PEARS, 1987, p. 63)

Essa vinculação entre Empirismo e Filosofia Analítica pode ser vista pela progressão da conceituação de verdade analítica em Hume, em Frege e em Russell. Tal como bem define Landini (2011, p. 417): em Hume, uma verdade analítica é “uma sentença que é verdadeira em virtude das relações entre ideias que não são meramente associações forjadas pela experiência”, já em Frege é “uma sentença que é verdadeira em virtude da Lógica apenas” e em Russell é “uma sentença verdadeira em virtude da estrutura lógica apenas; uma verdade geral completa sobre a estrutura na linguagem da lógica”.

No entanto, além dessa retomada do Empiricismo que visa uma contraposição ao Idealismo (especialmente o britânico de F. H. Bradley e T. H. Green), a Filosofia Analítica está calcada dentro do escopo da virada linguística da Filosofia, onde todas as questões filosóficas estariam mediadas por uma questão de linguagem. O que poucos notam é que essa lógica da linguagem – especialmente como ela é desenvolvida após Frege e Russell na Filosofia Analítica – trabalha em uma dicotomia entre universalismo e modalidade (concepção modelo-teorética).

E, na história da Filosofia, essa dicotomia começou muito antes, mais precisamente dentro do projeto filosófico de Leibniz enquanto desafio. Um desafio entre universalismo e a concepção modelo-teorética ou, melhor dizendo, entre lógica enquanto linguagem e lógica enquanto cálculo:

Um ponto de referência inicial nessa área é dado pela distinção de Leibniz entre dois componentes de seu ambicioso projeto em lógica matemática ou, melhor, projeto de criar uma lógica matemática. De um lado, Leibniz propôs desenvolver uma *characteristica universalis* ou *lingua characteristic* que era para ser uma língua universal do pensamento humano cuja estrutura simbólica refletiria diretamente a estrutura do mundo dos nossos conceitos. De outro lado, a ambição de Leibniz incluía a criação de um *calculus ratiocinator* que era concebido por ele como um método de cálculo simbólico que reproduziria o processo de raciocínio humano (HINTIKKA, 1997, p. IX).

Assim, o projeto filosófico baseará a Filosofia Analítica do século XX e que usará, ainda no século XIX, essas duas vertentes leibnizianas enquanto pontapé inicial. Por um lado, homens como George Boole iniciam o desenvolvimento de um *calculus ratiocinator* através do desenvolvimento de uma lógica algébrica.

Só que, por outro lado, há a ideia do desenvolvimento de uma *lingua characteristic*. Esse é o caso de Gottlob Frege e sua conceitografia [*Begriffsschrift*].

No entanto, Frege acredita que sua conceitografia vai além da mera ideia universalista. É um universalismo construído em cima de uma moldura de *calculus ratiocinator*.

Dessa forma, Frege acredita que conseguiu – através de um cálculo simbólico que veria os números não enquanto estruturas metafísicas, mas sim logicamente relacionais – analisar a própria linguagem que compõe o mundo. Essa ideia é um pouco combatida pelos defensores da modalidade da linguagem que acreditam que Frege, no máximo, conseguiu uma *lingua characteristic* matemática.

Isso acontece porque “aquele que acredita na universalidade da linguagem vê a linguagem (e o sistema conceitual que a codifica) como um intermediário indispensável entre você e seu mundo (*o mundo*)” (HINTIKKA, 1997, p. 141). Assim, um universalista vê a todos enquanto prisioneiros da linguagem, sem poder sair dela para observar a relação dela com o mundo. Ela é o mundo.

Já um modalista/modelo-teorético abandona essa ideia de que a linguagem é um cálculo não-interpretado, mas sim que ela pode ser reinterpretada (de várias maneiras, ou seja, através de vários modelos) enquanto cálculo. As relações aqui são vistas como uma forma de construção da linguagem pela própria linguagem (podendo variar entre linguagens e mesmo entre mundos) enquanto no universalismo, a verdade residiria no inefável.

Dessa forma, podemos dividir a Filosofia Analítica nessas duas linhas:

[O universalismo] era a visão dominante no começo da teoria lógica e no começo da filosofia analítica da linguagem. A posição universalista foi encampada por Frege, jovem [*early*] e médio [*middle*] Russell, Wittgenstein, o Círculo de Viena do começo dos anos 1930 e, de certa maneira Quine (...). No chamado lado continental, essa mesma crença acerca da inefabilidade da verdade e de outros conceitos semânticos era compartilhado, entre outros, pelo admirador secreto de Frege, Martin Heidegger. Através da influência de Heidegger, a linha universalista foi a pedra-chave das tradições hermenêuticas e desconstrucionistas. (...) Essa tradição [da linguagem enquanto cálculo] inclui pessoas como Boole, Schröder e Löwenheim (...). Apenas mais tarde, através do trabalho de Tarski, Gödel e Carnap, o semanticista renascido, a tradição modelo-teorética começou ganhar espaço entre os estudiosos da lógica (HINTIKKA, 1997, p. 142).

No entanto, quando fazemos essa divisão fica um questionamento: qual é a posição de Peirce e os peirceanos nessa divisão. Membros de importante corrente de análise da linguagem, eles, normalmente, são colocados no lado da tradição da modalidade, especialmente por Hintikka (1997, p. 140-161).

Essa vinculação automática – e interesseira de Hintikka que deseja ver Peirce como um antecessor de sua *game-theoretical semantics* – precisa ser questionada especialmente quando vemos os estudos booleanos de Peirce e seus primeiros alunos de Lógica (Christine Ladd e O. H. Mitchell) nos *Studies in Logic* em 1883.

Para discutir esse posicionamento de Peirce feito por Hintikka, devemos analisar, antes de passar aos estudos acerca da Lógica Peirceana, com maior profundidade as ideias de Frege e Boole, considerados os representantes fundantes da briga entre universalismo e a concepção modelo-teorética.

A ideia de analisar a filosofia lógica primeira de Peirce e seus alunos é para observar como podemos utilizá-los na ampla tarefa da reinterpretação de Wittgenstein, especialmente a questão do jogo de linguagem apresentado nas *Investigações Filosóficas*, à luz de uma continuidade – e não de uma ruptura – com o *Tractatus Logico-Philosophicus*. É tanto a questão de uma leitura em coerência com a linha reconhecida pelo nome de *New Wittgenstein* como a construção do solo metodológico aqui buscado³⁵.

Visualizando bem a posição dos peirceanos acerca do debate entre lógica enquanto linguagem e lógica enquanto cálculo, será possível visualizar como o conceito de jogo de linguagem pode ser melhor compreendido – ou não – com um uso de lógica simbólica seja ele conceitográfico ou lógico-algébrico.

Em um texto posterior à publicação de *Begriffsschrift*, Frege escreve uma justificativa científica para a sua conceitografia enquanto uma dimensão escrita dos mecanismos do pensamento (visto aqui enquanto diferente da ideia kantiana) e das suas relações. Há assim a defesa de um amplo campo de analítica universal, onde a conceitografia poderia sair do campo aritmético, principal foco de estudo de Frege. Usando a primeira pessoa, o filósofo alemão declara:

Tentei pois completar a linguagem de fórmulas da matemática com sinais para as relações lógicas, de modo a resultar para o domínio da matemática uma conceitografia da espécie que apresentei como desejável. O emprego de meus sinais em outros domínios não fica por isso excluído. As relações lógicas repetem-se em toda parte, e os sinais para os conteúdos particulares podem ser escolhidos de modo a se acomodarem à armação da conceitografia. Que isto aconteça ou não, de qualquer modo uma representação intuitiva das formas de pensamento tem um significado que ultrapassa a matemática. Pudessem por isso

³⁵ Como justificativa da coerência da empreitada da construção do solo metodológico do presente trabalho, que visa a consolidação de uma continuidade entre *Early Wittgenstein (Tractatus)*, *Middle Wittgenstein* e *Last Wittgenstein (Investigações Filosóficas)*, citamos David Pears (1973, p. 97):

“No Prefácio que escreveu para as *Investigações Filosóficas*, diz Wittgenstein ter-lhe parecido necessário incluir, no mesmo volume, uma reapresentação do *Tractatus*, porque suas novas concepções somente poderiam ser corretamente interpretadas se postas em contraste com antigas concepções e projetadas contra o pano de fundo por estas formado. Não deseja ele, com isso, simplesmente sublinhar o fato de que as novas concepções eram de caráter surpreendentemente diverso das anteriores. Se isso fosse tudo, teria podido ignorar o passado, partindo de um novo começo. Pretendia enfatizar que, a despeito das diferenças existentes entre a primeira época e a segunda época de seu pensamento, continuava tentando a mesma espécie de empreendimento, não sendo a alteração de método um brusco rompimento com o passado, mas resultado de gradual transformação das ideias expostas no *Tractatus*, preservado o que nelas havia de bom. E assim, ao começo das *Investigações Filosóficas*, dedicou-se a fazer uma crítica favorável daquelas ideias”.

também os filósofos dispensar alguma atenção ao assunto (FREGE, 1980, p. 195).

De certa forma, Frege defende a universalidade de seu método através da compreensão de que os renovadores da simbologia lógica de Leibniz, encabeçados por Boole – os demais para Frege seriam R. Grassmann, St. Jevons e E. Schröder – apresentariam as formas lógicas sem conteúdo propriamente dito. Segundo Frege (1980, p. 194), nessas lógicas, a questão da colocação de “expressões para conteúdos, digamos equações analíticas, no lugar das letras simples mostraria, pela dificuldade de compreensão, deselegância, e mesmo ambiguidade das fórmulas resultantes, quão pouco apropriada é esta simbologia para constituir uma verdadeira conceitografia”.

Assim, a conceitografia, a *Begriffsschrift*, já estaria sendo elaborada com esse olhar que possui a simplicidade dos símbolos e suas operações (o que poderíamos identificar com a dimensão do *calculus ratiocinator* já obtido – e reconhecido por Frege como tal – por Boole), mas levando em conta os conteúdos analíticos que levariam à compreensão dos mecanismos das formas do pensamento, ou seja, dos conceitos (logo, sendo uma *lingua characteristic*). Tal como Hintikka (1997, p. 144) bem demarca, “a instância universalista de Frege ajudou a fazer seu trabalho parecer impressionante. Frege apresentou uma lógica de primeira ordem como a parte central de uma linguagem universal relativamente simples que foi calculada para captar fidedignamente o mundo de nossos conceitos”.

O interessante é notar que a instância fregeana é antipsicologista. A conceitografia representa o mundo dos conceitos e do pensamento enquanto conceito, não do pensamento enquanto ideia.

A lógica não tem nada a ver com processos mentais, pois a lógica é objetiva e pública, enquanto o mental, de acordo com Frege, é subjetivo e privado. Esta é a razão pela qual Frege está tão preocupado em enfatizar que o sentido de uma sentença não é uma ideia (uma entidade mental), mas um pensamento (*Gedanke*: um objeto abstrato, uma proposição). Uma vez que ideias são mentais, elas são, argumenta Frege, essencialmente privadas; você não pode ter a minha ideia tanto quanto você não pode ter minha dor de cabeça. Se o sentido de uma sentença fosse uma entidade privada, mental, uma ideia no sentido de Frege, haveria um mistério sobre a relação entre a ideia de uma pessoa e a de outra. As proposições, contudo, são públicas; você e eu podemos ambos “apreender” a mesma proposição, e isto é o que torna possível haver conhecimento objetivo, e público (HAACK, 2002, p. 311-2).

Para Frege, a conceitografia enquanto *lingua characteristic* baseada em um *calculus ratiocinator* provém, exatamente, dessa condição antipsicológica posta por sua lógica. O universalismo está calcado no antipsicologismo. É interessante notar o quanto isso se mantém naqueles que são considerados descendentes diretos do universalismo da linha fregeana.

Russell, por exemplo, em seu desenvolvimento filosófico, manteve sempre a posição de não-compartilhamento daquilo que poderíamos chamar de ideias. A lógica estaria na questão das relações de verdade e sua plena correspondência com o mundo. De outro lado, estariam os particulares – posicionados no *locus* das ideias – que seriam os dados sensórios (tal como em seu Atomismo Lógico), renomeados mais tarde pelo próprio Russell enquanto objetos da percepção [*percepts*] em *The Analysis of Mind*. Aliás, a própria mudança de termos, tal como bem coloca Ayer (1974, p. 73), seria para evitar as “ficções lógicas” que a ideia de dados sensórios poderia causar. No Wittgenstein do *Tractatus* também encontramos uma forte crítica ao psicologismo:

Psicologia não é nem de perto relacionada à filosofia, da mesma forma que não o é nenhuma outra ciência natural. A teoria do conhecimento é a filosofia da psicologia. O meu estudo da linguagem simbólica não corresponde ao estudo dos processos de pensamento nos quais os filósofos mantiveram enquanto essenciais para a filosofia da lógica? Só que eles ficaram enrolados, na maior parte do tempo, em investigações psicológicas sem importância, e há aqui um perigo análogo ao meu método (TLP 4.1121).

O curioso, então, é que essa instância antipsicologista não aparece em Boole, bastião do *calculus ratiocinator*. Em *The Laws Of Thought*, ele claramente coloca sua lógica simbólica a serviço da representação das leis do pensamento. A primeira frase do livro deixa claro a empreitada: “O *design* do tratado a seguir é para investigar as leis fundamentais daquelas operações da mente pelas quais o raciocínio é realizado” (BOOLE, 1958, p. 1).

Essas operações da mente, para Boole, deverão ser representadas em uma linguagem simbólica de Cálculo e usar tal fator para estabelecer e construir o método da Ciência da Lógica. O objetivo final seria questionar a natureza e a constituição da mente humana. Aqui há claramente um psicologismo forte, bastante similar à lógica kantiana.

O que Boole faz é constituir a operação de raciocínio da mente humana enquanto uma operação de linguagem. Linguagem essa que poderia ser esquematizada através de operações lógico-algébricas. Essa Lógica Algébrica está calcada na ideia da constituição de símbolos – elementos operacionais que possuem definição fixa e arbitrária.

São três classes de símbolos: (1) os literais – representados por letras minúsculas (*x*, *y*, etc.) – e que representam as coisas enquanto objetos de nossas concepções (mais tarde serão conhecidos como “letras sentenciais”); (2) os signos de operação que, segundo Boole (1958, p. 27), “representam operações da mente pelas quais as concepções das coisas são combinadas ou resolvidas para formar novas concepções envolvendo os mesmos elementos” (mais tarde serão conhecidos como “conectivos sentenciais”); e (3) o símbolo de identidade (=).

Para facilitar as operações, haverá o uso dos números 0 e 1 representando, respectivamente, o *Nada* e o *Universo*, sendo que esse último está, de certa forma, vinculado com a ideia de *Mundo*. Com a inclusão desses dois conceitos, conseguiremos observar que “se x representa qualquer classe de objetos, assim $1 - x$ representa a classe contrária ou suplementar de objetos, i.e., a classe que inclui todos os objetos que não estão compreendidos na classe x ” (BOOLE, 1958, p. 48). Logo, tal como nos diz o exemplo booleano, se x é homem, $1 - x$ é não-homem.

Esse esquema da Lógica Algébrica de Boole (ou Lógica Booleana), claramente, é a base de *calculus ratiocinator* que todas as correntes universalistas aqui citadas utilizam, à exceção de Frege. Um exemplo claro disso está com Russell: apesar de colocar a funcionalidade de sua lógica a serviço do formalismo lógico fregeano, as operações descritas pelo *Principia Mathematica*, são claramente inspiradas pela esquematização booleana.

Aliás, a grande maioria das lógicas que se desenvolveram no século XX, utilizaram o *framework* booleano, para o seu desenvolvimento. A grande diferença entre elas – não importando se são universalistas ou de modelo-teóricos – é a criação/representação dos signos de operação (em vista de representar as funções de verdade em cada caso sentencial) e um amplo debate acerca do símbolo de identidade (essa questão será, por exemplo, a principal crítica de Wittgenstein ao *Principia Mathematica*).

Dessa forma, podemos notar que Boole não está tão longe dos universalistas assim. A natureza do debate Frege-Boole reside mais nas concepções de psicologismo do que na questão de universalidade. Ambos, cada um a sua maneira, promovem o estabelecimento de sistemas lógicos que, entre si, brigam durante a história da Filosofia da Linguagem.

Então, para fazer jus ao verdadeiro caráter dessa vendeta, há necessidade de se entender as lógicas fregeana e booleana de maneira mais complexa. Devemos, então, denominar a filosofia da linguagem de Frege como uma lógica universalista com necessidade antipsicologista, ou seja, seu universalismo está calcado em um *framework* de cálculo lógico que precisa ser “externo” às ideias para existir. Já a filosofia de linguagem de Boole é uma lógica enquanto cálculo, mas que possui pretensões de ser universal através de seu psicologismo forte.

Tendo trilhado todo esse caminho de análise entre as lógicas de Frege e Boole, fica a questão acerca do posicionamento da filosofia de C. S. Peirce e seus primeiros estudantes de Lógica (década de 1880). Tal como mencionamos anteriormente, Hintikka (1997, p. 145) coloca a lógica peirceana enquanto uma lógica de modalidade, logo

modelo-teorética, em contraposição à lógica universalista da trinca Frege-Russell-Wittgenstein.

Hintikka coloca, enquanto fator decisivo de seu posicionamento de Peirce no amplo debate da linguagem na Filosofia Analítica, a questão da metalógica. A metalógica só seria possível para os membros da linha de modalidade graças a sua não-vinculação entre linguagem e mundo.

Uma consequência particular da posição universalista é que nossa linguagem e sua lógica nunca pode ser autoaplicada nem discutida em sua completude em uma metalinguagem separada (exceto pelos seus atributos puramente formais, claro). Essa consequência, que foi notada por van Heijenoort em seu artigo pioneiro, oferece um dos melhores testes da filiação histórica de fato entre as duas tradições. Se há alguma dúvida sobre a filiação de Peirce à tradição modalista, ela seria rapidamente desfeita pela vontade dele de discutir a lógica pelos meios da lógica (HINTIKKA, 1997, p. 148).

Hintikka utiliza como exemplo disso os gráficos existenciais. Aqui, é clara a referência aos chamados *gamma graphs*. No entanto, vale a pena lembrar que os *alpha graphs* possuem um mecanismo praticamente idêntico à lógica booleana e os *beta graphs* são uma lógica de primeira ordem, tal como aquela de Frege.

A questão que devemos colocar é se a metalógica dos *gamma graphs* pode fazer a lógica peirceana inteira virar modal ou se ela é, na verdade, um dado metalógico a serviço de um projeto universalista, algo que não é incomum. Isso é presente, por exemplo, na ideia das condições de verdade (análogas às funções de verdade) apresentadas no *Tractatus*:

Podemos dizer que o sistema do *Tractatus* é reflexivamente autodestrutivo. Em efeito, Wittgenstein apresenta uma metalinguagem especificando as condições de verdade para um conjunto de proposições que fazem um objeto linguagem. Os assuntos são tão arranjados que as proposições na metalinguagem não satisfazem as condições para proposições no objeto linguagem. Dessa forma, os paradoxos usuais são evitados. Se agora a reclamação que é feita é que o objeto linguagem é incompleto se não estiver caracterizando as proposições do tipo que fazem a metalinguagem, Wittgenstein tem uma resposta memorável: apesar das proposições do objeto linguagem não conseguirem dizer o que as proposições da metalinguagem dizem, elas fazem essas coisas se manifestar simplesmente através da *incorporação* dos princípios postos na metalinguagem. Assim nenhuma perda ocorre quando essas metaproposições são expelidas da linguagem; pelas proposições do objeto linguagem são capazes de se fazerem conhecidas, sem dizer, o que essas metaproposições tentam dizer. Metaproposições soam como um expediente temporário. A lógica moderna não seguiu esse curso, mas elas se mantêm como uma ideia igualmente profunda e original (FOGELIN, 1995, p. 102).

Sem entrar na investigação do diálogo possível entre Peirce e Wittgenstein, podemos observar outras situações que podem nos fazer ver a lógica peirceana fora da

visão modal defendida por Hintikka. Um exemplo é dado por Susan Haack (2002, p. 15): “encontramos já a observação de Peirce em seu *Logic Notebook*, em 1909, de que ‘a lógica triádica é universalmente verdadeira’”. Assim, a lógica triádica de Peirce, desenvolvida uma década antes, é tão uma lógica alternativa como o é a lógica polivalente de Lukasiewicz e Post

Ora, “um sistema é uma variante de outro se ele compartilha o vocabulário do primeiro, mas tem um conjunto diferente de teoremas/inferências válidas; uma ‘lógica alternativa’ é um sistema que é uma variante da lógica clássica” (HAACK, 2002, p. 269). Assim, as lógicas polivalentes de Lukasiewicz, Post e Peirce com suas matrizes triádicas são aparentadas da semântica bivalente das tabelas de verdade desenvolvida por Wittgenstein para a lógica clássica posta pelo caminho do *Begriffsschrift* e do *Principia Mathematica* em seu *Tractatus Logico-Philosophicus*.

Aliás, se a questão da tabela de verdade estava sendo posta por Peirce, os seus alunos estavam traçando considerações sobre as condições de verdade. Fazendo uma crítica explícita a W. S. Jevons, Christine Ladd desenha uma tabela de condição de verdade para dois argumentos de maneira muito similar àquela feita pela proposição 5.101 do *Tractatus*.

A essa tabela, Ladd (1883, p.61) denomina de “acerca da constituição do Universo”, com Universo representando aqui o mesmo sentido dado por Boole.

“Acerca da constituição do Universo”

$\bar{a}\bar{b}$ 8	$a\bar{b}$ 4	$\bar{a}b$ 2	ab 1	
0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
0	0	1	0	2
0	0	1	1	3
0	1	0	0	4
0	1	0	1	5
0	1	1	0	6
0	1	1	1	7
1	0	0	0	8
1	0	0	1	9
1	0	1	0	10
1	0	1	1	11
1	1	0	0	12
1	1	0	1	13
1	1	1	0	14
1	1	1	1	15

Fonte: LADD, 1883, p. 62.

Levando em conta que ab é afirmação tanto de a como de b ; $\bar{a}b$ é negação de a e afirmação de b ; $a\bar{b}$ é afirmação de a e negação de b ; e $\bar{a}\bar{b}$ é negação tanto de a como de b , Ladd desenha a constituição possível em 16 universos. Além disso, ela não observa esses universos em situação de separação, tal como faz Jevons (1874, p. 155-7), mas sim em relação. Relações essas que fazem um caminho entre o universo 0 (a ausência de tudo) ao universo 15 (a presença de tudo).

Se a é animal e b é preto, então o 5º caso é de um universo feito de animais pretos e de animais que não são pretos; no 12º caso, as coisas que queremos são animais pretos e coisas pretas que não são animais – ou seja, não há coisas pretas neste universo; no 15º caso é o universo de fato em respeito aos termos animal e preto; o caso 0 é o universo onde nada existe. Se o universo material é assunto do discurso e se a significa matéria e $\bar{b}$ significa indestrutível, então o estado existente de coisas é descrito por 4; matéria indestrutível existe e o que não é matéria indestrutível não existe. Essa tabela é dada por Jevons, mas ele não toma nota dos termos não-existentes, assim todos exceto sete dos dezesesseis casos (todos exceto 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15) são considerados por ele enquanto absurdos lógicos (LADD, 1883, p. 62-3).

Considerando todos os casos, Ladd pode verificar as relações entre os universos e relacioná-los dentro da mesma lógica. Para isso, ela os relaciona a um novo símbolo, baseado na lógica de De Morgan:

O símbolo $\tilde{\vee}$ é uma cunha, sinal de exclusão. $A \tilde{\vee} B$ é para ser lido “A é-não B” ou “A é excluído de B”. O símbolo $\vee$ é uma cunha incompleta, símbolo de exclusão incompleta. $A \vee B$ é para ser lido “A é em parte B” ou “A não é totalmente excluído de B”. $\vee$ é transformado em $\tilde{\vee}$ pela adição do símbolo negativo; o que não é não totalmente excluído de nada é totalmente excluído dele. $A \tilde{\vee} B$ e $A \vee B$ são proposições contraditórias; cada uma simplesmente nega a outra. As oito proposições de De Morgan são, então:

$A \tilde{\vee} B$: A não-é B; nenhum A é B
 $A \vee B$: A é em parte B; algum A é B
 $A \tilde{\vee} \bar{B}$: A é-não não-B; todos A são B
 $A \vee \bar{B}$: A é parcialmente não-B; alguns A não são B
 $\bar{A} \tilde{\vee} B$: O que não é A é-não B; A inclui todos B
 $\bar{A} \vee B$: O que não é A é em parte B; A não inclui todos B
 $\bar{A} \tilde{\vee} \bar{B}$: O que não é A é-não não-B; não há nada além de A e B
 $\bar{A} \vee \bar{B}$: O que não é A é em parte não-B; há algo além de A e B

$\vee$ conecta termos que existem, enquanto $\tilde{\vee}$ conecta termos que podem ser não-existentes. Apenas seis dessas proposições são distintas, desde que não haja nenhuma diferença de forma entre $A \tilde{\vee} B$ e $\bar{A} \tilde{\vee} B$, nem entre $A \vee B$ e $\bar{A} \vee B$ (LADD, 1883, p. 25-6).

O resultado dessa ordenação resulta em uma tabela lógica bem à maneira da lógica clássica, em especial ao *Begriffsschrift* e à própria lógica aristotélica.

“Universal e Particular em C. Ladd”

Tipo	Universal	Particular	Casos (universos)
I		$(a \vee b) (\bar{a} \vee b) (a \vee \bar{b}) (\bar{a} \vee \bar{b})$	15
II	$a \tilde{\vee} b$	$(\bar{a} \vee b) (a \vee \bar{b}) (\bar{a} \vee \bar{b})$	8, 4, 2, 1
III	$a \tilde{\vee}$	$(\bar{a} \vee b) (\bar{a} \vee \bar{b})$	12, 3, 10, 5
IV	$a = b$	$(a \vee b) (\bar{a} \vee \bar{b})$	6, 9
V	$a + b \tilde{\vee}$	$\bar{a} \vee \bar{b}$	7, 11, 13, 14
VI	$a + \bar{a} + b + \bar{b} \tilde{\vee}$		1

Fonte: LADD, 1883, p. 64.

Notem que, mesmo que seja possível *distinguir* algum caso de metalógica a partir dessa reflexão de Ladd, ela não seria da mesma forma do que aquela utilizada pelas lógicas das modalidades, já que nela não são postas as questões, por exemplo, da possibilidade, da probabilidade e da necessidade. A metalinguagem aqui seria da mesma ordem daquela encontrada nas metaproposições do *Tractatus*.

Algo similar a essas tabelas de Ladd, também são encontradas em O. H. Mitchell (1883, p. 75-6). A única diferença entre esses dois estudantes peirceanos reside na ausência do uso do símbolo da cunha por Mitchell, calcando-se mais na simetridade das proposições aristotélicas estudadas por De Morgan.

No entanto, é interessante notar que Mitchell não só parte da lógica de Peirce, mas também da lógica de Ladd. Segundo ele, a cunha de Ladd, com a adição do sinal de negação, permite um uso mais limpo da lógica booleana sem o uso do símbolo arbitrário $\vee$ (MITCHELL, 1883, p. 97).

Para Boole, o $\vee$ mostraria as situações de parcialidade de uma dada letra sentencial. Com o uso de sua cunha, Ladd acaba por colocar tal questão no conectivo sentencial, ou seja, no símbolo de operação.

Essa preocupação de Ladd – confirmada enquanto válida por Mitchell – na busca de conectivos sentenciais que conjuguem a operação lógica neles parece ter sido herdada do próprio Peirce. Em 1880, três anos antes da publicação do *Studies in Logic*, Peirce escreve um texto não-publicado intitulado “Uma Álgebra Booleana com uma constante” onde conclama uma preocupação teórica sua:

Toda notação lógica proposta até agora tem um número desnecessário de sinais. Através desse excesso que o cálculo é transformado em fácil de usar e que um desenvolvimento simétrico do assunto é transformado enquanto possível; ao mesmo tempo, o número de fórmulas primárias é, assim, enormemente multiplicada, sendo que os significantes fatos lógicos reduzidos a muito poucos em comparação com aqueles que meramente definem a notação. Eu pensei que seria curioso ver uma noção no qual o número de signos seria reduzido ao mínimo; e com essa visão eu construí o seguinte. O aparato do cálculo booleano consiste dos signos $=$, $>$ (que não é usado por Boole, mas é necessário para

expressar proposições particulares) +, -, X, 1, 0. No lugar desses sete símbolos, eu proponho o uso de apenas um (CP 4.12).³⁶

Assim, Peirce desenvolve o atualmente chamado *Logical NOR*, também chamado em português de negação conjunta ou NEM lógico. Essa operação seria mostrada pelo conectivo sentencial $\downarrow$, chamado Flecha de Peirce. Por não ter sido publicado em seu tempo, o NEM lógico ficou, de certa forma, sem participar do desenvolvimento do campo da lógica na Filosofia da Linguagem.

No entanto, mais de 30 anos depois da descoberta da Flecha de Peirce, Henry M. Sheffer publica, em 1913, um artigo no qual ele reduz todos os conectivos sentenciais do *Principia Mathematica* – e de outras lógicas formais de seu tempo – em um único só. Ele o faz através do lógico dual do NEM lógico de Peirce: o *Logical NAND*, também chamado em português de negação alternativa ou NOU lógico.

A descoberta do NOU lógico – simbolizado pelo conectivo sentencial $\uparrow$, chamado Conectivo de Sheffer – fez Russell modificar o *Principia Mathematica* e Wittgenstein pensar acerca de um trabalho, uma redução, que resolveria todos os problemas da lógica. Em seu *Notes of Logic*, no exílio autoimposto na Noruega, Wittgenstein tentou achar tal redução com a descoberta de Sheffer, mas não conseguiu. “Jean Nicod a encontrou em 1916. Nicod demonstrou que apenas um axioma, junto com a regra de substituição uniforme e outra regra de inferência governando o conectivo de Sheffer era suficiente para gerar o cálculo seqüencial do *Principia*” (LANDINI, 2011, p. 344-5).

Apesar de não ter conseguido tal redução de imediato, o *Tractatus* de Wittgenstein é altamente influenciado por Sheffer. O operador N da proposição 6 – “A forma geral da função de verdade é $[\bar{p}, \bar{\xi}, N(\bar{\xi})]$. Essa é a forma geral da proposição” (TLP 6) – é o análogo do conectivo de Sheffer, só que tem o seu poder expandido para negar todos os elementos de um determinado conjunto. Logo, o *Tractatus* nos diz que é possível, usando o NOU lógico na totalidade de proposições, derivar qualquer sentença lógica.

Algo semelhante faz Quine (1981) nos anos 1940, mas dessa vez utilizando o NEM lógico de Peirce. Aliás, Quine (1981, p. 49) relata que Peirce não só descobriu o NEM lógico em 1880, mas já estava ciente do NOU lógico de Sheffer em 1902, uma década antes da publicação do artigo.

Aqui é interessante notar que as operações lógicas – que, no limite, podem ser consideradas fundamentalmente peircianas – do NEM lógico e do NOU lógico foram de extrema importância constitutiva para duas teorias que são consideradas universalistas

³⁶ *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* é PEIRCE, 1958. No entanto, para manter a normatividade dos estudos da área, utilizaremos a citação clássica. Ex: (CP 5.6).

por Hintikka (1997, p. 142): a de Wittgenstein e a de Quine. Além disso, foi através da descoberta do conectivo de Sheffer que Russell decidiu atualizar todo *Principia Mathematica* (LANDINI, 2011, p. 345).

Então estamos diante de pelo menos três constatações que contradizem a classificação de Peirce por Hintikka enquanto um lógico de modalidade/modelo-teórico: (1) a questão da universalidade da lógica triádica; (2) a presença de tabelas de verdade e funções de verdade definidas tanto por Peirce como por seus alunos de lógica; e (3) o essencial uso do conectivo sentencial nascido dentro da filosofia peirceana em lógicas ditas universalistas. Além disso, podemos pensar a própria Semiótica em si enquanto universalista, especialmente na questão da Semiótica Universal enquanto representada pela expressão “visão pansemiótica do mundo” (NÖTH, 1995, p. 61).

Logo, podemos imaginar que há a necessidade de verificar outro tipo de classificação da lógica peirceana para fazer jus ao seu caráter múltiplo. Especialmente para entender melhor toda essa influência que ela possui no universalismo. Talvez tenhamos que recorrer, mais uma vez, à questão do psicologismo.

Quando estuda a questão do psicologismo na lógica, Susan Haack nota três posturas: o antipsicologismo (de Frege), o psicologismo forte (de Boole) e a posição intermediária do psicologismo fraco. Cada uma delas pode ser definida com uma posição:

(i) a lógica é descritiva em relação aos processos mentais (ela descreve como nós *pensamos*, ou talvez como nós *devamos* pensar); (ii) a lógica é prescritiva em relação aos processos mentais (ela prescreve como nós *deveríamos* pensar); (iii) a lógica não tem nada a ver com processos mentais; Pode-se chamar estas posições de *psicologismo forte*, *psicologismo fraco* e *antipsicologismo*, respectivamente. Exemplos: Kant sustentou algo como (i); Peirce, uma versão de (ii); Frege, (iii) (HAACK, 2002, p. 310).

Peirce conclama que a lógica é normativa em relação ao raciocínio. No psicologismo fraco não estamos falando de ideias (tal como no psicologismo forte) ou de proposições (tal como no antipsicologismo). Nele, a lógica está a serviço das sentenças, baseadas no comportamento mundano que é igualmente objetivo e acessível.

Por essa via, fica mais fácil entender como Peirce e Wittgenstein podem encontrar um diálogo possível. Peirce, estando entre Boole e Frege, proporciona um importante *framework* para a compreensão dos conceitos wittgensteinianos, especialmente em uma dimensão do *New Wittgenstein* que promove a junção entre *Tractatus* e *Investigações Filosóficas*.

Ora, se no *Tractatus*, o conectivo sentencial de Peirce – via Sheffer – possui papel central, essa forma de operação de pensamento também se torna reforçado na leitura das *Investigações Filosóficas* onde o campo do psicologismo fraco se abre no

arcabouço wittgensteiniano. Aqui, Wittgenstein se arrepende profundamente de uma negação completa do psicologismo no *Tractatus* e isso se torna claro no parágrafo 292 das *Investigações*: “Não creia sempre que você lê suas palavras nos fatos; você os reproduz em palavras, segundo regras! Pois, na verdade, você precisaria aplicar a regra num caso especial, sem guia” (IF, §292).

Há aqui um ataque tanto ao antipsicologismo que, de certa maneira, implica um solipsismo lógico como ao psicologismo forte que levaria a um behaviorismo da linguagem. Wittgenstein nos coloca que não há antipsicologismo porque o domínio da linguagem é um domínio compartilhado através das regras dos jogos de linguagem e que não há psicologismo forte porque não há um ideal metafísico a ser seguido (uma guia), apenas as regras de interação.

Aqui notamos o quanto do jogo de linguagem wittgensteiniano está a serviço das sentenças, não importando se são sentenças de suas regras como sentenças de suas atividades. Tal como o parágrafo 202 das *Investigações* indica, “eis porque ‘seguir a regra’ é uma *práxis*. E acreditar seguir a regra não é seguir a regra. E daí não podermos seguir a regra ‘privadamente’; porque, senão, acreditar seguir a regra seria o mesmo que seguir a regra” (IF, §202).

Ora, sabemos bem que, tal como indicam Baker e Hacker (2005a, p. 46), Ludwig Wittgenstein, em seu retorno à atividade filosófica na década de 1930, ficou interessado na polêmica entre Frege e os chamados formalistas (Heine, Thomae e Weyl).

Esses formalistas acreditavam que a aritmética era um jogo com signos sem conteúdo jogados com regras combinatórias. Há aqui uma analogia entre números e as peças de xadrez, onde os dois são apenas signos externos de um conjunto de regras, de uma função.

Assim, tal como mencionamos anteriormente, o jogo de linguagem de Wittgenstein resulta da reflexão que ele faz junto ao Círculo de Viena acerca desse debate. Wittgenstein acaba tomando o lado dos formalistas e ampliando a analogia entre linguagem – tal como é oportuno lembrar, na tradição fregeana, a investigação da aritmética é uma investigação dos fundamentos da linguagem – e xadrez.

Há assim um vislumbre de Wittgenstein daquilo que forma um tripé constitutivo para o jogo de linguagem: regras, gramática e cálculo. Baker e Hacker, analisando a totalidade da obra wittgensteiniana, relataram os pontos formativos desse tripé na analogia entre linguagem e xadrez, que reforça a posição dos dois primeiros pés e questiona o caráter do cálculo nesse tipo de formulação.

Se a linguagem é concebida como um cálculo lógico-sintático, a analogia com o xadrez pode iluminar importantes pontos.

- (i) As regras do xadrez não possuem fundações e não podem ser justificadas por uma referência à realidade. Elas são autônomas; nada, além de nossas decisões, as dita. Similarmente, ele [Wittgenstein] agora defende que, as regras da linguagem não possuem fundações. Nem são elas *necessitadas* inefavelmente enquanto condição de possibilidade de representação pela forma alegada do mundo.
- (ii) As regras do xadrez, não sendo respondíveis por nenhuma realidade, podem ser diferentes. Mas se você muda as regras, você muda o jogo. “Perdendo Xadrez” [*Losing Chess*] é um jogo diferente do xadrez. Assim também, as regras da linguagem são, no sentido requisito, arbitrárias. Elas também poderiam ser diferentes. Mas assim as palavras iriam significar outra coisa.
- (iii) As regras do xadrez são constitutivas do jogo. Elas são para ser distinguidas das regras estratégicas que nos dizem qual é a melhor maneira de movimentar as peças de alguém para vencer. Similarmente, as regras da gramática (no uso idiossincrático do termo por Wittgenstein) determinam o que faz sentido, não o que é verdadeiro ou o que é útil a se dizer. Eles são constitutivos dos significados das expressões
- (iv) As regras do xadrez determinam os movimentos possíveis de uma peça de xadrez. Similarmente, a sintaxe lógica de uma palavra determina seu lugar na gramática, suas possibilidades combinatórias lógico-sintáticas. Tudo que falta é atribuição de sentido, i.e., método de aplicação.
- (v) É o método de aplicação que diferencia a linguagem (e a matemática aplicada) do xadrez (e a matemática pura) (BAKER & HACKER, 2005a, p. 47-8).

Dessa forma, estamos envoltos em jogos de linguagem que são baseados em duas situações: no cálculo enquanto uso (não há uma maneira bem definida de calcular, há apenas o jogar o jogo de linguagem, ou seja, no limite, o significado está no uso e não em um substrato de realidade) e na obediência de regras enquanto pluralidade do seu seguimento (não há uma maneira certa de jogar o jogo de linguagem).

O jogo de linguagem é, antes de tudo, um método para observar a inserção linguística na vida, sendo ela formada por diversos setores com gramáticas próprias. Vivenciamos cada um desses setores ao usar um determinado jogo de linguagem.

Assim, podemos observar o quão frutífero pode ser uma leitura de psicologismo fraco acerca do jogo de linguagem. E o quanto as ideias peirceanas de lógica podem ajudar a reforçar esse caminho. Reforçar principalmente enquanto ponte entre o *Tractatus*, que busca ver os limites da linguagem enquanto limites do mundo, e as *Investigações Filosóficas* que observa que a constituição dessa linguagem-mundo está calcada no uso de jogos de linguagem, de maneira muito parecida com as questões das sentenças.

Então, melhor que juntar essas duas fases wittgensteinianas pela questão da terapêutica da filosofia como se propôs a atual vertente do *New Wittgenstein*, seria uma junção pela própria questão da linguagem e da lógica. Ora, tal como vimos no decorrer das últimas páginas, Peirce e seus alunos, de maneira indireta, já estão presentes na

vertente universalista da Filosofia Analítica que Wittgenstein representa em suas duas fases.

E, estando presente, eles acabam se tornando pontes ideais para isso. O exemplo mais notório é o da Lógica construída por Christine Ladd que consegue aliar a análise das condições de verdade do *Tractatus* e sua redução dos conectivos sentenciais sem precisar recorrer à Teoria Pictória, o que indicaria uma instância antipsicologista. Talvez esteja nesse pequeno tratado sobre lógica dentro do campo peirceano as possibilidades de uma nova visão acerca do jogo de linguagem.

Seria uma busca não só pela gramática do jogo de linguagem, uma tarefa constante dentro do arcabouço de influência wittgensteiniana. Seria uma busca pela lógica dos jogos de linguagem, considerados conceitos cerrados em si. Lógica essa que buscaria a visão dos mecanismos de pensamento envolvidos nele. O jogo de linguagem, com essa ajuda da lógica de origem peirceana, pode se tornar um jogo lógico. E sua clara sintonia com a álgebra booleana torna fácil a sua adequação aos jogos simples da Teoria dos Jogos.

4.3 Além de Hintikka: Por uma nova visão lógica acerca do jogo engendrado pelo jogo de linguagem

Na nossa busca pelo jogo lógico – ou seja, a junção entre a visão da Filosofia Analítica com a Teoria dos Jogos para refletir acerca do wittgensteiniano jogo de linguagem –, devemos indicar que tal empreitada não é exclusiva do presente trabalho. O pioneiro nesse campo é o já mencionado Jaako Hintikka que utilizou o ponto de vista da Teoria dos Jogos para compreender a lógica, especialmente no campo semântico. Eis aqui a chamada *Game-Theoretical Semantics* e seus jogos semânticos.

Tal como escrevemos anteriormente, Hintikka é um defensor da modalidade/concepção modelo-teorética da lógica. No entanto, mesmo com essa posição contrária à posição universalista, a *Game-Theoretical Semantics* é baseada em um acerto de contas com Wittgenstein para poder utilizar a noção de jogo de linguagem.

Assim, Hintikka constrói uma Teoria dos Jogos de Linguagem que busca conciliar Teoria dos Jogos e as *Investigações Filosóficas* ao seu projeto de lógica modal (e, no limite, de metalógica), amplamente influenciada pelas ideias lógicas de Tarski. No entanto, apesar da proximidade de intenções com o presente trabalho, precisamos fazer uma crítica às ideias de Hintikka demonstrando que elas fazem uma conciliação danosa entre jogo (Teoria dos Jogos) e jogo de linguagem (Wittgenstein) que acaba por não auxiliar questões tal como a colocada pelo presente trabalho – ou seja, de que o jogo de linguagem é um elemento essencial para entender, via *parergon*, como o rádio (e sua linguagem) é distinguido dos demais sons do mundo.

Assim, demonstraremos que Hintikka, em sua conciliação danosa que gera a *Game-Theoretical Semantics*, efetua duas operações que não podem ser repetidas na montagem de uma nova compreensão do jogo de linguagem.

A primeira é entrar de acordo com a ideia de Johan Van Benthem (2006, p. 481) de que “há muito menos conteúdo de jogo aos sistemas de Hintikka que podemos esperar”, ou seja, que Hintikka acaba desprezando noções fundamentais da Teoria dos Jogos em sua análise *game-theoretical* – e construção de modelos – acerca do jogo de linguagem wittgensteiniano.

Já a segunda é que a junção feita por Hintikka das duas fases wittgensteinianas foi feita através da negação das ideias universalistas e de psicologismo fraco. Assim, em seu trabalho reflexivo, *Tractatus* e *Investigações* se unem em uma releitura que visa adequar Wittgenstein às ideias de modalidade, afastando-o, por exemplo, das funções de verdade, entre outros elementos universalistas.

Assim, vamos começar com a questão da abordagem da Teoria dos Jogos realizada por Hintikka. Tal como coloca Kanthamani (1993, p. 158), “Jaako Hintikka possui tanto uma *sprachlogik* formal (modelo *game-theoretical* da lógica) como uma informal (modelo *game-theoretical* da linguagem) que aparece de forma misturada em seus escritos”.

A primeira está mais vinculada a uma dimensão metalógica, na qual os jogos semânticos de Hintikka estão vinculados. Já a segunda está na própria questão de adaptação do Wittgenstein (o segundo problema apontado aqui) para compor, para Hintikka, o amplo quadro da linguagem composto por esses jogos lógicos.

Ora, os jogos semânticos são, para Van Benthem (2006, p. 482), mais lógicos do que jogos. Em sua visão, Hintikka usa os jogos enquanto “modelos para ação e fluxo de informações”, sendo que sua condição de jogo funciona mais como uma metáfora para um pensamento lógico tradicional do que uma preocupação teórica válida.

Dos diversos jogos que Hintikka elabora ao longo de sua filosofia, Van Benthem resolve analisar o mais simples deles, os de primeira ordem, que ele considera um jogo de avaliação. É um jogo que leva em conta dois jogadores – o *V*, de *Verificador*, e o *F*, de *Falsificador* –, que estão em desacordo em relação acerca de uma declaração em algum modelo *M*, e seis elementos lógicos pontuadores de turno de jogada, que são:

átomos: *teste* para determinar quem vence
disjunção $A \vee B$: *V* escolhe quem disjunta para jogar
conjunção $A \wedge B$: *F* escolhe quem conjunta para jogar
negação $\neg A$: mudança de posição entre os dois jogadores, jogada continua à respeito de *A*
quantificadores existenciais $\exists x A(x)$: *V* escolhe um objeto *d*, depois qual jogada continua em respeito a $A(d)$

quantificador universal $\forall x A(x)$: o mesmo que o acima, mas referente a F (VAN BENTHEM, 2006, p. 483).

Assim, os jogos são dados por sentenças lógicas e resolvidos em *game trees* pautadas por eles. Vamos considerar o jogo pautado pela fórmula $\forall x \exists y x \neq y$ acerca de um modelo com dois objetos s, t . Para esse jogo semântico de Hintikka, a *game tree* se torna assim:

“ $\forall x \exists y x \neq y$ – Jogo semântico de Hintikka”

Fonte: Adaptação de VAN BENTHEM, 2006, p. 483

Falsificador começa, Verificador deve responder. Há quatro caminhos possíveis no jogo, sendo duas vitórias para cada jogador. Jogos como esses são fáceis de jogar na aula e eles podem afiar o sentido dos alunos acerca do poder expressivo da primeira ordem e a complexidade da checagem por modelos. Algo um pouco mais preciso (apesar que podemos ir além) pensa dos estados como pares $\langle s, \psi \rangle$ onde s é uma designação dos objetos em M para as variáveis na forma original ϕ e ψ é uma subfórmula de ϕ (VAN BENTHEM, 2006, p. 483-4).

O leitor atento percebeu que a dinâmica do jogo semântico é bem diferente daquela tradicional da Teoria dos Jogos. Isso, por exemplo, dá possibilidade de uma assimetria entre os jogadores. Por exemplo, dá para notar que o Verificador possui a vantagem de decidir em seu favor.

Assim, encontramos duas asserções equivalentes: “a fórmula ϕ é verdadeira no Modelo M diante da designação s ” e “o verificador possui a estratégia vencedora para o

jogo de avaliação ϕ jogado em M começando no estado inicial $\langle s, \phi \rangle$ ” (VAN BENTHEM, 2006, p. 484).

No nível teórico, tal equivalência representa, nas palavras de Van Benthem, uma vitória de Pirro. Ou seja, a reflexão proporcionada por tal visão do jogo de linguagem é apenas uma redundância das conclusões da teoria modal, especialmente da lógica de Tarski: “A análise *game-theoretic* leva para uma noção que já sabemos. Assim, ela não traz nada de novo, a não ser uma ferramenta didática agradável para alimentar nossos estudantes com a porção tarskiana que eles já tinham decidido comer” (VAN BENTHEM, 2006, p. 484).

Assim, o jogo semântico utiliza a Teoria dos Jogos apenas enquanto metáfora didática da lógica tarskiana. Aliás, dessa forma, só pode ser considerado um jogo de linguagem em um sentido lato (“um jogo da linguagem”), sem relação com o conceito wittgensteiniano.

Para corrigir tal defasagem, é que Hintikka precisa engendrar uma leitura de Wittgenstein que corrobore esse jogo semântico de verve tarskiana. E, nessa segunda operação, mais situações problemáticas acontecem.

Tal como dissemos anteriormente, normalmente a nova visão que considera uma vinculação entre os dois Wittgensteins, conhecida como *New Wittgenstein*, une *Tractatus* e *Investigações* pelo caráter terapêutico. Os Hintikkas³⁷ realizam essa junção do pensamento wittgensteiniano de uma maneira considerada contra-terapêutica (KANTHAMANI, 1993, p. 158).

Os Hintikkas descobrem novos solos na investigação deles na visão “unificadora” dos Wittgensteins através de um ponto de vista da linguagem “pura”. Na visão deles, os dois Wittgensteins podem ser integrados entre si ao olhar o Wittgenstein do *Tractatus* tendo uma certa fenomenologia da linguagem (simbolismo) e o Wittgenstein das *Investigações* acerca da gramática (conceitualismo), vindo que as raízes do último estão no primeiro. O que, de fato, as investigações deles mostram é o relacionamento sistemático entre a fenomenologia primeira da forma lógica (fenomenológica no sentido exato no qual todas as formas lógicas são construídas a partir da forma lógica geral) que se torna manifesta na teoria espelho da linguagem (que a teoria pictória da linguagem pressupõe) de um lado, e na multiplicidade última das formas lógicas que dependem da multiplicidade das formas gramaticais que estão refletidas na mistura heterogênea dos jogos de linguagem (KANTHAMANI, 1993, p. 145).

Em uma primeira leitura, a visão dos Hintikkas não parece tão polêmica. No entanto, podemos notar que, ao colocar a dimensão do *Tractatus*, enquanto fenomenológica, os Hintikkas desejam realizar duas operações: (1) equalizar a lógica wittgensteiniana à lógica kantiana; e (2) transformar o jogo de linguagem em uma

³⁷ Quando mencionarmos Hintikka estamos falando de Jaako Hintikka e quando mencionarmos Hintikkas estamos falando do trabalho conjunto entre Jaako e Merrill.

condição modal, a fim de anular toda a inefabilidade da linguagem no pensamento de Wittgenstein.

Fazer o jogo de linguagem enquanto condição modal da linguagem é perder a noção crucial dele, em sua “mistura heterogênea” enquanto *satzsysteme* tal como bem lê Shanker (1987) ao rever a influência do Círculo de Viena, especialmente Moritz Schlick, na mudança (ou seria atualização ou, até mesmo, aperfeiçoamento) de Wittgenstein do *Tractatus* às *Investigações*.

Tal como o próprio Wittgenstein declarou em sua correspondência com o Círculo de Viena, não poderia haver um cálculo que pudesse ser “acima” dos demais. Em um trecho que pode ter sido o germe da ideia de jogo de linguagem, podemos ver claramente a opinião da letra wittgensteiniana:

Em um cálculo, uma contradição não pode se automanifestar. Eu posso jogar com enxadristas de acordo com certas regras. Mas eu posso também inventar o jogo no qual eu jogo com as próprias regras: agora as regras do xadrez são as peças do meu jogo e as leis da lógica, por exemplo, são as regras do jogo. *Nesse caso, eu tenho um outro jogo e não um metajogo*. O que Hilbert faz é matemática, não metamatemática. É um outro cálculo, tal como qualquer outro (WITTGENSTEIN *apud* WAISMANN, 1979, p.120-1).

Assim, ver o jogo de linguagem enquanto metalógico é ir contra a sua própria origem. Podemos ver a rede dos jogos de linguagem, mas não o todo da linguagem, tal como Hintikka nos faz creer. Em uma visão mais coerente com a letra wittgensteiniana, podemos dizer que a linguagem continua sendo inefável, sendo possível entender cada um de seus retalhos, mas não o seu todo.

Como podemos ver, para o presente trabalho e seu arcabouço teórico, o jogo semântico de Hintikka não engendrará em uma resposta satisfatória tanto em termos da Teoria dos Jogos como em termos do nosso escopo da Filosofia Analítica e da Lógica. Assim, temos que engendrar um novo modelo de jogo lógico, que comporte toda a reflexão feita até aqui. É a busca pela compreensão de mais um cálculo dentro do imenso sistema da linguagem.

4.4 O jogo lógico: Construção de um método de análise

Nas próximas páginas, iremos construir um método para a compreensão dos jogos de linguagem, denominado “jogo lógico”. Acreditamos que ele serve para uma multitude (mas não para a totalidade) de jogos de linguagem e não apenas para o jogo de linguagem de nosso interesse, que é o da linguagem radiofônica.

É interessante notar que o método aqui descrito não serve para explicar ou identificar se alguma coisa é ou não algo (por exemplo, no nosso caso, se algo é ou não

rádio). Isso seria um exercício de metalógica. O método aqui está para mostrar o que é um dado jogo de linguagem, ou seja, no nosso caso, o que é o rádio (ou como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo).

Assim, o nosso método não é aplicativo, mas sim analítico. E aqui temos que fazer referência à noção de analítico por Russell é “uma sentença verdadeira em virtude da estrutura lógica apenas; uma verdade geral completa sobre a estrutura na linguagem da lógica” (LANDINI, 2011, p. 417). É um método que busca a visão da estrutura lógica do jogo de linguagem e que pode permitir, inclusive, a ampla relação entre jogos de linguagem em *satzsysteme*.

Na construção dessa estrutura lógica utilizaremos as noções aqui estudadas de Teoria dos Jogos, Filosofia Analítica e Lógica Algébrica. Essas três vertentes serão cruciais para entender a composição da totalidade do jogo, especialmente nos elementos básicos de sua estrutura.

Assim, nas páginas seguintes, construiremos o método do jogo lógico. Serão quatro elementos de análise: protocolo de linguagem, jogadores, matriz de jogo e *payoffs*. Através da articulação desses itens, encontraremos a estrutura do jogo lógico, proporcionando a sua aplicação ao longo do presente trabalho.

4.4.1 Jogo Lógico: Linguagem, Protocolos, *Satzsysteme* e Jogo de Linguagem

Tal como mencionamos, acreditamos que o jogo lógico serve enquanto método de análise para uma multitude, mas não para a totalidade, dos jogos de linguagem. Assim, fica a questão: quais jogos de linguagem representam essa multitude?

Para iniciar a resposta a essa pergunta, devemos aceitar uma provocação de Ludwig Wittgenstein apresentada no *Zettel*: “Compara: inventar um jogo – inventar uma língua – inventar uma máquina” (Z, §327). Esse parágrafo entra, com profundidade, no amplo debate presente na filosofia da linguagem entre as línguas naturais e as línguas formais.

Nesse debate que contrapõe a linguagem humana com a maquínica, Wittgenstein provoca ao colocar a terceira questão: o inventar o jogo. É interessante que, no *Zettel*, encontramos o início da formulação acerca do jogo de linguagem e a presença de tal afirmação antecipa a pluralidade de jogos de linguagem descritos pelas *Investigações Filosóficas*.

Em nossa caracterização anterior do jogo de linguagem colocamos que o mais próximo que Wittgenstein nos dá de uma definição de jogo de linguagem está no parágrafo 7 das *Investigações Filosóficas*:

Na práxis do uso da linguagem (do §2), um parceiro enuncia as palavras, o outro age de acordo com elas; na lição de linguagem, porém, encontrar-se-á *este*

processo: o que aprende *denomina* os objetos. Isto é, fala a palavra, quando o professor aponta para a pedra. – Sim, encontrar-se-á aqui o exercício ainda mais simples: o aluno repete a palavra que o professor pronuncia – ambos processos de linguagem semelhantes. Podemos também imaginar que todo o processo do uso das palavras [na linguagem] em §2 é um daqueles jogos por meio dos quais as crianças aprendem sua língua materna. Chamarei esses jogos de *jogos de linguagem*, e falei muitas vezes de uma linguagem primitiva como de um jogo de linguagem. E poder-se-iam chamar também de jogos de linguagem os processos de denominações das pedras e da repetição da palavra pronunciada. Pense nos vários usos das palavras ao se brincar de roda. Chamarei também de “jogos de linguagem” o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada (IF, §7).

Se observarmos atentamente, os três quesitos estão aqui: língua natural (exercício da língua materna pelo uso de palavras), língua formal (a linguagem primitiva, tão simbólica quanto as linguagens lógicas iniciadas com Boole e o *Principia Mathematica* e que desembocaram em Turing) e as línguas-jogo (o brincar de roda, o jogo de linguagem nº 2).

Tal distinção também aparece no parágrafo 23 das *Investigações*, onde há uma enumeração wittgensteiniana dos jogos de linguagem possíveis:

Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes de emprego daquilo que chamamos de “signo”, “palavras”, “frases”. E essa pluralidade não é nada fixa, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos. (Uma imagem aproximada disto pode nos dar as modificações da matemática.)

O termo “*jogo* de linguagem” deve aqui salientar que o falar da linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida. Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros:

Comandar e agir segundo comandos –

Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas –

Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho) –

Relatar um acontecimento –

Conjeturar sobre o acontecimento –

Expor uma hipótese e prová-la –

Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas –

Inventar uma história, ler –

Representar teatro –

Cantar uma cantiga de roda –

Resolver enigmas –

Fazer uma anedota; contar –

Resolver um exemplo de cálculo aplicado –

Traduzir de uma língua para outra –

Pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar

– É interessante comparar a multiplicidade das ferramentas da linguagem e seus modos de emprego, a multiplicidade das espécies de palavras e frases com aquilo que os lógicos disseram sobre a estrutura da linguagem (E também o autor do *Tractatus Logico-philosophicus*) (IF, §23).

Dessa forma, há uma série de protocolos de linguagem que fogem da concepção tradicional entre línguas naturais e línguas formais. Veja, por exemplo, a questão do “representar teatro”. Representar teatro é um exercício de *mise en scène*, de *performance*, que vai além do uso da língua natural, e não estamos falando aqui apenas do caso das peças de teatro que usam apenas expressão corporal. Qualquer peça de teatro possui seu protocolo próprio para ser reconhecido enquanto atividade teatral (e eis aqui a raiz da resposta da questão “O que é o Teatro?” ou, pelo menos “O que é a Linguagem Teatral?”).

Assim, vemos claramente que o todo linguístico não é formado apenas por aquilo que poderíamos chamar de línguas, mas também por esses protocolos de linguagem. E o jogo de linguagem, nada mais nada menos, é a unidade estrutural que faz tais atividades constituírem aquilo que podemos chamar de Linguagem. Sendo que a Linguagem, conforme já mencionamos, é os *satzsysteme*, a própria “mistura heterogênea” dos jogos de linguagem.

Eis aqui a questão wittgensteiniana dos *satzsysteme*. Para Shanker, os *satzsysteme* é a resposta de Wittgenstein para o problema apontado por Ramsey no *Tractatus*. Ora, nesse livro, Wittgenstein, segundo o seu colega de Cambridge, acaba, ao tentar provar a necessidade lógica através do problema da exclusão de cores³⁸, por minar a própria necessidade lógica ao traçar uma conclusão que poderia ser facilmente respondida por necessidades metafísicas (tempo, espaço, matéria, éter). Assim, a forma lógica do *Tractatus* seria paradoxal, impedindo sua função de separação entre verdade lógica e verdade empírica.

A solução – que é o começo do verdadeiro ponto de virada wittgensteiniano para Shanker – é bastante refinada:

Para consertar esse defeito, Wittgenstein introduziu duas grandes inovações que ele acreditava que poderia possibilitá-lo na resolução do problema da exclusão de cores de tal maneira que iria preservar a demarcação rígida do *Tractatus* entre verdade lógica e verdade empírica. Seu primeiro passo foi abandonar o modelo abrangente do *Tractatus* de um único anamórfico cálculo subjacente à língua natural para mudar para aquilo que ele descreve enquanto uma concepção de *satzsysteme*, no qual a linguagem deveria ser vista enquanto uma rede complexa de cálculos interconectados: “sistemas proposicionais”

³⁸ Esse problema está nas proposições 6.375 e 6.3751 do *Tractatus*. A primeira diz que “se há só necessidade lógica, então só há impossibilidade lógica” (TLP 6.375), sendo exemplificado pelo seguinte: “para duas cores, por exemplo, estarem em um mesmo lugar no campo visual, é impossível, logicamente impossível, pois ela é excluída pela estrutura lógica da cor. Vamos considerar como essa contradição se apresenta na física. Por exemplo: Que uma partícula não pode ter, ao mesmo tempo, duas velocidades, i.e., que não podem estar no mesmo momento em dois lugares, i.e., que partículas em lugares diferentes ao mesmo tempo não podem ser idênticas. (É claro que o produto lógico de duas proposições elementares não podem ser uma tautologia nem uma contradição. A asserção que um ponto no campo visual possui duas cores diferentes no mesmo momento, é uma contradição)” (TLP 6.3751).

autônomos, sendo cada um capaz de constituir um “espaço lógico” distinto (SHANKER, 1987, p. 6-7).

Esses espaços lógicos construídos pelos sistemas proporcionais [*Satzsysteme*] são, nada mais nada menos, que os jogos de linguagem: “microcosmos artificiais de linguagem cuja única função é esclarecer vários aspectos da prática linguística de fato” (SHANKER, 1987, p. 9). Assim, “para um dado campo lógico [*Beweissystem*], cada *satzsystem* pode ser formalizado como a teoria que define a ontologia de um assunto estrito. A multiplicidade de *satzsysteme* implica que qualquer palavra que é usada em mais de um sistema haverá um sentido diferente em cada” (SOWA, 2010, p. 15).

Dessa forma, podemos entender a provocação do parágrafo 327 do *Zettel*: as línguas naturais e as línguas formais são *beweissysteme* no qual os protocolos de linguagem agem. Para entender tais protocolos – especialmente no caráter de sua definição, em seu “o que é”, ou seja, sua ontologia –, é necessário desenhar espaços lógicos do seu sistema de proposições [*satzsystem*], que é nada mais nada menos que os jogos de linguagem.

Assim, o jogo lógico proposto aqui é um método de análise para demarcar esses *satzsysteme* que são os jogos de linguagem. Tal como o próprio Wittgenstein relata em suas conversas com o Círculo de Viena, o *satzsystem* é a principal forma de definição de alguma coisa diante da realidade.

Em uma reunião com o Círculo de Viena no Natal de 1929, anotada por Waismann, Wittgenstein compara a mudança entre o cálculo único do *Tractatus* e a ideia de *satzsystem*:

Eu escrevi uma vez que “uma proposição é posta contra a realidade tal como uma régua. Só os pontos finais das linhas de graduação *tocam*, de fato, o objeto a ser medido” [cf. TLP 2.1512 e 2.15121]. Agora eu prefiro dizer que um *sistema de proposições* [*satzsystem*] é posto contra a realidade como uma régua. Com isto, eu quero dizer o seguinte. Se eu coloco uma régua contra um objeto espacial, eu coloco *todas as linhas de medição* contra ele ao mesmo tempo. Não são as linhas de medição individuais que são postas contra ele, mas a escala inteira. Se eu sei que um objeto vai até a linha de medição 10, eu sei imediatamente que ele não vai se estender para as linhas 11, 12 e assim por diante. As declarações que me descrevem o tamanho de um objeto formam um sistema, um sistema de proposições. Agora, é um sistema inteiro de proposições que é comparado com a realidade, não uma proposição única. Se eu digo, por exemplo, que esse ou este ponto no campo visual é *azul*, então eu não sei apenas isso, mas sei também que esse ponto não é verde, nem vermelho, nem amarelo, etc. Eu coloquei a escala inteira de cor contra ele de uma única vez. Assim, quando eu coloco um sistema de proposições contra a realidade, isso significa que em cada caso só há um único estado das coisas que podem existir, não vários (WITTGENSTEIN *apud* WAISMANN, 1979, p.63-4).

Assim, um *satzsystem* – ou seja, um jogo de linguagem –, indica o espaço lógico de definição de alguma coisa. É através dele que operam as funções de verdade e a própria necessidade lógica. É nesse momento que vemos a consolidação da visão mantida pelo presente trabalho que o Wittgenstein do *Tractatus* não é totalmente distinto do Wittgenstein das *Investigações*. O curioso é que aquilo que separa os dois Wittgensteins – ou seja, os escritos médios compostos, muitas vezes, por anotações esparsas e as próprias conversas com o Círculo de Viena – é aquilo que os une em um único caminho de pensamento.

O verdadeiro-falso e as funções de verdade têm relação com a representação da realidade por meio de proposições. Se alguém dissesse: mas como se sabe que toda a realidade pode ser representada por proposições?, a resposta seria: só sei que ela pode ser representada por proposições na medida em que ela possa ser representada por proposições, e traçar um linha entre uma parte que pode e uma parte que não pode ser representada assim é algo que não posso fazer na linguagem. Linguagem *quer dizer* a totalidade das proposições. Poderíamos dizer: uma proposição é aquilo a que se podem aplicar as funções de verdade. – As funções de verdade são essenciais à *linguagem* (OF, § 85).

Este parágrafo – o de número 85 nas *Observações Filosóficas* – demonstra bem essa união entre os Wittgensteins pela própria letra wittgensteiniana. Vemos nele não só a questão da função de verdade e do “*Os limites da minha linguagem* significam os limites do meu mundo” (TLP 5.6), centrais para o *Tractatus*, mas também toda a concepção do todo da linguagem através dos jogos de linguagem enquanto *satzsysteme*, a grande junção entre *Investigações* e os escritos intermediários.

Assim, o jogo lógico, que propomos aqui, é um método de análise do *satzsystem*, uma maneira de compreender as medições e as operações feitas por essa régua. Só que, tal como ressaltamos, não é para qualquer *satzsystem*, para qualquer jogo de linguagem.

Caracterizando a língua natural e a língua formal enquanto *Beweissystem*, nos resta agora analisar e categorizar as diversas línguas-jogos (ou linguagens-jogos). Pensando naquelas descritas pelo parágrafo 23 das *Investigações Filosóficas*, podemos propor a seguinte divisão:

- Assertórias: Comandar, e agir segundo comandos; Expor uma hipótese e prová-la; Resolver um exemplo de cálculo aplicado; Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas;
- Comunicacionais: Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas; Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho); Relatar um acontecimento; Inventar uma história, ler; Representar teatro; Cantar uma cantiga de roda; Fazer uma anedota, contar;

- Reflexivas: Conjeturar sobre o acontecimento; Resolver enigmas; Traduzir de uma língua para outra; Pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar

As assertórias e as reflexivas são procedimentos e usos da língua. São aquelas que operam, muitas vezes, dentro do *Beweissystem*. Já as comunicacionais são aquelas que utilizam um dado *Beweissystem* para criar protocolos autônomos. Basta ver o caso já analisado do teatro, que é visto enquanto tal não importando se qual campo lógico (do português, da linguagem de sinais ou mesmo na programação de uma máquina).

Acreditamos que o método do jogo lógico, descrito e utilizado pelo presente trabalho, serve especialmente para as linguagens-jogos comunicacionais. Assim caracterizamos o objeto de nosso estudo – o rádio – e a nossa pergunta motivadora – “o que é Rádio” ou “como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo” – enquanto parte de um jogo de linguagem, de um *satzsystem*, comunicacional.

É interessante notar aqui que comunicacional não é o mesmo que midiático. O rádio é midiático e comunicacional. Toda linguagem midiática é comunicacional, mas nem toda a linguagem comunicacional é midiática. Assim, o *satzsystem* comunicacional é bastante amplo e caracterizado por esses protocolos autônomos de linguagem que se caracterizam, no limite, enquanto práxis linguística.

Definido que o jogo lógico é um método para a análise da linguagem comunicacional, precisamos defini-lo – graças à nossa influência da Teoria dos Jogos – em termos de jogadores. Com essa definição, somada com a nossa reflexão acerca dos *satzsysteme*, poderemos proceder à sua estrutura operacional.

4.4.2 Jogo Lógico e os Jogadores

A menção de jogadores, ou mesmo, qualquer menção matemática ao escopo comunicacional parece vinculada sempre ao fundante, porém controverso, *Modelo Matemático da Comunicação* de Claude Shannon e Warren Weaver. A colaboração de cada autor para a teoria é bem demarcada.

Shannon a elabora em 1948 pensando na elaboração de um modelo focado nas questões de transmissão, preocupando-se com algo que poderíamos chamar de mecânica matemática da comunicação. Já Weaver, um ano depois, pretende popularizar as ideias de Shannon, vendo implicações “filosóficas” para o campo da Comunicação.

Com isso, Shannon e Weaver tornaram notório o modelo comunicacional composto por 6 elementos – fonte de informação, transmissor, canal, receptor, destinatário e fonte de ruído – que trabalham com dois elementos: a mensagem e o sinal. Tal como o próprio Shannon (1948, p. 381) escreve, essas partes do modelo

comunicacional devem ser representadas “enquanto entidades matemáticas, bem idealizadas através da suas contrapartidas físicas”.

Tais entidades matemáticas possuíam um esquema definido e explicação bastante fechada:

“Diagrama Esquemático de um Sistema Geral de Comunicação”

Fonte: SHANNON, 1948, p. 381

(1) Uma fonte de informação que produz uma mensagem ou uma sequência de mensagens para serem comunicadas ao terminal de recepção. A mensagem pode ser de vários tipos: por exemplo (a) uma sequência de letras tal como no telégrafo ou no teletipo; (b) uma única função de tempo $f(t)$ tal como no rádio ou na telefonia; (c) uma função de tempo e outras variáveis como na televisão em preto-e-branco – aqui a mensagem pode ser pensada como uma função $f(x, y, t)$ de duas coordenadas espaciais e tempo, a intensidade de luz no ponto (x, y) e o tempo t na placa de captação; (d) duas ou mais funções de tempo, digamos $f(t), g(t), h(t)$ – esse é o caso da transmissão sonora “tridimensional” ou se o sistema pretende servir diversos canais individuais em *multiplex*; (e) Várias funções de várias variáveis – na televisão a cores a mensagem consiste em três funções $f(x, y, t), g(x, y, t), h(x, y, t)$ definidas em um contínuo tridimensional (...); (f) várias combinações podem ocorrer, por exemplo na televisão com um canal de áudio associado.

(2) Um *transmissor* no qual opera a mensagem de alguma maneira para produzir um sinal adequado para transmissão diante do canal. Na telefonia, essa operação consiste meramente de mudar pressão sonora em uma corrente elétrica proporcional (...). Sistemas *vocoder*, televisão e modulação de frequência são outros exemplos de operações complexas aplicadas na mensagem para obter o sinal.

(3) O *canal* é meramente o meio utilizado para transmitir o sinal entre o transmissor e o receptor. Pode ser um par de fios, um cabo coaxial, uma banda de frequências de rádio, um raio de luz, etc.

(4) O *receptor* ordinariamente realiza a operação inversa feita pelo transmissor, reconstruindo a mensagem pelo sinal.

(5) O *destinatário* é a pessoa (ou coisa) para a qual a mensagem é direcionada (SHANNON, 1948, p. 380-1).

O sexto, a fonte de ruído, tal como explica Weaver (1949), é simplesmente coisas que são acrescentadas sem intenção à fonte de informação. No caso do rádio, a principal fonte de ruído.

Além disso, Weaver (1949) acredita na generalidade comunicacional do modelo de Shannon, trabalhando em uma metáfora maquínica do humano: “Quando eu falo com você, meu cérebro é a fonte de informação e o seu é o destinatário; meu sistema vocal é o transmissor e seu ouvido e o oitavo nervo associado é o receptor”.

O problema – um dos problemas, na realidade – de acreditar que essa é a única maneira analítica de ver a comunicação está na questão do ponto de vista utilizado por Shannon e Weaver para analisar a Comunicação. Robert Escarpit e Mauro Wolf o chamam, de maneira precisa, de “ponto de vista do carteiro”.

A perspectiva dos teóricos da informação é semelhante à do empregado dos correios que tem de transmitir um telegrama: o seu ponto de vista é diferente do ponto de vista do emissor e do destinatário, que estão interessados no significado da mensagem que trocam entre si. Para o empregado dos correios, o significado daquilo que transmite é indiferente, na medida, em que a sua função é fazer pagar um serviço de um modo proporcional ao comprimento do texto, isto é, à transmissão de uma “quantidade de informação” (WOLF, 1992, p. 102)

Assim, a perspectiva de Shannon e Weaver é um código enquanto sistema sintático. Sistema esse que é meramente organizador, sem contemplar, o problema da mensagem e sua dimensão comunicativa. Tal como Wolf pontua, a informação – chave para Shannon – não se confunde com o significado.

No entanto, dentro da dimensão da Filosofia da Linguagem que o presente trabalho se afilia, esse sistema informacional não é adequado e, no limite, pode ser considerado errôneo. Com a sua dimensão unidirecional – tal como é bem representado pelas flechas de seu esquema –, não visualiza as relações interacionais da linguagem, especialmente da linguagem e as coisas do mundo.

Dessa forma, o jogo lógico – o nosso método para a análise da linguagem comunicacional através da perspectiva dos jogos de linguagem enquanto *satzsysteme*, influenciado pela reflexão de nosso arcabouço teórico formado pela Teoria dos Jogos, pela Filosofia Analítica e Lógica Algébrica – não pode considerar os seus jogadores tal como se fossem o transmissor e o receptor (ou transmissor e o destinatário) da teoria de Shannon e Weaver.

Ora, em um *satzsystem* comunicacional, o importante é lembrar que o que está em jogo são as proposições. E elas não possuem um caminho, tal como as entidades matemáticas de Shannon, mas estão em uma condição interacional. Tal como

Wittgenstein coloca “‘Não existe uma proposição isolada’. Pois o que chamo de ‘proposição’ é uma posição no jogo de linguagem” (GF, §124).

A representação de proposições enquanto posições é bastante cara para todo o campo da Lógica Algébrica e para aqueles que a utilizam dentro da Filosofia Analítica. Estamos falando da Lógica Simbólica de John Venn, especialmente acerca “do emprego de diagramas geométricos para a representação sensível das proposições lógicas”, teorizado por ele em artigo homônimo em 1880 e no livro *Symbolic Logic*, no ano posterior. São os famosos Diagramas de Venn.

Venn (1881, p. 101) aperfeiçoou a ideia dos diagramas de Euler para representar qualquer proposição lógica. Inspirado em Boole, Venn resolveu montar um estrutura espacial enquanto base para qualquer proposição. Ora, apesar de Euler já utilizar a ideia de apresentar as proposições enquanto objetos espaciais, eles mudavam de posicionamento de acordo com a proposição.

Assim, usando o diagrama de Venn, não há necessidade mais de mudar o posicionamento para representar uma proposição. A base de qualquer representação diagramática de qualquer proposição leva em conta, “no caso de duas classes, X e Y, quatro subdivisões: o X que é Y, o X que não é Y, o Y que não é X e aquilo que não é nem X nem Y. A mesma condição funciona para qualquer número maior de classes” (VENN, 1881, p. 101). Temos, então, a seguinte base:

Fonte: Adaptação de VENN, 1881, p. 104

Já para três classes (ou letras sentenciais), a base para qualquer diagrama de Venn se configuram assim:

Fonte: Adaptação de VENN, 1881, p. 105.

Por fim, o diagrama-base para quatro letras sentenciais:

Fonte: Adaptação de VENN, 1881, p. 106.

Usando esse diagrama-base, Venn (1881, p. 112) analisava cada proposição através do sombreamento das classes negativas. Assim, na proposição “todos x que são y ”, o xy era sombreado:

Fonte: VENN, 1881, p.112

Já para “todos x que são y ” e “todos y são x ”, o diagrama de Venn ficaria assim:

Fonte: VENN, 1881, p.112

No entanto, a tradição da Teoria dos Conjuntos “inverteu” essa operação. Agora, o uso mais popular dos diagramas de Venn é colorir as partes que representam o resultado verdadeiro das operações de função de verdade de um dado conectivo sentencial. Assim, pensando no caso da intersecção entre X e Y , representada por $X \cap Y$ – e que é análoga à “todos x que são y ” e “todos y são x ” – essa nova prática do diagrama de Venn fica o seguinte:

Notem que, nessa prática, o quadrilátero é mantido no Diagrama de Venn para continuar representando o $\bar{x}\bar{y}$. Essa representação da dupla negação será de grande importância para a representação de todas as funções de verdade.

Assim, se o jogo de linguagem é um *satzsystem*, devemos considerar o jogo lógico possuindo as proposições enquanto arena (i.e. espaço lógico) privilegiada. Isso define que nossos jogadores dessa lógica comunicacional serão letras sentenciais. Assim, qualquer linguagem-jogo será composta por duas ou mais letras sentenciais. E essas letras sentenciais deverão, de certa maneira, participar da lógica do protocolo de linguagem envolvido.

É interessante retratar essas letras sentenciais, esses jogadores, enquanto uma dimensão desse protocolo de linguagem. Aliás, se pensarmos meramente na comunicação tal como Shannon, encontraríamos duas dimensões (a do “emissor” e a do “destinatário”) só que com a vantagem de vê-las em interação igualitária.

Assim, não há um caminho unidimensional na visão do jogo lógico que demarca o caráter *satzsystem* do jogo de linguagem. O jogador “letra sentencial” está sempre em interação com um outro jogador do mesmo tipo. São duas dimensões entrando em contato e se relacionando. Isso cumpre a reformulação feita por Umberto Eco (1972, p. 21) do modelo de Shannon que diz que o código deve deixar de ser sintático e ser um código que “une um sistema de significantes a um sistema de significados”.

No jogo lógico, as letras sentenciais representam esse choque entre mundos, entre dimensões linguísticas, sendo um exercício analítico e anterior àquele desenhado por Eco. Enquanto Umberto Eco está articulando os conteúdos, estamos aqui definindo protocolos de linguagem, práticas linguísticas, ou seja, os jogos de linguagem. No entanto, podemos ver esses dois processos – o de conteúdo de Eco e o das dimensões que compõe os jogos de linguagem – enquanto análogos. Falaremos disso mais para frente ao usar práticas comunicacionais e midiáticas tanto para exemplificar o jogo

lógico como para mover a questão do presente trabalho acerca do que distingue o rádio dos demais sons do mundo.

No entanto, não apenas podemos achar que as letras sentenciais – próprias de cada protocolo de linguagem – são os únicos jogadores. Há aqui uma questão de um espaço lógico, determinação existencial para se ter um *satzsystem*.

E, tal como Haack (2002, p. 57) bem coloca, qualquer conjunto de conectivos que deseja montar uma lógica precisa obter todas as funções de verdade que, no caso de duas letras sentenciais, representam 16 funções de verdade. Essa é a garantia da completude funcional de um sistema lógico.

Essas 16 funções de verdade são bem representadas ao longo da Lógica e possuem sua caracterização pelo próprio Wittgenstein, no *Tractatus*, usando a ideia das tabelas de verdade. No entanto, antes de irmos para a citação do *Tractatus* acerca da funções de verdade, precisamos entender as tabelas de verdade, cujo conteúdo é representado em parênteses.

Ora, esses parênteses são um perfeito resumo feito por Wittgenstein de suas tabelas de verdade, forma wittgensteiniana de analisar as proposições com duas letras sentenciais. A primeira letra significa pq (p e q verdadeiros ou existentes). A segunda letra significa $\sim pq$ (p falso e q verdadeiro, ou não- p e q). A terceira letra significa $p\sim q$ (p verdadeiro e q falso, ou p e não- q). A quarta letra significa $\sim p\sim q$ (p e q falsos, ou não- p e não- q).

Assim, Wittgenstein representa, através de letras em parênteses, a estrutura diagramática de Venn.³⁹ Logo, o diagrama de Venn é um análogo lógico das tabelas de verdade. Após todas essas considerações, vamos para as 16 funções de verdade traçadas pelo *Tractatus*:

(V V V V) (p, q) Tautologia (se p então p e se q então q) [$p \supset p.q \supset q$]
 (F V V V) (p, q) em palavras: Não p e q juntos [*not both p and q*] [$\sim(p.q)$]
 (V F V V) (p, q) em palavras: Se q então p [$q \supset p$]
 (V V F V) (p, q) em palavras: Se p então q [$p \supset q$]
 (V V V F) (p, q) em palavras: p ou q [$p \vee q$]
 (F F V V) (p, q) em palavras: Não q [$\sim q$]
 (F V F V) (p, q) em palavras: Não p [$\sim p$]
 (F V V F) (p, q) em palavras: p ou q , mas não juntos [$p.\sim q:\vee q.\sim p$]
 (V F F V) (p, q) em palavras: Se p , então q ; e se q , então p [$p \equiv q$]
 (V F V F) (p, q) em palavras: p
 (V V F F) (p, q) em palavras: q

³⁹ Em uma explicação ordinária podemos dizer o seguinte: o pq wittgensteiniano representa a intersecção dos dois círculos presentes no diagrama de Venn; o $\sim pq$ representa o círculo da direita exceto sua intersecção; o $p\sim q$ representa o círculo da esquerda exceto sua intersecção; e o $\sim p\sim q$ representa o espaço exterior aos dois círculos. Observe a figura do presente trabalho adaptada de VENN, 1881, p. 104 para uma maior ilustração.

(F F F V) (p, q) em palavras: nem p nem q [$\sim p. \sim q$ ou $p \mid q$]
 (F F V F) (p, q) em palavras: p e não q [$p. \sim q$]
 (F V F F) (p, q) em palavras: q e não p [$q. \sim p$]
 (V F F F) (p, q) em palavras: q e p [$q.p$]
 (F F F F) (p, q) Contradição (p e não p e q e não q) [$p. \sim p. q. \sim q$] (TLP 5.101)

Tal como Wittgenstein coloca, essas 16 funções de verdade são os “solos de verdade” possíveis de uma proposição. Assim, devemos inseri-las em nosso jogo lógico. No entanto, elas não podem ser uma relação de escolha de um jogador. As funções de verdade serão um jogador autônomo.

Assim, enquanto os jogadores representados pelas letras sentenciais possuem apenas duas condições (i.e duas escolhas): sim/não ou verdadeiro/falso ou V/F. O jogador “função de verdade” possui 16 escolhas, demonstrando como será analisada a proposição em seu Diagrama de Venn.

Em termos mais precisos, dizemos que o jogador “função de verdade” demonstra qual será o “universo lógico”, para utilizar a noção de Ladd (1883), no qual as letras sentenciais de um dado jogo de linguagem (enquanto *satzsystem*) interagirão.

É interessante notar que o jogo lógico só pode possuir um único jogador “função de verdade” e que ele só possui essas 16 escolhas de função de verdade quando há duas letras sentenciais. Já para três letras sentenciais, o número de escolhas de função de verdade sobe para 256. Para quatro letras, o número chega a 65.536 escolhas, e assim por diante.⁴⁰

Para essas 16 escolhas, devemos adotar, quando mencionarmos o jogador “função de verdade”, os nomes contemporâneos dessas funções lógicas de verdade. As seguir, a tabela associa a letra wittgensteiniana do *Tractatus* com os nomes que deverão ser utilizados pelo método do jogo lógico:

⁴⁰ A conta aqui é simples e está vinculada à questão do número de operadores booleanos (ou seja, em uma lógica bivalente). A fórmula diz que o número de operadores lógicos (as nossas escolhas) é igual a 2 elevado à potência de 2 elevado à potência do número de letras sentenciais (2^{2^n}). São duas letras sentenciais, então são 16 operadores lógicos, ou seja 2^4 . Para três letras, são 256 operadores lógicos, ou seja, 2^8 . Para quatro letras, temos 2^{16} , ou seja, 65.536 escolhas/operadores lógicos. Cada uma dessas escolhas/operadores lógicos, produz uma tabela de verdade única e, consequentemente, um diagrama de Venn único.

Funções de Verdade

Tractatus 5.101	Nome contemporâneo	Conectivo sentencial
(V V V V) (p, q) Tautologia (se p então p e se q então q) [$p \supset p.q \supset q$]	Tautologia	$\top$
(F V V V) (p, q) em palavras: Não p e q juntos [<i>not both p and q</i>] [$\sim(p.q)$]	NOU Lógico (Negação alternativa)	$\uparrow$
(V F V V) (p, q) em palavras: Se q então p [$q \supset p$]	Implicação conversa	$\subset$
(V V F V) (p, q) em palavras: Se p então q [$p \supset q$]	Implicação material	$\supset$
(V V V F) (p, q) em palavras: p ou q [$p \vee q$]	Disjunção	$\vee$
(F F V V) (p, q) em palavras: Não q [$\sim q$]	Negação de Q	$\neg Q$
(F V F V) (p, q) em palavras: Não p [$\sim p$]	Negação de P	$\neg P$
(F V V F) (p, q) em palavras: p ou q , mas não juntos [$p.\sim q:\vee:q.\sim p$]	Disjunção Exclusiva (XOR)	$\oplus$
(V F F V) (p, q) em palavras: Se p , então q ; e se q , então p [$p \equiv q$]	Bicondicional	$\leftrightarrow$
(V F V F) (p, q) em palavras: p	Proposição P	P
(V V F F) (p, q) em palavras: q	Proposição Q	Q
(F F F V) (p, q) em palavras: nem p nem q [$\sim p.\sim q$ ou $p \mid q$]	NEM Lógico (Negação conjunta)	$\downarrow$
(F F V F) (p, q) em palavras: p e não q [$p.\sim q$]	Não-implicação material	∇
(F V F F) (p, q) em palavras: q e não p [$q.\sim p$]	Não-implicação conversa	∇
(V F F F) (p, q) em palavras: q e p [$q.p$]	Conjunção	$\wedge$
(F F F F) (p, q) Contradição (p e não p e q e não q) [$p.\sim p.q.\sim q$]	Contradição	$\perp$

Ao contrário do jogador “letras sentencial”, o jogador “função de verdade” não consegue articular sua existência ou não autonomamente. Nas letras sentenciais, a sua escolha lógica (i.e. a jogada) é meramente de existência ou não, de ser x ou não- x . Já no jogador “função de verdade”, a sua escolha lógica é sua configuração analítica.

Dessa forma, há a necessidade de incluir mais um tipo de jogador: o *gatilho V/F*. O *gatilho V/F* é um jogador que demarca a existência do jogador “função de verdade”. Ou seja, se ele disser que não há “função de verdade”, a configuração analítica não opera e o jogo de linguagem não se realiza.

Lembrando da Teoria dos Jogos, mais especificamente dos *jogos simples* (que também são de lógica bivalente), o *gatilho V/F* é um *veto player*, é o jogador que possui o veto e precisa estar em toda configuração de vitória. Sem o jogador *gatilho V/F* na

configuração vencedora, o jogo de linguagem não se realiza. São os espaços heterogêneos do próprio jogo de linguagem, ou seja, as impossibilidades presentes tanto no todo linguístico como nesse espaço lógico de um único *satzsystem*.

Assim, demarcamos que o jogo lógico possui três tipos de jogadores:

- Jogador “letra sentencial”: é aquele que participa da lógica do protocolo de linguagem envolvido. Sua quantidade é de dois ou mais por jogo. Possui duas escolhas: existir ou não.
- Jogador “função de verdade”: é aquele que opera a lógica entre as letras sentenciais. No jogo lógico, só pode existir um jogador “função de verdade”, cujo número de escolhas estará relacionado com o número de jogadores “letra sentencial” e suas possibilidades numéricas de combinação dual. Esse número de escolhas é o número de funções de verdade possíveis em um dado jogo de linguagem.
- Jogador *gatilho V/F*: é aquele que determina a existência ou não do jogador “função de verdade”. No jogo lógico, só pode existir um jogador *gatilho V/F* que possui duas escolhas: existência da função ou não. Sendo um jogador com veto, para um jogo de linguagem operar, ele precisa escolher pela existência. Caso escolha pela não-existência, o jogo de linguagem não opera entrando nos vazios da heterogenia do *satzsystem*.

Dessa forma, fica definido que o jogo lógico é um jogo de 4 ou mais jogadores. É um jogo à maneira do jogo simples, com lógica bivalente, e um jogo fraco, pois possui um jogador com veto. Além disso, é um jogo onde todos vencem ou todos perdem (ou todos caem em uma impossibilidade). Tendo os jogadores e o escopo linguístico definidos, podemos avançar para o jogo lógico em si, representado pela sua *game matrix*.

4.4.3 Jogo Lógico, Regras e a *Game Matrix*

Definidos os jogadores, há a necessidade de vislumbrar a matriz do jogo [*game matrix*] do jogo lógico. Seguindo os princípios do jogo simples, os resultados serão representados por 1 ou 0. Aqui haverá uma equivalência entre V e 1 e entre F e 0, sendo que o primeiro par sempre indicará questões de afirmação e o segundo indicará a negação.

Como estamos em uma atividade de interação – senão estaríamos recorrendo no mesmo erro de Shannon e Weaver –, o jogo será de informação imperfeita, indicando

simultaneidade nas decisões. Isso condiz com a própria configuração de um “universo” linguístico construído arbitrariamente, mas não intencionalmente.

Assim, só falta saber como os jogadores irão reagir nesse ambiente de informação imperfeita. Vamos pensar em um jogo lógico mínimo, ou seja, com duas letras sentenciais, indicando um jogo com 4 jogadores.

Os jogadores “letras sentenciais” (nesse caso, dois: p e q) possuem duas opções: existir (V) – representado, em notação lógica por p e q – ou não existir (F) – representado, em notação lógica por $\sim p$ e $\sim q$. O jogador “função de verdade” – representado pela letra F – possui 16 escolhas, representadas pelo conectivo sentencial de cada função de verdade possível: $\top$ (Tautologia), $\uparrow$ (NOU Lógico), $\subset$ (Implicação Conversa), $\supset$ (Implicação Material), $\vee$ (Disjunção), $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P), $\oplus$ (Disjunção exclusiva), $\leftrightarrow$ (Bicondicional), P (Proposição P), Q (Proposição Q), $\downarrow$ (NEM Lógico), $\nrightarrow$ (Não-implicação material), $\nleftarrow$ (Não-implicação conversa), $\wedge$ (Conjunção) e $\perp$ (Contradição). Por fim, o *gatilho* V/F – representado pela letra G – possui duas escolhas, vinculadas ao jogador F: existir (V) ou não existir (F).

Os *payoffs* serão 1 (V), 0 (F) e $\emptyset$ (impossibilidade), sendo válido para todos os jogadores, ou seja, no limite, quem recebe o *payoff* é a interação entre esses quatro jogadores. Ou todos vencem (afirmação do jogo de linguagem), ou todos perdem (negação do jogo de linguagem), ou todos caem em um vazio linguístico (impossibilidade *satzsistêmica*).

Eles serão obtidos através das interações possíveis e que podem ser vistas tanto na tabela de verdade wittgensteiniana como em um diagrama de Venn. Quando há uma interação, o resultado será 1 ou 0. Quando não há interação, graças ao veto do *gatilho*, o *payoff* demarcará uma impossibilidade. Assim, vamos ver como serão esses *payoffs* interacionais:

Interações da Função de Verdade e seus respectivos *payoffs*

Nome contemporâneo	Conectivo sentencial	TLP 5.101 ($pq, \sim pq, p\sim q, \sim p\sim q$)	Payoffs
Tautologia	$\top$	(V V V V)	(1 1 1 1)
NOU Lógico	$\uparrow$	(F V V V)	(0 1 1 1)
Implicação conversa	$\subset$	(V F V V)	(1 0 1 1)
Implicação material	$\supset$	(V V F V)	(1 1 0 1)
Disjunção	$\vee$	(V V V F)	(1 1 1 0)
Negação de Q	$\neg Q$	(F F V V)	(0 0 1 1)
Negação de P	$\neg P$	(F V F V)	(0 1 0 1)
Disjunção Exclusiva (XOR)	$\oplus$	(F V V F)	(0 1 1 0)
Bicondicional	$\leftrightarrow$	(V F F V)	(1 0 0 1)
Proposição P	P	(V F V F)	(1 0 1 0)
Proposição Q	Q	(V V F F)	(1 1 0 0)
NEM Lógico	$\downarrow$	(F F F V)	(0 0 0 1)
Não-implicação material	$\nrightarrow$	(F F V F)	(0 0 1 0)
Não-implicação conversa	$\nleftarrow$	(F V F F)	(0 1 0 0)
Conjunção	$\wedge$	(V F F F)	(1 0 0 0)
Contradição	$\perp$	(F F F F)	(0 0 0 0)

Dessa forma, com esses dados, conseguimos montar uma *game matrix* de base para qualquer jogo lógico com duas letras sentenciais. Essa *game matrix* teria a seguinte configuração:

“Matriz-Base do Jogo Lógico com Duas Letras Sentenciais”

		F	$\top$	$\uparrow$	$\subset$	$\supset$	$\vee$	$\neg Q$	$\neg P$	$\oplus$	$\leftrightarrow$	P	Q	$\downarrow$	$\nrightarrow$	$\nleftarrow$	$\wedge$	$\perp$				
		G	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F		
p	q																					
V	V	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
F	V	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
V	F	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
F	F	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0

Como é um jogo onde todos vencem ou todos perdem, o jogo lógico de duas letras sentenciais possui 32 *payoffs* de afirmação (identificados com o número 1 e o sombreamento cinza), 32 *payoffs* de negação (identificados com o número 0 e a cor branca) e 64 *payoffs* de impossibilidade (identificados com o $\emptyset$ e o preenchimento rajado em preto e branco).

No entanto, enquanto todos os *payoffs* de impossibilidade são idênticos entre si, o mesmo não acontece entre os *payoffs* de afirmação e os de negação. Graças à condição espacial da função de verdade apresentada pelo diagrama de Venn, podemos identificar quatro tipos de *payoff* de afirmação e quatro tipos de *payoff* de negação.

Os quatro tipos são coincidentes à área do diagrama de Venn representada por cada parte proposicional. Assim, os tipos de *payoff* – tanto de afirmação como de negação – são pq , $\sim pq$, $p\sim q$ e $\sim p\sim q$, com sua espacialidade representada no diagrama de Venn a seguir.

Assim, no jogo lógico de duas letras sentenciais, temos 9 tipos de *payoff*: $1pq$, $1\sim pq$, $1p\sim q$, $1\sim p\sim q$, $0pq$, $0\sim pq$, $0p\sim q$, $0\sim p\sim q$ e $\emptyset$. Com essa tipificação, fica mais fácil de observar também os *payoffs* de jogos lógicos com mais letras sentenciais: são 17 tipos de *payoff* nos jogos lógicos com 3 letras sentenciais (8 positivos, 8 negativos e $\emptyset$), 33 tipos de *payoff* nos jogos lógicos com 4 letras sentenciais (16 positivos, 16 negativos e $\emptyset$), assim por diante. Tal previsão ajuda na análise desses jogos com mais de 2 letras sentenciais, especialmente quando pensamos em sua ampla estrutura de escolhas.

Assim, a valoração dessa afirmação ou dessa negação está diretamente ligada à escolha feita pelos jogadores “letras sentenciais”. Se o *gatilho* *V/F* possui o veto e o jogador “função de verdade” decide, em última instância, o *payoff* 0 ou 1, são os jogadores “letras sentenciais” que valoram esses *payoffs*. Isso demonstra um equilíbrio

de poder proporcionado pela interação linguística entre esses três tipos de jogadores: se o *payoff* é o mesmo para todos, ele – em sua configuração final – também é mérito de todos.

No entanto, mesmo com essa valoração dos *payoffs*, não podemos dizer que o jogo lógico de duas letras sentenciais prevê apenas 9 tipos de articulação possíveis de um jogo de linguagem. O número correto é, de fato, 65 tipos, por causa da amplitude da função de verdade enquanto força articulatória da linguagem. Por causa de sua predisposição lógica, não podemos considerar que um $1pq$ obtido pela interação com $\sqsubset$ é igual a um $1pq$ obtido pela interação com $\supset$.

Dessa forma, montamos dois grupos de análise dos *payoffs*: um pela influência das letras sentenciais e outro pela influência das funções de verdade. Enquanto o primeiro possui distinção entre os de afirmação e os de negação, no segundo, a distinção é feita apenas pela escolha da função de verdade. Como no *payoff* $\emptyset$ não há operação da função de linguagem, ele se torna um à parte também nesse segundo grupo.

Podemos concluir então que o primeiro grupo (influência pela influência das letras sentenciais) possui 9 tipos de *payoff* enquanto o segundo grupo possui 17 tipos de *payoff* (representando as 16 escolhas mais o $\emptyset$). Assim, levando em conta tais grupos, encontramos os 65 tipos únicos de *payoff* e de articulação do jogo de linguagem analisado pelo método do jogo lógico com duas letras sentenciais⁴¹.

4.4.4 Jogo Lógico e seus *payoffs*: As Patologias da Linguagem

Pela reflexão feita na seção anterior, encontramos 65 tipos únicos de *payoff* em um jogo de linguagem analisado pelo jogo lógico de duas letras sentenciais. São eles: $1pq\top$, $1\sim pq\top$, $1p\sim q\top$, $1\sim p\sim q\top$, $0pq\uparrow$, $1\sim pq\uparrow$, $1p\sim q\uparrow$, $1\sim p\sim q\uparrow$, $1pq\sqsubset$, $0\sim pq\sqsubset$, $1p\sim q\sqsubset$, $1\sim p\sim q\sqsubset$, $1pq\supset$, $1\sim pq\supset$, $0p\sim q\supset$, $1\sim p\sim q\supset$, $1pq\vee$, $1\sim pq\vee$, $1p\sim q\vee$, $0\sim p\sim q\vee$, $0pq\neg Q$, $0\sim pq\neg Q$, $1p\sim q\neg Q$, $1\sim p\sim q\neg Q$, $0pq\neg P$, $1\sim pq\neg P$, $0p\sim q\neg P$, $1\sim p\sim q\neg P$, $0pq\oplus$, $1\sim pq\oplus$, $1p\sim q\oplus$, $0\sim p\sim q\oplus$, $1pq\leftrightarrow$, $0\sim pq\leftrightarrow$, $0p\sim q\leftrightarrow$, $1\sim p\sim q\leftrightarrow$, $1pqP$, $0\sim pqP$, $1p\sim qP$, $0\sim p\sim qP$, $1pqQ$, $1\sim pqQ$, $0p\sim qQ$, $0\sim p\sim qQ$, $0pq\downarrow$, $0\sim pq\downarrow$, $0p\sim q\downarrow$, $1\sim p\sim q\downarrow$, $0pq\cancel{}$, $0\sim pq\cancel{}$, $1p\sim q\cancel{}$, $0\sim p\sim q\cancel{}$, $0pq\cancel{}$, $1\sim pq\cancel{}$, $0p\sim q\cancel{}$, $0\sim p\sim q\cancel{}$, $1pq\wedge$, $0\sim pq\wedge$, $0p\sim q\wedge$, $0\sim p\sim q\wedge$, $0pq^\perp$, $0\sim pq^\perp$, $0p\sim q^\perp$, $0\sim p\sim q^\perp$, e $\emptyset$.

Tal como o leitor pode reparar, a nomenclatura dos *payoffs* representa uma forma padronizada identificando, não só o seu valor, mas também os dois grupos a que

⁴¹ Não analisaremos aqui os *payoffs* únicos dos demais jogos lógicos com mais do que duas letras sentenciais. No entanto, pelo raciocínio aqui apresentado é possível prever os número de *payoffs* únicos em cada um deles. Por exemplo, são 2.049 *payoffs* únicos nos jogos lógicos de três letras sentenciais e 1.048.577 *payoffs* únicos nos jogos lógicos de quatro letras sentenciais.

pertencem. Assim, a fórmula geral de nomenclatura, válida para todos exceto $\emptyset$, é posta por “*payoff* + articulação das letras sentenciais + função de verdade”⁴².

Cada um desses *payoffs* do jogo lógico representa um tipo de articulação do jogo de linguagem, algo que podemos chamar de patologia. O termo patologia é bem posto aqui por causa de seu duplo caráter: tando indica uma condição (no caso, condição da linguagem) como o estudo dessa condição.⁴³ Sua análise é facilitada quando analisamos cada um deles pelo grupo ao qual se afilia.

São esses grupos que instauram a *Familienähnlichkeit* (semelhança familiar ou ar familiar) dentro de um jogo de linguagem, trazendo para o seu espaço lógico em sua condição de *satzsystem*, a sua própria dinâmica com o mundo. Assim, através dos *payoffs*, encontramos 65 patologias, configurações que essa linguagem pode apresentar.

Para conseguir entender essas patologias, precisamos estudar esses dois grupos, compostos pelos seus tipos específicos de *payoffs*. Tipos esses que instauram a semelhança familiar entre seus membros, facilitando a categorização dos *payoffs* dentro da mistura heterogênea do espaço lógico do jogo de linguagem enquanto *satzsystem*.

4.4.4.1 Famílias do grupo classificatório por articulação de letra sentencial

No jogo lógico, a articulação pela letra sentencial e sua formação de um grupo classificatório onde os *payoffs* possuem uma semelhança familiar que se baseia, nada mais nada menos, na noção de proposição. E isso plenamente se justifica quando compreendemos que a proposição – *Satz* em alemão – é o protagonista do espaço lógico do jogo de linguagem. Afinal, este último é um *satzsystem*, um sistema de proposições.

A proposição não é só o centro da construção da disciplina filosófica da Lógica, mas também uma das pedras fundamentais da Filosofia Analítica. Já mesmo em Russell, as proposições “são entidades intencionais independentes que são ligadas ao estado das coisas, sendo algumas obtidas (i.e. são verdadeiras) e outras que são não obtidas (i.e. são falsas)” (LANDINI, 2011, p. 137).

No entanto, a forma que Bertrand Russell vê as proposições – tal como seu antecessor G. E. Moore também o fez – é que a “proposição é um complexo que pode ter entre seus componentes partes do mundo de fato” (POTTER, 2011, p. 63). A reação

⁴² A escolha por esse tipo de nomenclatura que, além de inserir o número 0 ou 1, quebra com a fórmula lógica única do *Tractatus Logico-Philosophicus* – a *aRb* – se justifica para identificar o *payoff* enquanto resultado de uma operação de um jogo de linguagem. Assim, por exemplo, $0pq \oplus$ é um *payoff* do jogo lógico, uma configuração do jogo de linguagem enquanto $p \oplus q$ é uma operação lógica qualquer comandada pelo conectivo XOR.

⁴³ Aqui, a palavra patologia está coerente com o seu uso corrente: representa tanto uma doença como o estudo dessa doença. Considerar uma das articulações possíveis da linguagem enquanto uma “doença”, amplia a noção da arbitrariedade da linguagem, bem como o seu caráter incompleto. Os 65 tipos, no limite, são a mesma linguagem, o mesmo jogo de linguagem, mas com alguma modificação entre si.

de Wittgenstein a isso – chamada de *virada simbólica* – se centra no abandono dessa concepção de que as proposições possuem os objetos-eles-mesmos.

Ora, tal como afirma o *Tractatus*, se possuímos acesso ao mundo apenas pela linguagem, as proposições lógicas não irão pegar as coisas-elas-mesmas, mas sim os nomes dessas coisas para serem suas constituintes. Assim, uma letra sentencial em uma proposição lógica é apenas um símbolo que demonstra nosso contato possível com o mundo, afinal “um dos temas mais profundos no *Tractatus* é a exploração da harmonia entre a estrutura do mundo e a estrutura dos símbolos que usamos para falar dele” (POTTER, 2011, p. 63).

A radicalidade do *Tractatus* em sua visão acerca do conceito de proposição é ilustrada por uma passagem biográfica de Wittgenstein em sua relação com os autores do *Principia Mathematica*, descrita por Russell:

Whitehead descreveu para mim a primeira vez que Wittgenstein veio vê-lo. Ele foi levado à sala de visitas durante o chá da tarde. Ele parece pouco notar a presença da Sra. Whitehead, andou pela sala de um lado para outro por algum tempo em silêncio e, por fim, disse de maneira explosiva “Uma proposição tem dois pólos. É *apb*”. Whitehead, ao contar essa história para mim, disse: “Eu naturalmente perguntei o que eram *a* e *b*, mas eu descobri que eu tinha dito a coisa errada. ‘*a* e *b* são indefiníveis’, Wittgenstein respondeu com uma voz de trovão (RUSSELL, 1968, p. 139).

Assim, no *Tractatus*, não só *a* e *b* são indefiníveis, mas também a notação relacional deve ser tratada não enquanto um objeto próprio. “Nós não devemos dizer, ‘O signo complexo *aRb* diz que *a* está em relação *R* para *b*’; mas devemos dizer que *aquele a* está em uma certa relação para *b* que diz *aquele aRb*” (TLP 3.1432).

O importante em uma proposição é a articulação que é posta. Assim, toda análise lógica que remonta desde Aristóteles é posta abaixo por Wittgenstein ao colocar a dedução e todos os procedimentos de lógica abaixo. O *aRb* posto pelo *Tractatus* significa a expressão de todos os mecanismos lógicos, ou seja, é uma “tradução em uma notação que é um procedimento de decisão para a verdade lógica já que em tal notação a própria expressão de sua estrutura mostrará se é uma tautologia, uma consideração contingente e uma contradição” (LANDINI, 2011, p. 350).

O jogo lógico, de certa maneira, incorpora tal noção ao identificar tanto o posicionamento espacial da letra sentencial – lembrando sempre da afirmação de TLP 3.1431 e sua exemplificação no caso da tautologia mostrada em TLP 6.12 e seus derivados –, bem como distinguir a letra da relação (i.e. o grupo classificatório por funções de verdade).

O interessante é notar que, apesar do abandono da ideia de unicidade da forma da proposição, o Wittgenstein que rumo para as *Investigações Filosóficas* carrega muito

do pensamento tractariano. Ora, como bem dissemos, a mudança do *aRb* para o *satzsysteme* é uma busca por pluralidade:

Seu primeiro passo foi abandonar o modelo abrangente do *Tractatus* de um único anamórfico cálculo subjacente à língua natural para mudar para aquilo que ele descreve enquanto uma concepção de *satzsysteme*, no qual a linguagem deveria ser visto enquanto uma rede complexa de cálculos interconectados: “sistemas proposicionais” autônomos, sendo cada um capaz de constituir um “espaço lógico” distinto (SHANKER, 1987, p. 6-7).

Assim, seria um erro acreditarmos que o *satzsystem* apaga as condições que foram postas para a criação do *aRb*. O que há aqui é a saída de um mecanismo unitário para um mecanismo sistêmico *en abyme*. Assim, podemos dizer que *aRb* não está pontuando simples fatos, mas que um macro *aRb* tem dentro de seu *a* um *aRb* que pode ter em seu *a* um outro *aRb*, assim em diante.

Aqui é central a reflexão wittgensteiniana presente na *Gramática Filosófica*:

A “linguagem” é apenas linguagem, mais as coisas que invento por analogia com linguagens existentes. As linguagens *são* sistemas.

“Uma proposição pertence a uma linguagem”. Mas isso significa apenas: são unidades das linguagens que chamo “proposições”.

Mas devemos prestar atenção ao *uso* da expressão “língua inglesa”, por exemplo, do contrário faremos perguntas como “Que é a linguagem? Todas as sentenças que foram faladas até agora? Ou o conjunto de regras e palavras? Etc. etc.” Que é o sistema? Onde está? Que é o xadrez? Todos os jogos que já foram jogados? A lista de regras?

“Uma *proposição* é uma unidade da linguagem”. “Afinal, o que constitui as proposições é a combinação de palavras que poderiam ser combinadas de outro modo”. Mas isso significa: o que constitui as proposições *para mim*. É dessa maneira que considero a linguagem.

Aquilo de que *nós* queremos tratar é o sistema da linguagem (GF, §122).

Ora, todo o caminho de reflexão aqui posto demonstra que as letras sentenciais, em si, são espaços lógicos. Só que, em um jogo de linguagem comunicacional, que é o tipo estudado pelo jogo lógico, o que representa cada um dos espaços lógicos? Vamos, primeiramente, relembrar o posicionamento dos 4 espaços, ou seja, de *pq*, *~pq*, *p~q* e *~p~q*:

Vemos aqui que p e q estão em uma interação que, nos parece ao pensarmos em um escopo comunicacional, semelhante àquela de emissão e recepção. No entanto, tal como já analisamos, a ideia do Modelo Matemático de Shannon e Weaver não é a mais adequada para fazer o paralelo entre os protocolos comunicacionais e a construção da proposição lógica. Assim, o que devemos utilizar?

Ora, mencionamos anteriormente acerca da não existência de um caminho unidimensional na visão do jogo lógico que demarca o caráter *satzsystem* do jogo de linguagem. O jogador “letra sentencial” está sempre em interação com um outro jogador do mesmo tipo. São duas dimensões entrando em contato e se relacionando. Isso cumpre a reformulação feita por Umberto Eco (1972, p. 21) do modelo de Shannon que diz que o código deve deixar de ser sintático e ser um código que “une um sistema de significantes ao um sistema de significados”.

No jogo lógico, as letras sentenciais representam esse choque entre mundos, entre dimensões linguísticas, sendo um exercício analítico e anterior àquele desenhado por Eco. Enquanto Umberto Eco está articulando os conteúdos, estamos aqui definindo protocolos de linguagem, práticas linguísticas, ou seja, os jogos de linguagem. No entanto, podemos ver esses dois processos – o de conteúdo de Eco e o das dimensões que compõem os jogos de linguagem – enquanto análogos.

A proposta de Eco de atualização do modelo comunicacional de Shannon feito a partir de uma dimensão pragmática da linguagem – logo coerente com os propósitos da Filosofia Analítica – é bastante simples:

Fonte: ECO, 2007, p. 48

No modelo comunicacional de Umberto Eco, um dado interessante de se notar é que há ligações entre as partes constituintes da comunicação, porém não há sentido definido na maioria delas. A linha principal, uma extensão daquela proposta por Shannon, demonstra uma atividade de interação mútua na significação entre remetente e destinatário.

Em sua exemplificação do uso do modelo (ECO, 2007, p. 90-1) através da análise da leitura de um poema de Petrarca por um italiano nos dias de hoje, Eco deixa claro a articulação posta por cada setor de seu modelo. A essência dele é a decodificação, onde é possível ir do “máximo de causalidade a um máximo de fidelidade” (ECO, 2007, p. 90).

Assim, até mesmo para facilitar a nossa adaptação desse modelo ao espaço lógico das letras sentenciais, podemos apresentar o modelo de Eco de uma nova maneira. Aqui não será utilizado o nome dos constituintes, mas sim a sua vinculação funcional dentro do escopo comunicacional.

O caminho aqui é simples e pode ser dividido em quatro grandes grupos: funções do emissor, funções do receptor, interação comunicacional entre emissor e receptor, e comum externo à relação comunicacional. De um mero caminho telegráfico, tal como é visto por Shannon, Eco desenha funções que possuem semelhanças entre si e traçam um multifacetado caminho de interação.

As funções do emissor são: Fonte e Transmissor. São as atividades de pontapé da ação comunicacional. Vincula a questão do recorte do mundo (i.e. fonte) e o motor desse recorte (i.e. transmissor).

As funções do receptor são: Receptor, Fonte e Sistema Formal, Receptor Semântico e Significação. São todas as funções de consolidação do recorte do mundo, tendo um análogo ao transmissor (i.e. receptor), uma ressignificação do recorte (i.e. fonte) diante da pluralidade de possibilidades (i.e. sistema formal) onde apenas uma será escolhida (i.e. significação) pelo motor do receptor (i.e. receptor semântico).

As funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são: Código de Emissão, *Medium* e Código de Recepção. É a pura intersecção da comunicação onde as duas formas de consolidação enunciativa (i.e código de emissão e código de recepção) se consolidam em um determinado meio (i.e. *medium*).

As funções do comum externo à relação comunicacional são: Aparatos Retóricos, Aparatos Ideológicos, Ruído Físico, Circunstância e Ruído Semântico. São todas as situações do espaço e do tempo linguísticos que são externos ao processo comunicacional, mas também fazem parte dele. É o pedaço do *beweissystem* dentro do *satzsystem* que é o jogo de linguagem.

Assim, é fácil notar que as quatro funções são proposições feitas de proposições que compõem um dado jogo de linguagem. Devemos tomar cuidado ao afirmar que essa existência de *satzsysteme en abyme* montaria um conjunto de proposições. O que é

formado aqui não é um conjunto, mas sim um sistema. O aviso aqui se faz necessário graças às críticas, ao longo do pensamento wittgensteiniano, à falácia que seria a Teoria dos Conjuntos.

Ora, vendo isso, é fácil associar essas quatro funções ao espaço lógico delimitado pelas letras sentenciais. Indicando que p é do Emissor e q é do Receptor, encontramos a seguinte configuração via diagrama de Venn:

Assim, as funções do emissor são $p \sim q$. As funções do receptor são $\sim p q$. As funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são $p q$. Por fim, as funções do comum externo à relação comunicacional são $\sim p \sim q$. Com isso, já podemos analisar os oito *payoffs* específicos via letra sentencial: $1 p q$, $1 \sim p q$, $1 p \sim q$, $1 \sim p \sim q$, $0 p q$, $0 \sim p q$, $0 p \sim q$, $0 \sim p \sim q$.

$1 \sim p q$ é a obtenção – a afirmação – das funções do receptor de um dado jogo de linguagem e $0 \sim p q$ é a não-obtenção, a negação. De maneira análoga, $1 p \sim q$ e $0 p \sim q$ são, respectivamente, a afirmação e a negação das funções do emissor.

Por sua vez, o $1 p q$ é a obtenção da interação comunicacional, sua afirmação. Já o $0 p q$ demonstra a ausência de interação. E $1 \sim p \sim q$ é a obtenção do comum externo e o $0 \sim p \sim q$ é a negação desse comum.

O *Familienähnlichkeit* entre *payoffs* da mesma letra sentencial se centra na ênfase de uma função proposicional do jogo de linguagem comunicacional. Assim, por exemplo, $1 p q \top$ e $1 p q \leftrightarrow$, possuem entre si a semelhança de serem ênfases na questão da interação comunicacional. Esse *payoff* em seu jogo lógico demonstra uma configuração de um jogo de linguagem que se centra na afirmação da função interacional.

Só que, se o *payoff* analisado pela letra sentencial ressalta a ênfase, a diferenciação é dada pela função de verdade. É através dessa última *Familienähnlichkeit* que podemos encontrar a diferenciação que nos leva às 64 configurações possíveis de um jogo de linguagem com duas letras sentenciais mais o *payoff* $\emptyset$.

4.4.4.2 Famílias do grupo classificatório por funções de verdade

Um dos principais aspectos do *Tractatus* utilizado na presente análise dos jogos de linguagem – caracterizando a nossa abordagem enquanto similar àquela do *New Wittgenstein* por considerar um caminho de coerência no pensamento wittgensteiniano e não de plena separação – é a conceituação das funções de verdade. Elas são, na letra tractariana, um elemento que possui afinidade com a leitura aqui apresentada do *satzsystem en abyme*.

Apresentada pela proposição 5 do *Tractatus*, a noção wittgensteiniana de função de verdade inclui, no valor de verdade de cada proposição, uma profundidade semelhante àquela que o próprio Wittgenstein, nos seus escritos influenciados pelo seu contato com o Círculo de Viena, incluiria na forma da proposição ao passar de *aRb* para *satzsystem*. A formulação disso é simples: “Proposições são funções de verdade das proposições elementares. (Uma proposição elementar é uma função de verdade de si mesma)” (TLP 5).

Ora, “uma função de verdade é qualquer função que utiliza uma lista finita de valores de verdade como argumentos e produzindo um valor de verdade enquanto resultado” (POTTER, 2011, p. 158). Cada um dos conectivos lógicos, possui uma função de verdade e, no caso, de duas letras sentenciais (i.e. caso binário), temos já mencionadas 16 funções de verdade: $\top$ (Tautologia), $\uparrow$ (NOU Lógico), $\subset$ (Implicação Conversa), $\supset$ (Implicação Material), $\vee$ (Disjunção), $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P), $\oplus$ (Disjunção exclusiva), $\leftrightarrow$ (Bicondicional), P (Proposição P), Q (Proposição Q), $\downarrow$ (NEM Lógico), $\nrightarrow$ (Não-implicação material), $\nleftarrow$ (Não-implicação conversa), $\wedge$ (Conjunção) e $\perp$ (Contradição).

Assim, cada uma função de verdade representa uma das 16 configurações possíveis quando duas letras sentenciais estão em uma relação de lógica binária (i.e verdadeiro ou falso). Logo, cada função de verdade possui um diagrama de Venn único.

Só que, além de considerar isso, a proposição 5 expande tal conceituação. Ela demanda uma articulação que diz que qualquer proposição possui seu valor de verdade decidido por proposições de base. Eis aqui o mecanismo de diferenciação que podemos notar nos *payoffs* do jogo lógico.

Apesar de *lpq* ser uma afirmação dos elementos da intersecção de *p* e *q*, é o sistema de valores de verdade da função de verdade – a tabela de verdade – que define

qual é o caráter de cada $1pq$ possível. Assim, $1pq\top$ e $1pq\leftrightarrow$ são configurações diferentes de um jogo de linguagem porque, para existirem, possuem $p\sim q$, $\sim pq$ e $\sim p\sim q$ articulados de maneiras distintas.

Tal como nos 16 universos descritos pela lógica semiótica de Christine Ladd, as 16 funções de verdade instauram, entre os seus quatro *payoffs*, uma *Familienähnlichkeit* configuracional. Assim, em um jogo lógico com duas letras sentenciais, observamos 16 macroconfigurações de um dado jogo de linguagem comunicacional. Se a família por letra sentencial indica a ênfase dentro do processo comunicacional, a família por função de verdade indica a diferenciação através da articulação dos valores de verdade (que podem ser tanto Verdadeiro como Falso) das diferentes partes do processo comunicacional.

Além disso, as funções de verdade possuem relações entre elas que são indicadas por um diagrama de Hasse levando em conta as semelhanças de articulação. Essas relações é que mantém uma noção de que o jogo de linguagem é um *satzsystem*: uma mistura heterogênea, porém composta de uma rede complexa de cálculos interconectados.

Ora, um diagrama de Hasse é um desenho matemático que visa estabelecer as relações de um conjunto parcialmente ordenado. Aqui, esse conjunto são das funções de verdade para duas letras sentenciais e a lógica de conexão é bastante simples: da afirmação total das quatro possibilidades para a negação total das quatro possibilidades.

Assim, é traçado um caminho da tautologia à contradição. Na fileira superior encontramos a $\top$ (Tautologia), que é a afirmação total. Na segunda fileira, são as funções de verdade que afirmam 3 de 4 possibilidades de articulação da letra sentencial, a saber: $\uparrow$ (NOU Lógico), $\subset$ (Implicação Conversa), $\supset$ (Implicação Material) e $\vee$ (Disjunção). Na terceira fileira, estão as funções que permitem 2 afirmações em 4 possibilidades: $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P), $\oplus$ (Disjunção exclusiva), $\leftrightarrow$ (Bicondicional), P (Proposição P) e Q (Proposição Q). Na quarta fileira, são 2 afirmações em 4 possibilidades: $\downarrow$ (NEM Lógico), $\nrightarrow$ (Não-implicação material), $\nleftarrow$ (Não-implicação conversa) e $\wedge$ (Conjunção). E, na quinta fileira, a negação total: $\perp$ (Contradição).

No entanto, não devemos achar que as funções de verdade se interconectam apenas pela sua relação de fileira. Um diagrama de Hasse completo traça linhas relacionais entre os membros do conjunto. Com isso, é possível notar as relações possíveis entre as fileiras. Ora, todos os membros da primeira fileira se relacionam com os membros da segunda fileira, bem como todos os membros da quarta fileira se relacionam com os membros da quinta fileira.

Essa relação fica mais complexa e desigual quando entramos no coração do diagrama. Entre a segunda e a terceira fileiras temos as seguintes relações: (1) $\uparrow$ (NOU Lógico) se relaciona com $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P) e $\oplus$ (Disjunção exclusiva); (2) $\subset$ (Implicação Conversa) se relaciona com $\neg Q$ (Negação de Q), $\leftrightarrow$ (Bicondicional) e P (Proposição P); (3) $\supset$ (Implicação Material) se relaciona com $\neg P$ (Negação de P), $\leftrightarrow$ (Bicondicional) e Q (Proposição Q); e (4) $\vee$ (Disjunção) se relaciona com $\oplus$ (Disjunção exclusiva), P (Proposição P) e Q (Proposição Q).

Já entre a terceira e a quarta fileiras temos: (1) $\neg Q$ (Negação de Q) se relaciona com $\downarrow$ (NEM Lógico) e $\not\supset$ (Não-implicação material); (2) $\neg P$ (Negação de P) se relaciona com $\downarrow$ (NEM Lógico) e $\not\subset$ (Não-implicação conversa); (3) $\oplus$ (Disjunção exclusiva) se relaciona com $\not\supset$ (Não-implicação material) e $\not\subset$ (Não-implicação conversa); (4) $\leftrightarrow$ (Bicondicional) se relaciona com $\downarrow$ (NEM Lógico) e $\wedge$ (Conjunção);

- (5) P (Proposição P) se relaciona com ∇ (Não-implicação material) e $\wedge$ (Conjunção); e
 (6) Q (Proposição Q) se relaciona com ∇ (Não-implicação converso) e $\wedge$ (Conjunção).

Com isso, podemos notar um funcionamento *satzsystemico* da linguagem – que, tal como coloca Shanker (1987, p. 6-7), possui uma rede complexa de cálculos interconectados onde há sistemas proposicionais autônomos com cada um capaz de constituir um espaço lógico – dentro do próprio jogo de linguagem através da *Familienähnlichkeit* entre as funções de verdade. Eis aqui a prova que o jogo lógico indica uma condição de *satzsystem en abyme* no jogo de linguagem comunicacional.

A visualidade disso está na simples observação do completo diagrama de Hasse das funções de verdade binárias de proposições com duas letras sentenciais:

Eis aqui o emaranhado da linguagem que faz uma determinada linguagem recortar o mundo a sua maneira. Uma linguagem que, segundo a metodologia do jogo lógico, implica 65 configurações diferentes, contando com o *payoff* $\emptyset$. Tal mecanismo de diferenciação pode ser visto melhor ao analisar cada uma das famílias, já que a descrição da família implica também a descrição detalhada de cada *payoff*.

É bom notar que, no jogo lógico com duas letras sentenciais, as famílias são representadas pelo conectivo sentencial e pelo nome convencional de cada função de verdade binária para duas letras sentenciais. Descrevemos cada uma delas a seguir.

4.4.4.2.1 $\top$ (Tautologia)

Primeira função de verdade aqui analisada, a tautologia é central tanto para a filosofia do *Tractatus* quanto para o debate engendrado pela Filosofia Analítica acerca da Lógica Matemática. Com tudo isso, é um pouco difícil não lembrar da famosa proposição conclusiva de Wittgenstein: “As proposições da lógica são tautologias” (TLP 6.1).

Ora, para a letra do *Tractatus*, as proposições da lógica não dizem nada de novo, sendo verdadeiras “proposições analíticas” (TLP 6.11). Aqui é interessante lembrarmos, mais uma vez, da noção de verdade analítica – postas em resumo por Landini (2011, p. 417): em Hume, uma verdade analítica é “uma sentença que é verdadeira em virtude das relações entre ideias que não são meramente associações forjadas pela experiência”, já em Frege é “uma sentença que é verdadeira em virtude da Lógica apenas” e em Russell é “uma sentença verdadeira em virtude da estrutura lógica apenas; uma verdade geral completa sobre a estrutura na linguagem da lógica”.

O que Wittgenstein do *Tractatus* faz – nada mais nada menos – é pegar a noção russelliana de verdade analítica e, através da sua análise pela forma *aRb* e a articulação pelas tabelas de verdade, provar que qualquer proposição da lógica é uma tautologia. Ou seja, o *Principia Mathematica*, por exemplo, seria uma apanhado de autoevidências.

Isso estaria tanto no coração da Lógica quanto da Filosofia Analítica como da própria Matemática. Afinal, como diz a letra tractariana, “a lógica do mundo no qual as proposições da lógica mostram nas tautologias, a matemática mostra nas equações” (TLP 6.22). Eis aqui o problema da igualdade, tão criticado por Wittgenstein no *Principia* e que está na raiz da Lógica Matemática desde, pelo menos, a letra de Boole.

Ora, Quine (1981, p. 50) deixa evidente que “as proposições que são verdadeiras somente pelos seus modos funcionais-veritativos de composição são chamados de *tautológicas*”, mas nota que não devemos ver a visão do TLP 6.22 como uma definição doutrinária, mas sim enquanto uma tese (QUINE, 1981, p. 55).

Logo, para a visão agregadora do conjunto da letra wittgensteiniana utilizada para compor o jogo lógico, não devemos acreditar que toda e qualquer operação do jogo de linguagem é uma tautologia. Ao contrário, o jogo lógico resulta em um *payoff* de tautologia quando ele está em uma situação meramente relacional, descritiva, na letra lógica apenas.

A tautologia é a obtenção lógico-analítica do jogo de linguagem. Ela é a configuração relacional, autoevidente, de uma determinada prática da linguagem. Assim, encontramos nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, a noção ideal de articulação e diferenciação dentro do *satzsystem*. Por isso que, não importando a

articulação entre as letras sentenciais, o *payoff* sempre será de obtenção do jogo de linguagem, ou seja, o *payoff* 1. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da tautologia:

Entrando em detalhes, com a escolha da tautologia pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pq\top$, $1\sim pq\top$, $1p\sim q\top$ e $1\sim p\sim q\top$.

O *payoff* $1pq\top$ – que será chamado de *payoff* 1 – é a posição mais ideal de obtenção do jogo de linguagem, afinal ele é uma autoevidência nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional. Ele apresenta uma configuração “de verbete” do jogo de linguagem, existente apenas no plano teórico (i.e. lógico-relacional). É o grande representante da tautologia dentro da trama *satz*sistêmica do jogo de linguagem de uma prática comunicacional.

Já o *payoff* $1p\sim q\top$ – denominado *payoff* 2 – é a construção ideal, autoevidente, das funções do emissor de um dado jogo de linguagem comunicacional. Apesar de não possuir muitas diferenças diante do *payoff* 1, ele representa uma ênfase na questão do emissor da prática comunicacional, especialmente na sua condição lógico-relacional.

O *payoff* $1\sim pq\top$ – que chamaremos de *payoff* 3 – é análogo ao *payoff* 2, mas agora em relação às funções do receptor de um dado jogo de linguagem comunicacional. É a configuração lógico-relacional com ênfase no receptor em um dada prática de comunicação.

Por fim, temos o *payoff* $1\sim p\sim q\top$ – chamado de *payoff* 4 – que representa a ênfase autoevidente das funções do comum externo a uma dada relação comunicacional. Das tautologias configuracionais de um *satzsystem*, o *payoff* 4 é o mais difícil de observar, no entanto é o solo seguro dos outros três *payoffs* tautológicos. Sua condição

de autoevidente está calcado puramente na lógica dos aparatos que torna possível, analiticamente, uma prática comunicacional.

4.4.4.2.2 $\uparrow$ (NOU Lógico)

Ordinariamente, a operação lógica comandada pelo NOU Lógico (*Logical NAND*) – que é conhecido como Conectivo de Sheffer por causa do seu conectivo lógico ($\uparrow$) e de seu criador, H. M. Sheffer, que introduz o símbolo, mas sob a forma de uma $|$ – pode ser definida de maneira muito simples: em uma situação com dois valores lógicos de duas proposições (de p e de q , por exemplo), ela produz não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) quando as duas proposições são verdadeiras (ou seja, pq). Nas outras três situações possíveis, ela produz obtenção (1 ou V no jogo lógico).

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, o NOU Lógico é plena negação da interação comunicacional entre emissor e receptor. Nada procede que venha do núcleo duro do modelo comunicacional de Shannon e Weaver. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma hipotrofia especial na articulação e diferenciação da interação dentro do *satzsystem*. Logo, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25 para a obtenção. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn do NEM Lógico:

Tal como foi dito na nossa análise acerca da Filosofia Analítica, o Conectivo de Sheffer é capaz de realizar todas as operações lógicas necessárias dentro de uma determinada formulação algébrica, sendo ele a plena inspiração do Operador N do *Tractatus*. Ele, tal como a Flecha de Peirce, consegue sozinho, através de sucessivas operações, reproduzir os demais conectivos lógicos, montando em si um sistema lógico formal.

Isso foi provado, além de Sheffer, por Jean Nicod que conseguiu reduzir a *Principia Mathematica* usando apenas o NOU Lógico (conectivo de Sheffer). Podemos ver isso nas quatro funções de verdade indicadas por Nicod (1917, p. 32) enquanto elementares e necessárias na Lógica Clássica e sua redução via NOU Lógico:

$$\sim p \equiv p \uparrow p$$

$$p \wedge q \equiv (p \uparrow q) \uparrow (p \uparrow q)$$

$$p \vee q \equiv (p \uparrow p) \uparrow (q \uparrow q)$$

$$p \supset q \equiv (p \uparrow (q \uparrow q))$$

Com isso – e de uma maneira mais simples do que o NEM Lógico (NICOD, 1917, p. 32 e 40-1) – o NOU Lógico instaura uma universalidade dentro de um dado sistema de proposições. No entanto, ao contrário da universalidade exteriorista da Flecha de Peirce (como veremos mais adiante), o conectivo de Sheffer promove, no jogo de linguagem comunicacional, a subtração daquilo que é considerado o mais importante na chamada Comunicação: a interação.

Tudo está lá nessa *Familienähnlichkeit* configuracional do jogo lógico, menos aquilo que muitos consideram a comunicação *per se*. Há comum externo, há emissor e há receptor, mas não há comunicação. Parece o primeiro sinal de contradição, cuja *Familienähnlichkeit* configuracional também será melhor estudada adiante, dentro do escopo da tautologia, que trata o jogo de linguagem de maneira ideal. É o bloqueio comunicacional interacional indicado dentro do jogo de linguagem comunicacional.

Entrando em detalhes, com a escolha da tautologia pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq\uparrow$, $1\sim pq\uparrow$, $1p\sim q\uparrow$ e $1\sim p\sim q\uparrow$.

O *payoff* $0pq\uparrow$ – que será chamado de *payoff* 5 – é uma não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional, enquanto há ênfase para as demais três funções. É o *payoff* de conexão sensível (mas, não necessariamente lógica) entre o ideal tautológico e o absurdo contraditório.

Já o *payoff* $1p\sim q\uparrow$ – denominado *payoff* 6 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase das funções do emissor em meio ao descrédito interacional, mas com o reforço das funções restantes.

De maneira semelhante, o *payoff* $1\sim pq\uparrow$ – que chamaremos de *payoff* 7 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase das funções do receptor em meio ao descrédito interacional, mas com o reforço das funções restantes.

Por fim, temos o *payoff* $1 \sim p \sim q \uparrow$ – chamado de *payoff* 8 – que é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase do comum exterior em meio ao descrédito interacional, mas com o reforço das funções restantes.

4.4.4.2.3 $\subset$ (Implicação Conversa)

A implicação – seja ela Implicação Conversa ou Implicação Material – é uma das funções de verdade que utiliza a ênfase em uma determinada proposição para a sua análise lógica. No caso da Implicação Conversa, ela é a recíproca da Implicação Material, afirmando, ordinariamente, que “não há q sem p ”.

Ou seja, há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) todas as vezes que p for verdadeiro e quando p e q possuírem o mesmo sinal. Assim, a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) acontece apenas quando há $\sim pq$, em miúdos, ausência de p na presença de q .

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, a Implicação Conversa é uma negação individualista do receptor. Tudo procede exceto aquilo que é exclusivamente função de recepção. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um descrédito especial na articulação e diferenciação do receptor dentro do *satzsystem*. Por se referir a uma ampla articulação das letras sentenciais ao se focar em p , a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Implicação Conversa:

Entrando em detalhes, com a escolha da Implicação Conversa pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pq\subset$, $0\sim pq\subset$, $1p\sim q\subset$ e $1\sim p\sim q\subset$.

O *payoff* $1pq\subset$ – denominado *payoff* 9 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em meio ao descrédito da recepção com a valorização das outras três funções.

Similarmente, o *payoff* $1p\sim q\subset$ – aqui *payoff* 10 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do emissor em meio ao descrédito da recepção com a valorização das outras três funções.

De maneira oposta aos *payoffs* de sua família, o *payoff* $0\sim pq\subset$ – denominado *payoff* 11 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do receptor em meio ao descrédito da recepção com a valorização das outras três funções.

Por fim, o *payoff* $1\sim p\sim q\subset$ – o *payoff* 12 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do comum externo em meio ao descrédito da recepção com a valorização das outras três funções.

4.4.4.2.4 $\supset$ (Implicação Material)

De maneira similar à Implicação Conversa, a Implicação Material é uma função de verdade que utiliza a ênfase em uma determinada proposição para a sua análise lógica. No seu caso, a sua afirmação ordinária é que “não há p sem q ”.

Ou seja, há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) todas as vezes que q for verdadeiro e quando p e q possuírem o mesmo sinal. Assim, a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) acontece apenas quando há $p\sim q$, em miúdos, ausência de q na presença de p .

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, a Implicação Material é uma negação individualista do emissor, sendo a contrapartida da Implicação Conversa. Tudo procede exceto aquilo que é exclusivamente função de emissão. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um descrédito especial na articulação e diferenciação do emissor dentro do *satzsystem*. Por se referir a uma ampla articulação das letras sentenciais ao se focar em q , a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Implicação Material:

Entrando em detalhes, com a escolha da Implicação Material pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pq\supset$, $1\sim pq\supset$, $0p\sim q\supset$ e $1\sim p\sim q\supset$.

O *payoff* $1pq\supset$ – denominado *payoff* 13 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções.

De maneira oposta aos *payoffs* de sua família, o *payoff* $0p\sim q\supset$ – denominado *payoff* 14 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do emissor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções.

Já o *payoff* $1\sim pq\supset$ – aqui *payoff* 15 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do receptor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções.

Por fim, o *payoff* $1\sim p\sim q\supset$ – o *payoff* 16 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do comum externo em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções.

4.4.4.2.5 v (Disjunção)

A Disjunção é uma das operações mais comuns na lógica. Em suma, representada ordinariamente pela palavra “ou”, a disjunção implica um resultado de obtenção (V ou 1 no jogo lógico) quando pelo menos uma letra sentencial for verdadeira. Apenas quando as duas letras sentenciais forem falsas é que há a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico).

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, ela é uma afirmação do caminho emissor-receptor posto tal como nos moldes de Shannon e Weaver, colocando o comum exterior em pleno descrédito. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma ênfase especial de articulação e diferenciação do caminho comunicacional (emissor-receptor) dentro do *satzsystem*. Por se referir a uma ampla articulação das letras sentenciais, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Disjunção:

Entrando em detalhes, com a escolha da Disjunção pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pqV$, $1\sim pqV$, $1p\sim qV$ e $0\sim p\sim qV$.

O *payoff* $1pqV$ – denominado *payoff* 17 – apresenta a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional dentro do modelo de Shannon, ou seja, sem considerar o comum externo proposto por Eco.

De maneira similar, o *payoff* $1p\sim qV$ – o *payoff* 18 – representa a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase das funções do emissor dentro do modelo de Shannon, desconsiderando o comum externo.

E o *payoff* $1\sim pqV$ – aqui chamado de *payoff* 19 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase das funções do receptor dentro do modelo de Shannon, desconsiderando o comum externo.

Curiosamente, o *payoff* $0\sim p\sim qV$ – denominado *payoff* 20 – é a única não-obtenção da família da disjunção na metodologia de análise do jogo de linguagem comunicacional feita pelo jogo lógico. Isso se dá exatamente pela ênfase do comum exterior em um lógica relacional comunicacional que não a considera, ou seja, o modelo comunicacional de Shannon e Weaver.

Dessa maneira, com os *payoffs* analisados acima e levando em conta a questão das atividades comunicacionais, indicamos que o chamado *Modelo Matemático da Comunicação* de Claude Shannon e Warren Weaver é apenas uma das 16 *Familienähnlichkeit* possíveis quando vemos a atividade comunicacional enquanto uma relação proposicional (i.e. jogo de linguagem enquanto *satzsystem*) envolvendo duas letras sentenciais.

4.4.4.2.6 $\neg Q$ (Negação de Q)

A Negação – tanto a Negação de Q como a Negação de P – é considerada uma das funções de verdade (e operador lógico) mais comuns e aquela que possui maior vivência na interface entre realidade e lógica. Semelhante ao cotidiano “não”, a Negação é “a operação que logicamente muda o valor de verdade de uma proposição para o seu valor de verdade oposto” (BARONETT, 2009, p. 151).

A fórmula geral da Negação é formulada de maneira simples por Quine (1972, p. 9): “Apesar das irregularidades da linguagem ordinária (...), a consideração guiadora é a seguinte: a negação conta como falsa se uma proposição é verdadeira, e a negação conta como verdadeira em qualquer e toda circunstância quanto uma dada proposição é falsa”.

Assim, na Negação de Q, temos a seguinte fórmula: quando Q for verdadeiro (ou seja, q), há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico), quando Q for falso (ou seja, $\sim q$), há obtenção (V ou 1 no jogo lógico).

Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Negação de Q do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0). Ela é uma desconsideração do receptor de um dado jogo de linguagem comunicacional, já que q é relacionado às funções do receptor e, via intersecção, às funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Encontramos, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um descrédito especial de articulação e diferenciação do receptor dentro do *satzsystem*. Por se referir a apenas uma letra sentencial (um ator comunicacional, no caso) de duas, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Negação de Q:

Entrando em detalhes, com a escolha da Negação de Q pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq\neg Q$, $0\sim pq\neg Q$, $1p\sim q\neg Q$ e $1\sim p\sim q\neg Q$.

O *payoff* $0pq\neg Q$ – denominado *payoff* 21 – é uma não-obtenção configuracional de um dado jogo de linguagem comunicacional que possui o descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em um campo de descrédito do receptor, mas de afirmação do emissor e do comum exterior.

Por sua vez, o *payoff* $1p\sim q\neg Q$ – aqui *payoff* 22 – é uma obtenção do jogo de linguagem através da ênfase das funções de emissão em um campo de descrédito do receptor, contando com a afirmação das funções do comum exterior.

Já o *payoff* $0\sim pq\neg Q$ – o *payoff* 23 – é uma não-obtenção do jogo de linguagem através da afirmação da função do receptor em um campo de descrédito do receptor imerso com a afirmação do emissor e do comum exterior posto pela relação lógica da Negação de Q.

E o *payoff* $1\sim p\sim q\neg Q$ – denominado *payoff* 24 – é uma obtenção do jogo de linguagem através da ênfase das funções do comum exterior em um campo de descrédito do receptor, contando com a afirmação das funções do emissor.

4.4.4.2.7 $\neg P$ (Negação de P)

Como dissemos, a Negação é considerada uma das funções de verdade mais comuns e tão cotidiana quanto o nosso “não”. Relembrando a fórmula geral da Negação formulada por Quine (1972, p. 9) – “Apesar das irregularidades da linguagem ordinária (...), a consideração guiadora é a seguinte: a negação conta como falsa se uma proposição é verdadeira, e a negação conta como verdadeira em qualquer e toda circunstância quanto uma dada proposição é falsa” – podemos observar as leves mudanças da Negação de P à Negação de Q estudada anteriormente.

Assim, tal como na Negação de Q, temos a seguinte fórmula da Negação de P: quando P for verdadeiro (ou seja, p), há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico), quando P for falso (ou seja, $\sim p$), há obtenção (V ou 1 no jogo lógico). Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Negação de P do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0).

Logo, ela é uma desconsideração do emissor de um dado jogo de linguagem comunicacional, já que p é relacionado às funções do emissor e, via intersecção, às funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Encontramos, então, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um descrédito especial de articulação e diferenciação do emissor dentro do *satssystem*. Por se referir a

apenas uma letra sentencial (um ator comunicacional, no caso) de duas, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Negação de P:

Entrando em detalhes, com a escolha da Negação de Q pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq\neg P$, $1\sim pq\neg P$, $0p\sim q\neg P$ e $1\sim p\sim q\neg P$.

O *payoff* $0pq\neg P$ – denominado *payoff* 25 – é uma não-obtenção configuracional de um dado jogo de linguagem comunicacional que possui o descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em um campo de descrédito do emissor, mas de afirmação do receptor e do comum exterior.

Por sua vez, o *payoff* $0p\sim q\neg P$ – aqui *payoff* 26 – é uma não-obtenção do jogo de linguagem através da afirmação da função do emissor em um campo de descrédito do emissor imerso com a afirmação do receptor e do comum exterior posto pela relação lógica da Negação de P.

Já o *payoff* $1\sim pq\neg P$ – o *payoff* 27 – é uma obtenção do jogo de linguagem através da ênfase das funções de recepção em um campo de descrédito do emissor, contando com a afirmação das funções do comum exterior.

E o *payoff* $1\sim p\sim q\neg P$ – denominado *payoff* 28 – é uma obtenção do jogo de linguagem através da ênfase das funções do comum exterior em um campo de descrédito do emissor, contando com a afirmação das funções do receptor.

4.4.4.2.8 $\oplus$ (Disjunção exclusiva)

Conhecida como XOR, a Disjunção exclusiva “é um tipo de proposição disjuntiva em que ambos as disjuntivas não podem ser verdadeiras ao mesmo tempo”

(BARONETT, 2009, p. 153). Posto de maneira simples, só há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) quando os sinais de p e q são diferentes e só há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) quando os sinais de p e q são iguais. Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Disjunção exclusiva do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0).

Ora, o XOR é uma ênfase no isolamento das letras sentenciais, através do descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor e das funções do comum externo. Só há obtenção configuracional quando a emissão ou a recepção é vista enquanto separada da sua contraparte.

Encontramos, então, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um descrédito da conexão sentencial afirmativa dentro do *satzsystem*. Por se referir, alternadamente, a apenas uma letra sentencial (um ator comunicacional, no caso) de duas, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Disjunção exclusiva:

Entrando em detalhes, com a escolha do XOR pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq \oplus$, $1\sim pq \oplus$, $1p\sim q \oplus$ e $0\sim p\sim q \oplus$.

O *payoff* $0pq \oplus$ – denominado *payoff* 29 – é a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional ao representar um descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em um ambiente de ênfase isolada do emissor e do receptor.

Já o *payoff* $1p\sim q\oplus$ – chamado *payoff* 30 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase do emissor em um ambiente de ênfase isolada do emissor e do receptor.

Por sua vez, o *payoff* $1\sim pq\oplus$ – aqui, *payoff* 31 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase do receptor em um ambiente de ênfase isolada do emissor e do receptor.

O *payoff* $0\sim p\sim q\oplus$ – denominado *payoff* 32 – é a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional ao representar um descrédito das funções do comum externo em um ambiente de ênfase isolada do emissor e do receptor.

4.4.4.2.9 $\leftrightarrow$ (Bicondicional)

Se o XOR é a ênfase isolada do emissor e do receptor, a função de verdade representa o seu oposto, ou seja, o descrédito isolado do emissor e do receptor, valorizando as funções de interação comunicacional entre emissor e receptor e das funções do comum exterior.

Posto de maneira simples, na Bicondicional, conhecida também como XNOR, só há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) quando os sinais de p e q são iguais e só há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) quando os sinais de p e q são diferentes. Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Bicondicional do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0).

Ora, o XOR é uma ênfase no comum das letras sentenciais, através da ênfase das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor e das funções do comum externo. Só há obtenção configuracional quando a emissão ou a recepção não são reconhecidas em suas funções.

Encontramos, então, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma ênfase das conexões sentenciais (afirmativa e negativa) dentro do *satzsystem*. Dessa forma, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Bicondicional:

Entrando em detalhes, com a escolha da Bicondicional pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pq \leftrightarrow$, $0\sim pq \leftrightarrow$, $0p\sim q \leftrightarrow$ e $1\sim p\sim q \leftrightarrow$.

O *payoff* $1pq \leftrightarrow$ – denominado *payoff* 33 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional ao representar uma ênfase das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em um ambiente de ênfase das funções de interação e do comum exterior.

Já o *payoff* $0p\sim q \leftrightarrow$ – chamado *payoff* 34 – é a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito do receptor em um ambiente de ênfase isolada das funções de interação e do comum exterior.

Por sua vez, o *payoff* $0\sim pq \leftrightarrow$ – aqui, *payoff* 35 – é a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito do emissor em um ambiente de ênfase isolada das funções de interação e do comum exterior.

O *payoff* $1\sim p\sim q \leftrightarrow$ – denominado *payoff* 36 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional ao representar uma ênfase das funções do comum externo em um ambiente de ênfase isolada das funções de interação e do comum exterior.

4.4.4.2.10 P (Proposição P)

Das funções de verdade, a Proposição – tanto Proposição P como Proposição Q – é a mais simples no seu caráter lógico-relacional. A explicação é bastante simples: quando P for verdadeiro (ou seja, p), há obtenção (V ou 1 no jogo lógico), quando P for falso (ou seja, $\sim p$), há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico).

Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Proposição P do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0). No caso, a

proposição P é um reforço do emissor de um dado jogo de linguagem comunicacional, já que p é relacionado às funções do emissor e, via intersecção, às funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Encontramos, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma ênfase especial de articulação e diferenciação do emissor dentro do *satzsystem*. Por se referir a apenas uma letra sentencial (um ator comunicacional, no caso) de duas, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Proposição P:

Entrando em detalhes, com a escolha da Proposição P pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pqP$, $0\sim pqP$, $1p\sim qP$ e $0\sim p\sim qP$.

O *payoff* $1pqP$ – chamado *payoff* 37 – representa a ênfase, dentro do campo da emissão (e apenas dentro do campo da emissão), das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor. É uma relação lógica-relacional que promove a obtenção do jogo de linguagem dentro de um campo limitado de ação comunicacional.

De maneira semelhante ao *payoff* 37, o *payoff* $1p\sim qP$ – chamado *payoff* 38 – representa a ênfase, dentro do campo da emissão (e apenas dentro do campo da emissão), das funções do próprio emissor. É o *payoff* de obtenção de maior redundância no campo da emissão (emissor + interação) dentro da totalidade do *satzsystem*.

Por sua vez, o *payoff* $0\sim pqP$ – o *payoff* 39 – representa uma não-obtenção do jogo de linguagem ao colocar a ênfase nas funções de recepção, levando em conta o campo de hipertrofia da emissão posto pela função de verdade da Proposição P.

De maneira semelhante ao *payoff* 39, o *payoff* $0\sim p\sim qP$ – o *payoff* 40 – representa uma não-obtenção do jogo de linguagem ao colocar, agora, a ênfase nas funções do

comum externo a uma dada relação comunicacional, levando em conta o campo de hipertrofia da emissão posto pela função de verdade da Proposição P.

4.4.4.2.11 Q (Proposição Q)

Como dissemos, das funções de verdade, a Proposição é a mais simples no seu caráter lógico-relacional. Tal como na Proposição P, a explicação da Proposição Q é bastante simples: quando Q for verdadeiro (ou seja, q), há obtenção (V ou 1 no jogo lógico), quando Q for falso (ou seja, $\sim q$), há não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico).

Dessa forma, a configuração do jogo de linguagem posto pela Proposição Q do jogo lógico é dividida igualmente entre obtenção da prática comunicacional (dois *payoffs* 1) e não-obtenção da prática comunicacional (outros dois *payoffs* 0). No entanto, oposto à Proposição P, a Proposição Q é um reforço do receptor de um dado jogo de linguagem comunicacional, já que q é relacionado às funções do receptor e, via intersecção, às funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Encontramos, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma ênfase especial de articulação e diferenciação do receptor dentro do *satzsystem*. Por se referir a apenas uma letra sentencial (um ator comunicacional, no caso) de duas, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 50-50. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Proposição Q:

Entrando em detalhes, com a escolha da Proposição Q pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pqQ$, $1\sim pqQ$, $0p\sim qQ$ e $0\sim p\sim qQ$.

O *payoff* $1pqQ$ – chamado *payoff* 41 – representa a ênfase, dentro do campo da recepção (e apenas dentro do campo da recepção), das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor. Tal como no *payoff* 37, é uma relação lógica-

relacional que promove a obtenção do jogo de linguagem dentro de um campo limitado de ação comunicacional.

Já o *payoff* $0p\sim qQ$ – denominado *payoff* 42 – representa uma não-obtenção do jogo de linguagem ao colocar a ênfase nas funções de emissão, levando em conta o campo de hipertrofia da recepção posto pela função de verdade da Proposição Q.

Por sua vez, o *payoff* $1\sim pqQ$ – chamado *payoff* 43 – representa a ênfase, dentro do campo da recepção (e apenas dentro do campo da recepção), das funções do próprio receptor. É o *payoff* de obtenção de maior redundância no campo da recepção (receptor + interação) dentro da totalidade do *satssystem*.

Finalmente, o *payoff* $0\sim p\sim qQ$ – o *payoff* 44 – representa uma não-obtenção do jogo de linguagem ao colocar, agora, a ênfase nas funções do comum externo a uma dada relação comunicacional, levando em conta o campo de hipertrofia da recepção posto pela função de verdade da Proposição Q.

4.4.4.2.12 $\downarrow$ (NEM Lógico)

Ordinariamente, a operação lógica comandada pelo NEM Lógico (*Logical NOR*) – que é conhecido como Flecha de Peirce por causa do seu conectivo lógico ($\downarrow$) e de seu criador, C. S. Peirce, que introduz o símbolo, mas o denomina *ampheck*, palavra derivada do grego para indicar “com dois gumes” – pode ser definida de maneira muito simples: em uma situação com dois valores lógicos de duas proposições (de p e de q , por exemplo), ela produz obtenção (V ou 1 no jogo lógico) quando as duas proposições são falsas (ou seja, $\sim p\sim q$). Nas outras três situações possíveis, ela produz uma não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico).

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, o NEM Lógico é uma afirmação individualista do comum externo. Só procede aquilo que está fora da comunicação propriamente dita. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma hipertrofia especial na articulação e diferenciação da exterioridade comunicacional dentro do *satssystem*. Logo, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25 para a não-obtenção. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn do NEM Lógico:

Ora, tal como dissemos anteriormente, Peirce introduz esse operador booleano enquanto um operador universal, capaz de realizar todas as operações lógicas necessárias dentro de uma determinada formulação algébrica. A Flecha de Peirce consegue sozinha, através de sucessivas operações, reproduzir os demais conectivos lógicos, montando em si um sistema lógico formal. Dessa forma, tal como o NOU Lógico (conectivo de Sheffer), o NEM Lógico é funcionalmente completo tal como podemos ver nas operações a seguir. Essas operações são as quatro funções de verdade indicadas por Jean Nicod (1917, p. 32), em sua análise do conectivo de Sheffer e sua aplicação no *Principia Mathematica*, enquanto elementares e necessárias na Lógica Clássica:

$$\sim p \equiv p \downarrow p$$

$$p \wedge q \equiv (p \downarrow p) \downarrow (q \downarrow q)$$

$$p \vee q \equiv (p \downarrow q) \downarrow (p \downarrow q)$$

$$p \supset q \equiv ((p \downarrow p) \downarrow q) \downarrow ((p \downarrow p) \downarrow q)$$

Com isso, o NEM Lógico instaura uma universalidade dentro de um dado sistema de proposições. E isso não ficaria restrito apenas às operações com duas letras sentenciais. O próprio Peirce realiza operações com três proposições (CP 4.265) e indica que esse não é o limite, bastando apenas os vínculos (i.e. os parênteses) e o seu *ampheck* para realizar tais operações lógicas.

É a universalidade que Wittgenstein procura na lógica e aplica no seu operador N do *Tractatus* tal como mencionamos anteriormente. Mas como podemos pensá-la dentro de um jogo de linguagem comunicacional?

Ora, além de dual com o NOU Lógico, o NEM Lógico é a recíproca, a negação, da disjunção. Conforme dissemos anteriormente, a Disjunção é uma afirmação do caminho emissor-receptor posto tal como nos moldes de Shannon e Weaver, colocando o comum exterior em pleno descrédito. Dessa maneira, aquilo que a *Familienähnlichkeit* do NEM Lógico indica é o oposto ao *Modelo Matemático da Comunicação* de Claude Shannon e Warren Weaver. O comum externo é, nada mais nada menos, a indicação da ideia de C. S. Peirce da “visão pansemiótica do universo”: “Na sua interpretação, signos não são uma classe de fenômenos ao lado de outros objetos não-semióticos. Ao contrário, ‘o mundo inteiro está permeado de signos, se é que ele não se componha exclusivamente de signos’ (CP, 5.448)” (NÖTH, 1995, p. 62).

Assim, pensando na articulação lógica universalista do NEM Lógico, podemos dar a devida importância ao comum exterior da relação comunicacional. Sem o “fora”, nada existiria, sendo ele o traço da mistura heterogênea da totalidade de linguagem que se manifesta dentro de um jogo de linguagem. Eis o *satzsystem en abyme*.

Voltando ao jogo lógico, com a escolha da Não-implicação Conversa pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq\downarrow$, $0\sim pq\downarrow$, $0p\sim q\downarrow$ e $1\sim p\sim q\downarrow$.

O *payoff* $0pq\downarrow$ – denominado *payoff* 45 – apresenta a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor (ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional dentro do modelo de Shannon) em um campo de plena ênfase ao comum externo proposto por Eco. É o *payoff* da potencialidade interacional do jogo de linguagem.

De maneira similar, o *payoff* $0p\sim q\downarrow$ – o *payoff* 46 – representa a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito das funções do emissor dentro do modelo de Shannon, dentro da plena ênfase do comum externo. É o *payoff* da potencialidade do emissor do jogo de linguagem.

E o *payoff* $0\sim pq\downarrow$ – aqui chamado de *payoff* 47 – é a não-obtenção do jogo de linguagem comunicacional através do descrédito das funções do receptor dentro do modelo de Shannon, dentro da plena ênfase do comum externo. É o *payoff* da potencialidade do receptor do jogo de linguagem.

Curiosamente, o *payoff* $1\sim p\sim q\downarrow$ – denominado *payoff* 48 – é a única obtenção da família do NEM Lógico na metodologia de análise do jogo de linguagem comunicacional feita pelo jogo lógico. É o *payoff* de obtenção de maior redundância do comum externo dentro da totalidade do *satzsystem*. Isso acontece porque ele representa, fielmente, as potencialidades geradoras de um jogo de linguagem presentes fora do jogo

de linguagem. É o *payoff* de maior comunicação entre a moldura que é o *parergon* e a realidade da linguagem.

4.4.4.2.13 ∇ (Não-implicação material)

Conhecida como abjunção, a Não-implicação Material é o reverso da Implicação Material. Aqui a sua afirmação ordinária é que “há p , mas sem q ”.

Ou seja, há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) apenas quando há $p \sim q$, em miúdos, ausência de q na presença de p . Assim, a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) acontece sempre quando q existir e quando p e q apresentarem o mesmo sinal.

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, a Não-implicação Material é uma afirmação individualista do emissor. Só procede aquilo que é exclusivamente função de emissão. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma hipertrofia especial na articulação e diferenciação do emissor dentro do *satzsystem*. Por se referir a uma ampla articulação das letras sentenciais ao se focar em desconsiderar q , a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25 para a não-obtenção. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Não-implicação Material:

Entrando em detalhes, com a escolha da Não-Implicação Material pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq\nabla$, $0\sim pq\nabla$, $1p\sim q\nabla$ e $0\sim p\sim q\nabla$.

O *payoff* $0pq\nabla$ – denominado *payoff* 49 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em meio à ênfase exclusiva do emissor.

De maneira oposta aos *payoffs* de sua família, o *payoff* $1p\sim q\nabla$ – denominado *payoff* 50 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do emissor em meio ao

descrédito da emissão com a ênfase exclusiva do emissor. É o *payoff* de obtenção de maior redundância do emissor dentro da totalidade do *satzsystem*.

Já o *payoff* $0 \sim pq \nabla$ – aqui *payoff* 51 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do receptor em meio à ênfase exclusiva do emissor.

Por fim, o *payoff* $0 \sim p \sim q \nabla$ – o *payoff* 52 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do comum externo em meio ao descrédito da emissão com a ênfase exclusiva do emissor.

4.4.4.2.14 ∇ (Não-implicação conversas)

Com a afirmação ordinária é que “há q , mas sem p ”, a Não-implicação Conversa é a negação da Implicação Conversa e a recíproca da Não-implicação Material. Ou seja, há obtenção (V ou 1 no jogo lógico) apenas quando há $\sim pq$, em miúdos, ausência de p na presença de q . Assim, a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico) acontece sempre quando p existir e quando p e q apresentarem o mesmo sinal.

Assim, no jogo de linguagem comunicacional, a Não-implicação Conversa é uma afirmação individualista do receptor. Só procede aquilo que é exclusivamente função de recepção. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, uma hipertrofia especial na articulação e diferenciação do receptor dentro do *satzsystem*. Por se referir a uma ampla articulação das letras sentenciais ao se focar em desconsiderar p , a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25 para a não-obtenção. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Não-implicação Conversa:

Entrando em detalhes, com a escolha da Não-implicação Conversa pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq \nabla$, $1 \sim pq \nabla$, $0p \sim q \nabla$ e $0 \sim p \sim q \nabla$.

O *payoff* $0pq\neq$ – denominado *payoff* 53 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções de interação comunicacional entre emissor e receptor com a ênfase exclusiva do receptor.

Similarmente, o *payoff* $0p\sim q\neq$ – aqui *payoff* 54 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do emissor em meio ao descrédito da recepção com a ênfase exclusiva do receptor.

De maneira oposta aos *payoffs* de sua família, o *payoff* $1\sim pq\neq$ – denominado *payoff* 55 – é a obtenção do jogo de linguagem via funções do receptor com a ênfase exclusiva do receptor. É o *payoff* de obtenção de maior redundância do receptor dentro da totalidade do *satzsystem*.

Por fim, o *payoff* $0\sim p\sim q\neq$ – o *payoff* 56 – é a não-obtenção do jogo de linguagem via funções do comum externo com a ênfase exclusiva do receptor.

4.4.4.2.15 $\wedge$ (Conjunção)

Representada ordinariamente pela palavra “e”, a Conjunção é a função de verdade que só promove a obtenção (V ou 1 no jogo lógico) quando todas as letras sentenciais forem verdadeiras. Nos outros casos, há a não-obtenção (F ou 0 no jogo lógico).

Logo, há aqui uma ênfase exclusiva nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, diante da desconsideração do resto que faz parte do jogo de linguagem comunicacional. Encontramos, dessa forma, nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, um isolamento da interação dentro do *satzsystem*. Nada mais importa a não ser o fenômeno do contato emissor-receptor.

Por se referir apenas a uma articulação possível das letras sentenciais, a totalidade dos *payoffs* possui um caráter 75-25 a favor da não-obtenção. Isso é visualizado pelo diagrama de Venn da Conjunção:

Entrando em detalhes, com a escolha da Conjunção pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $1pq\Lambda$, $0\sim pq\Lambda$, $0p\sim q\Lambda$ e $0\sim p\sim q\Lambda$.

Único em sua família, o *payoff* $1pq\Lambda$ – denominado *payoff* 57 – é a obtenção do jogo de linguagem comunicacional através da ênfase exclusiva nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor. É o *payoff* de obtenção de maior redundância no campo da interação entre emissor e receptor dentro da totalidade do *satzsystem*.

Por sua vez, o *payoff* $0p\sim q\Lambda$ – o *payoff* 58 – é a não-obtenção através do descrédito nas funções de emissão diante da ênfase exclusiva nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Semelhante ao *payoff* 58, o *payoff* $0\sim pq\Lambda$ – denominado *payoff* 59 – é a não-obtenção através do descrédito nas funções de recepção diante da ênfase exclusiva nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Por fim, o *payoff* $0\sim p\sim q\Lambda$ – aqui *payoff* 59 – é a não-obtenção através do descrédito nas funções do comum exterior diante da ênfase exclusiva nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

4.4.4.2.16 $\perp$ (Contradição)

Última função de verdade analisada pela metodologia do jogo lógico, a contradição possui uma característica importante: ela é o negativo da tautologia. Ou seja, na Lógica Matemática, ela é a única que possui igual importância – não é uma mera contingência tal como as demais funções de verdade – à tautologia na construção de uma Analítica.

Ora, se a tautologia é a obtenção lógico-analítica do jogo de linguagem, a contradição é a não-obtenção. Se a tautologia é a configuração relacional, autoevidente,

de uma determinada prática da linguagem, a contradição é a negação lógica, a demolição paradoxal.

Se o *Tractatus* é a obra que equaliza a lógica à tautologia, o paradoxo de Russell é aquele que transforma todo o apanhado da lógica de seu tempo em uma grande contradição. Formulado em 1901, ele foi posto em letra um ano depois em uma carta de Bertrand Russell para Frege da seguinte maneira:

Você [Frege] afirmou que uma função, também, pode agir como um elemento indeterminado. Era o que eu anteriormente acreditava, mas agora essa visão parece duvidosa para mim por causa da seguinte contradição. Digamos que w é um predicado: para ser um predicado não pode ser predicado dele mesmo. Pode w ser predicado dele mesmo? Para cada resposta, o oposto vale. Assim, nós podemos concluir que w não é um predicado. Similarmente, não há nenhuma classe (enquanto totalidade) dessas classes que, cada uma posta como totalidade, não pertença a elas mesmas. Assim, eu concluo que diante de certas circunstâncias uma coleção definida não forma uma totalidade (RUSSELL, 1967, p. 124-5).

Para uma explicação para aqueles não familiarizados com a lógica e a teoria dos conjuntos, o paradoxo de Russell é transformado em sua lúdica versão conhecida como paradoxo do barbeiro⁴⁴. Outra atualização, interessante para o presente trabalho inserido no campo dos Estudos da Linguagem tanto por envolver a questão da semântica das palavras como para equalizar a analogia entre tautologia e contradição, é o chamado paradoxo de Grelling-Nelson, formulado em uma reflexão desses autores acerca do estatuto do paradoxo na lógica matemática (PECKAUS, 2004):

Considere $\varphi(M)$ ser a palavra que denota o conceito que define M . Essa palavra ou é um elemento de M ou não. No primeiro caso, nós a chamaremos de “autológica” e no outro caso “heterológica”. Agora a palavra “heterológica” é em si ou autológica ou heterológica. Digamos que seja autológica; então é um elemento de um conjunto definido pelo conceito que é denotado por si mesmo, assim é heterológica, contrária à suposição. Suponha, então, que é heterológica; então não é um elemento definido pelo conceito que é denotado por si mesmo, assim não é heterológico, novamente contra a suposição (GRELLING & NELSON, 1908, p. 307).

⁴⁴ O enunciado é bastante simples: em uma cidade, há apenas um barbeiro. Nessa cidade, todos os homens se mantêm barbeados ou fazendo a barba eles mesmos ou indo ao barbeiro. Logo, o barbeiro apenas barbeia aqueles que não fazem a barba eles mesmos. Isso posto, fica a questão: quem barbeia o barbeiro? Ora, se o barbeiro se barbeia, isso não é possível porque ele só pode barbear aqueles pessoas que não fazem a barba por elas mesmas. E se o barbeiro não se barbeia, ele teria que ir ao barbeiro (que é ele mesmo) se barbear.

O paradoxo do barbeiro não é um exemplo preciso do paradoxo de Russell porque não indica claramente se o barbeiro é ou não membro do conjunto estudado de homens da cidade, no entanto ele faz jus ao raciocínio descrito pela carta de Russell a Frege.

Ora, uma palavra autológica é aquela que se autodescreve. É o caso de “português” (“português” é português), “substantivo” (“substantivo” é substantivo), “proparoxítona” (“proparoxítona” é proparoxítona), por exemplo. Já uma palavra heterológica é aquela que não se autodescreve: “abreviada” (“abreviada” não é abreviada), “oxítona” (“oxítona” não é oxítona), “verbo” (“verbo” não é verbo), entre outros.

No entanto, o que Kurt Grelling e Leonard Nelson fazem é aplicar essa classificação para a palavra “heterológica”. Se “heterológica” é autológica, significa que ela é definida por um conceito exprimido por ela: assim, “heterológica” é heterológica, levando a uma contradição. Por outro lado, se “heterológica” é heterológica, significa que ela é definida por um conceito exterior a ela, ou seja, o significado de heterológica, levando a uma autologia e, novamente, a uma contradição.

Assim, se pensarmos nas relações lógicas encontramos que “heterológico” é heterológico se e apenas se “heterológico” é autológico, logo A é apenas A se e apenas se for não-A, logo é uma contradição.

Só que a outra face da moeda do paradoxo de Grelling e Nelson é igualmente interessante, ou seja, a análise da palavra autológica. Se fizermos o mesmo raciocínio, veremos que “autológico” é autológico se e apenas se “autológico” é autológico. Logo, temos que A é A se e apenas se for A, sendo uma tautologia.

Essa dupla face do paradoxo – estando entre a tautologia e a contradição – é crucial na conclusão de Grelling e Nelson (1908, p. 314) de que a correção de um paradoxo não é uma solução porque ela utiliza novos conceitos, exteriores, modificando toda a situação. Os objetos paradoxais continuarão a ser paradoxais se forem utilizados em si.

Tal conclusão foi, de certa maneira, rejeitada pela lógica matemática, inclusive pelo próprio Russell. Ao invés de aceitar o caráter contraditório da lógica – tal como Wittgenstein do *Tractatus* fez com a tautologia –, Russell e os lógicos de seu tempo agiram em busca da consistência lógica, ou seja, de um sistema livre de contradições, trabalho normalmente creditado como realizado por Post (1967), Gödel e a leitura deste último feita por Nagel e Newman.

No entanto, essa fuga das contradições – e das tautologias, bem demonstrado pelo trabalho de Gödel (1967; cf. NAGEL & NEWMAN, 2001, p. 55) – parece ridículo para Wittgenstein em suas aulas sobre os fundamentos da matemática, dadas em Cambridge em seu período médio. Isso é bem representado por um diálogo que ele tem

com Turing, seu aluno na época, acerca de um exemplo dado por Prince⁴⁵, um aluno que Cora Diamond não conseguiu identificar:

Wittgenstein: (...) A questão é: porque as pessoas tem medo das contradições? É fácil de entender porque elas devem ficar com medo de contradições em ordens, descrições, etc., *fora* da matemática. A questão é: porque elas deveriam ficar com medo de contradições dentro da matemática? Turing diz “porque algo pode sair errado com a aplicação”. Mas nada precisa dar errado. E se algo dá errado – se a ponte cai – então o seu erro foi da mesma lavra de usar uma lei natural errada.

O caso de Prince é um caso de uma “contradição escondida”? E se algo é uma “contradição escondida”, ela faz algum mal enquanto ela está – como você poderia dizer – escondida?

Você pode dizer que com uma contradição aberta nós não poderíamos saber o que fazer; mas, nós poderíamos não saber que uso fazer dela. E sobre uma “contradição escondida”? Ela está lá há tanto tempo quanto está escondida?

Turing: Você não pode ser confiante acerca de aplicar seu cálculo até você saber que não há contradições escondidas nele.

Wittgenstein: Parece, para mim, haver um grande erro aqui. Para o seu cálculo dar certos resultados, [sendo que] você quer que a ponte não caia. Eu penso que as coisas podem dar errado de duas maneiras: ou a ponte cai ou você faz um erro no seu cálculo – por exemplo, você multiplicou errado. Mas você entende que há uma terceira coisa errada: o cálculo é errado.

Turing: Não. O que eu rejeito é a ponte caindo.

Wittgenstein: Mas como você sabe que ela cairá? Não é uma questão da física? Pode ser que se alguém jogue dados para calcular a construção de uma ponte, ela nunca caia.

Turing: Se uma pessoa usa o simbolismo de Frege e dê para alguém a técnica de multiplicar com ela, então usando o paradoxo de Russell ele poderia ter a multiplicação errada.

Wittgenstein: Isso seria fazer algo que não poderíamos chamar de multiplicação. Você dá uma regra para multiplicar e quando ele chega a um certo ponto ele pode ir para um qualquer entre dois caminhos, aquele que o leva para o errado (WITTGENSTEIN, 1989b, p. 217-8, lição XXII).

O debate de Wittgenstein com Turing percorre toda a aula XXII para encontrar sua conclusão na aula seguinte e servindo de base para o debate acerca da ideia booleana de que as leis da lógica são as leis do pensamento na aula XXIV. A grande conclusão que Wittgenstein apresenta é que:

Se você baseia algo nesse sistema, eu não vejo que seria, necessariamente, em detrimento a ele se houvesse uma contradição nele, desde que essa contradição, justamente, não seja utilizada como uma via pública ou “circo”. Assim esse cálculo cumpre o seu objetivo particular. – Esse cálculo poderia ser usado (a) para basear algo nele (tal como Frege faz) ou (b) para calcular com ele (tal

⁴⁵ O exemplo de Prince (*apud* WITTGENSTEIN, 1989b, p. 216, aula XXII) é simples: “Suponhamos que nós temos duas maneiras de multiplicar que nos levaria a diferentes resultados, só que nós não percebemos isso. Então nós calculamos o peso de uma carga com uma dessas maneiras e a força de uma haste de latão com a outra. Nós chegamos à conclusão de que a haste não aguentaria o peso, mas então descobrimos que, de fato, ela aguenta o peso”.

como ninguém o faz). Então podemos dizer: tudo no cálculo funciona direito desde que não passemos pela contradição.

Porque você deveria dizer que, quando a contradição é descoberta, “agora tudo está errado”? Nem mesmo a contradição em si está errada nem é uma proposição matemática falsa. O único ponto seria: como evitar *passar* despercebido pela contradição (WITTGENSTEIN, 1989b, p. 227, lição XXIII).

Com isso, Wittgenstein afirma o papel das contradições em sistemas e não devemos achar que isso é diferente com o jogo de linguagem afinal ele é um *satzsystem*. Logo, a contradição cumpre o papel negativo da tautologia. Se a tautologia, é o jogo de linguagem em sua condição lógica ideal, a contradição configura o jogo de linguagem de maneira absurda sendo uma negação, uma não-obtenção, que ainda assim é o jogo de linguagem (comunicacional, no caso do jogo lógico) em questão.

Por isso que, mesmo na plena negação de seus quatro *payoffs* (todos recebem o 0), eles podem ser considerados configurações do jogo de linguagem. Eis aqui o absurdo, tão caro para estudos linguísticos tal como no *nonsense* de Lewis Carroll ou nas letras absurdas de Beckett e Ionesco.

Assim, encontramos nos 4 *payoffs* que compõem a sua família, a noção absurda de articulação e diferenciação dentro do *satzsystem*. Por isso que, não importando a articulação entre as letras sentenciais, o *payoff* sempre será de não-obtenção do jogo de linguagem (mas com a sua manutenção), ou seja, o *payoff* 0. Isso é visível no diagrama de Venn da contradição:

Entrando em detalhes, com a escolha da contradição pelo jogador “função de verdade” e com a confirmação de existência pelo *gatilho* V/F, há a possibilidade de obtenção de quatro *payoffs*: $0pq^\perp$, $0\sim pq^\perp$, $0p\sim q^\perp$ e $0\sim p\sim q^\perp$.

O $\text{payoff } 0pq^\perp$ – que será chamado de $\text{payoff } 61$ – é a posição absurda nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional, diante da ausência das outras três funções. Ele apresenta uma configuração de contradição do jogo de linguagem, existente apenas no plano teórico (i.e. lógico-relacional).

Já o $\text{payoff } 0p\sim q^\perp$ – denominado $\text{payoff } 62$ – é a construção absurda das funções do emissor de um dado jogo de linguagem comunicacional diante da ausência das outras três funções. É uma ênfase contraditória na questão do emissor da prática comunicacional, especialmente na sua condição lógico-relacional.

O $\text{payoff } 0\sim p q^\perp$ – que chamaremos de $\text{payoff } 63$ – é análogo ao $\text{payoff } 62$, mas agora em relação absurda às funções do receptor de um dado jogo de linguagem comunicacional diante da ausência das outras três funções. É a configuração lógico-relacional contraditória com ênfase no receptor em uma dada prática de comunicação.

Por fim, temos o $\text{payoff } 0\sim p\sim q^\perp$ – chamado de $\text{payoff } 64$ – que representa a ênfase absurda das funções do comum externo a uma dada relação comunicacional diante da ausência das outras três funções. Das contradições configuracionais de um *satzsystem*, o $\text{payoff } 64$ é o mais absurdo dentro das definições de um dado jogo de linguagem. Sua condição contraditória está calcada puramente na lógica dos aparatos que, na ausência, ainda fazem parte de uma prática comunicacional. É o grande representante da contradição dentro da trama *satzsistêmica* do jogo de linguagem de uma prática comunicacional, sendo a posição mais ideal de não-obtenção do jogo de linguagem. É o não-jogo de linguagem que, por sua vez, ainda é jogo de linguagem.

4.4.4.2.17 A rede complexa dos *payoffs* do jogo lógico

Estudados os 64 *payoffs* obtidos pelo jogo lógico através da existência, via *gatilho V/F*, do jogador “função de verdade” – faltando apenas o $\text{payoff } \emptyset$, denominado aqui de $\text{payoff } 65$ – podemos partir para a normatização dos *payoffs* em uma tabela relacional entre seus dois agrupamentos de *Familienähnlichkeit*:

Normatização dos *payoffs* e suas semelhanças familiares

<i>Familienähnlichkeit</i>	pq	$p\sim q$	$\sim pq$	$\sim p\sim q$
Tautologia $\top$	Payoff 1: $1pq\top$	Payoff 2: $1p\sim q\top$	Payoff 3: $1\sim pq\top$	Payoff 4: $1\sim p\sim q\top$
NOU Lógico $\uparrow$	Payoff 5: $0pq\uparrow$	Payoff 6: $1p\sim q\uparrow$	Payoff 7: $1\sim pq\uparrow$	Payoff 8: $1\sim p\sim q\uparrow$
Implicação conversã $\subset$	Payoff 9: $1pq\subset$	Payoff 10: $1p\sim q\subset$	Payoff 11: $0\sim pq\subset$	Payoff 12: $1\sim p\sim q\subset$
Implicação material $\supset$	Payoff 13: $1pq\supset$	Payoff 14: $0p\sim q\supset$	Payoff 15: $1\sim pq\supset$	Payoff 16: $1\sim p\sim q\supset$
Disjunção $\vee$	Payoff 17: $1pq\vee$	Payoff 18: $1p\sim q\vee$	Payoff 19: $1\sim pq\vee$	Payoff 20: $0\sim p\sim q\vee$
Negação de $Q \rightarrow Q$	Payoff 21: $0pq\rightarrow Q$	Payoff 22: $1p\sim q\rightarrow Q$	Payoff 23: $0\sim pq\rightarrow Q$	Payoff 24: $1\sim p\sim q\rightarrow Q$
Negação de $P \rightarrow P$	Payoff 25: $0pq\rightarrow P$	Payoff 26: $0p\sim q\rightarrow P$	Payoff 27: $1\sim pq\rightarrow P$	Payoff 28: $1\sim p\sim q\rightarrow P$
Disjunção Exclusiva (XOR) $\oplus$	Payoff 29: $0pq\oplus$	Payoff 30: $1p\sim q\oplus$	Payoff 31: $1\sim pq\oplus$	Payoff 32: $0\sim p\sim q\oplus$
Bicondicional $\leftrightarrow$	Payoff 33: $1pq\leftrightarrow$	Payoff 34: $0p\sim q\leftrightarrow$	Payoff 35: $0\sim pq\leftrightarrow$	Payoff 36: $1\sim p\sim q\leftrightarrow$
Proposição $P \rightarrow P$	Payoff 37: $1pqP$	Payoff 38: $1p\sim qP$	Payoff 39: $0\sim pqP$	Payoff 40: $0\sim p\sim qP$
Proposição $Q \rightarrow Q$	Payoff 41: $1pqQ$	Payoff 42: $0p\sim qQ$	Payoff 43: $1\sim pqQ$	Payoff 44: $0\sim p\sim qQ$
NEM Lógico $\downarrow$	Payoff 45: $0pq\downarrow$	Payoff 46: $0p\sim q\downarrow$	Payoff 47: $0\sim pq\downarrow$	Payoff 48: $1\sim p\sim q\downarrow$
Não-implicação material $\nrightarrow$	Payoff 49: $0pq\nrightarrow$	Payoff 50: $1p\sim q\nrightarrow$	Payoff 51: $0\sim pq\nrightarrow$	Payoff 52: $0\sim p\sim q\nrightarrow$
Não-implicação conversã $\nleftarrow$	Payoff 53: $0pq\nleftarrow$	Payoff 54: $0p\sim q\nleftarrow$	Payoff 55: $1\sim pq\nleftarrow$	Payoff 56: $0\sim p\sim q\nleftarrow$
Conjunção $\wedge$	Payoff 57: $1pq\wedge$	Payoff 58: $0p\sim q\wedge$	Payoff 59: $0\sim pq\wedge$	Payoff 60: $0\sim p\sim q\wedge$
Contradição $\perp$	Payoff 61: $0pq\perp$	Payoff 62: $0p\sim q\perp$	Payoff 63: $0\sim pq\perp$	Payoff 64: $0\sim p\sim q\perp$
Payoff 65: $\emptyset$				

No entanto, essa tabela, apesar de relacionar as duas grandes famílias, não coloca a relação lógica entre os *payoffs*. Para representar um *satzsystem*, os *payoffs* precisam estar em uma rede complexa. Rede essa que deve levar como base o diagrama de Hasse das funções de verdade.

Só que o espaço lógico dos 65 *payoffs* indica um emaranhado da linguagem muito mais complexo do que o diagrama das 16 funções de verdade. Isso acontece não só pela sua expansão de elementos, mas também por causa da presença do *payoff* 65, o $\emptyset$. Assim, para transformar esse diagrama das *Familienähnlichkeit* das funções de verdade em um que apresente a totalidade dos *payoffs*, precisamos adaptá-lo da forma anterior (diagrama de Hasse) para a formulação de uma matriz lógica.

Na matriz lógica, as conexões do diagrama de Hasse são consideradas implícitas e se demarcam mais nas fronteiras por proximidade. A consequência disso é a maior qualificação dos vínculos mostrando, por exemplo, que as ligações da Tautologia não são idênticas.

Isso fica mais claro quando observamos a matriz lógica das funções de verdade, que reproduzimos a seguir:

Se há uma perda de quadrimimensionalidade na matriz lógica, ela é compensada pela construção de linhas lógicas mais evidentes tais como a proximidade da Tautologia com o NOU Lógico e com a Disjunção (que implica as negações dos valores proposicionais iguais). A matriz lógica é simétrica, calcada não na distribuição, mas sim na dualidade lógica, facilitando a busca de linhas de progressões configuracionais.

A matriz lógica das funções de verdade, que é composta por 16 losangos, precisa ser redividida em quatro para permitir a acomodação dos *payoffs* relacionados à sua obtenção. Essa redivisão precisa seguir a simetria e, assim, os iguais (i.e. letras sentenciais com valor lógico idêntico) ficarão no eixo vertical, com os *payoffs* da família pq no ângulo interno superior e os *payoffs* de $\sim p \sim q$ no ângulo interno inferior. Já os diferentes (i.e. letras sentenciais com valor lógico distinto) são acomodados no eixo horizontal: na esquerda, *payoffs* de $p \sim q$, e na direita, *payoffs* de $\sim p q$. A seguir, mostramos como, segundo essa regra, o *locus* da tautologia é dividido:

Dessa forma, a matriz lógica dos *payoffs* do jogo lógico, representando as configurações possíveis de um jogo de linguagem comunicacional, possui a seguinte formulação:

Como é possível observar, na estrutura em forma de losango, estão articulados os 64 *payoffs*. Abarcando todos eles, está o *payoff* 65, o $\emptyset$, que indica o vazio linguístico (impossibilidade *satzsistêmica*). Ele possui esse caráter de “abarcamento” não só por motivos teóricos, que serão discutidos adiante, mas também porque ele, na *game matrix* do jogo lógico, ocupa a mesma quantidade espacial que os 64 *payoffs* juntos.

Além de apresentar os *payoffs* em sua nomenclatura convencional, podemos apresentar a matriz lógica através dos números que indicamos ao longo da análise dos agrupamentos de *Familienähnlichkeit*:

Uma terceira forma de apresentação da matriz lógica dos *payoffs* do jogo lógico é utilizando a legenda indicativa da *game matrix*. Relembrando, uma *game matrix* de um jogo lógico com duas letras sentenciais tem a seguinte configuração:

		F	⊥	↑	⊂	⊃	∨	¬Q	¬P	⊕	↔	P	Q	↓	≠	≠	∧	⊥		
		G	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F
p	q																			
V	V	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
F	V	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
V	F	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
F	F	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0

Nela, tal como podemos observar, há 32 *payoffs* de afirmação (com o sombreamento cinza e o número 1), 32 *payoffs* de negação (com a cor branca e o número 0) e 64 *payoffs* de impossibilidade (com o preenchimento rajado em preto e branco com o símbolo $\emptyset$). Seguindo essa configuração estética, podemos obter o seguinte resultado:

Com a apresentação da rede *satzsistêmica* do jogo lógico e a descrição dos 64 *payoffs*, nos resta apenas discutir a questão do *payoff* 65, o $\emptyset$. *Payoff* esse que é um resultado que não indica uma configuração do jogo de linguagem, mas sim um vazio, ou mesmo, o silêncio da proposição 7 do *Tractatus Logico-Philosophicus*.

4.4.4.3 O *payoff* $\emptyset$

“Acerca daquilo de que não se pode falar, deve-se silenciar” (TLP 7). Considerada a conclusão do *Tractatus*, a proposição 7 está no âmago do debate proporcionado pela existência do *payoff* 65, o $\emptyset$, a impossibilidade *satzsistêmica*.

Esse *payoff* indica, nada mais nada menos, que um fora da linguagem que, segundo a proposição 5.6 do *Tractatus Logico-Philosophicus*, a já mencionada: “Os limites da minha linguagem significam os limites do meu mundo”. Assim, ele

representa o substrato daquilo que não podemos falar (fora do mundo) e, com isso, devemos ficar no amplo silêncio (fora da linguagem).

Pensando no psicanalítico sistema RSI, falamos aqui das operações simbólicas, os limites do mundo, que encarnados de Imaginário, constróem a realidade visível. Mas, nessa mesma leva, não podemos esquecer que Simbólico e Imaginário restam no Real, massa pré-simbólica, cuja vitalidade nada mais é que manifestação do Desejo.

Teórico do Real, Jacques Lacan comenta o *Tractatus*, em especial as proposições aqui mencionadas, de maneira simples:

A estrutura gramatical constitui, para esse autor [Wittgenstein], o que ele identifica com o mundo. A estrutura gramatical, eis o que o mundo é. Em suma, não há verdadeiro que não seja uma proposição composta que compreenda a totalidade de fatos que constituem o mundo.

Se decidirmos introduzir no conjunto o elemento de negação que permite articulá-lo, obteremos todo um conjunto de regras a extrair que constitui uma lógica, porém o conjunto, diz ele, é tautológico, quer dizer, tão bobo quanto isto – o que quer que vocês enunciem ou bem é verdadeiro, ou bem é falso (LACAN, 2007, p. 61).

Isso, para Lacan, é apenas uma constatação daquilo que ele chama de “canalhice filosófica”, ou seja, da falácia da existência da metalinguagem. A compreensão das regras da linguagem seguindo esse modo seria uma forma de querer ser o Outro, substituindo o papel do Desejo. Dessa forma, para a letra lacaniana, Wittgenstein é apenas mais uma empreitada mal lograda de tal atividade que, bem aos moldes da Filosofia Analítica, se preocupa com a necessidade lógica ou mesmo a necessidade linguística: “Não há sentido que não seja do desejo. É o que se pode dizer após ter lido Wittgenstein. Não há verdade senão daquilo que esconde esse desejo de sua falta, fingindo que não quer nada diante do que encontra” (LACAN, 2007, p. 63).

Assim, o Real lacaniano, esse substrato da relação simbólica-imaginária, seria uma força geradora da realidade, tal como bem Zizek (2000) o analisa através de um conto de Robert A. Heinlein, intitulado *The Unpleasant Profession of Jonathan Hoag*. O personagem-título é um nova-iorquino que, quando vai para o seu serviço, sofre de amnésia e não se lembra o que faz para viver. Com isso, ele contrata um detetive de nome Randall para segui-lo.

Nos movimentos conclusivos da história, Hoag conta para Randall e para a mulher do detetive, Cynthia, que agora se lembra da sua profissão: ele é um crítico de arte. Mas ele não é um crítico de arte qualquer.

Hoag explica que o nosso universo é uma obra de arte – entre vários outros universos – feita por seres misteriosos. Para controlar a qualidade artística, esses seres mandam um deles para avaliar a obra do outro. Hoag é um desses seres, disfarçado de

humano, e ele acabou descobrindo alguns defeitos neste universo, que serão consertados nas próximas horas.

Assim, ele pede para Randall e Cynthia que saiam da cidade e, de maneira alguma, abram as janelas do carro. Após esse pedido, Hoag permanece inerte, tal como se estivesse morto. O casal obedece em um primeiro momento e sai de carro do local. No entanto, sentindo culpa ao deixar um morto sozinho, eles resolvem parar, abrir a janela, e conversar com um policial, que curti a luz do sol e via umas crianças brincando na rua:

“Abaixe a janela, Cyn”. Ela reclamou, mas então ela respirou e engoliu seu grito. Ele não gritou, mas queria. Fora da janela aberta não tinha luz do sol, policial, crianças, nada. Nada a não ser uma névoa cinza e sem forma, pulsando vagarosamente tal como se fosse uma vida rudimentar. Eles não podiam ver nada da cidade através dela, não porque ela era muito densa mas porque ela estava vazia. Nenhum som vinha dela; nenhum movimento apareceu nela. Ela chegou na moldura da janela e começou a entrar. Randall gritou: “Feche a janela”. Ela tentou obedecer, mas as mãos não respondiam; ele atropelou ela e fechou bruscamente a janela. O cenário ensolarado foi restaurado; pelo vidro eles viram o policial, o jogo infantil, a calçada e a cidade no fundo. Cynthia pôs a mão no seu braço: “Dirige, Teddy!”. “Espere um minuto”, ele disse tenso e virou para a janela do seu lado. Muito cautelosamente ele abriu só uma fresta, menor que uma polegada. Era o bastante. O fluxo cinza sem forma estava de volta lá também; pelo vidro, o trânsito urbano e a rua ensolarada estavam intocáveis, pela fresta – nada” (HEINLEIN, 1972, p. 125).

Tal névoa, para Žižek (2000, p. 15), é o Real, tendo sua erupção “na própria fronteira entre o fora e o dentro, materializado nesse caso pela janela”. No dentro, o linguístico, a elaboração simbólica-imaginária, a cidade ensolarada. No fora, o desejo, a elaboração pré-simbólica, a névoa, o nada.

No entanto, essa metáfora retirada de Heinlein não serve apenas para o Real lacaniano, mas também para o wittgensteiniano silêncio, o nosso *payoff* Ø. Ora, esse “fluxo cinza sem forma” sem som e sem movimento, sendo um mero vazio, que age nas bordas da linguagem, nada mais nada menos, é o silêncio. Aliás, se a névoa cinza fosse feita de desejo, tal como nos compele uma leitura lacaniana, ela seria todas as possibilidades do mundo. No entanto, ela, por ser “nada” por ser “vazia”, é alinguística, fora do mundo, sua existência é a pura prova da inefabilidade da linguagem: não podemos falar dela fora dela pois não há nada lá.

Assim, a existência do *payoff* 65 é, nada mais, a presença do vazio que deixa claro que, nesse abismo que é o *satzsystem*, os demais 64 *payoffs* representam a proposição de que “os limites da minha linguagem significam os limites do meu mundo”. Afinal, como foi dito, a estrutura gramatical se identifica com o mundo.

4.4.4.4 A totalidade das regras do jogo lógico

Posta a análise dos 65 *payoffs*, resta-nos considerar o que falta, na nossa metodologia, para a consolidação de uma gramática que seja capaz de analisar os jogos de linguagem comunicacionais. Ora, talvez a melhor definição wittgensteiniana acerca de uma completude da gramática esteja na *Gramática Filosófica*: “A gramática são os livros de contabilidade da linguagem. Eles devem mostrar as transações efetivas da linguagem, tudo o que não é uma questão de sensações colaterais” (GF, §44).

O que fizemos até agora, através da análise proposicional, foi investigar o *parergon* de um determinado jogo de linguagem. Os *payoffs*, essas possibilidades configuracionais do *satzsystem*, nada mais são do que a moldura, o recorte, de um determinado jogo de linguagem.

Afinal, como bem coloca Wittgenstein, ecoando a nossa investigação preliminar que passou por Kant e Derrida até os anti-essencialistas, há uma “distinção entre lógica do conteúdo e a lógica da forma proposicional em geral. A primeira parece ser, por assim dizer, de coloração brilhante, e a segunda, apagada; a primeira parece estar interessada no que a imagem representa, a segunda, em uma característica da forma pictória, como uma moldura” (GF, apêndice 5).

Assim, para completar esse livro de contabilidade, que é a gramática, das relações de uma determinada linguagem falta falarmos de dois outros aspectos: (1) exemplificar os *payoffs* do jogo lógico para encarná-los da matéria linguística, saindo da teorização lógico-relacional e, assim, finalizando a construção do método do jogo lógico; e (2) falarmos do *ergon*, o *locus* do diferendo, e desenvolver uma metodologia para a sua apresentação, baseada na definição lyotardiana do diferendo enquanto campo da performatividade da linguagem. Tais tarefas serão realizadas nas duas seções seguintes.

4.5 Estudo de Caso: Jogo Lógico e Jogo de Linguagem nº 2

Para confirmar e exemplificar os *payoffs* de um jogo de linguagem comunicacional obtidos através do método analítico do jogo lógico, estudaremos aqui um determinado jogo de linguagem comunicacional que o próprio Wittgenstein, nas *Investigações Filosóficas*, utiliza para desenvolver a sua análise acerca do jogo de linguagem.

Apresentado no segundo parágrafo do livro-símbolo do Segundo Wittgenstein [*Last Wittgenstein*], esse jogo de linguagem é considerado uma representação de uma linguagem primitiva, buscando a análise e a crítica da concepção augustiniana de

linguagem. É denominado Jogo de Linguagem nº 2 ou Jogo de Linguagem do Construtor:

Pensemos numa linguagem para a qual a descrição dada por Santo Agostinho seja correta: a linguagem deve servir para o entendimento de um construtor A com um ajudante B. A executa a construção de um edifício com pedras apropriadas; estão à mão cubos, colunas, lajotas e vigas. B passa-lhe as pedras, e na sequência em que A precisa delas. Para esta finalidade, servem-se de uma linguagem constituída das palavras “cubos” [*Würfel, block*], “colunas” [*Säule, pillar*], “lajotas” [*Platte, slab*], “vigas” [*Balken, beam*]. A grita essas palavras; - B traz as pedras que aprendeu a trazer ao ouvir esse chamado. – Conceba isso como linguagem totalmente primitiva (IF, §2).

Diante desse protocolo comunicacional, podemos pensar nas 65 configurações (i.e *payoffs*) que podemos encontrar em sua rede *satzsistêmica*. É interessante notar que, aqui, as famílias das letras sentenciais são bem definidas e estão relacionadas com duas letras apenas, *p* (dimensão do construtor A) e *q* (dimensão do ajudante B).

Lembrando que: as funções do emissor são $p\sim q$; as funções do receptor são $\sim pq$; as funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são pq ; e as funções do comum externo à relação comunicacional são $\sim p\sim q$; podemos afirmar que:

- Funções do Emissor no Jogo do Construtor: Atividades relacionadas à emissão e transmissão do comando do construtor A;
- Funções do Receptor no Jogo do Construtor: Atividades relacionadas à recepção e compreensão pelo ajudante B;
- Funções de Interação Comunicacional no Jogo do Construtor: Atividades relacionadas à ação comunicativa entre construtor A e ajudante B;
- Funções do Comum Externo no Jogo do Construtor: Atividades externas que afetam a realização das demais três funções.

Deixando isso claro, podemos proceder à análise das nossas 65 configurações do Jogo de Linguagem do Construtor. Chamaremos cada uma delas por Jogo do Construtor X, sendo que esse X é o número do *Payoff*. Tendo isso em mente, apresentamos a lista configuracional a seguir:

Jogo do Construtor 1 ($1pq\top$): é o próprio parágrafo 2 das *Investigações Filosóficas* representando a construção ideal do jogo de linguagem comunicacional. Qualquer outra representação similar do IF §2 também pertence a essa configuração.

Jogo do Construtor 2 ($1p\sim q\top$): é qualquer análise teórica do papel do construtor A dentro do Jogo do Construtor.

Jogo do Construtor 3 ($1\sim pq\top$): é qualquer análise teórica do papel do ajudante B dentro do Jogo do Construtor.

Jogo do Construtor 4 ($1\sim p\sim q\top$): é qualquer análise teórica do comum exterior ao protocolo comunicacional descrito pelo Jogo do Construtor. Um exemplo disso, entre muitos, é qualquer análise acerca da reflexão da Linguagem em Santo Agostinho.

Jogo do Construtor 5 ($0pq\uparrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa de uma ênfase em uma interação em descrédito. Um exemplo disso: construtor A pede “lajota”, ajudante B entende, pega a “lajota”, mas nada acontece e um fica olhando para o outro se sentindo incompreendido.

Jogo do Construtor 6 ($1p\sim q\uparrow$): é a configuração onde o construtor A se faz entender ao ajudante B através do exemplo. Ou seja, o construtor A pede um “cubo” ao ir até um cubo e pegá-lo. O ajudante B compreende a mensagem e leva um outro cubo ao construtor A.

Jogo do Construtor 7 ($1\sim pq\uparrow$): é a configuração onde o ajudante B entende o pedido do construtor A por dedução/intuição. Ou seja, vendo o que o construtor A está fazendo (i.e. compreensão via comum externo), o ajudante B deduz o que o construtor A irá pedir.

Jogo do Construtor 8 ($1\sim p\sim q\uparrow$): é a configuração onde um fator externo faz construtor A e ajudante B se entenderem. Um exemplo disso, entre muitos, é o som do vento passando por um buraco da parede que será tampado por um cubo. Simultaneamente, construtor e ajudante deduzem/intuem a necessidade de um cubo e completam o protocolo comunicacional.

Jogo do Construtor 9 ($1pq\subset$): é a configuração onde há o cumprimento da linguagem sem a colaboração do receptor, mas com todos os outros fatores ajudando. Ou seja, o construtor A consegue uma viga de alguém que é incapaz de participar do protocolo comunicacional (de um surdo-mudo, por exemplo, entre muitos).

Jogo do Construtor 10 ($1p\sim q\subset$): é a configuração onde o construtor A consegue por si, com a ajuda dos demais fatores, o cumprimento da linguagem. Ou seja, o construtor A pede um “cubo” e vai pegar o objeto correspondente. O ajudante B apenas ajuda o construtor A a carregar esse cubo.

Jogo do Construtor 11 ($0\sim pq\subset$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase em um receptor em descrédito. Um exemplo aqui é aquele onde o construtor A engasga ao pedir um cubo e o ajudante B – mesmo vendo o engasgo, a necessidade de um cubo e o contexto – se faz de desentendido e não há a obtenção.

Jogo do Construtor 12 ($1\sim p\sim q\subset$): é a configuração onde o construtor A consegue por causa do comum externo. Tal como uma cena “milagrosa”, o construtor A

pede uma “viga” para o ajudante B e a consegue quando uma viga cai por si – sem interferência do ajudante – na sua frente.

Jogo do Construtor 13 ($1pq\supset$): é a configuração onde o construtor A apenas faz menção de pedir um “cubo” e o consegue graças à interação somada a um ajudante B bem intencionado (talvez por achar o construtor A simpático) e um exterior favorável.

Jogo do Construtor 14 ($0p\sim q\supset$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase em um emissor em descrédito. Um exemplo aqui é o construtor A “dar de ombros”, mesmo diante de uma interação, comum e ajudante B solícito.

Jogo do Construtor 15 ($1\sim pq\supset$): é a configuração onde há obtenção graças à “boa vontade” do ajudante B, que acaba por fazer o papel que deveria ser do construtor A, já que havia interação e exterior favoráveis. É um implícito “você não quer, mas estou levando uma coluna mesmo assim”.

Jogo do Construtor 16 ($1\sim p\sim q\supset$): é a configuração onde há obtenção porque o exterior – com colaboração da interação e do ajudante B – ajuda o construtor A sem que esse queira. Um exemplo, entre muitos: o som de uma lajota quebrando serve de enunciado e faz o ajudante B compreender e levar uma lajota para o construtor A.

Jogo do Construtor 17 ($1pqV$): é a configuração onde há obtenção pela ênfase na interação com emissor e receptor em crédito, mas sem o exterior propício. Um exemplo, entre muitos: construtor A pede “viga”, ajudante B leva uma viga, tudo isso no meio de um furacão.

Jogo do Construtor 18 ($1p\sim qV$): é a configuração onde há obtenção pela ênfase no emissor com interação e receptor em crédito, mas sem o exterior propício. Um exemplo, entre muitos: construtor A grita “viga” e o ajudante B leva uma viga mesmo com o amplo ruído da construção.

Jogo do Construtor 19 ($1\sim pqV$): é a configuração onde há obtenção pela ênfase no receptor com interação e emissor em crédito, mas sem o exterior propício. Um exemplo, entre muitos: construtor A pede “viga” e o ajudante B, com “hiperaudição”, leva uma viga mesmo com o amplo ruído da construção

Jogo do Construtor 20 ($0\sim p\sim qV$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no exterior em descrédito. Um exemplo, entre muitos: em um ambiente fechado iluminado por energia elétrica, o construtor A pede “viga” e o ajudante B entende “viga” e vai levar uma viga, mas acaba a luz e a operação fica inconclusa.

Jogo do Construtor 21 ($0pq\sim Q$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação com o descrédito

dela e do receptor. Um exemplo: construtor A pede “coluna”, ajudante B nem olha para ele.

Jogo do Construtor 22 ($1p \sim q \neg Q$): é a configuração onde há ênfase no emissor mesmo com descrédito do receptor e interação. Um exemplo: construtor A pede “coluna”, ajudante B nem olha para ele, mas o construtor A pega a coluna mesmo assim.

Jogo do Construtor 23 ($0 \sim pq \neg Q$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na recepção com o descrédito dela e da interação. Um exemplo, entre muitos: construtor A pede “coluna”, ajudante B nem olha para ele porque está ouvindo música em fone de ouvido conectado a um aparelho de som portátil.

Jogo do Construtor 24 ($1 \sim p \sim q \neg Q$): é a configuração onde há ênfase no comum mesmo com descrédito do receptor e interação. Um exemplo: construtor A pede “coluna”, ajudante B nem olha para ele, mas o construtor A pega a coluna em uma pilha diante de si.

Jogo do Construtor 25 ($0pq \neg P$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação com o descrédito dela e do emissor. Um exemplo: o ajudante B fica na espera de um comando que nunca acontece pelo construtor A, que nem o olha.

Jogo do Construtor 26 ($0p \sim q \neg P$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na emissão com o descrédito dela e da interação. Um exemplo: o construtor A se nega a pedir algo para um solícito ajudante B.

Jogo do Construtor 27 ($1 \sim pq \neg P$): é a configuração que possui obtenção pela ênfase na recepção, mesmo com descrédito da emissão e interação. Um exemplo: Mal o construtor A chega, o ajudante B já está o esperando com uma lajota.

Jogo do Construtor 28 ($1 \sim p \sim q \neg P$): é a configuração que possui obtenção pela ênfase no comum, mesmo com descrédito da emissão e interação. Um exemplo: o construtor A pede uma “lajota”, o ambiente ecoa o pedido, criando redundância.

Jogo do Construtor 29 ($0pq \oplus$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação no descrédito dela e do comum. Um exemplo: construtor A pede “lajota”, ajudante B leva uma viga.

Jogo do Construtor 30 ($1p \sim q \oplus$): é a configuração que demonstra obtenção pela ênfase no emissor diante do descrédito da interação e do comum. Um exemplo: construtor A pede “lajota” de um lado de uma vala no meio de uma ruidosa construção. O ajudante B, do outro lado, escuta e lança a lajota por cima da vala.

Jogo do Construtor 31 ($1\sim pq\oplus$): é a configuração que demonstra obtenção pela ênfase no receptor diante do descrédito da interação e do comum. Um exemplo: construtor A pede “lajota” de um lado de uma vala no meio de uma ruidosa construção. O ajudante B, do outro lado, escuta e pula a vala para entregar a lajota.

Jogo do Construtor 32 ($0\sim p\sim q\oplus$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum no descrédito dele e da interação. Um exemplo: construtor A pede “viga”, ajudante B faz uma figa.

Jogo do Construtor 33 ($1pq\leftrightarrow$): é a configuração que demonstra uma ênfase na interação mesmo com descrédito do emissor e do receptor. Um exemplo: antes do pedido e do cumprimento, a lajota já estava lá.

Jogo do Construtor 34 ($0p\sim q\leftrightarrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no emissor em meio do descrédito dele e do receptor. Um exemplo: há a lajota, há a necessidade de uma lajota, mas o construtor A faltou no serviço.

Jogo do Construtor 35 ($0\sim pq\leftrightarrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no receptor em meio do descrédito dele e do emissor. Um exemplo: há a lajota, há a necessidade de uma lajota, mas o ajudante B faltou no serviço.

Jogo do Construtor 36 ($1\sim p\sim q\leftrightarrow$): é a configuração que demonstra uma ênfase no comum externo mesmo com descrédito do emissor e do receptor. Um exemplo: antes do pedido e do cumprimento, a necessidade de uma lajota já estava lá.

Jogo do Construtor 37 ($1pqP$): é a configuração que demonstra uma ênfase na interação com descrédito do comum e do receptor. Um exemplo: o construtor A faz todo o serviço sozinho, se autosolicitando em voz alta as coisas.

Jogo do Construtor 38 ($1p\sim qP$): é a configuração que demonstra uma ênfase no emissor com descrédito do comum e do receptor. Um exemplo: o construtor A faz todo o serviço sozinho em silêncio.

Jogo do Construtor 39 ($0\sim pqP$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no receptor com descrédito dele e do comum. Um exemplo: o ajudante B não conhece a linguagem do construtor A.

Jogo do Construtor 40 ($0\sim p\sim qP$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum exterior com o descrédito dele e do receptor. Um exemplo: o construtor A pede em um lugar que não possui cubos, colunas, lajotas e vigas.

Jogo do Construtor 41 ($1pqQ$): é a configuração que demonstra uma ênfase na interação com descrédito do comum e do emissor. Um exemplo: o ajudante B faz todo o serviço sozinho sem ser solicitado.

Jogo do Construtor 42 ($0p\sim qQ$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no emissor com descrédito dele e do comum. Um exemplo: o construtor A não conhece a linguagem do ajudante B.

Jogo do Construtor 43 ($1\sim pqQ$): é a configuração que demonstra uma ênfase na recepção com descrédito do comum e do emissor. Um exemplo: o ajudante B faz todo o serviço sozinho ouvindo vozes da sua mente (i.e. esquizofrenia).

Jogo do Construtor 44 ($0\sim p\sim qQ$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum com descrédito dele e do emissor. Um exemplo: o ajudante B está imaginando que está fazendo todo o serviço sozinho.

Jogo do Construtor 45 ($0pq\downarrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação onde apenas o comum possui crédito. Um exemplo: construtor A e ajudante B lembram de um pedido feito no passado.

Jogo do Construtor 46 ($0p\sim q\downarrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no emissor onde apenas o comum possui crédito. Um exemplo: construtor A está com afasia expressiva.

Jogo do Construtor 47 ($0\sim pq\downarrow$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no receptor onde apenas o comum possui crédito. Um exemplo: ajudante B está com afasia receptiva.

Jogo do Construtor 48 ($1\sim p\sim q\downarrow$): é a configuração que demonstra a obtenção do jogo de linguagem pela ênfase no comum onde apenas ele possui crédito. Um exemplo: a linguagem do *Beweissystem* (por exemplo, o português) cumpre o papel da linguagem do construtor.

Jogo do Construtor 49 ($0pq\cancel{}$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação quando só há crédito no emissor. Um exemplo: não há um ajudante B previsto no trabalho do construtor A (jargão da emissão).

Jogo do Construtor 50 ($1p\sim q\cancel{}$): é a configuração que possui a obtenção pela ênfase no emissor quando o crédito é só dele. Um exemplo: só há o construtor A (solipsismo da emissão).

Jogo do Construtor 51 ($0\sim pq\cancel{}$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no receptor quando o crédito é só do emissor. Um exemplo: quaisquer ações do ajudante B são desconsideradas mesmo se estiverem certas (deslegitimação da recepção).

Jogo do Construtor 52 ($0\sim p\sim q\cancel{}$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum externo

quando o crédito é só do emissor. Um exemplo: os cubos, colunas, lajotas e vigas são diferentes daqueles que o construtor A conhece pelo nome de “cubos”, “colunas”, “lajotas” e “vigas”.

Jogo do Construtor 53 ($0pq\Phi$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase na interação quando só há crédito no receptor. Um exemplo: não há um construtor A previsto no trabalho do ajudante B. Ele simplesmente trabalha em uma linha de montagem da construção (jargão da recepção).

Jogo do Construtor 54 ($0p\sim q\Phi$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no emissor quando o crédito é só do receptor. Um exemplo: quaisquer ações do construtor A são desconsideradas mesmo se estiverem certas (deslegitimação da emissão).

Jogo do Construtor 55 ($1\sim pq\Phi$): é a configuração que possui a obtenção pela ênfase no receptor quando o crédito é só dele. Um exemplo: só há o ajudante B (solipsismo da recepção).

Jogo do Construtor 56 ($0\sim p\sim q\Phi$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum externo quando o crédito é só do receptor. Um exemplo: os cubos, colunas, lajotas e vigas são diferentes daquelas que o ajudante B conhece pelo nome de “cubos”, “colunas”, “lajotas” e “vigas”.

Jogo do Construtor 57 ($1pq\Lambda$): é a configuração que promove uma obtenção ao colocar ênfase na interação quando apenas ela possui crédito. Seria a encarnação *ipsis litteris*, a (re)apresentação usando pessoas e locais *de facto*, do parágrafo 2 das *Investigações Filosóficas*.

Jogo do Construtor 58 ($0p\sim q\Lambda$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no emissor quando apenas a interação possui crédito. Um exemplo: o construtor A está dentro de uma sala e não se faz ouvir pelo ajudante B.

Jogo do Construtor 59 ($0\sim pq\Lambda$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no receptor quando apenas a interação possui crédito. Um exemplo: o ajudante B desconhecer a localização do construtor A dentro da obra.

Jogo do Construtor 60 ($0\sim p\sim q\Lambda$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa da ênfase no comum exterior quando apenas a interação possui crédito. Um exemplo: o construtor A e o ajudante B estão em locais diferentes.

Jogo do Construtor 61 ($0pq\perp$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa de uma ênfase em uma interação no amplo descrédito. Um exemplo disso: construtor A pede “ajota”, ajudante B entende “lajot”, nada acontece e um fica olhando para o outro. E isso acontece *ad eternum* (Efeito *Esperando Godot*).

Jogo do Construtor 62 ($0p\sim q\perp$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa de uma ênfase em uma emissão no amplo descrédito. Um exemplo disso: o construtor A usa a linguagem de maneira incoerente (*nonsense*).

Jogo do Construtor 63 ($0\sim pq\perp$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa de uma ênfase em uma recepção no amplo descrédito. Um exemplo disso: o ajudante B usa a linguagem de maneira absurda a cada comando do construtor A (*non sequitur*).

Jogo do Construtor 64 ($0\sim p\sim q\perp$): é a configuração que demonstra um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção por causa de uma ênfase em um comum exterior no amplo descrédito. Um exemplo disso: construtor A e ajudante B acham que estão falando a linguagem do jogo do construtor, mas não estão.

Jogo do Construtor 65 ($\emptyset$): Impossibilidade *satzsistêmica*, o vazio, o nada.

Essas são as 65 configurações possíveis da linguagem do Construtor e todas elas, interligadas em uma rede – tal como se os 16 universos de Ladd existissem concomitantemente –, constituem o todo da linguagem do Construtor na questão do seu jogo de linguagem, suas regras e seus recortes. E, assim, termina aqui a elucidação do método analítico do jogo lógico, voltado para a análise de jogos de linguagem comunicacionais.

4.6 Os Elementos do Diferendo

Terminada a questão do método do jogo lógico, voltado para o jogo de linguagem (*parergon*), há a necessidade de se fazer as considerações metodológicas acerca da análise do diferendo (*ergon*). Análise essa que é essencial para completar a questão de uma gramática. Afinal, se o jogo de linguagem define o recorte de uma dada linguagem, o diferendo mostra a sua aplicação. Aplicação essa que gerará os inúmeros múltiplos que são, nada mais nada menos, os produtos linguísticos.

Tal como mencionamos anteriormente, o *saber performativo* é o campo dos diferendos, dessas *phrases* (enunciados, *logos*) em disputa e das estratégias de como jogar os jogos de linguagem. É uma aposta e/ou uma estratégia como jogar tais jogos, caracterizando-os assim enquanto um saber de base. Afinal, “cada enunciado deve ser

pensado como um ‘lance’ no jogo. Essa última observação nos traz o primeiro princípio que baseia nosso método como um todo: falar é lutar, no sentido de jogar e os atos de fala [*speech acts*] caem no domínio de uma agonística geral” (LYOTARD, 1984, p. 10).

Assim, a *aposta*, o *lance* do diferendo, para Lyotard, é o campo de ação da linguagem, ou seja, o campo dos atores de uma prática artística e/ou midiática (ou qualquer outra atividade (re)presentacional). Afinal, eles não fazem as regras dos jogos, apenas podem atuar nelas. Isso é bem representando, na passagem já citada de *Le Différend*, ao afirmar que mesmo os movimentos mais radicais nos campos artísticos são estratégias de jogar dentro deles. Não há criação, apenas disputa sem consenso, fruto do agonismo da linguagem: “Quando Cézanne usa seu pincel, o que está em aposta na pintura é posto em questão; quando Schönberg senta em seu piano, é o que está em aposta na música; quando Joyce pega sua caneta, é o que está em aposta na literatura” (LD, §192).

Eis aqui os *gêneros do discurso*, definido na letra lyotardiana pelo §188 de *Le Différend*. Cada escola de estilo é um *gênero do discurso*, uma estratégia de se tentar jogar o jogo de linguagem. Assim, vale a pena lembrar a questão de que o performativo implica uma relação de autoridade. J. L. Austin (1975) notou não só sua relação com a performance de uma ação, mas também a legitimidade necessária para tal enunciado [*utterance*], tal ato de fala [*speech act*]. Só pode dizer “Eu nomeio esse barco como *Queen Elizabeth*” que tem a autoridade para isso.

Assim, dentro do escopo lyotardiano, o performativo se realiza enquanto metalinguagem. Dessa forma, o *saber performativo* não é apenas um jogar de um determinado *set* de jogos de linguagem. Ele é o jogar do *set* de possibilidades de jogar *n-sets* de jogos de linguagem.

Com isso, podemos lembrar que não somos donos do *Vorstellungswelt*, somos parte dele. A lógica da linguagem é comandada não pelo performativo (pelo enunciado [*utterance*]/ato de fala [*speech act*] se formos pensar em Austin e Searle) ou pelo jogar, mas pela norma, ou seja, pelas regras do jogo de linguagem. O performativo é o uso da linguagem dentro do campo das regras lógico-relacionais pautado pelo jogo de linguagem.

Disso tiramos a nossa constatação de que o *parergon* é o jogo de linguagem do rádio, e o *ergon* não é a obra em si, mas sim um modelo de obra, definido pelo diferendo, essa estratégia de jogar o jogo de linguagem que se utiliza da performatividade da linguagem. Os dois fazem a gramática do rádio enquanto os programas de rádio tomados individualmente são considerados *múltiplos*.

Esses múltiplos, meros objetos, são os produtos da gramática do rádio, que por sua vez, é o amplo escopo interacional entre jogos de linguagem e diferendos, entre

regras e maneiras performativas de jogar (de apostar, de fazer seu lance). É através deles que podemos investigar o *parergon* e o *ergon*.

Após essa retomada conceitual e de termos definido o método analítico do jogo lógico para a investigação do *parergon* (i.e. jogo de linguagem), é chegada a hora de refletir como podemos investigar a performatividade do *ergon* para observar/demarkar/analisar os *gêneros do discurso* (diferendos) de uma dada linguagem.

Entramos aqui no amplo campo da Pragmática. Campo heterogêneo, interdisciplinar e que cruza transversalmente campos definidos da tradição filosófica, a Pragmática é o estudo da linguagem em seu uso ou, em melhores palavras, o estudo da ação linguística.

Jean-François Lyotard que, tal como mencionamos, possui uma primeira fase de filiação com a Filosofia Continental, mas em sua segunda fase – utilizada pelo presente trabalho – utiliza as reflexões da Filosofia Analítica enquanto núcleo duro de seu trabalho. Isso não se refletiu apenas na escolha do pensamento de Wittgenstein, mas também de uma vertente pragmática que seja derivada do tripé fundante da Filosofia Analítica, ou seja, Frege-Russell-Wittgenstein.

Logo, a escolha pela visão do performativo – que, em suma, é uma das visões possíveis da ação linguística; visão essa que vê a ação linguística enquanto realização – no trabalho de J. L. Austin e de John R. Searle é uma escolha embasada na coerência interna em um campo filosófico. Dessa forma, o diferendo deriva do jogo de linguagem porque o performativo em Austin e Searle deriva do jogo de linguagem.

Esse caminho de pensamento é bem resumido pelo parágrafo a seguir:

O ponto de partida da teoria clássica dos atos de fala é a seguinte convicção: a unidade mínima da comunicação humana não é nem a frase nem qualquer outra expressão. É a realização (*performance*) de alguns tipos de ato. O pioneiro nessa convicção, o filósofo de Oxford, John L. Austin, deu uma longa lista desses atos, o que leva a compreender melhor que se trata não simplesmente de uma definição abstrata. Eis a lista: afirmar, fazer uma pergunta, dar uma ordem, prometer, descrever, desculpar-se, agradecer, criticar, acusar, felicitar, sugerir, ameaçar, suplicar, desafiar, autorizar. Logo se vê que a lista poderia continuar e que se pode relacioná-la com a lista dos jogos de linguagem composta por Wittgenstein. Mas Austin tenta introduzir nesse campo a sistematização à qual, por sua vez, Wittgenstein se recusava (ARMENGAUD, 2006, p. 99).

Tendo essa conceituação enquanto introdução, procederemos, nas próximas páginas, a nossa busca por uma metodologia e um arcabouço teórico, ambos pragmáticos, que sejam capazes, através da investigação da performatividade, de demarcar os *gêneros do discurso* (diferendos) em uma dada linguagem. Para isso, investigaremos: (1) a relação da pragmática de Austin-Searle com o pensamento de Wittgenstein; (2) o pensamento pragmático de Austin; e (3) o pensamento pragmático

de Searle. Passado isso, seremos capazes de definir os parâmetros desejados para a análise do *ergon* possibilitando, junto com a investigação do *parergon* através do método analítico do jogo lógico, a construção de uma gramática que, no nosso caso, é a da linguagem radiofônica.

4.6.1. Linguagem, Comunicabilidade e Psicologismo Fraco: Pragmática na Filosofia Analítica

Quando olhamos um mapa rodoviário da Inglaterra, vemos que o que une Cambridge a Oxford são os 130 quilômetros do corredor composto pelas estradas A428-A421-A4421-A41-A34. No entanto, o que une o pensamento de Cambridge (Russell-Wittgenstein) ao pensamento de Oxford (Austin) é a presença de dois conceitos acerca da linguagem dentro do escopo analítico: a *comunicabilidade* e o *psicologismo fraco*.

O princípio da comunicabilidade, apesar de não ser o grande tema das *Investigações Filosóficas*, é considerado o principal legado de Wittgenstein porque, através dele, a chamada Filosofia da Linguagem Ordinária (conhecida também como Escola de Oxford), da qual Austin é um afiliado, pode se consolidar. O termo *comunicabilidade* em si não é usado nem por wittgensteinianos nem pelos membros da linguagem ordinária, mas sim dentro de um contexto pragmático da analítica francesa. Dois pontos do pensamento de Wittgenstein compõem esse conceito:

(1) não há, de um lado, o pensamento e, de outro, a linguagem: indissociáveis, eles geram um ao outro, simultaneamente; (2) já não há mais linguagem própria do indivíduo, “linguagem privada”, posteriormente traduzida em linguagem pública: a linguagem é constitutivamente pública. Falar é seguir regras, e só é possível seguir uma regra como atividade publicamente controlada, no exercício da comunicação. Wittgenstein é, portanto, aquele que substitui o paradigma da expressividade pelo da comunicabilidade (ARMENGAUD, 2006, p. 36).

Se, em linhas gerais, tal visão parece fluida, ela entra em mecanismos truncados quando é pensada em relação aos argumentos de um Kripke (1982) ou mesmo nas críticas que Austin faz das *Investigações*, se afiliando mais diretamente ao pensamento de G. E. Moore, por exemplo (GRAYLING, 1988, p. 114). Dessa forma, é mais interessante não se referir, de maneira “seca”, ao *rule-following*, tirando-o de seu paradoxo para fazê-lo enquanto base da comunicabilidade.

Norman Malcolm bem define esse paradoxo estando tanto na letra wittgensteiniana como nos estudos acerca dela:

Uma situação paradoxal existe no estudo de Wittgenstein. Há um dissenso agudo na interpretação de seu pensamento acerca do seu conceito de seguir uma regra [*following a rule*]. De acordo com um grupo de filósofos, a posição de Wittgenstein é que esse conceito pressupõe uma comunidade humana no qual

há acordo se fazer tal e tal coisa é ou não é seguir uma regra particular. Um segundo grupo de filósofos afirma que essa interpretação de Wittgenstein não é apenas errada, mas é uma caricatura do pensamento de Wittgenstein: quando Wittgenstein diz que seguir uma regra é uma “prática” ele não quer dizer que é uma prática social, ele não invoca uma comunidade de seguidores de regra, mas, no lugar, ele enfatiza que seguir uma regra pressupõe uma regularidade, uma repetida ou recorrente forma de agir, que pode ser exemplificada na vida de uma pessoa solitária. Para a primeira interpretação, não haveria sentido supor que um ser humano que cresceu em total isolamento do resto da humanidade poderia seguir regras. Para a segunda interpretação, tal isolamento seria irrelevante (MALCOLM, 1989, p. 5).

O paradoxo se centra no ponto já mencionado pelo presente trabalho, ou seja, o quanto do jogo de linguagem wittgensteiniano está a serviço das sentenças, não importando se são sentenças de suas regras como sentenças de suas atividades. É a grande constatação posta pelo parágrafo 202 das *Investigações*: “eis porque ‘seguir a regra’ é uma *práxis*. E acreditar seguir a regra não é seguir a regra. E daí não podermos seguir a regra ‘privadamente’; porque, senão, acreditar seguir a regra seria o mesmo que seguir a regra” (IF, §202).

As duas interpretações parecem, concomitantemente, certas em um determinado grau já que elas calcam suas soluções em mudanças mínimas. A primeira, defendida principalmente por Malcolm (1989), afirma que a *práxis* é compartilhada [*shared*]. Já a segunda, defendida principalmente por Baker e Hacker (2009), afirma que a *práxis* é compartilhável [*sharable*].

Ora, no presente trabalho, quando comentamos sobre a visão de Baker e Hacker (2009), na transição de nossa leitura do jogo de linguagem para o diferendo, fizemos a seguinte provocação:

Além de ver o jogo de linguagem através de funções, as regras permitem à investigação wittgensteiniana ver que existência, uso e cumprimento das regras são coincidentes ao jogar do jogo de linguagem. Essa distinção entre atitudes de regra não deve ser feita, especialmente quando pensamos nos enunciados que compõem dado jogo.

Dois pontos são dignos de nota: (i) o conceito de regra se interpenetra com os conceitos de ser guiado por uma regra, de justificar e criticar ações em referência a uma regra, com ensinar técnicas, com descrever comportamentos nos termos de regras que os define e com dar explicações de comportamento em termos de razões, objetivos e propósitos. (ii) A relação entre uma regra e um ato que entra em acordo com ela é interna. A própria regra determina o que entra em acordo e o que entra em conflito com ela. Entender uma regra é saber o que entra de acordo com ela. Esse é o corolário desses dois pontos que o conceito de agir de acordo com a regra não deve ser pensado enquanto logicamente anterior

ao conceito de seguir uma regra. Na ausência de atividades organizadoras e normativas distintas das práticas de seguir regras, não haveria tal coisa como regras (e, assim, sem possibilidades de acordar ou conflitar com regras) (BAKER & HACKER, 2009, p. 136).

Só que o uso de uma dada linguagem só pode ser pensado enquanto regra? Só isso compõe uma gramática, no nosso caso, do rádio? Interessante lembrar aqui, enquanto provocação, que Wittgenstein em *Gramática Filosófica* definiu claramente que a gramática de uma dada linguagem é a indicação de seus usos.

No limite, o percurso do nosso trabalho demonstrou que uma gramática de uma dada linguagem é, em si, compartilhada pelo seu uso. A ideia de ser apenas *compartilhável* é um contrassenso que implica, no limite, a uma essência da linguagem. Ora, se o projeto wittgensteiniano está aí contra a essência e pela visualização dos processos de estruturação das práticas pela linguagem (vide os Antiessencialistas), o *compartilhável* seria da ordem de aceitar uma metafísica, minando, no limite, o projeto analítico.

Basta analisar os exemplos que agem a favor do *compartilhável*. Por exemplo, Robinson Crusoé possui linguagem? Sim, claro, porque ele não foi um solitário pela totalidade da sua vida e, como bem Malcolm (1989, p. 17) nota, nos também temos nossos momentos de solidão e nem por isso perdemos nossa linguagem ou estamos fora do jugo da *práxis* social da linguagem.

Então vamos pensar em exemplos mais radicais, tais como de Mogli, Tarzan, ou mesmo, Kaspar Hauser. O primeiro, especialmente no desenho animado, possui um exagero: ele está fora da comunidade humana, mas está dentro de uma comunidade de animais antropomorfizados e anglófonos, assim seu uso da linguagem é análogo aos dos humanos. Já Tarzan vive entre macacos que falam uma determinada língua e se torna um autodidata em inglês, com os livros e com a presença da expedição norte-americana, indicando novamente a presença de (duas, no caso) comunidade.

Já a lenda de Kaspar Hauser é o mais radical de todos, o menino que foi trancado em um porão nos 17 primeiros anos de sua vida. Se acreditarmos na fabulação que nos é transmitida desde o livro de von Feuerbach (pai do filósofo jovem hegeliano), a aquisição de linguagem por Kaspar vai indo em um crescente quando aumenta sua sociabilização. Das sensações e primeiras palavras aprendidas com o homem do porão, para as primeiras explicações na cidade e, até mesmo, aquisição de outras linguagens (desenho, por exemplo) e uma educação formal.

Assim, a lenda de Kaspar Hauser pode nos dar uma resposta possível para uma provocação de Norman Malcolm (1989, p. 17) direcionada a Baker e Hacker: “O problema *filosófico* acerca de “seguidores solitários de regra” pode ser a questão se alguém que cresceu em total isolamento dos outros seres humanos pode criar uma linguagem para seu próprio uso?”. Nisso, a vida de Kaspar, segunda a lenda, responde que não, indicando 17 anos praticamente alinguísticos, vivenciados apenas com sensações que posteriormente foram interpretadas.

Dessa forma, não podemos acreditar que seja dispensável a questão da presença de uma comunidade linguística. Como bem está escrito no *Zettel*, “o nosso jogo de linguagem só funciona, evidentemente, se prevalecer uma certa concordância, mas o conceito de concordância não entra no jogo de linguagem. Se a concordância fosse universal, o seu conceito poderia ser-nos completamente desconhecido” (Z, §430).

Eis aqui uma dupla impossibilidade: a de negar a comunidade linguística como dispensável (tal como colocam Baker e Hacker), mas também a de confirmar plenamente a comunicabilidade, mantendo apenas a ação linguística como base para todo o pensamento analítico. O paradoxo do *rule-following* pensado em sua fenomenologia sempre retorna ao ponto inicial.

Com isso, para sair do paradoxo do *rule-following*, devemos pensar na própria constituição lógico-relacional da linguagem. Ou seja, não devemos considerá-lo enquanto um tema pragmático, da ação linguística (tal como o princípio da comunicabilidade o coloca), mas sim um tema lógico, vinculado às relações entre linguagem e mundo, linguagem e realidade, pensamento e realidade.

Entra aqui, novamente, a questão do *psicologismo fraco*, utilizado pelo presente trabalho para aproximar Peirce de Wittgenstein e, com isso, ser mais um aliado na tarefa da construção de um caminho de coerência entre os dois (ou três, se preferir) momentos da letra wittgensteiniana. Como dissemos, quando estuda a questão do psicologismo na lógica, Susan Haack nota três posturas: o antipsicologismo (de Frege), o psicologismo forte (de Boole) e a posição intermediária do psicologismo fraco. Cada uma delas pode ser definida com uma posição:

(i) a lógica é descritiva em relação aos processos mentais (ela descreve como nós *pensamos*, ou talvez como nós *devemos* pensar); (ii) a lógica é prescritiva em relação aos processos mentais (ela prescreve como nós *deveríamos* pensar); (iii) a lógica não tem nada a ver com processos mentais; Pode-se chamar estas posições de *psicologismo forte*, *psicologismo fraco* e *antipsicologismo*, respectivamente. Exemplos: Kant sustentou algo como (i); Peirce, uma versão de (ii); Frege, (iii) (HAACK, 2002, p. 310).

Com isso, tínhamos afirmado que Peirce, estando entre Boole e Frege, proporciona um importante *framework* para a compreensão da totalidade dos conceitos

wittgensteinianos em coerência. E isso desemboca no parágrafo 292 das *Investigações*: “Não creia sempre que você lê suas palavras nos fatos; você os reproduz em palavras, segundo regras! Pois, na verdade, você precisaria aplicar a regra num caso especial, sem guia” (IF, §292).

Nesse parágrafo, há um ataque tanto ao antipsicologismo que, de certa maneira, implica um solipsismo lógico como em um psicologismo forte que levaria a um behaviorismo da linguagem. Wittgenstein nos coloca que não há antipsicologismo porque o domínio da linguagem é um domínio compartilhado através das regras dos jogos de linguagem e que não há psicologismo forte porque não há um ideal metafísico a ser seguido (uma guia), apenas as regras de interação.

É por essa exploração da interação pressuposta em um psicologismo fraco que encontramos o caminho de ligação entre Wittgenstein e Austin, entre o pensamento de Cambridge e o de Oxford. O jogo de linguagem dita as regras ou, como colocamos no nosso trabalho através do método analítico do jogo lógico, as configurações de uma dada linguagem. No entanto, essa linguagem só é posta em movimento pelo uso, pela interação, ou seja, pela performatividade. Performatividade essa que deve ser a direção metodológica para a nossa investigação dos *gêneros do discurso* (diferendos) para completarmos o projeto de composição de uma gramática.

4.6.2. Performativos em Austin: Fazendo coisas com palavras

Tal como mencionamos no começo da presente reflexão, “o ponto de partida da teoria clássica dos atos de fala é a seguinte convicção: a unidade mínima da comunicação humana não é nem a frase nem qualquer outra expressão. É a realização (*performance*) de alguns tipos de ato” (ARMENGAUD, 2006, p. 99). No entanto, qual é a base dessas *performances* linguísticas? Quais são os parâmetros desse tipo de ação na linguagem?

Assim, “a teoria dos atos de fala é um estudo sistemático da relação entre os signos e seus intérpretes. Trata-se de saber o que fazem o intérpretes-usuários, que atos eles realizam pelo uso de certos signos” (ARMENGAUD, 2006, p. 100). Austin divide em três grandes grupos de atos de fala: locucionários, ilocucionários e perlocucionários.

Quanto sentidos podem haver onde dizer algo é fazer algo, ou no dizer algo fazemos algo, ou mesmo *por* dizer algo fazemos algo. Nós, primeiro, distinguimos um grupo de coisas que nós fazemos ao dizer alguma coisa, que ao dizê-las nós realizamos um *ato locucionário*, que é, grosso modo, equivalente ao enunciar certa sentença com um determinado sentido e referência, que novamente é equivalente, grosso modo, a “significar” no sentido tradicional. Segundo, nós dissemos que também realizamos *atos ilocucionários* tais como informar, ordenar, emprender, etc., i.e. enunciados que possuem uma certa (convencional) força. Terceiro, nós podemos também realizar *atos*

perlocucionários: aquilo que nos traz ou conseguimos *por* dizer alguma coisa, tal como convencer, persuadir, dissuadir, e até mesmo, surpreender ou enganar. Aqui nós temos três, ou mesmo mais, sentidos ou dimensões diferentes do “uso de uma sentença” ou do “uso de uma linguagem” (e, claro, há outras também) (AUSTIN, 1975, p. 109-10).

No entanto, é errôneo achar que as sentenças performativas se limitam a esses verbos tradicionais que Austin passa boa parte de sua *magnus opus* analisando. Ora,

Austin argumenta que uma sentença como “O gato está sobre o capacho” que tem sido analisada como declarativa (...) e, portanto, passível de ser considerada verdadeira ou falsa, é de fato uma sentença “performativa”, que não pode ser considerada verdadeira ou falsa, mas apenas feliz ou outra coisa qualquer, dependendo das circunstâncias em que foi proferida” (RAJAGOPALAN, 2010, p. 26).

Com isso, Austin desenha a ideia de uma força performativa dentro da linguagem. Força essa que estaria no cerne de qualquer linguagem em plena articulação com as proposições que a compõe. Encontramos aqui a origem, o mecanismo, da articulação lyotardiana do jogo de linguagem através do diferendo.

No entanto, se Austin constatou tal força juntamente com o protagonismo dos atos de fala em uma concepção pragmática da linguagem, foi Searle que, de fato, cumpriu a ideia – implícita no pensamento austiniano – de sistematização desses performativos, tanto da sua força como de seus atos.

4.6.3. Performativos em Searle: Atos de Fala e sua taxonomia

Em *Speech Acts*, Searle define a força performativa (ou força ilocucionária) nos moldes de uma função, $F(p)$, “onde a variável F está para a força ilocucionária indicando dispositivos enquanto valores e p está para expressões para proposições”⁴⁶ (SEARLE, 1976, p. 31).

Assim, além de corroborar na participação da força ilocucionária enquanto parte do significado (SEARLE & VANDERVEKEN, 2009, p. 7), ele indica que, na fórmula $F(p)$ reside a ideia de uma lógica ilocucionária que poderia ser a base de uma gramática universal, tal como no sentido posto por Montague (1970).

Sendo que forças ilocucionárias e proposições são os dois componentes do significado das sentenças elementares, a linguagem ideal da gramática universal

⁴⁶ Searle (1976, p. 31) indica que $F(p)$ é uma fórmula geral onde F pode ser substituído por qualquer símbolo para designar um determinado tipo de ato ilocucionário, por exemplo: “ $\vdash(p)$ para asserções, $Pr(p)$ para promessas, $!(p)$ para pedidos, $W(p)$ para avisos, $?(p)$ para perguntas sim-não, assim por diante”. No presente trabalho, onde um dos objetivos é buscar a força ilocucionária (performativa) nos diferendos de jogos de linguagem comunicacionais, poderíamos chamar esse tipo de ato ilocucionário de comunicacional e colocá-lo sobre a fórmula $Cm(p)$.

deve conter constantes lógicas e operadores capazes de gerar nomes para todas as forças ilocucionárias possíveis de enunciados. Qualquer sentença em qualquer linguagem natural deve ser traduzida em sentenças da linguagem ideal da gramática universal e essas sentenças devem refletir a potencialidade ilocucionária das sentenças da língua natural. Até o presente momento, a gramática universal se preocupou mais com as proposições, mas também necessita incluir um relato das forças ilocucionárias (SEARLE & VANDERVEKEN, 2009, p. 8).

Ora, apesar de estarmos aqui bastante próximos da noção que desenvolvemos ao longo do presente trabalho – ou seja, de que a gramática é composta pelas proposições e suas regras (*parergon*/jogo de linguagem) e pela performatividade (*ergon*/diferendos) – devemos notar que a ideia da gramática de Montague é aplicada para o *Beweissystem* e não para o *Satzsystem*. Assim, Searle está pensando aqui nas línguas e não nos protocolos linguísticos, nas linguagens que os jogos de linguagem deixam mais evidente.

Dessa forma, a nossa análise dos performativos precisa realizar uma adaptação das ideias de Searle. Tal tarefa é possível porque, tal como Ranta (2006, p. 118) afirma, Wittgenstein concebeu um jogo de linguagem individual enquanto “uma unidade que possui um conjunto de regras que pode ser formalizada em um sistema fechado”.

Ranta coloca que esse sistema fechado (i.e. *satzsystem*) pode ser esquematizado tal como o *beweissystem* sendo, junto com as provas de incompletude de Gödel, os dois maiores desafios contra uma universalidade vertical (entre assuntos) e abrindo uma possibilidade para uma universalidade horizontal (entre linguagens).

Ao afirmar isso, Ranta busca a tradução possível entre jogos de linguagem. Tradução essa que é levada em um sentido usual e, com isso, diferente daquela posta enquanto possibilidade pelo presente trabalho – ou seja, a universalidade horizontal entre jogos de linguagem em sua estrutura proposicional indicada pelo método analítico do jogo lógico e seus *payoffs*. No entanto, isso não é assunto para a presente seção.

Sabendo que o *satzsystem* pode ser esquematizado tal como um *beweissystem* para as questões da performatividade, devemos então definir parâmetros para tal adaptação. Assim, sendo impossibilitados de apenas utilizar uma aplicação da taxonomia e da lógica ilocucionária construída por Searle para verificar a força ilocucionária dos jogos de linguagem comunicacionais, devemos nos inspirar na gênese delas: as 12 diferenças que tornam possível a classificação dos diferentes tipos de *F* em *F(p)* (SEARLE, 2002, p. 2-11). São elas:

1. Diferenças quanto ao propósito do (tipo de) ato;
2. Diferenças quanto à direção do ajuste entre as palavras e o mundo;
3. Diferenças quanto aos estados psicológicos expressos;

4. Diferenças quanto à força ou vigor com que o propósito ilocucionário é apresentado;
5. Diferenças quanto ao estatuto ou posição do falante e do ouvinte, no que isso concerne à força ilocucionária da emissão;
6. Diferenças quanto ao modo como a emissão se relaciona com os interesses do falante e do ouvinte;
7. Diferenças quanto às relações com o resto do discurso;
8. Diferenças quanto ao conteúdo proposicional determinadas pelos dispositivos indicadores da força ilocucionária;
9. Diferenças entre os atos que devem sempre ser atos de fala e os que podem, mas não precisam, ser realizados como atos de fala;
10. Diferenças entre os atos que requerem e os que não requerem insituições extralinguísticas para sua realização;
11. Diferenças entre os atos em que o verbo ilocucionário correspondente tem um uso performativo e aqueles em que isso não acontece;
12. Diferenças quanto ao estilo de realização do ato ilocucionário.

A primeira diferença se centra na questão do *propósito* que, nos termos da ação linguística posto pelo escopo pragmático, é “uma tentativa de levar o ouvinte a fazer algo. O propósito de uma descrição é ser uma representação (verdadeira ou falsa, precisa ou imprecisa) de como alguma coisa é. O propósito de uma promessa é assumir o falante a obrigação de fazer algo” (SEARLE, 2002, p. 3-4). Ou seja, dentro do escopo das diferenças, é o principal ponto de macrodefinição de classificação da performatividade de um ato linguístico.

Já a segunda diferença se concentra em como a performatividade de um ato de fala age na relação linguagem-mundo, mais especificamente na chamada *direção do ajuste*. “Algumas elocuições têm, como parte de seu propósito ilocucionário, fazer as palavras (mais precisamente, seu conteúdo proposicional) corresponder ao mundo; outras, fazer o mundo corresponder às palavras. As asserções estão na primeira categoria, as promessas e os pedidos, na segunda” (SEARLE, 2002, p. 4-5).

Por sua vez, a terceira diferença é a chamada *condição de sinceridade do ato*, ou seja, a condição psicológica de quem realiza o ato de fala. Searle (2002, p. 8) as classifica, basicamente, em três tipos, representados por letras maiúsculas: “B para *believe* (acreditar), W para *want* (querer), I para *intend* (ter a intenção, intentar)”.

A condição de sinceridade – junto com o propósito ilocucionário e a direção do ajuste – são as três dimensões cruciais para a taxonomia de Searle. Afinal, no limite, o propósito *diferencia*, o ajuste *coloca na realidade* – realidade aqui vista como a

interação entre linguagem e mundo tal como bem nos inspira Wittgenstein – e as condições de sinceridade *avaliam* um determinado ato de fala.

A quarta diferença se concentra na questão da *ênfase*. A ênfase se concentra na gradação da própria performatividade dentro de um determinado ato. “Sugerir” e “Insistir”, por exemplo, podem ter o mesmo propósito ilocucionário, como bem descreve Searle, mas um comprometimento diferente. É o mesmo caso entre “pedir” e “suplicar”, cuja própria imagem mental do ato implica performances diferentes (aqui podemos até pensar na distinção não só linguística, mas também física entre atos diferentes).

Já a quinta diferença se refere à *posicionalidade* do emissor. Na letra searliana, isso é bem definido pela distinção que “um general convida (ordena) um soldado a fazer algo” e “um soldado convida (sugere) um soldado a fazer algo”. Aqui entram não só questões de hierarquia, mas também de legitimidade social. Ela é diretamente relacionada com a décima diferença.

A sexta diferença é em relação ao *interesse*. Há aqui uma combinação binária entre falante e ouvinte: falamos coisas que é de interesse de ambos, de interesse de apenas um (só do falante ou só do ouvinte) ou mesmo que é do desinteresse de ambos. Apesar de Searle exemplificar a distinção com o par opositivo congratulação-condolência, a sexta diferença é bem mais múltipla do que isso, indicando dissimulações, hipocrisias e outros interesses que, normalmente, são muito presentes em atividades comunicacionais.

Por sua vez, a sétima diferença possui interesse no *contexto circundante* no ato de fala. Seu foco está nas ações linguísticas representadas por “expressões [que] servem para relacionar emissões com outras emissões e com o contexto circundante”, tal como uma objeção (SEARLE, 2002, p. 9).

A oitava diferença se centra na *temporalidade* do ato de fala. Temporalidade essa expressa tanto pela construção frasal (i.e. tempo verbal) como pelo conteúdo proposicional.

Já a nona diferença é acerca da *necessidade* de determinada ação linguística. Por exemplo, para pedir um prato de comida em um restaurante, você precisa pedi-lo ao garçom (ato necessário). No entanto, para separar camisas azuis de vermelhas, você não precisa enunciar “Essa é uma camisa azul” para separá-la, basta fazê-lo fisicamente (ato não-necessário).

A décima diferença é aquela que, tal como o próprio Searle (2002, p. 10) admite, “Austin fala algumas vezes como se julgasse que todos os atos ilocucionários são dessa espécie”. Ou seja, estamos falando da *institucionalização extralinguística*: certos atos de fala só podem ser ditos pelas pessoas que possuem autoridade para isso. É o famoso

caso que só pode dizer “Eu nomeio esse barco como *Queen Elizabeth*” quem tem a autoridade para isso. Searle, ao mesmo tempo que relativiza essa ideia austiniana, a expande em uma direção interessante:

Para que eu enuncie que está chovendo ou prometa vir vê-lo, só preciso obedecer às regras da linguagem. Nenhuma instituição extralinguística é necessária. Essa característica de certos atos de fala, a de requerer instituições extralinguísticas, deve ser distinguida da característica 5, a de que certos atos ilocucionários exigem que o falante, e possivelmente também o ouvinte, tenha um certo estatuto. As instituições extralinguísticas frequentemente conferem estatuto de uma maneira relevante para a força ilocucionária, mas nem todas as diferenças de estatuto derivam de instituições. Assim, um assaltante armado, por possuir um revólver, pode *ordenar* a suas vítimas – em oposição a pedir, rogar ou implorar – que levantem as mãos. Seu estatuto, porém, não deriva de uma posição numa instituição, mas da posse de uma arma (SEARLE, 2002, p. 10-1).

Searle, intencionalmente ou não, expande o conceito de instituição extralinguística para a ideia de *competência*, apenas implícita na quinta diferença (posicionalidade). Competência essa que, curiosamente, faz Austin ganhar respaldo em sua generalização. Afinal, só pode enunciar que está chovendo quem possui competência para isso (ou está na chuva ou está contando uma história chuvosa), o mesmo caso para as promessas.

No limite, a *competência* é acerca da capacidade do emissor de cumprir as *condições de êxito* de um ato ilocucionário, ponto central para a letra austiniana. Tal como bem afirma Austin (1975, p.116), “a não ser que um certo efeito seja obtido, o ato ilocucionário não será realizado de forma feliz, com sucesso. Isso não é dizer que o ato ilocucionário é conseguir certo efeito. Não se pode dizer que avisei uma audiência a não ser que ela escute o que eu disse e tome o que eu digo em determinado sentido”.

A décima primeira diferença se centra na *função verbal* dentro de um ato linguístico, ou seja, se o indicador de ação (i.e. o verbo) centra a capacidade performativa em si ou não. Exemplo: concluir possui essa capacidade (só podemos concluir algo ao enunciá-lo), mas gabar não (você não se gaba ao dizer “eu me gabo”).

Por fim, a décima segunda diferença é uma questão de *estilo*. Aqui, o ato de fala fica vinculado a condições como gírias (enunciar um determinado verbo e enunciar um similar composto por um palavrão possuem estilos diferentes, sendo atos de fala distintos), aspectos culturais e, até mesmo, características sonoras da fala como o sotaque.

Assim, podemos definir esse conjunto de diferenças pelas suas palavras-chave: propósito ilocucionário, direção do ajuste, condição de sinceridade, ênfase, posicionalidade, interesse, contexto circundante, temporalidade, necessidade,

institucionalização extralinguística (competência), função verbal e estilo. Elas serão a principal guia na presente tarefa de adaptação de uma análise *beweissistêmica* realizada por Searle para a análise *satzistêmica* pretendida pelo presente trabalho.

Após demarcar bem essas diferenças, podemos prosseguir na construção dos parâmetros próprios de avaliação dos performativos dentro de um jogo de linguagem comunicacional. Parâmetros esses que devem verificar a força ilocucionária própria de cada *gênero do discurso* (i.e. diferendo) que compõe o *ergon*.

4.6.4. Analisando os gêneros do discurso (ergon) enquanto performativos

A força performativa de um jogo de linguagem comunicacional não se concentra em uma única e determinada proposição por causa da sua característica de ser um *satzsystem en abyme* em seu *parergon*. Tal característica, analogamente, passa para o *ergon*, pois os jogos de linguagem comunicacionais mais complexos (assim não entram aqui linguagens primitivas tal como a do Jogo do Construtor) também são compostos por inúmeras sentenças e não por apenas uma.

Logo, a análise não pode se concentrar em um único ato de fala, tal como faz Searle, categorizando os atos de um *beweissystem* composto por uma língua natural. Nos jogos de linguagem comunicacionais, o que encontramos é algo que poderíamos chamar de redes de atos de fala. Redes essas que devem ser analisadas em sua multiplicidade com os critérios diferenciais postos pela letra searlina.

Assim, as palavras-chave se tornam índices de categorização dos *gêneros do discurso*, dos diferendos de um *ergon*. Podemos dizer, então, que a distinção entre diferendos de um mesmo jogo de linguagem está na avaliação dos diferenciais da sua performatividade. Determinar um diferendo em relação ao seu jogo de linguagem é, nada mais nada menos, do que analisar o seu modo de operação através dos índices diferenciais (i.e. palavras-chave) ilocucionários.

Dessa forma, para cada diferença posta por Searle, devemos traçar parâmetros de análise que levem em conta a multiplicidade sentencial de um diferendo. Além disso, não se pode esquecer que a composição desses *gêneros do discurso* tem que estar coerente ao campo comunicacional que, no limite, é a articulação última entre linguagem e mundo.

Determinamos aqui, então, 12 dimensões que compõem o diferendo e suas sentenças que, em sua multiplicidade, estão em disputa, como bem coloca Lyotard com a sua noção de agonismo da linguagem:

1. propósito ilocucionário
2. direção do ajuste

3. condição de sinceridade
4. ênfase
5. posicionalidade
6. interesse
7. contexto circundante
8. temporalidade
9. necessidade
10. institucionalização extralinguística (competência)
11. função verbal
12. estilo

Um *gênero do discurso* só pode ser considerado enquanto tal se estiver em referência a essas 12 dimensões. A não-demarkação de uma delas, por exemplo, poderá causar um campo de indiferenciação do *ergon* e com isso, por exemplo, escondendo nuances da ação linguística que podem ser importantes para uma melhor compreensão de uma determinada linguagem.

Com isso, se o estudo do *parergon* é um estudo lógico, o estudo do *ergon* é um estudo pragmático. Lógica e Pragmática não entram aqui enquanto concorrentes, mas sim enquanto parceiras analíticas na definição e no estudo de uma linguagem. Enquanto a primeira analisa os modos de recorte, a segunda analisa a ação possibilitada pelo recorte.

Através da operação de ambas, torna-se possível descrever a gramática de um determinado protocolo linguístico, dando um verdadeiro caráter de linguagem a tais atividades. Só com a compreensão da lógica do *parergon* e da pragmática do *ergon* poderemos esquematizar, tal como Wittgenstein teoriza em GF, §44, uma gramática que é o livro de contabilidade da linguagem, mostrando as transações efetivas da linguagem.

4.7 Especificidades e procedimentos metodológicos para o estudo do rádio e sua linguagem

No presente trabalho possuímos a seguinte questão: como o rádio se distingue dos demais sons do mundo, ou seja, como a linguagem radiofônica opera em seu recorte linguístico específico, sendo assim possível de ser (re)presentada, dentro da articulação entre mundo e linguagem.

Para responder a questão que nos motiva afirmamos, ao longo das páginas anteriores, que seria necessário estudar, refletir, analisar e identificar tanto o *parergon* (i.e. o jogo de linguagem) como o *ergon* (i.e. o diferendo) do rádio a fim de montar uma

gramática dessa linguagem, entendendo assim o seu funcionamento. No entanto, que tipo de material precisamos colocar à prova aqui?

Ora, para analisar *parergon* e *ergon*, há a necessidade de analisar aquilo que chamamos de *múltiplos*. No caso do rádio, o múltiplo é o próprio programa radiofônico, manifestação da articulação entre o recorte e a ação da linguagem do rádio.

Dessa forma, identificado o ponto de estudo para o presente trabalho, se faz necessário estipular as regras e procedimentos metodológicos para a composição do *corpus* de múltiplos, para a empreitada da construção da gramática do rádio, visando responder a questão acerca da linguagem radiofônica.

A coleta dos múltiplos operará em duas frentes: uma teórica e uma empírica. Na primeira, será analisado o arcabouço das reflexões teóricas sobre rádio, dando um destaque especial para a questão do rádio brasileiro e do rádio paulistano que serão as fontes de captação da frente empírica dos múltiplos.

Por sua vez, essa análise empírica do rádio possuirá dois tipos de coleta: uma de programas radiofônicos e outra de grades de programação. Para a primeira, foram gravados, em formato digital, 95 programas de rádio, veiculados por 34 emissoras AM e FM de São Paulo-SP (praticamente metade do *dial* paulistano), mais a *Voz do Brasil* que é veiculada por todas, durante o período 2011-2012. A tabela da página seguinte mostra os programas gravados. Os programas foram agrupados em cinco grupos temáticos: (1) jornalísticos, que são radiojornais, programas investigativos, entre outros; (2) humorísticos, que são programas que possuem o humor como principal finalidade; (3) musicais, que são programas destinados à veiculação de músicas; (4) esportivos, que são mesas redondas e transmissões de jogos; e (5) de variedades, que são outros programas realizados ao vivo com o propósito de “serviços” ou culturais.

Tipos/Horários	Madrugada (0h – 5h59)	Manhã (6h – 11h59)	Tarde (12h-17h59)	Noite (18h-23h59)
<u>Jornalísticos</u>	<i>A Caminho do Sol – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Primeiras Notícias – CBN FM</i> <i>Rádio Ao Vivo – Jovem Pan AM</i> <i>Alô Bom Dia – Globo AM</i> <i>Na Estrada – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Repórter Online (começo do dia) – Bandeirantes AM/FM</i>	<i>Eli Correa – Capital AM</i> <i>Jornal da Manhã – Jovem Pan AM</i> <i>Primeira Hora – Bandeirantes AM/FM</i> <i>O Pulo do Gato – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Manhã Bandeirantes – Bandeirantes AM/FM</i>	<i>Cobertura – Sul América FM</i> <i>Jornal em Três Tempos – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Repórter Bandeirantes – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Jornal Jovem Pan – Jovem Pan AM</i> <i>Jornal Nova Era – Boa Nova AM</i>	<i>Cobertura – BandNews FM</i> <i>Cobertura (feriado) – Sul América FM</i> <i>Hora da Verdade – Jovem Pan AM</i> <i>Jornal de Amanhã – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Voz do Brasil</i>
<u>Humorísticos</u>	-----	<i>A Hora do Mução – Mix FM</i> <i>Caféina – Metropolitana FM</i> <i>Energia na veia – Energia 97 FM</i> <i>Hora do Ronco – Band FM 96,1</i>	<i>Pânico – Jovem Pan FM</i> <i>Rádio Matraca – USP FM</i> <i>Transalouca – Transamérica FM</i>	<i>Café com Bobagem – Transcontinental FM</i> <i>Chupim – Metropolitana FM</i> <i>Era só o que faltava – Tropical FM</i> <i>Galera Gol – Transamérica FM</i> <i>Na Geral – Bandeirantes AM/FM</i>
<u>Musicais</u>	<i>Clube da Insônia - Transamérica FM</i> <i>Forró Nativa – Nativa FM</i> <i>Madrugada Classic Rock – Kiss FM</i> <i>Madrugada Tropical – Tropical FM</i> <i>Na Balada – Jovem Pan FM</i> <i>Programação – Transamérica FM</i>	<i>Cantinho Romântico – Transcontinental FM</i> <i>Canzoni D'Itália – Boa Nova AM</i> <i>Forró do Mano Novo – Imprensa FM</i> <i>Programação – Gazeta FM</i> <i>Programação – Mix FM</i>	<i>Festa da Trans – Transcontinental FM</i> <i>Forró da Tarde – Imprensa FM</i> <i>Mau Mau – 105 FM</i> <i>Programação – Tupi FM</i> <i>Programação – Vida FM</i>	<i>Adrenalina - Transamérica FM</i> <i>Disco Classics – Alpha FM</i> <i>Vale a Pena ter Saudade – Tupi FM</i> <i>Show do U2 – Oi FM</i> <i>Metronight – Metropolitana FM</i>
<u>Esportivos</u>	<i>Transmissão de F1 – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Transmissão de F1 - CBN</i> <i>Transmissão de F1 – Jovem Pan AM</i> <i>Transmissão de Futebol – Transamérica FM</i> <i>Debate Bola – Transamérica FM</i>	<i>Comentarista do Plantão - Jovem Pan AM</i> <i>Futebol (Domingo) – 105 FM</i> <i>Transmissão de Fórmula 1 – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Transmissão de Fórmula 1 - CBN</i> <i>Transmissão de Fórmula 1 - Jovem Pan AM</i>	<i>Esquenta – Transamérica FM</i> <i>Papo de Craque – Transamérica FM</i> <i>Pole Position – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Transmissão de Futebol – Transamérica FM</i> <i>Transmissão de Futebol – Globo AM</i>	<i>Quatro em Campo – CBN FM</i> <i>Esporte em Debate – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Estádio 97 – Energia 97 FM</i> <i>Show de Bola – Capital AM</i> <i>Transmissão de Futebol – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Transmissão de Futebol – Jovem Pan AM</i>
<u>Variedades</u>	<i>Globo Estrada – Globo AM</i> <i>Madrugada Animada – Tupi FM</i> <i>Sexo Sem Vergonha – Tupi AM</i> <i>Zibbia Gasparetto – Mundial AM/FM</i>	<i>Diálogos Médicos – Boa Nova AM</i> <i>Nova Consciência – Boa Nova AM</i> <i>Paulo Barboza – Capital AM</i> <i>Ronda da Cidade – Terra AM</i> <i>Manhã Total – Tupi AM</i>	<i>Antenados – Bandeirantes AM/FM</i> <i>Cícero Augusto – Capital AM</i> <i>Conexão CN – Canção Nova AM</i> <i>Fenômeno UFO – Boa Nova AM</i> <i>Programa da Cinthia – Capital AM</i> <i>Rádio Novela – Boa Nova AM</i>	<i>Culto – Sê tu uma Bênção FM</i> <i>Fim de Expediente- CBN FM</i> <i>Johnnie Walker com Gigantes – Mit FM</i> <i>Na Pegada- Metropolitana FM</i> <i>Show da Estrada – Terra AM</i> <i>Oráculo – Jovem Pan FM</i>
LEGENDA: Programa gravado em 2011 Programa gravado em 2012				

Para a segunda, foram coletadas grades de programações de todas emissoras AM e FM de São Paulo-SP (e arredores) do período 2011-2012⁴⁷. Todas as grades de programação possuem as seguintes características: (1) possuem programação completa das rádios durante a semana (segunda a domingo) com horários; (2) os programas possuem horários definidos e sinopses; e (3) apresentam informações complementares tais como os funcionários envolvidos na produção e apresentação do programa. Essa segunda coleta foi realizada através de informações oficiais prestadas pelas rádios.

Definido o *corpus* de múltiplos, só nos resta definir os vínculos de análise. Ou seja, aquilo que será do escopo da análise do *parergon* e o que será do escopo da análise do *ergon*.

Para a análise do jogo de linguagem do rádio (*parergon*), realizada no capítulo 5, será utilizado: (1) o arcabouço da reflexão teórica do rádio em termos “universais”; e (2) a análise do *corpus* composto pelos múltiplos individuais (i.e. programas radiofônicos) para realizar os objetivos manifestos na Introdução do presente trabalho⁴⁸.

Para a análise dos modelos de obras radiofônicas (*ergon*), realizada no capítulo 6, será utilizado: (1) o arcabouço da reflexão teórica do rádio em termos locais, no contexto brasileiro e paulistano; (2) a análise do *corpus* composto pelos múltiplos individuais (i.e. programas radiofônicos) para entender a performatividade de cada *gênero do discurso* (diferendo) do rádio; e (3) a análise do *corpus* composto pelos múltiplos em coletivo (i.e. grade de programação) para entender a validade de cada *gênero do discurso* (diferendo) do rádio e sua possível articulação dentro da gramática do rádio.

Conforme dissemos no início dessa empreitada analítica, será essa gramática a resposta para a pergunta acerca do que distingue a linguagem do rádio dos demais sons do mundo. Resposta essa que comprovará a principal hipótese do presente trabalho que o rádio é uma linguagem e deve ser visto enquanto tal e não como um mero aparelho.

⁴⁷ Lista de emissoras obtida nos sites <http://www.bastidoresdoradio.com> e <http://www.tudoradio.com>.

⁴⁸ A saber: (1) analisar a fala radiofônica transmitida nos programas sob a perspectiva linguística-estética; (2) buscar uma descrição detalhada da escritura manifesta na fala radiofônica; (3) indicar que os sintomas da manifestação dessa escritura são *parerga* e que a utilização desse conceito enriquece o ponto de vista analítico, estético e desconstrucionista aqui adotado; (4) constatar que esses *parerga* são constituintes necessários e indispensáveis na construção de uma legitimidade do rádio enquanto mídia, sendo representantes da suplementariedade e da *differáncia*; (5) visualizar que tais *parergas* são, na verdade, a manifestação do jogo de linguagem do rádio e que os modelos de obras radiofônicas (*ergon*) são apostas nesses jogos, aquilo que chamamos de diferendos; e (6) que esse jogo de linguagem pode ter suas regras descritas e que, junto com a descrição dos diferendos, possibilitam a construção de uma gramática do rádio.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

JOGO LÓGICO E A GRAMÁTICA DO RÁDIO

Analítica de um Jogo de Linguagem Comunicacional e seus Diferendos

Volume 2: Linguagem Radiofônica

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Área de Concentração Meios e Processos Audiovisuais, inserido na linha de pesquisa História, Teoria e Crítica, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do Título de Doutor em Meios e Processos Audiovisuais, sob a orientação da Prof^a Dr^a Rosana de Lima Soares.

São Paulo
2013

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

JOGO LÓGICO E A GRAMÁTICA DO RÁDIO

Analítica de um Jogo de Linguagem Comunicacional e seus Diferendos

Volume 2: Linguagem Radiofônica

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Área de Concentração Meios e Processos Audiovisuais, inserido na linha de pesquisa História, Teoria e Crítica, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do Título de Doutor em Meios e Processos Audiovisuais, sob a orientação da Profª Drª Rosana de Lima Soares.

São Paulo
2013

SUMÁRIO COMPLETO

INÍCIO DO PRIMEIRO VOLUME

Introdução

A pergunta pelo rádio	19
-----------------------	----

Capítulo 1

O Parergon	33
-------------------	-----------

1.1. Kant e o <i>parergon</i>	33
1.2. O projeto de Desconstrução de Jacques Derrida	36
1.3. A influência de Heidegger	40
1.4. Derrida e o <i>parergon</i>	44
1.5. A possibilidade de uma dupla virada linguística do <i>parergon</i>	47

Capítulo 2

Definindo a obra de arte (sonora)	49
--	-----------

2.1. Hegel, som e o jogo estético	49
2.2. Schopenhauer: Metafísica da música	52
2.3. Nietzsche: Wagner e o agonismo entre apolíneo e dionisíaco	54
2.4. Deleuze, combinatória de Leibniz e o outro jogo de linguagem	56
2.5. Kandinsky/Duchamp: Linguagem Pura ou Álgebra da Arte?	61
2.6. Antiessencialistas: A obra de arte na Filosofia Analítica	64
2.7. O <i>parergon</i> linguístico	67
2.8. A Estética radiofônica	70
2.9. Rudolf Arnheim: Arte de ouvir e o elogio à cegueira	70
2.10. Bertold Brecht e Marshall McLuhan: Diálogo e mediação	73
2.11. Pierre Schaeffer: A estética e a linguagem das artes-relé	77
2.12. R. Murray Schafer: A necessidade de metalinguagem	80
2.13. Samuel Beckett: O inominável, as palavras e o anti-rádio	82

Capítulo 3

A linguagem do <i>parergon</i>	88
---------------------------------------	-----------

3.1. O jogo de linguagem	88
3.2. Diferendo: a aposta linguística	95
3.3. Apostando no <i>ergon</i> com as regras do <i>parergon</i>	103

Capítulo 4

Desenhando as regras do jogo de linguagem (Jogo Lógico); Construindo os elementos do diferendo	105
---	------------

4.1. Teoria dos Jogos: Terminologias, Análise e Raciocínios	115
4.2. Lógica, Filosofia Analítica e o Jogo de Linguagem	134
4.3. Além de Hintikka: Por uma nova visão lógica acerca do jogo engendrado pelo jogo de linguagem	149
4.4. O jogo lógico: Construção de um método de análise	153
4.4.1. Jogo Lógico: Linguagem, Protocolos, <i>Satzsysteme</i> e Jogo de Linguagem	154
4.4.2. Jogo Lógico e os Jogadores	159
4.4.3. Jogo Lógico, Regras e a <i>Game Matrix</i>	169
4.4.4. Jogo Lógico e seus <i>payoffs</i> : As Patologias da Linguagem	173
4.4.4.1. Famílias do grupo classificatório por	

articulação de letra sentencial	174
4.4.4.2. Famílias do grupo classificatório por função de verdade	181
4.4.4.2.1 Tautologia	185
4.4.4.2.2 NOU Lógico	187
4.4.4.2.3 Implicação Conversa	189
4.4.4.2.4 Implicação Material	190
4.4.4.2.5 Disjunção	191
4.4.4.2.6 Negação de Q	193
4.4.4.2.7 Negação de P	194
4.4.4.2.8 Disjunção exclusiva	195
4.4.4.2.9 Bicondicional	197
4.4.4.2.10 Proposição P	198
4.4.4.2.11 Proposição Q	200
4.4.4.2.12 NEM Lógico	201
4.4.4.2.13 Não-implicação material	204
4.4.4.2.14 Não-implicação conversa	205
4.4.4.2.15 Conjunção	206
4.4.4.2.16 Contradição	207
4.4.4.2.17 A rede complexa dos <i>payoffs</i> do jogo lógico	212
4.4.4.3. O <i>payoff</i> $\emptyset$	219
4.4.4.4. A totalidade das regras do jogo lógico	222
4.5. Estudo de Caso: Jogo Lógico e Jogo de Linguagem nº 2	222
4.6. Os Elementos do Diferendo	230
4.6.1. Linguagem, Comunicabilidade e Psicologismo Fraco: Pragmática na Filosofia Analítica	233
4.6.2. Performativos em Austin: Fazendo coisas com palavras	237
4.6.3. Performativos em Searle: Atos de Fala e sua taxonomia	238
4.6.4. Analisando os <i>gêneros do discurso (ergon)</i> enquanto performativos	243
4.7. Especificidades e procedimentos metodológicos para o estudo do rádio e sua linguagem	244

INÍCIO DO SEGUNDO VOLUME

Capítulo 5

O paregon do Rádio e seu jogo de linguagem	259
5.1. Letras sentenciais do Rádio: os sistemas proposicionais	259
5.1.1. O <i>p</i> do Rádio: O sistema proposicional sonoro	265
5.1.2. O <i>q</i> do Rádio: O sistema proposicional auditivo	272
5.2. Ênfases comunicacionais do Rádio: o maquínico e o audível	278
5.2.1. O <i>pq</i> do Rádio: Montagem radiofônica	279
5.2.2. O <i>p~q</i> do Rádio: Plástica radiofônica	280
5.2.3. O <i>~pq</i> do Rádio: Escuta radiofônica	283
5.2.4. O <i>~p~q</i> do Rádio: Antirradiofônico	286
5.3. O jogo de linguagem do Rádio e suas 65 configurações	288
5.3.1. Rádio 1: Os livros “O que é Rádio?”	292
5.3.2. Rádio 2: Os manuais do Rádio	293
5.3.3. Rádio 3: Os trabalhos sobre a recepção no Rádio	294
5.3.4. Rádio 4: A visão ideológica do Rádio	295

5.3.5. Rádio 5: O silêncio radiofônico	296
5.3.6. Rádio 6: A repetição radiofônica	297
5.3.7. Rádio 7: A dedução radiofônica	298
5.3.8. Rádio 8: A emergência radiofônica	299
5.3.9. Rádio 9: As vibrações radiofônicas	300
5.3.10. Rádio 10: A narração radiofônica extemporânea	301
5.3.11. Rádio 11: O som ambiente radiofônico	303
5.3.12. Rádio 12: A fama radiofônica	304
5.3.13. Rádio 13: A gravação fanstasmagórica radiofônica	305
5.3.14. Rádio 14: A estática radiofônica	306
5.3.15. Rádio 15: A legenda radiofônica	306
5.3.16. Rádio 16: O panfleto radiofônico	307
5.3.17. Rádio 17: A interação extrema radiofônica	308
5.3.18. Rádio 18: A amplificação radiofônica	309
5.3.19. Rádio 19: O isolamento radiofônico	309
5.3.20. Rádio 20: A falta radiofônica	310
5.3.21. Rádio 21: A desatenção radiofônica	311
5.3.22. Rádio 22: A representação radiofônica	311
5.3.23. Rádio 23: O naufrágio radiofônico	312
5.3.24. Rádio 24: A exemplificação radiofônica	312
5.3.25. Rádio 25: O chiado radiofônico	313
5.3.26. Rádio 26: A falha radiofônica	313
5.3.27. Rádio 27: O <i>fandom</i> radiofônico	313
5.3.28. Rádio 28: O eco radiofônico	314
5.3.29. Rádio 29: O engano radiofônico	314
5.3.30. Rádio 30: A sensação radiofônica	315
5.3.31. Rádio 31: A intuição radiofônica	315
5.3.32. Rádio 32: A confusão radiofônica	316
5.3.33. Rádio 33: O museu radiofônico	316
5.3.34. Rádio 34: A potencialidade do emissor radiofônico	317
5.3.35. Rádio 35: A potencialidade do receptor radiofônico	318
5.3.36. Rádio 36: O discurso radiofônico	319
5.3.37. Rádio 37: O paraquedas radiofônico	320
5.3.38. Rádio 38: A produção radiofônica	320
5.3.39. Rádio 39: A babel radiofônica	321
5.3.40. Rádio 40: O <i>fading</i> radiofônico	321
5.3.41. Rádio 41: A interatividade total radiofônica	322
5.3.42. Rádio 42: A inadequação radiofônica	323
5.3.43. Rádio 43: A esquizofrenia radiofônica	324
5.3.44. Rádio 44: A imaginação radiofônica	324
5.3.45. Rádio 45: O esquecimento radiofônico	325
5.3.46. Rádio 46: A afasia radiofônica	325
5.3.47. Rádio 47: A dislexia radiofônica	325
5.3.48. Rádio 48: A formação discursiva radiofônica	326
5.3.49. Rádio 49: O didatismo radiofônico (jargão da emissão)	327
5.3.50. Rádio 50: O solipsismo do emissor radiofônico	330
5.3.51. Rádio 51: A deslegitimação do receptor radiofônico	332
5.3.52. Rádio 52: A assincronia radiofônica	333
5.3.53. Rádio 53: O jargão da recepção radiofônica	333
5.3.54. Rádio 54: A deslegitimação do emissor radiofônico	333

5.3.55. Rádio 55: A decupagem radiofônica (solipsismo da recepção)	334
5.3.56. Rádio 56: A proibição radiofônica	334
5.3.57. Rádio 57: A aplicação radiofônica	335
5.3.58. Rádio 58: O <i>offline</i> radiofônico	335
5.3.59. Rádio 59: O desencontro radiofônico	335
5.3.60. Rádio 60: A falácia radiofônica	336
5.3.61. Rádio 61: O <i>Godot</i> radiofônico	337
5.3.62. Rádio 62: O <i>nonsense</i> radiofônico	338
5.3.63. Rádio 63: O <i>non sequitur</i> radiofônico	338
5.3.64. Rádio 64: O erro radiofônico	339
5.3.65. Rádio 65: A impossibilidade <i>satzsistêmica</i>	339
5.4. <i>Parergon</i> radiofônico e o recorte do mundo	340

Capítulo 6

Apostando no Rádio – Dimensão do Diferendo 341

6.1. Panorama radiofônico da cidade de São Paulo no começo da segunda década do século XXI (2010-2012)	342
6.2. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo musical	359
6.2.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico musical	359
6.2.2. Música no Rádio: entre técnica e a linguagem, entre ritmo e a palavra	361
6.2.3. Tipos de programas do gênero radiofônico musical	368
6.2.4. A importância do gênero musical e seu futuro radiofônico	370
6.3. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo jornalístico	371
6.3.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico jornalístico	372
6.3.2. Radiojornalismo: Pragmática do Jornalismo na Pragmática do Rádio	373
6.3.3. Tipos de programas do gênero radiofônico jornalístico	378
6.3.3.1. Radiojornal	379
6.3.3.2. Comentário radiojornalístico	380
6.3.3.3. <i>Spots</i> jornalísticos	383
6.3.3.4. <i>Radio All-News</i>	384
6.3.3.5. Radiojornalismo e a prestação de serviços	384
6.3.3.6. <i>A Voz do Brasil</i>	385
6.3.4. Radiojornalismo e sua função sociorradiofônica	387
6.4. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo esportivo	388
6.4.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico esportivo	389
6.4.2. O “Rádio Esportivo”	390
6.4.3. Tipos de programas do gênero radiofônico esportivo	393
6.4.3.1. As notícias esportivas	393
6.4.3.2. Mesas redondas e o debate esportivo	393
6.4.3.3. As transmissões esportivas	393
6.4.4. Esporte, Rádio e Sociedade	395
6.5. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo de variedades	396
6.5.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico de variedades	397

6.5.2. <i>Talk Radio</i>	398
6.5.3. Tipos de programas do gênero radiofônico de variedades	405
6.3.3.1. <i>Talk Radio</i> cultural	405
6.3.3.2. <i>Talk Radio</i> popular	406
6.3.3.3. <i>Talk Radio</i> político	409
6.3.3.4. <i>Talk Radio</i> religioso	415
6.5.4. <i>Talk Radio</i> e sua fala	417
6.6. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo humorístico	418
6.6.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico humorístico	419
6.6.2. O Rádio que ri	419
6.6.3. Tipos de programas do gênero radiofônico humorístico	421
6.6.3.1. Debate humorístico e improviso	421
6.6.3.2. Imitação	422
6.6.3.3. <i>Spots</i> humorísticos	423
6.6.4. Humor e o Rádio	424
6.7. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo ficcional	424
6.7.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico ficcional	424
6.7.2. A lógica da Radioficção	425
6.7.3. Por um uso da ficção radiofônica	427
6.8. Gênero do discurso radiofônico: o diferendo publicitário	428
6.8.1. Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico publicitário	429
6.8.2. Publicidade e o Rádio	430
6.8.3. Tipos de programas do gênero radiofônico publicitário	432
6.8.3.1. <i>Spot</i> publicitário	432
6.8.3.2. <i>Jingle</i> publicitário	434
6.8.3.3. O <i>merchan</i> publicitário	435
6.8.3.4. Radiopublicidade e os produtos comerciais	436
6.8.3.5. Radiopublicidade e as informações governamentais	437
6.8.3.6. Radiopublicidade e os programas radiofônicos	438
6.8.3.7. Radiopublicidade e a veiculação de ideias	438
6.8.3.8. Radiopublicidade e as ideologias políticas	438
6.8.4. Rádio, Publicidade e seu futuro linguístico	441
6.9. Pragmática radiofônica e a Gramática do Rádio	441
Considerações Finais: Rádio e a <i>Familienähnlichkeit</i> midiática	443
I) À guisa de retomada: o caminho da Gramática do Rádio	443
II) Desdobramentos de uma Gramática Analítica de uma Prática Midiática	466
III) Isomorfismo, Incompletude e <i>Ersatzismo</i> : Movimentos Lógicos do Jogo de Linguagem	467
IV) Paradoxos Pragmáticos: <i>Double bind</i> e Predições	476
V) O Domínio Analítico da Linguagem Midiática	483
Bibliografia	494

CAPÍTULO 5: O *parergon* do Rádio e seu jogo de linguagem

Ponto de partida da investigação acerca de como o rádio se distingue dos demais sons do mundo, o estudo do jogo da linguagem radiofônica – que ocupa o *locus* do *parergon*, ou seja, o ponto operacional do recorte na relação linguagem-mundo – necessita o cumprimento de algumas etapas. São elas:

1. Identificação, dentro do cálculo proposicional provido pelo modelo comunicacional, das letras sentenciais do rádio;
2. Exploração de cada sistema proposicional implicado por cada letra sentencial do rádio considerando sua condição *satzsistêmica en abyme*;
3. Consolidação das interações proposicionais entre as letras sentenciais do rádio (por exemplo, no caso de duas letras sentenciais: pq , $p\sim q$, $\sim pq$ e $\sim p\sim q$);
4. Articulação do jogo da linguagem radiofônica em sua *game matrix*;
5. Identificação dos *payoffs* configuracionais;
6. Análise e descrição dos *payoffs* configuracionais;
7. Compreensão da totalidade do recorte promovido pela linguagem radiofônica através do seu jogo de linguagem.

Após a realização dessas 7 etapas, teremos a esquematização do *parergon* radiofônico, podendo prosseguir, visando a consolidação da Gramática do Rádio, para a análise dos diferendos, ou seja, os *gêneros do discurso* que compõem o *ergon* radiofônico, no próximo capítulo.

Eis aqui a tarefa de entender as proposições radiofônicas e seu sentido dentro do cálculo efetuado entre linguagem e o mundo (já que o uso dessas proposições é analisado dentro da dimensão performativa do *ergon*). Tal como bem escreve Wittgenstein:

O papel de uma sentença no cálculo é seu sentido (...).
O sentido de uma proposição não é um espírito.
É apenas em uma linguagem que algo é uma proposição. Entender uma proposição é entender uma linguagem.
Uma proposição é um signo em um sistema de signos. É *uma* combinação de signos entre muitas possíveis e em oposição a outras possíveis. Como se fosse *uma* posição de um indicador em oposição a outras possíveis (GF, 84).

5.1 Letras sentenciais do Rádio: os sistemas proposicionais

Para desvelar as letras sentenciais do Rádio, precisamos retomar a ideia de equalização do modelo comunicacional com o cálculo proposicional. Ora, como

mencionamos anteriormente, a proposta de Umberto Eco de atualização do modelo comunicacional de Shannon e Weaver é feito a partir de uma dimensão pragmática da linguagem, sendo coerente com os propósitos da Filosofia Analítica e bastante simples:

Fonte: ECO, 2007, p. 48

Só que, na nossa adaptação desse modelo ao espaço lógico das letras sentenciais, apresentamos o modelo de Eco de uma nova maneira, ou seja, através da sua vinculação funcional dentro do escopo comunicacional:

Com isso, foi possível dividir em quatro grandes grupos: funções do emissor, funções do receptor, interação comunicacional entre emissor e receptor, e comum externo à relação comunicacional. De um mero caminho telegráfico, tal como é visto por Shannon, Eco desenha funções que possuem semelhanças entre si e traçam um multifacetado caminho de interação.

Relembrando, as funções do emissor são: Fonte e Transmissor. São as atividades de pontapé da ação comunicacional. Vincula a questão do recorte do mundo (i.e. fonte) e o motor desse recorte (i.e. transmissor).

Já as funções do receptor são: Receptor, Fonte e Sistema Formal, Receptor Semântico e Significação. São todas as funções de consolidação do recorte do mundo, tendo um análogo ao transmissor (i.e. receptor), uma ressignificação do recorte (i.e. fonte) diante da pluralidade de possibilidades (i.e. sistema formal) onde apenas uma será escolhida (i.e. significação) pelo motor do receptor (i.e. receptor semântico).

Por sua vez, as funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são: Código de Emissão, *Medium* e Código de Recepção. É a pura intersecção da comunicação onde as duas formas de consolidação enunciativa (i.e código de emissão e código de recepção) se consolidam em um determinado meio (i.e. *medium*).

E, por fim, as funções do comum externo à relação comunicacional são: Aparatos Retóricos, Aparatos Ideológicos, Ruído Físico, Circunstância e Ruído Semântico. São todas as situações do espaço e do tempo linguísticos que são externos ao processo comunicacional, mas também fazem parte dele. É o pedaço do *beweissystem* dentro do *satzsystem* que é o jogo de linguagem.

Assim, tal como mencionamos anteriormente, é fácil notar que as quatro funções são proposições feitas de proposições que compõem um dado jogo de linguagem. Novamente, é interessante avisar que devemos tomar cuidado ao afirmar que essa existência de *satzsysteme en abyme* montaria um conjunto de proposições. O que é formado aqui não é um conjunto, mas sim um sistema. O aviso aqui se faz necessário graças as críticas, ao longo do pensamento wittgensteiniano, à falácia que seria a Teoria dos Conjuntos.

Ora, vendo isso, é fácil associar essas quatro funções ao espaço lógico delimitado pelas letras sentenciais. Indicando que p é do Emissor e q é do Receptor, encontramos a seguinte configuração via diagrama de Venn:

Assim, as funções do emissor são $p \sim q$. As funções do receptor são $\sim pq$. As funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são pq . Por fim, as funções do comum externo à relação comunicacional são $\sim p \sim q$.

E como podemos adaptar isso ao Rádio?

Ora, uma adaptação possível é encontrada em Iara Bittante de Oliveira, pesquisadora fonoaudiológica especializada em rádio e em fonoplastia, que coloca o caminho

E[missor] - meio de comunicação-rádio – R[ceptor].

E: transmite ideias e emoções somente pela voz e fala.

R: dispõe somente do canal auditivo para interpretar a mensagem.

Como vemos, todos os recursos disponíveis (visual, auditivo e contextual) num circuito convencional de comunicação são reduzidos, neste caso, para os auditivos. A partir daí torna-se mais fácil para um radialista avaliar o quanto é importante utilizar, da melhor maneira possível, os recursos vocais e de fala de que dispõe, de modo a compensar as limitações que o meio (rádio) lhe impõe na transmissão de suas mensagens (OLIVEIRA, 1988, p. 35).

Sistematização semelhante encontramos em Ortriwano (1985, p. 78-83) quando analisa a estrutura radiofônica através das seguintes características: linguagem oral, penetração, mobilidade do emissor e do receptor, baixo custo, imediatismo, instantaneidade, sensorialidade (diálogo mental) e autonomia. Além disso, há a consideração que a mensagem radiofônica se dá em quatro níveis: meio (presença x ausência), componentes da mensagem (sons – palavras, músicas, efeitos sonoros –,

ideias, realidades, emoções), ouvido (capacidade de audição) e receptor. Neste último, Ortriwano usa a divisão clássica de Abraham Moles:

- a) *Ambiental*: quando o ouvinte deseja que o rádio lhe proporcione um “pano de fundo”, seja através de música ou de palavras;
- b) *Companhia*: o ouvinte presta uma atenção marginal interrompida pelo desenvolvimento de alguma atividade paralela.
- c) *Atenção Concentrada*: supõe que o ouvinte, mesmo exercendo outras atividades paralelas, aumenta o volume do receptor, concentrando a atenção na mensagem que lhe interessa;
- d) *Seleção Intencional*: é a seleção de um programa concreto por parte do ouvinte (ORTRIWANO, 1985, p. 82).

Por sua vez, Porchat (1986) e Ferraretto (2000), em seus respectivos trabalhos, preferem uma abordagem mais “linguística”, tratando o caminho Emissor-Receptor (descrito por Oliveira) e seus efeitos básicos (descritos por Ortriwano) como se fossem um mecanismo de linguagem pleno:

Rádio é só audição.

Contar apenas com audição significa que o som deverá suprir a falta da imagem. Isto demanda uma linguagem mais do que clara, uma linguagem *nítida*, inconfundível, para que o ouvinte “veja” através das palavras.

Um único sentido (a audição) tende a cansar e desconcentrar. Só uma linguagem *simples*, que seja facilmente entendida, e ao mesmo tempo *rica* de variações, conseguirá manter o ouvinte interessado.

A audição é passageira. Não se pode voltar atrás para ouvir uma infirmação que não se entendeu. Muitas vezes liga-se o aparelho no meio de uma reportagem. Novamente surge a imposição de uma linguagem nítida e também *repetitiva*, com relação às ideias básicas de uma informação. É preciso saber quando e como repetir, para não cansar o ouvinte.

O som do rádio nem sempre é uma opção daquele que ouve. Ele pode chegar aos ouvidos contra a vontade daquele que passa a escutá-lo. A pessoa não oferece resistência, mas também não se dispõe a prestar atenção. Será preciso vencer o ouvinte através de uma linguagem *forte*, incisiva, convincente, sem apelar para a pieguice nem para o sensacionalismo. Esta não-opção do ouvinte o dispensa de raciocionar. Sua atenção superficial exige que o profissional se desdobre a fim de enviar o raciocínio pronto acerca do assunto que está desenvolvendo.

A audição acontece durante outras atividades. Ninguém cruza os braços para escutar o programa. Eis um outro motivo para a linguagem fácil e objetiva.

A não-opção do ouvinte e a audição durante o desempenho de outra atividade exigem que o rádio seja dinâmico. Centenas de informações são veiculadas; para não cair na monotonia, é preciso mudar a pessoa que fala; vinhetas e passagens musicais são introduzidas, sem falar nos comerciais que mantém a emissora. Logo, o tempo, no rádio, é um ditador e a *síntese*, rigorosamente exigida.

A linguagem sintética não é incompatível com a repetitiva. Cortaremos o supérfluo e repetiremos o que for básico à compreensão.

O locutor não vê o ouvinte e o ouvinte não vê o locutor (...). Identificado [o ouvinte], é preciso [ao locutor] colocar-se permanentemente na sua pessoa,

reagindo por ele, dirigindo-se a ele, imaginando seus anseios e sua maneira de pensar, para, mesmo distante, uma aproximação. É a função *invocativa* da nossa linguagem [do rádio].

Finalmente, se a comunicação no rádio conta apenas com a audição, teremos sempre que nos preocupar em transmitir uma linguagem, tanto quanto possível, *agradável aos ouvidos* (PORCHAT, 1986, p. 89-90).

A ausência de contato visual leva a uma série de alternativas sonoras para a codificação da mensagem. Resulta daí que a base para recepção seja o sentido da audição como, em nível menor – por não ser o único elemento presente –, a fala é a base da transmissão.

A linguagem radiofônica engloba o uso da voz humana, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio, que atuam isoladamente ou combinados entre si de diversas formas. Cada um destes elementos contribui, com características próprias, para o todo da mensagem. Os três últimos trabalham em grande parte o inconsciente do ouvinte, enquanto o discurso oral visa ao consciente. A trilha sonora pode acentuar ou reduzir determinados aspectos dramáticos contidos na voz do comunicador, ressaltados, por vezes, pelo silêncio. Neste quadro, o efeito compensa a ausência da imagem, reproduzindo sons próprios de elementos que servem como pano de fundo, de um trovão em meio a um tempestade aos trinos de pássaros para representar o início de uma manhã de primavera (FERRARETTO, 2000, p. 26).

Essas quatro visões acerca do modelo comunicacional do rádio relatadas aqui recaem em algumas concepções que são diametralmente opostas à linha adotada pelo presente trabalho. Na visão fonoaudiológica de Oliveira, apenas a voz é considerada dentro do circuito comunicacional do rádio. Já na estrutura de Ortriwano, por sua vez, há uma abordagem mais sociológica do rádio, analisando elementos de interação social, deixando a linguagem como se fosse um adendo.

Linguagem essa que, para Porchat em seu manual, se torna quase que análoga a um uso do português em um meio comandado por um sentido depreciado (a audição). Por fim, Ferraretto se coloca enquanto um ponto de contato entre Ortriwano e Porchat, fazendo considerações socio-psicológicas de um uso da linguagem corrente.

Ora, esses quatro modelos estão mais para as ideias aparelhocentristas que criticamos em nossa introdução, colocando o rádio enquanto um uso da linguagem determinado por um meio e não, tal como o presente trabalho busca afirmar, enquanto uma linguagem em si. Linguagem essa que pode ser autônoma ao aparelho graças à sua (re)apresentação.

Além disso, é preocupante aqui as constantes menções a atividades sensoriais visuais. Ora, o rádio é baseado em som e audição, devendo ser interpretados enquanto tais e não como simulacros das imagens e da visão.

Dessa forma, as dimensões proposicionais demarcadas pelas letras sentenciais do jogo de linguagem do rádio devem respeitar tal característica radiofônica e não utilizar muletas de outras linguagens. Assim, não devemos equiparar o rádio nem ao

espaço lógico demarcado pelas línguas naturais nem a outras linguagens comunicacionais.

Assim, encontramos na dimensão do emissor, a letra sentencial *p*, a questão de um sistema proposicional sonoro. Como veremos nas próximas páginas, esse sistema proposicional não é meramente a fala ou o domínio dos sons, mas sim o som sendo captado e transmitido (e, por vezes, produzido) por mecanismos técnicos.

Já na dimensão do receptor, a letra sentencial *q*, há a questão de um sistema proposicional auditivo. Como veremos, não podemos nem considerar que a audição é “colada” à emissão sonora, muito menos que é qualquer recepção de som que pode ser considerada constituinte do jogo de linguagem do rádio. Afinal, como debateremos, é a audição humana que faz o reconhecimento do rádio enquanto tal.

5.1.1 O *p* do Rádio: O sistema proposicional sonoro

Dentro do amplo campo da Linguística, Hjelmslev é um dos teóricos que possui o crédito de trabalhar o som, em si, dando-lhe igual importância ao campo usualmente denominado de significado. Na sua teoria de uma função semiótica que reside na interação entre *expressão* e *conteúdo*, o som é o exemplo máximo da expressão:

A função semiótica é, em si mesma, uma solidariedade: expressão e conteúdo são solidários e um pressupõe o outro. Uma expressão só é expressão porque é a expressão de um conteúdo, e um conteúdo só é conteúdo porque é conteúdo de uma expressão. Do mesmo modo, é impossível existir (a menos que sejam isolados artificialmente) um conteúdo sem expressão e uma expressão sem conteúdo. Se se pensa sem falar, o pensamento não é um conteúdo linguístico e não é o funtivo de uma função semiótica. Se se fala sem pensar, produzindo série de sons sem que aquele que os ouve possa atribuir-lhes um conteúdo, isso será um abracadabra e não uma expressão linguística, e tampouco será o funtivo de uma função semiótica (HJELMSLEV, 2006, p. 54).

Tal distinção feita por Hjelmslev nos serve para atentar aos perigos de sobrepor a audição do som à produção do som. Há uma *substância da expressão*, manifesta pelo som, que o caracteriza tanto como uma dimensão linguística própria como uma possibilidade de se tornar, em si, um sistema proposicional, tal como aquele que estamos construindo para a letra sentencial *p* do jogo de linguagem radiofônico.

A definição do que é um som possui duas vertentes. A primeira, mais comum nos estudos comunicacionais, é aquela que define o som como “o resultado da percepção auditiva de variações oscilantes de algum corpo físico, normalmente através do ar” (RODRIGUEZ, 2006, p. 54). Já a segunda, mais comum nos estudos de engenharia do som, diz que o “som é uma alteração na pressão, no deslocamento de partículas ou na velocidade das partículas que é propagado por um meio elástico ou pela

sobreposição de tais alterações propagadas (...) Dessas definições podemos ver que o som é produzido quando o ar ou outro meio é posto em movimento por qualquer meio” (OLSON, 1967, p. 3).

A primeira, que podemos chamar de *perceptiva*, apesar de resultar da teorização hjelmsleviana, é alvo de má compreensão ao impedir a distinção da *substância da expressão* nos trabalhos audiovisuais, ou seja, da separação plena entre objeto sonoro – definido como “qualquer som que isolamos fisicamente ou com instrumentos conceituais, delimitando-o de forma precisa para que seja possível estudá-lo” (RODRIGUEZ, 2006, p. 56) – e ente acústico – definido como “qualquer forma sonora que, tendo sido separada de sua fonte original, é reconhecida pelo receptor como uma fonte sonora concreta situada em algum lugar de um espaço sonoro” (RODRIGUEZ, 2006, p. 57). Ou seja, em termos linguísticos, a *substância do conteúdo* acaba por se sobrepor à *substância da expressão*.

Já a segunda, que podemos chamar de *física*, é aquela mais adequada para o estudo da *substância da expressão*. É a partir dela que iremos desenvolver a reflexão da presente seção, buscando a consolidação de um sistema proposicional sonoro dentro do *satzsystem en abyme* que é o jogo de linguagem do Rádio.

Retomando, tais vibrações do som, que são as ondas sonoras, são ondas mecânicas sinusoidais, ou seja, dotadas de um movimento harmônico simples, mas que demandam um meio para propagarem. Por causa dessa característica, elas podem ser definidas de acordo com sua frequência, amplitude, pressão, comprimento de onda, número de onda, intensidade, velocidade e direção. Para entendê-las melhor, vamos começar com o desenho tradicional de uma onda sonora, que mostra em si, os seus principais definidores.

Toda onda sonora possui, em sua propagação, uma amplitude – que nada mais é que o movimento oscilatório que dá origem a ela, no caso, a oscilação da pressão atmosférica – e um comprimento de onda que é a totalidade do seu movimento oscilatório. Cada comprimento de onda compreende um ciclo (sendo normalmente medido pelos seus máximos) e o período é o tempo que esse ciclo demora para acontecer. A frequência é, por sua vez, o número de ciclos por segundo.

Frequência e ciclo estão relacionados com a questão temporal da propagação da onda sonora. Já o número de onda, por sua vez, é a quantidade de comprimentos de onda que percorrem cada unidade de distância, sendo assim relacionada com a questão espacial da propagação da onda sonora, tal como a direção e a velocidade. Essas duas últimas formam o vetor de velocidade quando o número de onda e a direção formam o vetor de onda.

Por fim, resta a questão da intensidade e da pressão do som, ambas relacionadas com a questão da potência sonora. A potência sonora é a medida da energia sônica por unidade do tempo que uma determinada fonte sonora produz. Aquilo que chamamos de intensidade sonora – ordinariamente conhecida como volume – é apenas a irradiação da potência sonora em uma determinada área. Por fim, a pressão sonora é a consequência dessa potência sonora, que implica a alteração da pressão do meio, representada pela amplitude.

Pressão, frequência e amplitude são os três definidores mais importantes aqui. Medida em *Pascal* (Pa), a pressão do som é aquela que é capaz de ser medida por um microfone e que demarca não só uma medida para a amplitude do som, mas também o indicativo do menor som possível de ser ouvido por um humano, que é aquele com $20\mu\text{Pa}$ em uma frequência de 1kHz (a frequência é medida em *Hertz*, Hz, que significa 1 ciclo por segundo. Os sons que os humanos podem ouvir estão entre 20Hz e 20kHz). Tal limite de $20\mu\text{Pa}$ em 1kHz é considerado o 0 decibel (Db), base logarítmica que indica o nível de pressão do som que, para humanos, pode causar em danos auditivos quando chega na faixa dos 85 a 120Db.

No entanto, em uma dimensão sonora do rádio, não é apenas a onda sonora que faz parte da *substância de expressão* daquilo que podemos chamar de *som radiofônico*. O som radiofônico, na configuração apresentada na origem do Rádio, é composto por um caminho lógico que pode ser definido assim: onda sonora da fonte sonora causal – sinal elétrico proveniente da transdução acústica-elétrica – sinal analógico resultante da transdução elétrica-eletromagnética – ondas eletromagnéticas (ondas de rádio) – recepção das ondas de rádio – sinal elétrico resultante da transdução eletromagnética-elétrica – onda sonora da fonte sonora consequente resultante da transdução elétrica-

acústica. Nos tempos atuais, os mecanismos analógicos e eletromagnéticos são substituídos por mecanismos digitais baseados em circuitos eletrônicos binários.

Eis aqui uma dimensão maquínica do som radiofônico que não se baseia apenas no fenômeno físico das ondas sonoras, mas também em um maquinário que, de certa maneira, influencia no todo do sistema proposicional. Aqui quatro máquinas se distinguem: microfone, suporte, transmissor (antena) e alto-falante.

O microfone é considerado o símbolo do profissional do rádio e, também, o mecanismo que permite a codificação das ondas sonoras rumo à construção do som radiofônico.

A missão dos microfones é a de transformar energia sonora ou acústica em energia elétrica. A energia elétrica a que nos referimos nos permite, por meio de amplificadores, elevá-la a tal nível que resulta possível não apenas modular transmissões de grande potência, mas também com fins públicos, seja para retransmissão de programas, discursos em salões ou ao ar livre (SUSMANSCKY, 1958a, p.270).

O sistema de captação de ondas sonoras pode variar entre diferentes tipos de microfone. Primeiramente, a captação do microfone possui uma direcionalidade que pode ser omnidirecional (cujo padrão polar de captação seria 360° com perfeição) ou unidirecional (cujo padrão pode dar ênfase em uma determinada parte angular entre 0° e 360°).

Em seguida, há a questão do tipo de processo de transdução acústica-elétrica utilizado por determinado microfone. O mais comum é o chamado microfone dinâmico que funciona por indução eletromagnética sendo a contrapartida do alto-falante dinâmico.

Um dos primeiros tipos de microfones com o qual se deu um enorme salto em direção à fidelidade deles foi com o advento dos microfones do tipo eletrodinâmico. Estes trabalham de uma maneira similar ao princípio de funcionamento dos alto-falantes do mesmo tipo, ou seja, trata-se de um microfone que possui um campo magnético muito potente e neste campo magnético se coloca uma bobina que pode vibrar livremente pela ação das vibrações que produz a membrana fixada rigidamente àquela. Logicamente se vê que se a bobina exposta a um campo magnético vibra, nesta se induzirá uma força eletromagnética de uma frequência igual àquela que havia provocado a vibração da membrana (SUSMANSCKY, 1958b, p. 10-1).

Para conseguir a fidelidade de reprodução, o microfone dinâmico (e, por consequência, o alto-falante dinâmico) possui alta fidelidade de reprodução por mecanismos de compensação para conseguir captar mesmo as ressonâncias que estão fora do espectro audível. O diagrama a seguir mostra o posicionamento e o

funcionamento do microfone dinâmico (no reverso do funcionamento e com leves mudanças materiais, ele se torna um alto-falante):

Outro tipo de microfone, que revolucionou e continua um padrão no mundo do radialismo, é o chamado microfone de cinta, desenvolvido por Olson para RCA no final dos anos 1920. Com funcionamento semelhante ao dinâmico, o microfone de cinta

está formado por um ímã especialmente potente e entre seus pólos foi colocado uma cinta extremamente fina e esticada. É fácil imaginar que quando a cinta vibra por causa da ação de uma onda sonora, esta produzirá linhas de força magnéticas, o que significa que nesta cinta se induzirá uma força eletromagnética da mesma frequência daquela que origina a vibração da cinta. Nesta tensão, se aplica um transformador elevador de tensão em um circuito em grade ou de uma válvula amplificado de tensão (SUSMANSCKY, 1958b, p. 12-3).

Os microfones de cinta – sendo que o diagrama a seguir mostra o seu posicionamento e o funcionamento (no reverso do funcionamento e com leves mudanças materiais, ele se torna um alto-falante) – são, normalmente, bidirecionais com ênfase tanto na posição 0° como na 360° (mas, ao contrário do omnidirecional não possuem captação no 90° nem no 180°). Isso acontece porque eles trabalham com o gradiente de pressão sonora, enquanto os microfones omnidirecionais utilizam apenas a pressão sonora. Por sua vez, os microfones cardióides combinam tanto o gradiente de

pressão como a pressão sonora para poder construir sua direcionalidade (RAYBURN, 2012, p. 67).

Já na questão do suporte, as técnicas mudaram ao longo do tempo, indo do analógico ao digital, mas sua importância se tornou crescente atualmente. Nos primeiros tempos do rádio, apenas falado e ao vivo, não havia a necessidade de consolidação do som em algum suporte: era apenas falar no microfone (acústico-elétrico) e o sinal elétrico ser mandado pelas ondas do rádio para chegar em algum rádio-receptor cujo alto-falante faria a transdução inversa (elétrico-acústico).

No entanto, com a gravação de materiais (reportagens, músicas, vinhetas), o suporte se tornou uma necessidade, seja ele de lavra mecânica (discos de vinil), magnética (fitas) ou do advento de arquivos codificados digitalmente (WAV, MP3, entre outros). Assim, o suporte não só se torna fonte sonora causal no som radiofônico, seja enquanto elemento (música, por exemplo) seja enquanto alternativa ao “ao vivo” (i.e. programas gravados), mas também um registro necessário dele (tal como o *replay* dos gols do jogo de futebol em uma transmissão esportiva, por exemplo).

Isso se torna claro ao notar que os atuais softwares sonoros buscam dar conta de serem uma DAW, *digital audio workstation*, ou seja, capazes de captar, editar e codificar para transmissão uma determinada onda sonora. A essência da DAW não é

tratar o som radiofônico enquanto efêmero, mas sim enquanto palpável e digno de manutenção. Isso só se tornou possível com essa escalada do suporte.

Por fim, entramos no mundo da transmissão, a transformação dos sinais elétricos (que são ondas sonoras em potencial) em ondas eletromagnéticas (ondas de rádio) ou códigos digitais visando a sua transmissão e a execução do caminho reverso, ou seja, produzindo ondas sonoras no fim do processo.

As ondas de rádio, ao contrário das ondas sonoras, podem se propagar no vácuo. A sua transmissão para fins da radiodifusão utiliza dois componentes ondulatórios já mencionados: a frequência e a amplitude. O sistema de transmissão é simples: usando uma onda portadora, se transmite uma “informação” ao modular a frequência ou a amplitude desta onda.

Ou seja, na transmissão AM, a onda portadora modula sua amplitude para representar a amplitude do sinal a ser transmitido, mas mantém a sua frequência e a sua fase (um ponto temporal dentro do ciclo). Assim, a forma de seu reconhecimento é através da sua frequência (transmitida em ondas médias), ou seja, no caso da rádio AM, o próprio “número” da rádio. Aqui, é a amplitude da onda de rádio que é transformada pelo diodo em onda sonora.

Já na transmissão FM, a onda portadora modula sua frequência para representar a frequência do sinal a ser transmitido, mas mantém a sua amplitude e fase. Assim, o receptor precisa transformar as variações de frequência em ondas sonoras. Ao contrário da Rádio AM, o FM trabalha com uma faixa de frequências e não uma única frequência. Esse procedimento produz uma melhor fidelidade de som e, normalmente, utiliza ondas VHF (medidas em MHz, em contraste dos KHz das ondas médias) para sua transmissão.

O mecanismo de modulação AM-FM da onda portadora do sinal a ser transmitido, descrito aqui, é visto, de maneira diagramática, a seguir:

Com isso, falamos aqui de todos os componentes da *substância da expressão* do som radiofônico. No geral, as proposições geradas pelo som radiofônico são bem definidas por Ferraretto (2000, p. 26) – ou seja, “a linguagem radiofônica engloba o uso da voz humana, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio, que atuam isoladamente ou combinados entre si de diversas formas” –, mas não vemos tal sistema proposicional como uma atitude *naïve* seja em relação a um predomínio da audição ou seja em relação a uma subordinação à língua natural (i.e. *Beweissystem*).

O som radiofônico descrito aqui é um *satzsystem* (*en abyme* como podemos ver, por exemplo, pela própria questão do suporte e das inúmeras posicionalidades que as ondas sonoras podem ocupar) e pode se assentar em qualquer *beweissystem*. A língua falada pelo rádio não é um existencial do som radiofônico. A existencialidade do som radiofônico, ocupante do sistema proposicional sonoro do rádio (o *p* do Rádio), se concentra em um caráter maquínico, seja pela mecânica de suas ondas seja pelas máquinas que o tornam possível.

5.1.2 O *q* do Rádio: O sistema proposicional auditivo

Ora, se encontramos na dimensão do emissor, a questão de um sistema proposicional sonoro, há na dimensão do receptor, a letra sentencial *q*, a questão de um sistema proposicional auditivo. E essa audição não representa uma mera recepção de som.

A ideia defendida pela presente seção é que é a audição humana que faz o reconhecimento do rádio enquanto uma linguagem. Máquinas não conseguiriam identificar, especialmente as imitações (re)presentacionais, a linguagem radiofônica até

por causa da mescla entre *satzsystem* sonoro e *beweissystem* indicado por Hjelmslev em sua análise sobre expressão e conteúdo.

Além disso, outros seres vivos não-humanos dotados de audição também não seriam capazes, mesmo se os considerarmos dotados de linguagem, de reconhecer um determinado som enquanto parte da linguagem radiofônica. Um exemplo bastante cotidiano disso é a instrução comum dada a donos de filhotes de cachorro de deixar, junto ao animal em suas primeiras noites na nova casa, um rádio ligado. Ora, isso funciona porque o cachorro sente a presença humana, não conseguindo distinguir entre a linguagem humana e um determinado protocolo dela.

Assim, o sistema proposicional auditivo, o *q* do Rádio, é baseado na capacidade humana de ouvir. Dessa forma, buscando a consolidação desse *satzsystem* – que irá compor o quadro geral do jogo de linguagem radiofônico enquanto um *satzsystem en abyme* – precisamos compreender qual é o papel da audição na percepção humana da intersecção linguagem-mundo, usando dados anatômicos e fisiológicos para tal empreitada.

Ora, o sistema auditivo do ser humano é dividido em duas partes: periférico e central. “A porção periférica do sistema auditivo é definida aqui como sendo as estruturas que vão desde a orelha externa até o nervo auditivo. O sistema nervoso auditivo central começa no núcleo coclear e é limitado na outra extremidade pelos centros auditivos do córtex” (BESS & HUMES, 1998, p. 64).

Assim, para iniciar a nossa análise, apresentamos a seguir um corte transversal da porção periférica do sistema auditivo. Esse corte apresenta, em sua totalidade, as três divisões dessa porção: ouvido externo, ouvido médio e ouvido interno.

Fonte: Elaboração própria adaptada de Bess & Humes, 1998, p. 65.

Legenda: 1) Pavilhão auditivo

2) Concha

3) Meato acústico externo

4) Membrana timpânica

5) Tuba Auditiva

6) Osso temporal

7) Martelo

8) Bigorna

9) Estribo

10) Vestíbulo

11) Canal semicircular lateral

12) Canal semicircular posterior

13) Canal semicircular superior

14) Janela oval

15) Janela redonda

16) Cóclea

17) Nervo facial

18) Nervo vestibular

19) Nervo coclear

O ouvido externo é composto pelo pavilhão auditivo e pelo meato acústico externo. Além de ser a estrutura mais periférica do sistema auditivo, é a parte mais visível. O pavilhão auditivo, conhecido como orelha, possui uma “depressão em forma côncava no meio [que] é a concha, que termina em sua extremidade medial e na entrada do canal auditivo (o meato acústico externo)” (BESS & HUMES, 1998, p. 99).

O ouvido externo tem quatro funções principais. Primeiramente, ele protege os ouvidos médio e interno, que são mais delicados, contra corpos estranhos. Em segundo lugar, ele aumenta ou amplifica os sons de alta frequência. Em terceiro lugar, o ouvido externo fornece a principal pista para a determinação da posição de uma fonte de som. Em quarto lugar, o ouvido externo ajuda a distinguir sons que se originam na frente do ouvinte daqueles que se originaram atrás dele (BESS & HUMES, 1998, p. 68).

Se fossemos fazer uma analogia do corpo humano com uma máquina, o ouvido médio é o transdutor do sistema auditivo. Se um microfone faz a transdução acústica-elétrica, o ouvido médio proporciona a mudança de meio da propagação da onda: do ar para o líquido. Com isso, algumas notas anatômicas-fisiológicas são válidas aqui:

O ouvido médio consiste em uma pequena cavidade preenchida com ar (2 cm³) revestida por uma membrana mucosa. Ela forma a ligação entre o ouvido externo preenchido com ar e o ouvido interno preenchido com líquido. Esta ligação é realizada mecanicamente através de três minúsculos ossos, os ossículos. O ossículo que se encontra na posição mais lateral é o martelo. O martelo está em contato com o tímpano ou membrana timpânica. Na outra extremidade da ligação entre ouvido externo/ouvido interno encontra-se o menor e o mais medial dos ossículos, o estribo. A base larga do estribo, conhecida como platina, repousa sobre uma cobertura membranosa do ouvido interno preenchido com líquido, conhecido como janela oval. O ossículo do meio nesta cadeia, colocado entre o martelo e o estribo, é a bigorna. Os ossículos encontram-se frouxamente suspensos dentro do ouvido médio por ligamentos, conhecidos como ligamentos axiais, que se estendem da parede anterior à parede posterior da cavidade. Há outras conexões entre as paredes circundantes da cavidade do ouvido médio e os ossículos. Duas conexões são formadas pelo pequenos músculos do ouvido médio, o tensor do tímpano e o estapédio. O tensor do tímpano origina-se da parede anterior da cavidade e está ligado a uma região do martelo chamada de manúbrio ou pescoço, enquanto o estapédio tem sua origem na parede posterior da cavidade timpânica, inserindo-se próximo ao ramo longo do estribo (BESS & HUMES, 1998, p. 68).

O ouvido médio, feito por complexas estruturas ósseas e musculares, permite realizar essa “transdução” da audição humana ao permitir (1) uma vibração eficiente do tímpano não só ao obter uma equalização da pressão do ar externo ao estar sediado em uma cavidade cheia de ar proveniente da nasofaringe através da tuba auditiva ou trompa de Eustáquio; e (2) proporcionar um mecanismo de alavanca que funciona tal

como um “transformador elevador” da energia sonora proporcionando uma transmissão ideal das ondas para o meio líquido do ouvido interno.

Por sua vez, o ouvido interno, conhecido pelo nome ordinário de labirinto, é uma das partes mais complexas do corpo humano, responsável por dois mecanismos de ambientação do ser humano no mundo, que são visíveis logo na sua descrição anatômica-fisiológica:

O ouvido interno consiste em um invólucro ósseo externo, o labirinto ósseo. Dentro desta estrutura óssea encontra-se o labirinto membranoso (...) que pode ser dividido em três seções principais: os canais semicirculares (superior, lateral, posterior), o vestíbulo e a cóclea. As duas primeiras seções ajudam a manter o equilíbrio e a postura (...). [E] é a cóclea que contém o órgão sensorial da audição (BESS & HUMES, 1998, p. 71).

Assim, no ouvido interno, encontramos as duas principais formas sensórias de ambientação, de estar-no-mundo, do ser humano. É isso que possibilita, por exemplo, a ideia de paisagem sonora defendida por Schafer. Um exemplo prático disso é o que caracteriza grandes cidades e suas principais vias, por exemplo, a Avenida 23 de Maio em São Paulo – SP.

Esta avenida, uma das mais movimentadas da cidade, apresenta um emaranhado de carros, mas o que a ambienta não são dados visuais, mas sim sonoros: buzinas, motores, motos, vendedores. Algo semelhante encontramos em outras cidades tais como Nova Iorque, Nova Délhi, entre outras. É o nosso ouvido interno que nos diz que estamos no meio do caos e de que forma estamos nele (sentado, de pé, em movimento, etc.).

A redução da audição, caracterizando-a enquanto um sentido menor que a visão na questão de prover *sense-data* mundanos, é uma falácia que nenhum estudo de linguagem deve aceitar. Aliás, uma valorização da linguagem imagética parece uma fase neo-rousseauiana de valorização de um sistema lógico diante de outro. Então, tal como Derrida desconstruiu a decadência da escrita diante da fala ao demonstrar a presença anterior da escritura, é nosso dever desconstruir afirmações tais como “a audição deve construir imagens na cabeça do ouvinte”.

A audição constrói dados linguísticos do mundo que não possuem nenhuma vinculação com a visão. Isso é facilmente demonstrado pelo funcionamento da decodificação humana do som pela audição a partir do ouvido interno e do sistema nervoso auditivo central.

Esse caminho, já iniciado anteriormente, se torna sofisticado e ainda pouco compreendido pelas pesquisas atuais, a partir da cóclea. Através do líquido contido nela,

as vibrações transmitidas pelos ossículos se tornam uma onda viajante que percorre suas espiras.

Em cada espira, há uma série de estruturas que são os órgãos sensoriais da audição *de facto*, chamados órgãos de Corti. Eles possuem milhares de células receptoras sensoriais chamadas células ciliadas. Elas que são os verdadeiros transdutores do corpo humano transformando a onda viajante (mecânica no meio líquido) em sinal elétrico a ser transmitido pelo nervo auditivo. Assim, podemos dizer que

as duas principais funções da porção auditiva do ouvido interno podem ser resumidas da seguinte forma. Primeiramente, o ouvido interno realiza uma análise de frequência dos sons que estão entrando, de modo que diferentes frequências estimulem diferentes regiões do ouvido interno. Em segundo lugar, a vibração mecânica é amplificada e convertida em energia elétrica pelas células ciliadas. As células ciliadas são frequentemente chamadas de transdutores mecanoelétricos. Ou seja, células que convertem energia mecânica (vibração) em energia elétrica (potenciais receptores) (BESS & HUMES, 1998, p. 79).

O destino de tal energia elétrica, via nervo auditivo, é o sistema nervoso auditivo central que compreende o caminho elétrico que vai da cóclea até o córtex auditivo, localizado no lobo temporal, nas áreas de Brodmann de número 41 e 42. Essa área estimulada do cérebro está relativamente distante da área do córtex visual (áreas 17, 18 e 19), localizado no lobo occipital, na traseira do cérebro. Tal dado reforça mais uma vez a falácia linguística que se chama “criar imagens visuais com a audição”, pois mesmo as imagens mentais de Saussure eram feitas daquilo que são feitos o pensamento (aqui é interessante lembrar de Hjelmslev e sua indissociação entre expressão e conteúdo), e não imagens feitas daquilo que é feita a visão.

Audição e visão proporcionam imagens mentais distintas que, apesar de poderem ser vinculadas, devem, especialmente em linguagens primariamente sonoras tal como o rádio, terem sua autonomia respeitada. Aliás, a Filosofia Analítica muito se preocupou com questões linguísticas proporcionadas pela visão – tal como o problema da exclusão das cores debatido por Wittgenstein em sua fase média através da crítica de Ramsey ao *Tractatus* – e pouco com a audição. O presente trabalho se caracteriza, no limite, como uma analítica do som, focando em uma linguagem específica que é a do Rádio, mas o campo de exploração possível da relação dos *sense-data* auditivos e outros dados da relação linguagem-mundo fornecidos pela audição ainda é vasto.

Um dos movimentos interessantes do sistema nervoso auditivo central é que ele não deixa o caminho da audição ser unidirecional, tal como descrevemos até aqui. É o chamado arco-reflexo do músculo do ouvido médio. O ouvido médio tanto vibra porque recebe a vibração do tímpano causada pelas ondas sonoras externas como vibra porque

o cérebro, ao notar que o som é suficientemente intenso logo nas primeiras vibrações, fazem os músculos do ouvido médio se contraírem reflexivamente (BESS & HUMES, 1998, p. 88). Assim, a transdução proporcionada pelos ossículos é operacionalizada em duplo sentido.

Ainda pouco se sabe acerca da operacionalização da decodificação da audição no cérebro, no entanto, pela via linguística, parece que a interpretação dos sinais elétricos está na mesma busca por léxicos e pelos aparatos semânticos, ideológicos e retóricos que são descritos pelo modelo de comunicação de Umberto Eco.

No entanto, tal como as máquinas do som radiofônico proporcionam um recorte, a audição humana também proporciona um recorte que vai desde os limites da audição humana aos mecanismos de (re)apresentação e de reconhecimento que a linguagem auditiva proporciona autonomamente.

No rádio, isso parece, de fato, relacionado às ideias de escuta por Abraham Moles⁴⁹, mas sem a faceta de interação social que o mascara. Há aqui também a quebra da ideia de que certas partes sonoras do rádio afetam mais o inconsciente do que outras. As sentenças do sistema proposicional auditivo, o q do Rádio, possibilitam, antes de qualquer coisa, a complementação do sistema proposicional sonoro comandado pelo som radiofônico.

Depois de páginas de divisão artificial, para ficar nos termos hjelmslevianos, podemos considerar a coesão, mas com manutenção de autonomia, entre som radiofônico e a audição humana que o reconhece. Isso, pensando na totalidade *satzsistêmica* do jogo de linguagem do Rádio, é extremamente necessário porque só com essa coesão entre p e q é que poderemos ter as articulações das letras sentenciais que darão funcionamento relacional (logo, existência lógica) da linguagem radiofônica. Serão essas articulações que estudaremos a seguir ao analisar as ênfases comunicacionais do Rádio.

5.2 Ênfases comunicacionais do Rádio: o maquínico e o audível

Tal como foi analisado anteriormente, as ênfases comunicacionais de um jogo de linguagem são articulações de suas letras sentenciais. Seguindo a nossa adaptação em cálculo proposicional do modelo de Umberto Eco, encontramos que: (1) as funções do emissor são $p \sim q$; (2) as funções do receptor são $\sim pq$; (3) as funções de interação

⁴⁹ Relembrando: “*Ambiental*: quando o ouvinte deseja que o rádio lhe proporcione um “pano de fundo”, seja através de música ou de palavras; *Companhia*: o ouvinte presta uma atenção marginal interrompida pelo desenvolvimento de alguma atividade paralela; *Atenção Concentrada*: supõe que o ouvinte, mesmo exercendo outras atividades paralelas, aumenta o volume do receptor, concentrando a atenção na mensagem que lhe interessa; *Seleção Intencional*: é a seleção de um programa concreto por parte do ouvinte” (ORTRIWANO, 1985, p. 82).

comunicacional entre emissor e receptor são pq ; e (4) as funções do comum externo à relação comunicacional são $\sim p \sim q$.

Entramos aqui na última etapa antes de analisar o jogo de linguagem radiofônico propriamente dito através do método analítico do jogo lógico. É necessário o estudo prévio das ênfases comunicacionais entre as duas letras sentenciais, os dois sistemas proposicionais do rádio, para que possamos partir para as 65 configurações que resultam do jogo de linguagem que reside no *parergon* do Rádio.

Assim, falaremos de como se dá a obtenção e a não-obtenção dos dois sistemas que estudamos na seção anterior. Se antes havia a descrição de mecanismo, agora há seu operacional.

Na questão do sistema proposicional sonoro, o p do Rádio, que é representado pelo *som radiofônico*, veremos como se dá o uso dessa particularidade sonora cuja *substância da expressão* possui o perfeito casamento de três engenhos: o engenho mecânico da onda sonora, o engenho humano de articulação protocolar do som e o engenho maquínico dos aparelhos. Há, então, de se entender as potencialidades e os vazios proporcionados pelas obtenções ou não das proposições resultantes dessa forma sonora.

Já na questão do sistema proposicional auditivo, o q do Rádio, vinculado à audição humana, deveremos entender melhor esses mecanismos protocolares de escuta e como a esfera da recepção está logicamente atrelada a eles. Sua obtenção ou não resulta em gradações entre a percepção e a compreensão que deverão ser igualmente analisadas.

Assim, aquilo que separamos artificialmente na seção anterior será analisado de maneira conjugada. O maquínico e o humano presentes na linguagem do rádio resultaram em considerações lógico-relacionais que, muitas vezes, já estão no cotidiano da prática midiática radiofônica. As ênfases comunicacionais do rádio são apenas o casamento, muito comum na linguagem midiática, entre aquilo que podemos fazer com os aparelhos e máquinas de mídia e aquilo que temos capacidade de fazer com a nossa habilidade de exercer, enquanto humanos, protocolos comunicacionais específicos.

5.2.1 O pq do Rádio: Montagem radiofônica

A articulação pq significa uma ênfase apenas naquilo que faz parte tanto do sistema proposicional sonoro como do sistema proposicional auditivo do jogo de linguagem. Dentro da concepção do modelo comunicacional de Eco, isso significa um domínio das funções de interação comunicacional entre emissor e receptor.

Tal como analisamos anteriormente, as funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são: Código de Emissão, *Medium* e Código de Recepção. É a

pura intersecção da comunicação onde as duas formas de consolidação enunciativa (i.e. código de emissão e código de recepção) se consolidam em um determinado meio (i.e. *medium*).

No Rádio, pensando na dimensão do som radiofônico de interação comunicacional entre emissor e receptor, são do campo que podemos denominar de *montagem radiofônica*. O termo “montagem” parece, de certa maneira, estranho ao campo sonoro somente, parecendo uma atividade mais próxima de atividades audiovisuais como o cinema ou a televisão.

Ora, sabemos que a montagem não é sinônimo de edição, muito menos de produção. Tal como sabemos, no cinema, a montagem é uma questão de organização e justaposição dos planos criados pelos cortes e recortes:

O raciocínio de Kulechov desdobra-se em duas conclusões fundamentais, sempre retornadas quando se fala na montagem: (1) o momento crucial da prática cinematográfica é o da organização do material filmado; (2) a justaposição e o relacionamento entre os vários planos expressa o que eles têm de essencial e produz o significado do conjunto (Kulechov vai nos falar da montagem como elemento chave na “compreensão semântica daquilo que se passa na tela”) (XAVIER, 2005, p. 47).

No entanto, enquanto a montagem no cinema sempre é tratada como uma atividade plena do cineasta, devemos observar que a montagem radiofônica que aqui mencionamos funciona, analiticamente, como um acordo tácito de interação na raiz linguística entre som radiofônico e audição humana. Aqui, montagem é pleno resultado daquilo que explicamos da indissociação entre expressão e conteúdo.

Afinal, qual o porquê de uma onda sonora ser desenvolvida enquanto proposição de um sistema proposicional sonoro se não há ninguém para escutá-la. O reverso também é verdadeiro, pois para que haver o mecanismo de audição e sua capacidade de significação autônoma – que é o terreno frutífero para os produtos do sistema proposicional auditivo – se não houver som.

Estamos aqui muito próximos de onde poderíamos achar uma ontologia do rádio, a sua essência. Aliás, as pesquisas que buscam tal empreitada buscam exatamente aqui, ou seja, na interação entre emissor e receptor. No entanto, tal como toda a reflexão do presente trabalho se encaminhou – ou seja, pelos passos da Filosofia Analítica e do seu braço estético, os Antiessencialistas, mostramos que não há essência, não há necessidade metafísica. Há apenas necessidade lógica, ou seja, o rádio é definido por um escopo lógico de linguagem muito maior do que a interação. Escopo esse que é o objetivo deste trabalho representado pelo jogo de linguagem que compõe a Gramática do Rádio.

Assim, sempre que houver a obtenção de *pq*, haverá o cuidado de se ressaltar que não estamos diante da essência do rádio, mas sim da sua *montagem*. Montagem essa que é do poderio da mente, intrínseca da relação linguagem-mundo, que nada mais nada menos representa a necessidade lógica que está na junção radiofônica de uma estrutura maquínica sonora específica com um recorte de significação realizado pela audição humana.

5.2.2 O *p~q* do Rádio: Plástica radiofônica

A articulação *p~q* significa uma ênfase em apenas o que é do sistema proposicional sonoro, descartando aquilo que faz parte do sistema proposicional auditivo do jogo de linguagem. Dentro da concepção do modelo comunicacional de Eco, isso significa um domínio das funções do emissor.

Tal como mencionamos anteriormente, as funções do emissor são: Fonte e Transmissor. São as atividades de pontapé da ação comunicacional. Vincula a questão do recorte do mundo (i.e. fonte) e o motor desse recorte (i.e. transmissor).

No Rádio, pensando na dimensão do som radiofônico, as funções do receptor são do campo que podemos denominar de *plástica radiofônica*. Ordinariamente, as ideias de sonoplastia para rádio estão vinculadas a uma série de usos da voz humana, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio que são notados por qualquer um que teve mesmo um leve contato com a prática midiática radiofônica.

Vinculados a uma dimensão da produção, a voz humana é planejada em três níveis, tal como Goffman (1981) teoriza: leitura (normalmente ao vivo realizada a partir de textos produzidos pela redação), memorização (para atividades repetitivas, tais como propagandas corriqueiras, nomes de música, etc) e improvisação (para narrações de eventos acontecendo “ao vivo” e debates). Cada uma desses planejamentos vocais estão encaixados com um determinado tipo de locutor e todos eles possuem estruturas reconhecíveis enquanto radiofônicas.

Um exemplo disso é a clara distinção entre a narração de um jogo de futebol no rádio e a do mesmo jogo pela televisão, ambas do domínio mesclado da improvisação da voz e de outros elementos de sonoplastia. O humorista brasileiro Marcelo Adnet trabalha com essas distinções plásticas tanto da prosódia como da escolha das palavras em uma apresentação no Teatro Municipal (Rio de Janeiro-RJ) na apresentação de um prêmio futebolístico:

O lance no rádio e na televisão é totalmente diferente. Então eu vou fazer o mesmo lance no rádio e na televisão. No rádio é mais ou menos assim:

[gritando com voz encorpada e em prosódia rápida] Lá vai Léo, número 10 na camisa, garotinho. Bota a bola no chão, passa o pé em cima da bola. E agora ele

faz o lançamento na ponta esquerda, matou a bola no peito, garotinho e botou a bola novamente no chão. Vai mais atrás e agora começa... Tu-tu-tu-tu-tu. Daqui a pouco a Loteca. Segura mais, garotinho e vem a bola para o lance. Agora a bola volta pro lance, tentou a abertura para a esquerda, mas adiantou demais e a bola foi para fora. E aí Agrião com Mel, você toma e créu na gripe. Legal, garotinho, agora a bola vai passando para frente e vamos chegando ao tempo regulamentar e olha o gol. Segura o gol. Agora a bola lançada para frente e sai. Agora o gol. Gol aonde? Gol em Barueri. Barueri [inaudível]. Atlético Mineiro zero, América Mineiro zero. Placar do Agrião com Mel e a gripe créu. Legal, garotinho, agora vamos seguindo e vamos conferir o tempo e o placar... Trutrutrutulu. Vinte e cinco. Vinte e cinco, faltando vinte minutos para acabar o jogo, no placar Agrião com mel e a sua gripe créu taí. Andreviensesesesesese zero. Verbovianonononono também zero. Rádio Vantavo. Emoção no futebol. Marcelo Adnet. Sou eu, garotinho. Legal legal, a galera se anima, vem galera, vem todo mundo, a bola lançada. Juiz mandou seguir, posição legal, chegou na linha de fundo, dominou, fez a paradinha na bola, fez o zagueiro cair e a bola rolada para área. Tira a zaga. A bola para Eduardo, dominou no peito, bateeeee. A bola vai para fora! [um quilômetro do gol]. Para fora, essa bola quase entra. Bruno. É garotinho, Eduardo fez a jogada, dominou no peito e mandou para fora, segue zero a zero o placar Agrião com Mel e a sua gripe créu.

Assim. Agora, mesmo lance na televisão seria mais ou menos assim:

[voz encorpada com prosódia lenta] Lá vai Léo [respiração]...Rola com Marco Aurélio. [respiração] Aí o sorriso da criança na torcida. Que bonito, que bacana. A família no estádio coisa bonita. [respiração] Segue Marco Aurélio. Marco Aurélio que nasceu em Itu em quinze de janeiro de mil novecentos e noventa e dois. Ele tem um metro e setenta, oitenta quilos e passou por Ponte Preta, Guarani e Atlético Goianiense. Aliás, o Atlético Goianiense não vence o Guarani jogando fora de casa em dias ímpares do mês de agosto com o seu segundo uniforme e em transmissões da Rede Globo há oito anos. Olha o tabu na tela! [respiração]. Segue Marco Aurélio. [Efeito sonoro] Olha a bolinha pintando na tela. Tem gol na Sul-Americana. De quem será? Bola lançada na linha de fundo, o juiz mandou seguir, deu posição legal. José Roberto Wright, no tira-teima, tava posição legal, Wright? [Sons indefiníveis]. Taí a regra é clara. A bola cruzada na área, tirou a zaga. Eduardo mirou, bateu no peito, bateu. Criança Esperança.⁵⁰

A fala de Adnet – além de ser uma demonstração, via imitação, que o rádio e a televisão são determinadas por suas linguagens e não por seus aparelhos – demarca essa dimensão plástica da voz radiofônica. Além disso, deixa claro a plena integração da voz com os demais sons. É a chamada *trilha* onde as inserções sonoras são feitas de quatro maneiras diferentes, cada uma com a sua denominação funcional própria:

(1) Característica: Música que identifica um programa no início e no fim de cada bloco, no início e no fim de cada transmissão; (2) Cortina: Breve trecho musical [ou efeito sonoro] que identifica ou separa uma determinada parte de um programa radiofônico em relação ao todo. É usada para assinalar a transmissão de comentários, seções especializadas ou editorial. Por vezes, é

⁵⁰ Apresentação humorística de Marcelo Adnet no Prêmio Melhores do Brasileirão 2010. Rio de Janeiro, Teatro Municipal, 06/12/2010.

transmitida antes e depois destes espaços. Na maioria dos casos, entretanto, a emissão ocorre apenas antes do comentário, seção especializada ou editorial; (3) Vinheta: Usada quase sempre com sentido semelhante ao da característica ou da cortina, mas se diferenciando destas por associar o texto à música [ou efeito sonoro]. Em geral, constitui-se em uma frase musical, com ou sem texto, gravada com antecedência. Identifica a emissora, um apresentador ou o programa e, até mesmo, o patrocinador de uma transmissão; (4) Fundo Musical: O mesmo que BG (*background*). Música geralmente instrumental, em volume inferior ao do texto lido por um locutor ou apresentador. O fundo musical tem função expressiva e reflexiva (FERRARETTO, 2000, p. 287).

Junto com a trilha, a questão da *mixagem* de sons no rádio. Normalmente, são três tipos: corte seco, fusão e sobreposição. Corte seco significa a cessão total e abrupta do som anterior para a entrada do som seguinte. Fusão significa o trabalho com o volume dos dois sons: diminui o som do primeiro [*fade out*] e aumenta do segundo [*fade in*]. Já a sobreposição é fazer uma transição com a presença simultânea dos dois sons.

Werner Klippert, em seu estudo acerca da ficção radiofônica, analisa os mecanismos de fusão como a “respiração da peça radiofônica”. Isso é válido para qualquer produção em rádio, sendo mais uma característica de ênfase do sistema proposicional sonoro que é o som radiofônico. A conceituação dessa “respiração” foi obtida por Klippert através do estudo de Heinz Schwitzke:

“O que acontece quando numa peça radiofônica o volume aumenta, isto é, quando o operador de som abre o controle de volume?”, pergunta Heinz Schwitzke. E ele mesmo responde: “Um nada, um espaço acústico que estava vazio, mas que mesmo assim pode ser percebido com os ouvidos, constituiu-se e com ele, um espaço potencial para sons e vozes, que corresponde de forma estranhamente semelhante ao espaço potencial para imagens que existem em nossa fantasia. Toda palavra que cair neste espaço, preenche-o mais e mais, assim como nos sonhos o espaço vazio da semi-inconsciência pode ser preenchido com luz e movimento; mas qualquer silêncio torna este espaço novamente mais escuro e mais vazio. O seu conteúdo flui incessantemente e se dilui, se não se seguirem novos impulsos que lhe permitam condensar-se novamente a partir de novos efeitos acústicos.

Esta é a respiração da peça radiofônica. Ao se fechar o controle do volume, porém, processo mediante o qual não apenas desaparecem os conteúdos do espaço, mas o próprio espaço também, estabelece-se o fim da peça radiofônica – ou apenas um ponto de passagem para a abertura de um novo espaço” (KLIPPERT, 1980, p. 35).

A descrição feita por Schwitzke demarca o espaço lógico posto pelo som radiofônico. Afinal, como bem coloca Klippert (1980, p. 19), o que é irradiado pelos alto-falantes são circunstâncias acústicas e não distâncias reais. Dependendo da microfonação, a espacialidade sonora se transforma, entre outras coisas. Essa dimensão do som radiofônico é melhor utilizada na ficção, mas sem dúvida, permanece mesmo

nas produções mais simples do rádio comercial. Basta analisar como somos postos em ilusões por pequenos truques da voz e dos efeitos sonoros (tal como aquela que motivou Ted Williams, o morador de rua com “*A Golden Radio Voice*”, a ser radialista).

Eis aqui mais uma evidência da existência de uma linguagem do rádio, cujas regras são diluídas na prática do radialista. Tudo que foi dito aqui o radialista, como participante das funções de emissão, exerce, porém não sabe. A importância de saber, da tomada de consciência, não é para quebrar a fórmula geral do Rádio: sem ela não há rádio. A importância aqui é ter uma tomada de consciência buscando o uso mais criativo de tais potencialidades do rádio logo em uma das ênfases do cálculo proposicional do seu jogo de linguagem. É uma busca pela riqueza da linguagem, pela multitude de seu agonismo.

Dessa forma, sempre que houver obtenção de $p \sim q$ no jogo de linguagem radiofônico, encontraremos o *labor* da prática midiática que chamamos de Rádio, aquilo que ensinamos nas universidades e que, de maneira artesanal, as empresas ensinam pela via da tradição. É o Rádio que se realiza sem ouvinte, na mente e no trabalho do profissional de rádio ou naquele que deseja ter o seu “momento de radialista”. É aquilo que, normalmente, os estudos de rádio identificam como Rádio, mas é apenas uma de suas quatro ênfases, cujo conjunto dará vazão a 65 configurações da linguagem radiofônica.

5.2.3 O $\sim pq$ do Rádio: Escuta radiofônica

A articulação $\sim pq$ significa uma ênfase em apenas o que é do sistema proposicional auditivo, descartando aquilo que faz parte do sistema proposicional sonoro do jogo de linguagem. Dentro da concepção do modelo comunicacional de Eco, isso significa um domínio das funções do receptor.

Tal como mencionamos anteriormente, as funções do receptor são: Receptor, Fonte e Sistema Formal, Receptor Semântico e Significação. São todas as funções de consolidação do recorte do mundo, tendo um análogo ao transmissor (i.e. receptor), uma ressignificação do recorte (i.e. fonte) diante da pluralidade de possibilidades (i.e. sistema formal) onde apenas uma será escolhida (i.e. significação) pelo motor do receptor (i.e. receptor semântico).

No Rádio, pensando na dimensão da audição humana, as funções do receptor são do campo que podemos denominar de *escuta radiofônica*. E aqui se torna relevante pensar nas ideias de Pierre Schaeffer em relação aos mecanismos de escuta humana. Esses mecanismos – que são quatro: *ouvir*, *escutar*, *reconhecer* e *compreender* – são facilmente resumidos em um único parágrafo:

Às vezes *ouvimos* um som, mas não lhe damos nenhuma atenção; e outras vezes *escutamos* alguma coisa com grande esforço mas não chegamos a ouvir bem. Do mesmo modo, podemos *reconhecer* a voz de um conhecido sem compreender o que está dizendo; ou *compreender* perfeitamente que alguém está dizendo sem chegar a reconhecer o dono daquela voz (RODRIGUEZ, 2006, p. 248).

Ora, na letra schaefferiana, ouvir-escutar e entender-compreender são pares de oposição em relação à postura que um ouvinte pode ter em relação a um determinado som. Assim, enquanto ouvir é uma atitude passiva, escutar é uma atividade ativa; de maneira semelhante, entender é uma seleção enquanto compreender é uma valoração.

Pierre Schaeffer coloca essas escutas em um circuito que Michel Chion (1983, p. 25) acaba por sistematizar com propriedade ao indicar que ouvir “é perceber pelo ouvido, é ser atingido pelos sons, é o nível mais bruto, o mais elementar da percepção”, que escutar “é prestar ouvidos a alguém ou a alguma coisa”, mas sem busca por uma maior compreensão; que escutar é “manifestar uma intenção de escuta, é selecionar” e, por fim, compreender “é extrair um sentido, um valor”, indicando uma escuta semântica.

Podemos ilustrar tal circuito, e suas sobreposições em cima de uma mesma situação, com um exemplo vívido de nossa lavra: a escuta dos alunos universitários diante da aula de um professor.

Em salas onde o interesse pela aula não é muito vívido, os alunos apenas *ouvem* o professor. Ou seja, por serem dotados do sentido da audição, os alunos não conseguem evitar as ondas sonoras proferidas pelo aparelho vocal do docente. No entanto, imersos em outras atividades, o som da voz do professor se torna apenas uma fonte de ruído sonoro “de fundo”.

No entanto, caso aconteça alguma coisa, por exemplo, a voz do professor fica mais forte, os alunos podem passar a *escutá-lo*. Ou seja, os alunos percebem que tem um professor falando lá na frente, mas não conseguem dizer o que ele está falando. Muitas vezes, há apenas uma identificação de estado de espírito (grito ≡ professor nervoso, riso ≡ professor contou uma piada).

Algumas vezes, os alunos prestam um nível de atenção raso na aula proferida pelo docente: eis aqui um *reconhecimento* da lição. Os alunos podem dizer qual é o tema, alguns fatos proferidos pelo professor, entre outras coisas trazidas pelas ondas sonoras da voz docente. No entanto, esses conteúdos não afetam o conhecimento do aluno sendo, muito provavelmente, esquecidos logo que a aula termine.

Por fim, pouquíssimos alunos são atingidos pelo conteúdo da aula, já que eles *compreenderam* a voz do professor. Eles associaram a aula com algo que já estava em

suas mentes. A tendência é que, com a compreensão, os alunos realizem o aprendizado, atividade ativa de sua parte.

Essa exemplificação do circuito pode ser aplicado a inúmeras situações cotidianas, no entanto parece um pouco difícil de ser aplicado em atividades protocolares de linguagem, tal como aquelas representadas pelos jogos de linguagem comunicacionais. Visando complexificar esse circuito da escuta de Schaeffer, Ángel Rodriguez insere uma segunda dimensão da escuta dentro da linguagem audiovisual: sai a unidimensionalidade schaefferiana da escuta perceptiva e entra a bidimensionalidade entre processo perceptivo e processo cultural.

Rodriguez, nada mais nada menos, insere um novo circuito localizado entre a atitude auditiva de reconhecer e de compreensão. Esse circuito, denominado por ele enquanto *cultural*, é composto por três fases: identificação do ambiente imediato, experiência auditiva especializada e aprendizagem de linguagens arbitrárias. Além dessa inserção, Rodriguez também instaura a bidirecionalidade nos dois circuitos, fazendo os mecanismos de escuta se estruturarem enquanto mecanismos de *escuta analítica*. Isso é bem esquematizado no diagrama a seguir:

Fonte: Rodriguez, 2006, p. 259.

Verificamos assim que a *escuta radiofônica*, ou seja, a ênfase *~pq* do jogo de linguagem radiofônico, reside nesse aprendizado de linguagens arbitrárias. É nesse campo onde reside a capacidade auditiva em qualquer protocolo comunicacional que a demande, seja ele o radiofônico ou qualquer outro do campo audiovisual.

Eis aqui, realizado dentro do *satzsystem* radiofônico, uma analítica que os seres humanos realizam para identificar algo enquanto diferente da lógica ordinária do *Beweissystem*. Através dessa escuta radiofônica, que identifica a dupla mão do

aprendizado – afinal, aprender as regras é usá-las, tal como poderíamos dizer de maneira wittgensteiniana –, os humanos percebem que o que faz o rádio não é o português ou qualquer língua natural tal como os manuais de radiojornalismo desejam ensinar aos profissionais de rádio. O que faz o rádio não é um aparelho, mas sim uma linguagem autônoma.

Dessa forma, sempre que houver obtenção de $\sim pq$ no jogo de linguagem radiofônico, encontraremos uma atitude afirmativa do receptor em um reconhecimento/compreensão do protocolo comunicacional que é realizado nessa prática midiática que chamamos de Rádio. É um rádio que existe na ausência do aparelho, existindo nos emaranhados dos *sense-datas* auditivos que a nossa mente proporciona ao se pôr na interação entre linguagem e mundo.

5.2.4 O $\sim p \sim q$ do Rádio: Antirradiofônico

A articulação $\sim p \sim q$ significa o descrédito tanto daquilo que é do sistema proposicional sonoro como daquilo que faz parte do sistema proposicional auditivo do jogo de linguagem radiofônico. Dentro da concepção do modelo comunicacional de Eco, isso significa um domínio das funções do comum externo à relação comunicacional.

As funções do comum externo à relação comunicacional são: Aparatos Retóricos, Aparatos Ideológicos, Ruído Físico, Circunstância e Ruído Semântico. São todas as situações do espaço e do tempo linguísticos que são externos ao processo comunicacional, mas também fazem parte dele. É o pedaço do *beweissystem* dentro do *satzsystem* que é o jogo de linguagem.

No Rádio, estamos nos elementos de linguagem que não são rádio, mas todavia fazem parte do jogo de linguagem que define o que é rádio. Tal situação que parece um contrassenso, na verdade, é apenas a compreensão de que qualquer protocolo comunicacional está inserido em uma dimensão maior da linguagem. Dimensão essa que compõe os demais jogos de linguagem e, até mesmo, a própria noção da vinculação linguagem-mundo.

Para defini-lo, utilizaremos o termo *antirradiofônico* porque, mesmo operando enquanto força opositora, reforçando o agonismo da linguagem, ela leva o rádio em consideração. Ser *anti* não é ser qualquer outra coisa menos rádio, mas sim um não-rádio que, no limite, é rádio no nome e na sua força negativa de tratar o recorte realizado pela linguagem radiofônica.

Ora, se a interação (pq) é aquela que é focada nos estudos por uma ontologia do rádio, o comum exterior ($\sim p \sim q$) é o grande escolhido para aqueles estudos que buscam a

análise da presença concreta do rádio. São estudos sobre ideologia, discurso, usos da língua, história, biografias, entre outras temáticas muito comuns.

Tal como os ontológicos, esses estudos da presença concreta do rádio acabam por se enganar ao considerar que eles definem o que é rádio, desconsiderando toda a questão lógica-relacional presente na sua linguagem. Além disso, tantos os ontológicos como os de presença possuem grande tendência a cair no aparelhocentrismo.

Isso fica claro quando encontramos definições do que é rádio por questões do não-rádio como, por exemplo, o baixo custo. Ora, o baixo custo do rádio é uma situação de Circunstância que acontece dentro do sistema capitalista em voga. Mesma coisa quando falamos que o rádio é para pessoas humildes, gente simples e, até mesmo, analfabeta. Estamos falando de Ideologia, não do que é rádio.

O interessante é que Circunstância e Ideologia são coisas que estão no rádio, mas estão fora dele, tal como o português ou qualquer língua natural (i.e. *Beweissystem*) são um espaço lógico onde se assenta o *satzsystem*, mas não são *o satzsystem*, o jogo de linguagem em si. Por isso que não há diferença lógica quando o Jogo do Construtor é operado em português, alemão ou inglês.

Assim, o antirradiofônico é aquilo que faz o rádio estar na linguagem-mundo e o coloca em choque último com o recorte que ele deseja fazer. Além disso, quando há configurações que se focam nele – seja por obtenção seja por não-obtenção –, elas tendem a ser extremamente plurais nos exemplos que desejamos criar. Afinal, elas são aquilo que o rádio tem mas que, ao mesmo tempo, fogem dele.

Após passarmos por emissor, receptor e sua interação, o comum externo encerra as ênfases possíveis do jogo de linguagem comunicacional que é o rádio. A partir deste momento somos capazes de colocar em movimento o método analítico do jogo lógico para desvelar o jogo de linguagem radiofônico.

Essa será a tarefa da próxima seção que produzirá a primeira face da Gramática do Rádio. Face essa que será *parergônica* tal como indicou toda a reflexão que o presente trabalho realizou na sua busca da caracterização do rádio enquanto linguagem. Após páginas de análises lógicas e construção de arcabouço, inicia-se a última parte da compreensão do mecanismo (re)presentacional do rádio. Mecanismo esse que torna possível responder como o rádio se distingue dos demais sons do mundo, ou seja, como a linguagem radiofônica opera em seu recorte linguístico específico, sendo assim possível de ser (re)presentada dentro da articulação entre mundo e linguagem.

5.3 O jogo de linguagem do Rádio e suas 65 configurações

O jogo de linguagem do Rádio é um sistema proposicional comunicacional composto pela articulação de um sistema proposicional sonoro com um sistema

Essas configurações possuem, entre si, condições lógico-relacionais pela matriz lógica dos *payoffs* do jogo lógico aplicado ao jogo de linguagem radiofônico. Assim, de um ponto de vista lógico, o jogo de linguagem do rádio possui a seguinte formulação:

Tal como indica o método do jogo lógico, essas configurações podem ser numeradas. Utilizando a numeração padrão posta por essa metodologia, a matriz lógica do jogo de linguagem do Rádio possui a seguinte formulação:

Agora, é função da presente reflexão analítica a caracterização de cada uma dessas configurações radiofônicas. Para facilitar a compreensão, trataremos enquanto numerações de tipos de rádio: por exemplo, a configuração de número 1 do jogo de linguagem radiofônico recebe o nome de Rádio 1, e assim por diante.

Teremos, dessa maneira, 65 “Rádios” que representarão afirmações (obtenção), negações (não-obtenção) e impossibilidades presentes na caracterização do rádio enquanto linguagem. É importante notar que essas configurações compõem o rádio em multitude igualitária, porém agonística, com todas em conflito com todas. Não há uma configuração “mais rádio” que as outras, mas sim um mecanismo plural que indica que as inúmeras configurações radiofônicas tornam possível aquilo que poderíamos chamar de “o” rádio, ou seja, a linguagem do rádio em seu recorte.

5.3.1 Rádio 1 ($1pq\top$): Os livros “O que é Rádio?”

Como mencionamos em nossa elaboração metodológica, o *payoff* $1pq\top$ é a posição mais ideal de obtenção do jogo de linguagem, afinal ele é uma autoevidência nas funções de interação comunicacional entre emissor e receptor, ou seja, no núcleo duro do jogo de linguagem comunicacional. Ele apresenta uma configuração “de verbete” do jogo de linguagem, existente apenas no plano teórico (i.e. lógico-relacional). É o grande representante da tautologia dentro da trama *satzsistêmica* do jogo de linguagem de uma prática comunicacional.

Dessa forma, no caso da linguagem radiofônica, o Rádio 1 é a configuração que engloba todo e qualquer livro que busca entender o que é rádio, não importando sua abordagem. Assim, mesmo o aparelhocentrismo está previsto dentro da grande malha *satzsistêmica* do jogo de linguagem radiofônico.

Aliás, se fosse o caso de classificar o presente trabalho, ele também seria Rádio 1. Afinal, aqui vale a mesma consideração wittgensteiniana acerca da metamatemática: “O que Hilbert faz é matemática, não metamatemática. É um outro cálculo, tal como qualquer outro” (WITTGENSTEIN *apud* WAISMANN, 1979, p.120-1).

Em resumo, toda e qualquer definição linguística do que é rádio (livros, parágrafos, notas de rodapé, artigos, ensaios, discursos, falas, conversas, etc.) é o Rádio 1, a construção ideal do que seria rádio. Interessante notar que, boa parte das vezes que nos referimos ao rádio, estamos trabalhando com a configuração do Rádio 1.

Assim, estamos aqui diante de uma obtenção do rádio, uma afirmação dessa prática, em sua ausência. Em qualquer enunciado sobre rádio, há apenas a tautologia das proposições linguísticas, mas não há aquilo que muitos gostam de chamar de “fisicalidade”. Com isso, a mera existência dos livros que compõe o aparelhocentrismo são, em sua constituição referencial, a maior própria prova do rádio enquanto linguagem, quebrando a tese do rádio enquanto aparelho.

Esse mecanismo referencial é o cerne da linguagem, ou seja, de falar de alguma coisa em ausência. E indica que não falamos das coisas em ausência enquanto são coisas “físicas”: podemos falar de linguagens mesmo quando elas estão ausentes. Tal situação, que representa um ápice da redundância lógica, é totalmente coerente com aquilo que Wittgenstein acredita ser a tautologia.

Assim, tal como os livros de filosofia, os livros sobre rádio, no limite, apenas vão buscando novas abordagens que problematizam o *status quo* do conceito. A consequência, inevitável, é que ao problematizar, mais fogem da noção ordinária dele.

5.3.2 Rádio 2 ($1p \sim q_{\top}$): Os manuais de Rádio

De maneira semelhante ao Rádio 1, o Rádio 2 representa uma posição configuracional ideal. No entanto, essa configuração aqui representa uma idealidade do emissor. Dessa forma, um dos melhores exemplos disso é contido pelos manuais de Rádio. Basicamente, existem dois manuais de Rádio: o manual de produção e o manual de técnica. Ambos são exemplos para o Rádio 2.

O manual de produção são aqueles que ensinam os futuros profissionais de Rádio e muitos deles são lançados comercialmente, tal como os manuais de jornais e de televisões. São trabalhos voltados para a dimensão formacional e para a instituição de uma *práxis* social comum do uso da linguagem. São livros, na maioria das vezes, do *labor* radiofônico.

Já o manual de técnica ensina a montagem do maquinário que torna possível o *som radiofônico*. Normalmente são apostilas de cursos técnicos ou mesmo os manuais que acompanham tais aparelhos ou mesmo *softwares*. São trabalhos voltados para a dimensão de base presente na linguagem radiofônica. São livros, na maioria das vezes, da *techné* radiofônica.

Labor e techné, trabalho e técnica, se misturam quando falamos do profissional do rádio. É uma ironia acreditar que aquele que usa a linguagem radiofônica é apenas o locutor. Ora, o rádio é um jogo de linguagem que, quando jogado no campo da Comunicação Social, é jogado por todos os profissionais envolvidos nessa prática midiática.

Assim, o Rádio 2 abarca todas as formas ideais da representação desse jogar o jogo pelo ponto de vista da emissão. Aqui não há a importância da recepção, exceto daquela recepção que pode ser prevista no campo do emissor. Eis aqui, para a Pragmática, a questão do público-modelo que, nada mais é, que uma construção das funções de emissão.

É interessante notar que Rádio 1 e Rádio 2 parecem ser vistos, pela visão aparelhocentista como se fossem um só, sendo essa a raiz do seu engano. Aliás, há aqui um mecanismo elaborado pois o aparelhocentrismo nada mais é que um Rádio 1 que considera que a definição enunciativa de rádio reside apenas no Rádio 2, desconsiderando assim o seu próprio estatuto bem como o da malha *satzsistêmica* do jogo de linguagem.

5.3.3 Rádio 3 (1~pq⌊): Os trabalhos sobre a recepção no Rádio

Ainda no campo da idealidade, o Rádio 3 é a visão ideal em relação ao receptor. Aqui, os melhores exemplos podem ser divididos em dois grupos: as pesquisas de opinião e o trabalhos acadêmicos sobre recepção no rádio.

As pesquisas de opinião, que na maior parte das vezes possuem uma importância demasiada no campo profissional das práticas midiáticas, são aqueles trabalhos que buscam escutar a opinião das pessoas que ouvem rádio. Considerado um mecanismo investigativo para a adequação propagandística, seja da rádio seja de um anunciante, a pesquisa de opinião nada mais é que uma configuração daquilo que é Rádio.

E isso pode ser notado de duas maneiras. A primeira é que já há um “rádio do receptor” embutido na própria articulação das perguntas. Basta notar a diferença entre “Quantas vezes você ouve rádio por dia” para “Quantas horas você ouve rádio por dia” ou mesmo “Qual é a importância do rádio para você” para “Qual é a importância do rádio para você, considerando os demais meios de comunicação”.

Já a segunda são as respostas dadas pelos pesquisados. É interessante notar que essas pesquisas de opinião, dependendo da metodologia, podem pegar respostas sobre Rádio de pessoas que não jogam esse jogo de linguagem enquanto ouvintes, mas apenas o conhecem enquanto posição ideal.

Assim, encontramos aqui uma faca de dois gumes: o rádio se pautando por aqueles que não participam e o rádio se pautando por aqueles que muito participam. Nos dois casos, a caracterização é tautológica sendo apenas complexificação do ordinário.

Por sua vez, os trabalhos acadêmicos sobre recepção no rádio tendem a ser complexificação da complexificação do ordinário radiofônico. Utilizando metodologias de opinião, tais trabalhos traçam considerações sobre as considerações dadas pelo grupo de pessoas (ouvintes, não-ouvintes ou ambos) acerca da prática midiática e, no limite, da sua linguagem.

Dessa forma, os exemplos do Rádio 3 podem recair na tentação de se autodenominar tal como se fossem membros do Rádio 1, acreditando que a recepção é a resposta da interação, ou mesmo tal como se fossem a totalidade do *satzsystem* do jogo de linguagem radiofônico. Mesmo sendo a ênfase ideal das funções do receptor, o Rádio 3 pode ser vítima do engano da visão aparelhocentrista: o aparelho continua sendo aquilo que define o rádio, mas não mais pelo ponto de vista da produção, mas sim pelo ponto de vista daquele que liga o aparelho, minando igualmente o status linguístico do rádio.

5.3.4 Rádio 4 ($1 \sim p \sim q \top$): A visão ideológica do Rádio

Das configurações tautológicas, o Rádio 4 é aquela que possui o principal desafio de exemplificação. Por estar vinculada a uma afirmação do rádio dentro do amplo campo do comum externo desse protocolo comunicacional, essa configuração tende a englobar uma multitude de exemplos.

Aquele que tende a melhor representar tanto o Rádio 4 como seus exemplos, são os trabalhos que poderíamos dar a alcunha de “ideológicos”. Aqui há tanto manifestos acerca do rádio bem como análises de cunho sociológico e econômico. A interação, a emissão e a recepção são inseridas em um campo maior onde são avaliados os seus *efeitos*. Efeitos esses, normalmente, dimensionados para o todo social.

Com isso, o Rádio 4 se torna a configuração que busca traçar um caminho de definição unidimensional entre todos os *payoffs* tautológicos. O Rádio 4 se considera a resposta do que é rádio (Rádio 1), desprezando a malha *satzsistêmica*, pois se coloca enquanto estudo do Rádio 3 acerca dos efeitos do Rádio 2 nele.

Mais uma vez aqui o aparelhocentrismo pode operar e de maneira subliminar. Levando ao limite a configuração do Rádio 4 em seu exemplo ideológico, o aparelho se torna ou a ferramenta revolucionária ou mecanismo hipnótico das massas; ou o representante da voz do povo ou o representante da voz da elite para o povo; ou a consequência de um determinado jogo social ou a causa dele; ou o engendrador de conteúdo ou o engenho desses conteúdos.

A unidimensionalização da configuração do Rádio 4 enquanto única possível é o risco a que todo trabalho sobre rádio pode recair caso não o aborde de maneira linguística, na interação entre linguagem e mundo. O rádio pode se tornar um mero objeto ou um jugo de alguns ou mesmo uma ferramenta entre a multitude de ferramentas que o humano utiliza.

Assim, tal hipertrofia de uma configuração levaria a se observar o rádio sem a sua autonomia. Sem sua autonomia, há o risco de, até mesmo, se encontrar estudos sobre rádio que são estudos sobre rádio porque é isso que dizem deles mas, *de facto*, são estudos sobre outra coisa onde o rádio é dado enquanto exemplo. Tal erro, muitas vezes comum no campo da Comunicação Social, é um expediente que não mina uma determinada prática midiática, mas todo um campo de pesquisa científica. No limite, autonomia significa legitimação.

5.3.5 Rádio 5 ($0pq\uparrow$): O silêncio radiofônico

Afirmamos anteriormente que o *payoff* $0pq\uparrow$ representa um anti-jogo de linguagem, já que não há obtenção devido à ênfase em uma interação em descrédito em meio ao crédito das três demais funções. Além disso, ele é a conexão sensível (mas não lógica como pode ser visto na matriz lógica) entre o ideal tautológico e o absurdo contraditório.

Entre tautologia e contradição, o Rádio 5 pode ser exemplificado pela seguinte situação cotidiana: uma pessoa está no seu carro ouvindo rádio. O rádio está ligado, há profissionais de rádio trabalhando e há um ouvinte buscando a compreensão daquela informação através da audição. Em um determinado momento, o carro entra em um túnel e, por um pequeno momento, o rádio silencia.

Esse pequeno momento onde tudo funciona, mas não há interação, é a configuração do Rádio 5. É a ponte entre a situação mais perfeita de rádio (*by the book* diriam acertadamente os anglófonos) e a mais contraditória (“falar para não ser escutado” + “compreender auditivamente o nada”).

Essa situação que podemos chamar de *silêncio radiofônico* não é um silêncio articulado pela linguagem, tal como poderia ser feito pela ficção, muito menos deve ser considerado como algo que não faz parte do jogo de linguagem radiofônico. O Rádio 5, dos 32 tipos de não-obtenção que analisaremos no presente trabalho, talvez seja o melhor exemplo do caráter do não-Rádio que por ser não-Rádio é Rádio pois o leva em conta.

Aqui as regras são as mesmas, as posicionalidades são as mesmas, faltando apenas o leve contato, a faísca linguística que indica a idealidade. É a ausência do último entalhe.

É com o Rádio 5, a única não-obtenção da *Familienähnlichkeit* do conectivo de Sheffer, que podemos ter uma compreensão melhor do funcionamento do operador N ou mesmo das ideias de Sheffer dentro da lógica universalista. Como tudo já está posto, mas falta o último entalhe, a teoria nos diz que podemos obter qualquer tipo de Rádio com o Rádio 5 sendo ele o principal ponto nodal da malha *satzsistêmica*. E ordinariamente podemos pensar de maneira semelhante, pois o pequeno momento descrito é talvez o nosso único momento de consciência cotidiano que indica que o rádio é um fabrico de uma linguagem não estando meramente lá graças a aparelhos.

5.3.6 Rádio 6 ($1p \sim q \uparrow$): A repetição radiofônica

Já o Rádio 6 possui um protocolo que indica uma ênfase do emissor no meio do descrédito da interação. Ela é bem representada por aquilo que poderíamos chamar de *repetição radiofônica*.

Vamos retornar ao exemplo configuracional anterior: uma pessoa está no seu carro ouvindo rádio. O rádio está ligado, há profissionais de rádio trabalhando e há um ouvinte buscando a compreensão daquela informação através da audição. Em um determinado momento, o carro entra em um túnel e, por um pequeno momento, o rádio silencia. Eis aqui o Rádio 5.

No entanto, o carro sai do túnel e o ouvinte fica atordoado com o momento de não compreensão. No entanto, sua participação – e o jogo de linguagem radiofônico – é estabelecido por uma repetição do emissor da informação que ele estava dando. Por considerar essa informação um análogo da informação perdida, o ouvinte se satisfaz e acredita que ouviu aquilo que o silêncio bloqueou. Eis aqui o Rádio 6.

Por momentos de Rádio 5 serem tão comuns no cotidiano, é que encontramos – tanto nos livros como nos programas radiofônicos, os múltiplos da linguagem do rádio – tanta repetição e redundância de informações. Em algum lugar para algum ouvinte, essa repetição – estéril para a maior parte dos ouvintes – produz a calma da interação mesmo com a sua ausência anterior.

No entanto, devemos notar que isso é uma ilusão. Por exemplo, digamos que colocamos aqui um enfileiramento de algumas letras idênticas, por exemplo, X X X X. Cada X, por mais semelhante que seja, representa uma coisa diferente em um mecanismo da linguagem. Digamos que, em outro exemplo complementar, que você encontre, em um livro, o seguinte texto: “Matou alguém. João era realmente cruel”.

Ao ler essa frase estaríamos tranquilos em dizer que João matou alguém por pura associação daquilo que acreditamos ser uma recepção. No entanto, nada garante isso se levar em conta apenas essa frase. É nesse mecanismo linguístico que reside aquilo que poderíamos chamar de ilusão no Rádio 6: não há garantia em si na nossa crença de uma recuperação da informação perdida mas, mesmo assim, acreditamos via o que identificamos enquanto repetição.

Tal como o Rádio 5, o Rádio 6 demonstra uma configuração bastante ordinária da linguagem do rádio e, enquanto membro da *Familienähnlichkeit* do conectivo de Sheffer, possui sua conexão com o campo da dedução universal do jogo de linguagem radiofônico.

5.3.7 Rádio 7 (1~pq↑): A dedução radiofônica

O Rádio 7 demonstra uma alternativa à posição posta pelo Rádio 6 ao exemplo dado como representativo do Rádio 5. Afinal, ele é uma ênfase do receptor no meio do descrédito da interação, configurando, dentro da malha *satzistêmica*, como algo que poderíamos denominar *dedução radiofônica*.

Vamos retomar o exemplo do Rádio 5: uma pessoa está no seu carro ouvindo rádio. O rádio está ligado, há profissionais de rádio trabalhando e há um ouvinte buscando a compreensão daquela informação através da audição. Em um determinado momento, o carro entra em um túnel e, por um pequeno momento, o rádio se silencia. Eis aqui o Rádio 5. No entanto, quando o carro sai do túnel, não há a repetição do emissor tal como no Rádio 6. Com isso o ouvinte sai do seu estado de não-compreensão por meios próprios. Ouvindo a continuidade do *labor* radiofônico, ele deduz o que aconteceu naquele momento de silêncio e se satisfaz. Eis o Rádio 7.

Por exemplo, vamos considerar a seguinte situação radiofônica presente na transmissão de um jogo de futebol: “José vai cobrar o pênalti, ele se prepara... [silêncio provocado pelo túnel] agora é Vermelhos 1, Azuis 0”. O ouvinte, por sua capacidade de dedução, sabendo que José é do time vermelho e o pênalti é uma situação de gol, completa a situação de silêncio como José fazendo o gol. Aliás, esse fazer o gol no rádio inclui a dedução de que não foi um gol, mas algo parecido como um “GOOOOOOOOOOOOOOOOOLLLL, dos Vermelhos, José! O craque da camisa número 10”. No rádio, não é o jogo em si que passa, mas sim a linguagem radiofônica descrevendo o jogo através do uso radiofônico via o *gênero do discurso* esportivo.

O uso da *dedução radiofônica* é mais comum do que podemos imaginar. Como o ouvinte pode variar o seu nível de compreensão acústica, ele pode, em algum momento perder algo, e com isso usar a dedução para completar essa situação. Claro que essa dedução pode recair em erro ou caminhar de erro em erro pelas inúmeras refutações que são dadas. No entanto, essa configuração radiofônica, que foge do ideal por um “deslize” configuracional é extremamente ordinária.

Dessa maneira, o Rádio 7 demonstra uma das mais comuns inferências que o ouvinte pode ter na linguagem do rádio. Inferência essa enquanto ouvinte porque ele, quando telefona para a rádio, deixa de ser ouvinte e se torna um emissor tal como os profissionais de rádio. O Rádio 7 é o ouvinte usando sua capacidade linguística de ouvinte para inferir no jogo de linguagem radiofônico.

5.3.8 Rádio 8 ($1 \sim p \sim q \uparrow$): A emergência radiofônica

Tal como o Rádio 6 e o Rádio 7 e, sendo membro da *Familienähnlichkeit* do conectivo de Sheffer, o Rádio 8 é outra alternativa ao exemplo posto na caracterização do Rádio 5. Ao contrário dos demais, o Rádio 8 é a ênfase no comum exterior quando há descrédito da interação.

Vamos retomar o exemplo do Rádio 5: uma pessoa está no seu carro ouvindo rádio. O rádio está ligado, há profissionais de rádio trabalhando e há um ouvinte buscando a compreensão daquela informação através da audição. Em um determinado momento, o carro entra em um túnel e, por um pequeno momento, o rádio silencia. Eis aqui o Rádio 5.

No entanto, aquele dia não era um dia qualquer, algo muito importante acontecera. Assim, não só o emissor abusava das repetições (tal como no Rádio 6), mas a dedução estava em voga para o ouvinte (tal como no Rádio 7). Assim, o silêncio anterior era completado tanto pela dedução das repetições como pela repetição de deduções. Eis aqui o Rádio 8, naquilo que podemos chamar de *emergência radiofônica*.

A denominação “emergência” reside em dois motivos: (1) o comum externo proveu um fato importante de interesse tanto do emissor como do receptor, algo que podemos chamar de uma “emergência” comunicacional; e (2) tanto emissor como receptor trabalharam colaborativamente preenchendo o vazio da interação com suas práticas, indicando uma “emergência” da linguagem.

Um exemplo do dia 23 de julho de 2011, dia da morte da cantora Amy Winehouse. O programa radiojornalístico *Repórter Bandeirantes*, iniciado às 14h na Rádio Bandeirantes com transmissão simultânea em AM e em FM, em seus três minutos iniciais repetiu a palavra “morte” seis vezes (1 vez a cada 30 segundos), “Amy Winehouse” quatro vezes (1 vez a cada 45 segundos) e tocou a música *Rehab* por 1 minuto em BG, além de outras referências indiretas repetidas sucessivamente como “cantora”, “corpo”, “britânico(a)”.

Assim, um evento externo faz o emissor repetir constantemente temendo a perda da interação e faz o receptor, para tentar compreendê-lo, executar sua dedução a cada vez que se sentir sem interação. Eis aqui um exemplo vívido do Rádio 8 que, nesse dia e horário, provavelmente foi repetido por muitas rádios, inclusive fora do escopo paulistano e brasileiro.

5.3.9 Rádio 9 (1pqC): As vibrações radiofônicas

O Rádio 9 representa uma obtenção que está calcada na ênfase da interação quando há descrédito apenas do receptor. Ao exemplo dessa situação poderíamos denominar *vibrações radiofônicas*.

“Vibrações” possui aqui dois sentidos: (1) indica um receptor que não possui a capacidade de audição e por isso capta o rádio pela vibração das ondas sonoras, mantendo um certo tipo de relação. Um exemplo disso são os surdos-mudos que se sentam nas caixas de alto falante de um rádio para sentir a música de um programa; ou (2) indica um receptor que não compartilha do mesmo *Beweissystem* do emissor, captando a linguagem radiofônica pela sua expressão, sua forma. Um exemplo disso é quando um lusófono exclusivo escuta um programa radiofônico em russo.

O interessante é notar aqui que, seja pelas vibrações sonoras ou seja pelas vibrações estéticas, há aqui uma afirmação do rádio, uma afirmação da linguagem radiofônica. Não há a interação ideal, mas há interação, o que não há é um ouvinte pleno. O ouvinte só participa daquilo que a interação da vibração permite.

A questão do surdo “sentar na caixa de alto falante” é melhor definida pela alcunha de percepção tátil-cinestésica do som ou percepção háptica do som. A maior parte do debate sobre esse tema é encontrada no campo da musicoterapia, cujas visões gerais reproduzimos a seguir para exemplificar as potencialidades do Rádio 9:

As maiores dificuldades encontradas para compreender o processo musicoterapêutico com o surdo estão relacionadas ao fato do indivíduo que participa das sessões de musicoterapia "não ouve". Skille e Wigran acreditam que uma compreensão mais adequada da terapia musical deve envolver aspectos relativos ao efeito fisiológico do som sobre o corpo. Os autores indicam, inclusive, a presença de respostas físicas mensuráveis quando as ondas sônicas passam pelo corpo. O impacto do som, via canal auditivo, também pode estimular uma reação física, incluindo, entre outras, efeitos sobre o batimento cardíaco. Benezon propõe, na relação surdo-música, a possibilidade de substituição do sistema auditivo por recursos sensório-táteis. A música-movimento permitiria ao surdo tomar consciência do som que o circunda. Para Benezon, as ondas vibratórias, transmitidas pelo ar, chegariam até a pele, aos músculos, aos ossos, atingindo o sistema nervoso autônomo (simpático e parassimpático), viabilizando ao surdo perceber o ritmo, a acentuação, a altura, a intensidade e a duração. Essas percepções, integradas à percepção interna de movimento, permitem a apreciação de elementos do som. (...) Alguns exemplos, descritos por Teirich, informam como a música pode ser apreciada por pacientes deitados, chegando ao corpo por meio da região do plexo solar. Esse é um dos procedimentos usados na terapia vibroacústica, que envolve o paciente deitado em uma cama, permitindo ao som ser propagado, pelo ar, diretamente até o corpo (BUGALHO FILHO et alii, 2001, p. 28).

5.3.10 Rádio 10 (1p~qC): A narração radiofônica extemporânea

O Rádio 10 representa uma obtenção que está calcada na ênfase da emissão quando há descrédito apenas do receptor. Ao exemplo dessa situação poderíamos denominar *narração radiofônica extemporânea*.

A palavra “extemporânea” indica fora do tempo e espaço adequados. Isso acontece, no caso do jogo de linguagem do rádio, quando o ouvinte não está na expectativa de participação desse jogo de linguagem. Isso acontece toda vez que uma prática midiática audiovisual, que não seja o rádio, cita a linguagem radiofônica.

Exemplo discutido na Introdução do presente trabalho, o filme *O Bandido da Luz Vermelha* é um exemplo do Rádio 10. Afinal, o público foi participar do jogo de linguagem do cinema e, em momentos do filme, encontra o jogo de linguagem radiofônico completo em sua interação, comum externo e, principalmente, na questão da emissão. No filme citado, a narração feita por locutores de rádio possui a *substância da expressão* de um som de rádio, o *som radiofônico*.

Dessa forma, e certamente essa foi uma das intenções do cineasta, há a produção de um estranhamento: esperava-se uma narração cinematográfica e encontra-se uma narração radiofônica. Outros filmes também utilizam essa configuração do rádio, no entanto, *O Bandido da Luz Vermelha* se torna um dos principais exemplos porque o *som radiofônico* fica apenas em *voz over*, não aparecendo em cena os personagens radialistas, sendo uma narração propriamente dita.

Na música também encontramos exemplos do Rádio 10 e sua *narração radiofônica extemporânea*, algumas com a voz do próprio cantor e outras com um *som radiofônico* autônomo. No primeiro tipo, podemos lembrar da música *A Dois Passos do Paraíso*, da banda *Blitz*, quando o intérprete Evandro Mesquita alterna entre sua voz de cantor e a voz do locutor da “Rádio Atividade”⁵¹. Nessa voz do locutor da “Rádio Atividade”, que possui a voz das *back vocals* da música propriamente dita em BG, está claramente posto o *gênero do discurso* (i.e. diferendo) radiofônico de variedades,

⁵¹ Trecho mencionado da música: “A Rádio Atividade leva até vocês / Mais um programa da série série / Dedique uma canção a quem você ama. / Eu tenho aqui em minhas mãos uma carta, / Uma carta de uma ouvinte que nos escreve / E assina com o singelo pseudônimo de / *Mariposa apaixonada de Guadalupe* / Ela nos conta que no dia que seria / O dia do dia mais feliz de sua vida / Arlindo Orlando, seu noivo / Um caminhoneiro conhecido de pequena / E pacata cidade de Miracema do Norte, / Fugiu, desapareceu, escafedeu-se. / Oh! Arlindo Orlando! Volte / onde quer que você se encontre / Volte para o seio de sua amada. / Ela espera ver aquele caminhão voltando / De faróis baixos, e pára-choque duro. / Agora uma canção / Canta pra mim, / Eu não quero ver você triste assim”.

composto pelos locutores que sustentam o programa pela conversa e por músicas selecionadas para criar interação à distância com seus ouvintes.

Já do segundo tipo, é patente a lembrança da música, interpretada pelo cantor americano Meat Loaf, chamada *Paradise By The Dashboard Light*. Nela, para representar as investidas sexuais de um garoto em sua namorada, a música possui uma narração de um jogo de *baseball* – feita pelo radialista do New York Yankees, Phil Rizzuto – enquanto metáfora dessas investidas. Um dado interessante é que as rádios da cidade de Boston – cidade do rival dos Yankees, o Boston Red Sox – criaram uma versão da música com o radialista do Red Sox, Dick Stockton. Em apresentações ao vivo, é utilizada uma outra voz para criar a distinção e o *som radiofônico* necessário⁵².

A *narração radiofônica extemporânea* veiculada pela configuração Rádio 10 do jogo de linguagem radiofônico é um dos principais exemplos da capacidade de imitação do rádio. Essa imitação é uma prova, tal como afirmamos diversas vezes ao longo do presente trabalho, do caráter do rádio enquanto linguagem.

Ora, como o aparelhocentrismo poderia explicar a *narração radiofônica extemporânea*? Primeiro, não há aparelho de rádio ou equivalente digital. Segundo, claramente é o som do rádio saindo de um filme e de uma música, só para ficar nos nossos exemplos. Logo, o aparelhocentrismo, por causa da primeira consideração, deveria dizer que isso não é rádio e, com isso, desconsiderar a percepção linguística – que não é só do presente trabalho, mas também do público que vê esses filmes e músicas – de que esses pequenos elementos são, no limite, rádio.

Eis aqui a dimensão de (re)apresentação que só é alcançada quando tratamos algo enquanto linguagem. O aparelho de rádio e, no limite, a própria ideia de *medium* radiofônico não estão nessas sentenças e tratá-las apenas como sentenças musicais e cinematográficas desconsideraria a questão do *som radiofônico*. Dessa forma, o que temos aqui é uma das configurações (Rádio 10) presentes na malha *satzsistêmica* que define o rádio como linguagem.

⁵² Trecho mencionado da música que é tratada como um fiel *baseball play-by-play*: “OK, here we go, we got a real pressure cooker going here. Two down, nobody on, no score, bottom of the ninth. There's the windup, and there it is, a line shot up the middle. Look at him go. This boy can really fly! He's rounding first and really turning it on now, he's not letting up at all, he's gonna try for second; the ball is bobbled out in center, and here comes the throw, and what a throw! He's gonna slide in head first, here he comes, he's out! No, wait, safe-safe at second base, this kid really makes things happen out there. Batter steps up to the plate, here's the pitch-he's going, and what a jump he's got, he's trying for third, here's the throw, it's in the dirt-safe at third! Holy cow, stolen base! He's taking a pretty big lead out there, almost daring him to try and pick him off. The pitcher glances over, winds up, and it's bunted, bunted down the third base line, the suicide squeeze is on! Here he comes, squeeze play, it's gonna be close, holy cow, I think he's gonna make it!”

5.3.11 Rádio 11 (0~pq⊂): O som ambiente radiofônico

O Rádio 11 é um não-Rádio, ou seja uma não-obtenção dentro do jogo de linguagem radiofônico. É uma não-obtenção que está calcada na ênfase da recepção quando há descrédito apenas do receptor. O exemplo dessa situação pode ser denominado *som ambiente radiofônico*.

O exemplo aqui é muito cotidiano. Em um restaurante, bar ou mesmo outros tipos de comércio, o dono do estabelecimento coloca o rádio ligado para construir a paisagem sonora do lugar. Em restaurantes e bares, os programas musicais parecem fazer mais sucesso enquanto em outros estabelecimentos há espaço para programas populares como esportivos ou de variedades.

No entanto, esse não é um rádio para ser ouvido, mas sim é uma rádio-decoração tal como, analogamente, os restaurantes mais “modernos” utilizam telão para colocar filmes de shows de música. É um som agradável para cobrir outros sons desagradáveis (conversas das outras pessoas, passos dos *garçons*, barulho dos talheres).

Aqui o receptor está no nível de audição denominado enquanto *ouvir*, pois, na maior parte das vezes, o ouvinte nem consegue identificar onde estão instaladas as caixas de alto falante. Sendo que, às vezes, elas não estão visíveis no espaço do estabelecimento de propósito.

Esse tipo de escuta *ambiental*, de maneira interessante, sempre foi vinculada como uma das funções do rádio. A justificativa de considerá-la assim estava tanto na questão do aparelho (afinal, é um aparelho de rádio tocando no fundo com caixas de alto falante espalhadas pelo estabelecimento) como em justificativas socio-ideológicas que destacam a não-territorialização do rádio.

No entanto, aqui não podemos considerá-la a não ser como não-Rádio porque a linha entre o não ouvir (logo, não participar e deixando a existência do jogo de linguagem em dúvida) e o ouvir, mesmo que “levemente”, é tênue demais. Com isso, o Rádio 10 e seu *som ambiente radiofônico* demonstra uma presença cotidiana do não-Rádio na vivência da linguagem radiofônica demonstrando a sua importância no recorte dela dentro da relação entre linguagem e mundo.

Dessa maneira, curiosamente, o *som ambiente radiofônico* faz parte da resposta daquilo que distingue o rádio dos demais sons do mundo. Mesmo que as pessoas dos bares e restaurantes não percebam que ele está lá compondo a paisagem sonora do lugar.

5.3.12 Rádio 12 (1~p~q⊂): A fama radiofônica

O Rádio 12 representa uma obtenção que está calcada na ênfase do comum externo quando há descrédito apenas do receptor. O exemplo dessa situação pode ser chamado de *fama radiofônica*.

A descrição do exemplo dessa configuração radiofônica é bastante simples. Ora, é impossível que um programa radiofônico – ou mesmo, o rádio diante da competição com os demais meios midiáticos – seja ouvido por todos. No entanto, existem programas que possuem reconhecimento e interação social com um grupo de pessoas que não o ouviu.

Um caso nos parece claro aqui: a apresentação de *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, por Orson Welles e seu Mercury Theatre na CBS Radio em 30 de outubro de 1938. Quem ouviu o programa pode ter ficado em pânico, mas este pânico também se espalhou pelo boca-a-boca, pelo exterior, para as pessoas que não ouviram. Esses não-ouvintes em pânico só escutaram da boca de um ouvinte “O rádio anunciou que os marcianos estão invadindo a Terra” e com isso foi como se eles tivessem ouvido o programa.

No caso d’*A Guerra do Mundos*, a palavra “fama” do *fama radiofônica* possui uma hipertrofia graças às proporções históricas tomada por uma transmissão radiofônica e, também, pelo sucesso posterior de Orson Welles. No entanto, também há as pequenas famas.

Ora, quando queremos contar uma coisa para alguém podemos dizer “João vai casar com Maria” ou “Ouvi no rádio que João vai casar com Maria”. Na segunda sentença, o rádio leva a “fama”, o crédito da informação e com isso o não-ouvinte se sente parte do grupo dos ouvintes e pode até dizer “Deu no rádio que João vai casar com Maria”.

Assim, a *fama radiofônica* é quando há afirmação do rádio através do comum externo, mais notavelmente a fofoca. Livros de história também podem dar essa “fama”, pois quantos não souberam, quase três quartos de século depois, d’*A Guerra dos Mundos* de Orson Welles pelas palavras escritas nesses livros. A *fama radiofônica* é quando o rádio leva a fama de interação quando esta foi feita extrarrádio.

5.3.13 Rádio 13 ($1pq\supset$): A gravação fantasmagórica radiofônica

O Rádio 13 representa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico via funções de interação comunicacional entre emissor e receptor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções. A isso podemos utilizar a alcunha de *gravação fantasmagórica radiofônica*.

O uso do termo gravação em um campo de descrédito da emissão pode causar estranhamento porque há a ideia comum que ao gravar se mantém a atividade de emissão quando o assunto é rádio. Vamos pensar em um caso específico e que é relacionado ao exemplo dado no Rádio 12: a apresentação de *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, por Orson Welles e seu Mercury Theatre na CBS Radio em 1938.

Se você ouvir hoje, na segunda década do século XXI, a gravação desse programa – em K7, CD ou em MP3 – não haverá uma emissão *de facto* porque você, o ouvinte, que instaurou a emissão ao apertar *play*. No entanto, há o seu interesse de recepção, há interação e há o comum externo, todos operando diante de uma emissão fantasma com vozes de pessoas mortas da época em que elas estavam vivas. Por isso que essa configuração radiofônica do Rádio 13 adiciona a palavra fantasmagórica ao termo gravação: só há a lembrança, o espectro da emissão, ou seja, não há emissão propriamente dita porque o resto dela está situada apenas na interação, tal como bem ilustra o diagrama de Venn a seguir:

Assim, do ponto de vista de $1pq\supset$, a emissão ($\sim pq$) não está lá, mas está presente na gravação (pq), sendo isso que indica tanto sua obtenção como a sua fantasmagoria. E isso é a lógica configuracional do Rádio 13 e sua *gravação fantasmagórica radiofônica*, mais uma situação ordinária da vivência radiofônica possível na interação linguagem-mundo.

5.3.14 Rádio 14 ($0p \sim q \supset$): A estática radiofônica

O Rádio 14 representa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico via funções do emissor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções. A isso podemos utilizar a alcunha de *estática radiofônica*.

Estática é o nome ordinário para o ruído físico característico do meio de transmissão, causada por fonte randômica, sendo conhecida também como ruído branco. Ordinariamente, indica que não há transmissão sendo realizada naquele sinal ou mesmo que não há uma estação de rádio naquele sinal.

Na *estática radiofônica*, temos uma situação de quebra de expectativa. O ouvinte, querendo compreender, liga o aparelho de rádio e, ao sintonizar na sua rádio favorita, acaba por encontrar apenas estática. Assim, no jogar do jogo de linguagem, há um resultado que provoca um não-Rádio, uma não-obtenção do rádio.

Tal situação acontece com os ouvintes da Rádio Jovem Pan na virada de 24 para 25 de dezembro: por orientação do dono da empresa, das 23 horas do dia 24 às 7 horas do dia 25 não há programação e o prédio não fica nem aberto. Assim, por intencionalidade do emissor, não há emissão e com isso só resta às três funções restantes, dentro do *som radiofônico*, um ruído branco. Ruído esse que, por mais característico do meio radiofônico, é um anti-Rádio por excelência.

5.3.15 Rádio 15 ($1 \sim pq \supset$): A legenda radiofônica

O Rádio 15 representa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico via funções do receptor em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções. A isso podemos utilizar a alcunha de *legenda radiofônica*.

O exemplo aqui é muito simples: imagine uma situação onde alguém quer ouvir rádio, mas não deseja que o mesmo emita som. Na televisão, a solução para a emissão sem som é o chamado *closed caption* ou legendas. Assim, a *legenda radiofônica* é o caso de uma pessoa que acompanha rádio por texto escrito que vai surgindo de acordo com o momento da emissão, indicando interação. É o *closed caption* do rádio.

Isso, que não é possível com o aparelho de rádio, se torna possível com o rádio digital veiculado por computadores. Assim, pode se acompanhar a linguagem do rádio, consolidando a sua obtenção, sem som, mas utilizando apenas a leitura de legendas em um visor ou tela. Dessa forma, o Rádio 15 desafia também o aparelhocrismo demonstrando uma instância onde a linguagem radiofônica não necessita de aparelho, apenas da sua lógica.

5.3.16 Rádio 16 (1~p~q⊃): O panfleto radiofônico

O Rádio 16 representa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico via funções do comum exterior em meio ao descrédito da emissão com a valorização das outras três funções. A isso podemos utilizar a alcunha de *panfleto radiofônico*.

O exemplo aqui é bastante simples: há programas radiofônicos que são “ouvidos” quando eles se tornam, muito tempo depois de sua emissão, por exemplo, livro. É o caso do livro *Philosophy is for Everyman*, de Karl Jaspers, uma transcrição do programa radiofônico dele sobre filosofia na Rádio Bavaria em 1964.

Assim, tal como no Rádio 15, o Rádio 16 faz acontecer o jogo de linguagem radiofônico sob a forma de “panfleto”, sem depender da emissão propriamente dita. A escolha da palavra “panfleto” está aqui para significar que o programa foi resgatado por motivos maiores do que a sua presença em si. Por exemplo, os programas de Jaspers só são interessantes por causa da filosofia jasperiana. Assim, é o comum externo do rádio que faz ter a obtenção do jogo de linguagem.

A diferença aqui para o Rádio 13 é bastante simples: na *gravação histórica radiofônica*, há a necessidade de ser o programa de rádio em si escutado nos dias atuais. No *panfleto radiofônico*, o Rádio 16, não há essa necessidade porque o rádio em si não importa, importa aquilo que aquele programa significa em termos de extrarrádios.

Mesmo com essa desconsideração, não podemos, curiosamente, considerá-lo como uma não-obtenção do rádio porque torna, o público desse “panfleto”, um ouvinte de rádio. Quem escutou Jaspers em 1964 ou quem leu Jaspers em 2012, para a função do comum externo – conhecer a filosofia jasperiana, por exemplo –, possuiu a mesma obtenção.

Outras práticas midiáticas possuem essa mesma obtenção panfletária. Por exemplo, o programa de TV de Jacques Lacan que é mais vinculado enquanto texto (*Televisão*) ou mesmo a série em vídeo *O Abecedário de Gilles Deleuze* que, em tempos sem YouTube, tinha sua divulgação feita mais pela transcrição em papel do que pela série em si.

Todas essas situações são um desafio para uma definição aparelhocentrista de qualquer meio de comunicação, mesmo quando parece precisar do aparelho. Se existe rádio e TV em livros que não são sobre isso, como podemos desconsiderá-los? Assim, o Rádio 16 e seu *panfleto radiofônico* é mais uma confirmação do rádio enquanto linguagem.

5.3.17 Rádio 17 (1pqV): A interação extrema radiofônica

O rádio 17 significa a obtenção pela ênfase na interação entre emissor e receptor quando o comum exterior não é propício. A isso podemos chamar de *interação extrema radiofônica*.

O exemplo aqui é bastante cotidiano e inserido na realidade do rádio paulistano. Quando há corrida de Fórmula 1 no autódromo de Interlagos ou corrida de Fórmula Indy no circuito de rua do Anhembi, a Rádio Bandeirantes veicula, nos alto falantes localizados na arquibancada, a sua transmissão radiofônica da corrida de automobilismo.

Isso é uma ótima prestação de serviço já que, para quem está no circuito, não há outra forma de se inteirar da totalidade da corrida sem escutar o rádio. Assim, há emissão, há interação e há recepção. No entanto, o comum exterior, fisicamente falando, é um caos com os roncões dos motores. Assim, a emissão fica abafada, a interação comprometida e a recepção é feita com protetores auriculares.

No entanto, mesmo com toda essa desvantagem do comum exterior, há interação e há obtenção do jogo de linguagem radiofônico. Eis aqui a *interação extrema radiofônica*, o Rádio 17. Isso também pode ser visto em outros esportes ao redor do mundo, sendo muito comum no quarteto esportivo norte-americano (*basketball*, *baseball*, *football* (futebol americano) e *hockey*). Todos eles representam essa situação extrema de interação radiofônica e do jogar o jogo que a linguagem radiofônica proporciona.

Isso também existe fora do esportivo. É o exemplo de escutar rádio dentro do carro junto com veículos barulhentos ou dentro do metrô ou mesmo em uma rua movimentada. Todas essas situações demonstram esse esforço implícito na *interação extrema radiofônica*.

Essa disputa do som do rádio com os demais sons do mundo fazem o Rádio 17 ser uma das configurações mais exemplares daquilo que distingue o rádio dos demais sons. Quando há a obtenção da linguagem radiofônica, não há mescla de sons e o som do rádio, mesmo fraco diante, por exemplo, do ronco de um carro de corrida, se torna perceptível e digno de compreensão. Isso é uma questão puramente de vitória entre linguagens ou entre linguagem e vazios. É a prova de fogo do rádio enquanto linguagem no seu recorte em meio a interação entre linguagem e mundo.

5.3.18 Rádio 18 (1p~qV): A amplificação radiofônica

O Rádio 18 significa a obtenção pela ênfase na emissão quando o comum exterior não é propício. A isso podemos chamar de *amplificação radiofônica*.

O caso é bastante semelhante ao do Rádio 17, porém a resolução que resulta na configuração é muito diferente. Em um ambiente barulhento, a *amplificação radiofônica*, ao contrário do Rádio 17, não implica um esforço na interação, mas sim na amplificação da emissão.

Ou seja, o que encontramos aqui é, nada mais nada menos, aquilo que várias pessoas fazem ao instalar som automotivo: *tunam* a capacidade de potência sonora da emissão. Assim, para evitar que qualquer barulho atrapalhe a interação e a recepção, o *som radiofônico* se torna mais alto, tal como carros com seus rádios sintonizados em programas musicais em frente de casas noturnas. O Rádio 18 e sua *amplificação radiofônica* é uma configuração radiofônica bastante ordinária.

5.3.19 Rádio 19 (1~pqV): O isolamento radiofônico

O Rádio 19 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando o comum exterior não é propício. A isso podemos chamar de *isolamento radiofônico*.

O *isolamento radiofônico* é o oposto lógico do Rádio 18 (*amplificação radiofônica*). Em um ambiente barulhento, tal como aquele do Rádio 17, o *isolamento radiofônico* não implica um esforço na interação, mas sim uma potencialização da recepção.

Ou seja, o *isolamento radiofônico* é o rádio sendo escutado com fones de ouvido em um ambiente que o atrapalharia, tal como em locais cheios de pessoas (festas, ruas, transporte coletivo). Ao transformar em isolado o *som radiofônico*, o fone de ouvido, esse acessório da audição, implica a realização do rádio em uma maneira até mais ordinária do que aquela do Rádio 18.

O Rádio 19, o *isolamento radiofônico*, é uma configuração que implica a própria mobilidade da capacidade de realização da linguagem radiofônica. Além disso, as possibilidades pragmáticas se tornam cada vez mais patentes com o desenvolvimento da engenharia do som. É com o Rádio 19 que pode se articular diferentes usos da linguagem radiofônica com a articulação inteligente entre mono, *stereo* e binaural.

5.3.20 Rádio 20 (0~p~qV): A falta radiofônica

O Rádio 20 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando ele não é propício, mesmo com as outras três funções o sendo. A isso podemos chamar de *falta radiofônica*.

A “falta” indica um impedimento da realização da linguagem radiofônica causado por uma situação externa à relação emissor-interação-receptor. Assim, o rádio existe em potencialidade, mas não *de facto*.

Isso acontece quando estamos ouvindo rádio e, por exemplo, falta eletricidade ou pilha. Tudo está lá, mas nada acontece sem a fonte de energia elétrica. Defeitos no aparelho também entram nessa definição de *falta radiofônica*.

O Rádio 20 é o mais utilizado pelo aparelhocentrismo para ressaltar a importância do aparelho, do maquinário, para definir o que é uma determinada prática midiática. Quando algo que é requisito para funcionar o meio, mesmo que for externo a ele, falta, há o fim da prática midiática ou, pelo menos, o seu uso.

Sem dúvida, a *falta radiofônica* é um não-Rádio, mas isso não significa que ele é uma prova cabal pró-aparelho. Afinal, tudo está lá: a emissora de rádio continua a funcionar e há potencialidade de interação e há disposição de recepção. Tal expectativa, sem sombra de dúvida, indica uma disposição linguística da prática midiática, a mesma disposição que podemos encontrar na sentença: “Queria tanto ouvir rádio, mas não posso”.

Assim, essa imagem do rádio existe na ausência do aparelho, indicando mais um funcionamento linguístico. E, inclusive, uma situação de *falta radiofônica*, muitas vezes, indica uma mobilização pela resolução do bloqueio feito à prática radiofônica. Buscar o rádio, ter a expectativa de ouvi-lo, mas esbarrar em situações externas, mesmo não sendo rádio é uma atitude antirradiofônica que pressupõe o rádio para existir.

Logo, é um reforço à multitude configuracional que define o que o rádio é diante das demais coisas do mundo. Um rádio que é uma linguagem pois sente-se falta dela, não podendo ser substituído por outra coisa. Uma linguagem não possui equivalente para troca, mas os aparelhos sim. Basta vermos a evolução da emissão radiofônica desde o seu desenvolvimento: dos aparelhos-móveis de sala (feitos de madeira de lei) aos aparelhos móveis, os *mobiles*.

5.3.21 Rádio 21 (0pq→Q): A desatenção radiofônica

O Rádio 21 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando ela e o receptor estão em descrédito. A isso podemos chamar de *desatenção radiofônica*.

A desatenção possui um mecanismo muito simples: muitas vezes estamos diante do rádio, em um ambiente propício, mas nem nos deixamos nos afetar. O ouvinte trata a emissão tal como os alunos bagunceiros tratam o professor: eles só ouvem, sem ligar para aula. Com tal atitude do receptor, a *desatenção radiofônica* implica em um não-Rádio porque a recepção não deseja fazer parte do jogo de linguagem que está se desenrolando na frente dela.

5.3.22 Rádio 22 (1p~q→Q): A representação radiofônica

O Rádio 22 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando a interação e o receptor estão em descrédito. A isso podemos chamar de *representação radiofônica*.

Essa *representação radiofônica* é muito semelhante ao Rádio 10, a *narração radiofônica extemporânea*. Naquela configuração, tudo acontece quando o ouvinte não está na expectativa de participação desse jogo de linguagem. Isso acontece toda vez que uma prática midiática audiovisual, que não seja o rádio, cita a linguagem radiofônica. Foi dado o exemplo do filme *O Bandido da Luz Vermelha* que usa o *som radiofônico* com a sua *substância da expressão* enquanto *voz over*.

Já a *representação radiofônica*, o Rádio 22, também acontece quando uma prática midiática audiovisual, que não seja o rádio, cita a linguagem radiofônica. No entanto, não há aqui a *substância da expressão* do *som radiofônico*. O rádio aparece nessas práticas enquanto personagens, parecendo muitas vezes cenas de estúdio, mas sem a textura sonora característica do rádio. Não há o “som de rádio”, apenas o lado de lá do microfone.

Aqui são exemplares filmes de bastidores como o próprio *Radio Days* (1987, de Woody Allen) e o personagem de desenho animado *Gerald Boing-Boing* mencionado na Introdução do presente trabalho.

A conclusão aqui é a mesma do Rádio 10: eis aqui a dimensão de (re)apresentação que só é alcançado quando tratamos algo enquanto linguagem. É uma esfera de imitação que, mesmo sem a *substância da expressão*, faz menção ao *som radiofônico*, sendo um participante da malha *satzsistêmica* do rádio como linguagem.

5.3.23 Rádio 23 (0~pq¬Q): O naufrágio radiofônico

O Rádio 23 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando ela e a interação estão em descrédito. A isso podemos chamar de *naufrágio radiofônico*

Aqui o mecanismo é muito mais simples que o da *desatenção radiofônica* (Rádio 21): muitas vezes um rádio está ligado, com emissão e em um ambiente propício, mas não há ninguém para ouvi-lo. O rádio é um “náufrago”, sozinho com o vazio da recepção. Com tal atitude do receptor, o *naufrágio radiofônico* implica um não-Rádio porque a recepção não deseja fazer parte do jogo de linguagem, pois nem está diante dele.

5.3.24 Rádio 24 (1~p~q¬Q): A exemplificação radiofônica

O Rádio 24 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando a interação e o receptor estão em descrédito. A isso podemos chamar de *exemplificação radiofônica*.

Ora, a *representação radiofônica*, o Rádio 22, acontece quando uma prática midiática audiovisual, que não seja o rádio, cita a linguagem radiofônica. No entanto, não há aqui a *substância da expressão* do *som radiofônico*. O rádio aparece nessas práticas enquanto personagens, parecendo muitas vezes cenas de estúdio, mas sem a textura sonora característica do rádio. Não há o “som de rádio”, apenas o lado de lá do microfone.

O Rádio 24 é praticamente idêntico trocando a “prática midiática audiovisual, que não seja o rádio” por “qualquer linguagem”. Assim, por exemplo, o rádio é usado como exemplo textual, sendo personagem de um escopo maior. Por exemplo, em uma biografia (no caso, um livro biográfico ou uma reportagem escrita) acerca de um trabalhador do rádio e é citado um determinado programa em que ele trabalhou.

Assim, um exemplo disso é articulado na Introdução do presente trabalho. Quando Ted Williams, o mendigo com *A Golden Radio Voice* conta a sua história, utilizando a sua prosódia normal, de como ele era um profissional de rádio que acabou tomando o rumo das ruas por causa de vícios, eis aqui uma *exemplificação radiofônica*. Mesma coisa quando ele fala do locutor de rádio que ele visitou em Nova Iorque, quando tinha 14 anos de idade. O rádio 24, a *exemplificação radiofônica*, indica que a linguagem radiofônica é digna de ser alvo de histórias, um mecanismo (re)presentacional.

5.3.25 Rádio 25 (0pq¬P): O chiado radiofônico

O Rádio 25 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando ela e o emissor estão em descrédito. A isso podemos chamar de *chiado radiofônico*.

O chiado está aqui tal como uma situação ordinária: muitas vezes estamos diante do rádio, em um ambiente propício e interessados em ouvir, mas a emissão é afetada por chiados de má sintonização. Aqui, se torna impossível qualquer contato com o rádio pois o chiado se mescla com a emissão normal. Com tal panorama de emissão, o *chiado radiofônico* implica um não-Rádio porque a emissão não pode fazer parte do jogo de linguagem que está se desenrolando na frente dela.

5.3.26 Rádio 26 (0p~q¬P): A falha radiofônica

O Rádio 26 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando ela e a interação estão em descrédito. A isso podemos chamar de *falha radiofônica*

Aqui o mecanismo é muito mais simples que o do *chiado radiofônico* (Rádio 25): muitas vezes um rádio está ligado, com recepção e em um ambiente propício, mas não só há um sinal de espera indicando ausência de programação (tal como aquele que se colocavam nas madrugadas da televisão). Eis aqui uma falha pois, ao invés de haver uma emissão, há apenas um convencionalismo seco sonoro. Com tal atitude do emissor, a *falha radiofônica* implica um não-Rádio porque a emissão não deseja fazer parte do jogo de linguagem, pois nem está diante dele.

5.3.27 Rádio 27 (1~pq¬P): O fandom radiofônico

O Rádio 27 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando a emissão e a interação estão em descrédito. A isso podemos chamar de *fandom radiofônico*.

Aqui o exemplo é simples. Mesmo sem um programa de rádio no ar, os fãs de um determinado programa de rádio – que muitas vezes nem existe mais na grade de programação – discutem esse programa, promovendo-o em sua ausência. Dessa maneira, a comunidade de fãs, o *fandom*, faz a obtenção da linguagem radiofônica. Assim, o *fandom radiofônico* nada mais é que a paixão daqueles que ouvem rádio, carregando esse protocolo comunicacional onde quer que estejam.

5.3.28 Rádio 28 ($1 \sim p \sim q \neg P$): O eco radiofônico

O Rádio 28 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando a interação e o emissor estão em descrédito. A isso podemos chamar de *eco radiofônico*.

Essa configuração é o telefone sem-fio do rádio. Digamos que uma pessoa está ouvindo rádio e a outra deseja também ouvir, mas está muito longe. O que a primeira faz: grita as principais informações que estão acontecendo. Eis aqui o *eco radiofônico* quando a redundância na esfera da recepção provoca uma obtenção da linguagem radiofônica.

Um exemplo similar a esse, mas com outro protocolo comunicacional, está na história da Greve Geral do Metalúrgicos de São Bernardo do Campo-SP no ano de 1979. Com 80 mil trabalhadores reunidos no estádio de Vila Euclides, o discurso do líder sindical (e depois presidente do Brasil) Luís Inácio Lula da Silva não podia ser ouvido, por todos, pela boca dele.

Assim, Lula ia discursando pausadamente e os trabalhadores repetiam as suas palavras para que todos pudessem estar a par do que estava sendo falado. Eis aqui um eco feito pela reprodutibilidade da linguagem. Caso fosse uma emissão de rádio e não um discurso ao vivo, seria um rádio 28, um exemplo de *eco radiofônico*.

5.3.29 Rádio 29 ($0pq\oplus$): O engano radiofônico

O Rádio 29 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando ela e o comum estão em descrédito. A isso podemos chamar de *engano radiofônico*.

A situação que exemplifica aqui é ordinária: o rádio está ligado em um programa musical e o ouvinte está interessado na música. No entanto, ele acha que é um CD de música tocando e não um programa radiofônico de música. Eis aqui o engano que o rádio pode levar quando há falta de sintonia tanto interacional como de exterior.

Acreditar que uma emissão radiofônica não é radiofônica leva a não-obtenção pois se caracteriza como uma negação da linguagem radiofônica (no exemplo, favorecendo a linguagem musical). Esse engano, por mais leve que seja, impede uma realização da linguagem do rádio, mas também causa um *double bind* no aparelhocentrismo, especialmente se o *engano radiofônico* for diante de um aparelho rádio-receptor que, como muitos, possui entrada para dispositivos de gravação musical.

5.3.30 Rádio 30 ($1p \sim q \oplus$): A sensação radiofônica

O Rádio 30 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando a interação e o comum estão em descrédito. A isso podemos chamar de *sensação radiofônica*.

Ora, anteriormente, mencionamos a música *Transmission* do Joy Division que diz “*No language, just sound, that’s all we need know to synchronise love to the beat of the show*” [Sem linguagem, só som, é tudo que precisamos saber para sincronizar amor à batida do show]. O Rádio 30, a *sensação radiofônica*, é a configuração que representa isso no meio da malha *satzsistêmica*.

Exemplos ordinários: um ouvinte interessado ouve um jogo de futebol muito mal sintonizado. No entanto, se ele tem o hábito de ouvir, mesmo com chiados, ele consegue entender o que está se passando e acompanhar o jogo. Ele pega as sensações que a emissão vai marcando com a sua parcela de uso linguístico costumeiro. Qualquer outro tipo de programa que possui uma demarcação muito forte de linguagem e de costume de audição – e quando o ouvinte se encontra em uma situação de má sintonização –, se encaixa como exemplificação da configuração de *sensação radiofônica*. O que importa de conteúdo no Rádio 30 é aquele que já está convencionalizado.

5.3.31 Rádio 31 ($1 \sim pq \oplus$): A intuição radiofônica

O Rádio 31 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando a interação e o comum estão em descrédito. A isso podemos chamar de *intuição radiofônica*.

Essa intuição é o análogo ao Rádio 30. Se lá, a emissão por ser convencionalizada passa uma sensação, no Rádio 31 o inédito é investigado pelo ouvinte pelos padrões de escuta passados. Então, mesmo com chiado, ele pode escutar materiais rotativos como notícias e, tal como um quebra-cabeça, intuindo posições de complementação.

A *intuição radiofônica* representa, para o campo do rádio, a mesma coisa que a leitura dinâmica representa para um campo textual qualquer. É uma maneira displicente, porém eficaz, de participar do jogo de linguagem radiofônico e, muito provavelmente, uma das configurações com exemplos mais ordinários no atual dia-a-dia.

5.3.32 Rádio 32 ($0 \sim p \sim q \oplus$): A confusão radiofônica

O Rádio 32 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando ele e a interação estão em descrédito. A isso podemos chamar de *confusão radiofônica*.

A situação que exemplifica aqui é semelhante ao Rádio 29 (*engano radiofônico*) e igualmente ordinária: o rádio está ligado em um programa de variedades. O ouvinte atento, por algum motivo do comum exterior (distância do aparelho-receptor, por exemplo) confunde a voz do locutor como se fosse uma voz presencial no local, não-mediatizada. Eis aqui a *confusão radiofônica*.

Logo, o mesmo que dissemos para o Rádio 29 vale para o Rádio 32: acreditar que uma emissão radiofônica não é radiofônica leva a não-obtenção pois se caracteriza como uma negação da linguagem radiofônica (no exemplo, favorecendo a linguagem humana em presença). Só que, mesmo assim, representa uma das possibilidades do rádio, mesmo enquanto não-Rádio.

5.3.33 Rádio 33 ($1pq \leftrightarrow$): O museu radiofônico

O Rádio 33 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando a emissão e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *museu radiofônico*.

A denominação de museu está aqui porque um jogo de linguagem que só possui ênfase na interação com a ajuda do comum exterior está em articulação com uma lembrança – ou de uma permanência – daquele determinado protocolo de linguagem. Pensemos em um museu do rádio: não há emissão nem recepção *de facto*, apenas gravações (interações) e suas explicações de contexto.

Dessa forma, essa configuração pode receber esse nome de *museu radiofônico* por representar, na linguagem, a possibilidade de coleções (e recordações) de interações passadas ou de suas potencialidades futuras, tal como um museu, um álbum de recordações ou de selos. E isso, mesmo sem aparelho, emissão e recepção, é Rádio. É mais uma menção linguística do rádio em ausência. Menção essa que é muito importante pois é uma garantia de historicidade para o Rádio. Podemos até pensar que dessa configuração, no limite linguístico da *expressão*, podemos derivar todo o sistema de interação presente no jogo de linguagem radiofônico.

5.3.34 Rádio 34 (0p~q↔): A potencialidade do emissor radiofônico

O Rádio 34 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no emissor quando a emissão e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *potencialidade do emissor radiofônico*.

Ora, tal como o Rádio 33 (*museu radiofônico*), a *potencialidade do emissor radiofônico* também trabalha com a linguagem radiofônica em sua historicidade. No entanto, se lá a questão é de uma obtenção e de uma coleção de lembranças e permanências de interação, aqui há a visão acerca das potencialidades, ou seja, dos gatilhos que tornaram possível o surgimento da linguagem radiofônica com enfoque na emissão.

Assim, estamos falando aqui de todo *zeitgeist* científico de investigação que tornou possível o surgimento do *som radiofônico* em sua *substância da expressão*. James Clerk Maxwell, Heinrich Hertz, Nikola Tesla, Thomas Edison, Alexander Stepanovich Popov, Guillermo Marconi, Karl Braun e, até mesmo, Roberto Landell de Moura – além de outros nomes que não entraram no usual rol histórico dos inventores do rádio – representam o cumprimento de potencialidades que farão surgir o campo da emissão do Rádio. O rádio, em seu caráter de emissão, não foi fruto do engenho isolado de um indivíduo, mas sim a conjugação de pesquisas científicas. O “pai do Rádio” não é uma pessoa, mas sim um tempo histórico.

No entanto, não devemos acreditar que isso é linguagem radiofônica: apesar de estar na aurora da interação e do comum exterior dessa linguagem, a *potencialidade do emissor radiofônico* nada mais é que o processo histórico que faz surgir o emissor radiofônico, sendo assim é um exemplo crucial do não-Rádio que é Rádio por levar este último em conta em seu desenvolvimento.

Também é um engano achar que esta situação é meramente histórica e não possui seus ecos nos usos e configurações da linguagem radiofônica atual. Toda vez que se sente a vontade de uma emissão radiofônica – seja a vontade de ter uma rádio, seja a vontade de trabalhar com rádio –, há nela a mesma fagulha dos pioneiros da invenção do rádio.

Essa fagulha representa a força potencial do *som radiofônico* na interação entre linguagem e mundo. É essa força potencial que se torna um dos componentes do recorte feito pela linguagem radiofônica no linguagem-mundo, sua força de distinção entre os demais sons.

5.3.35 Rádio 35 (0~pq↔): A potencialidade do receptor radiofônico

O Rádio 35 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no receptor quando a emissão e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *potencialidade do receptor radiofônico*.

Ora, tal como o Rádio 33 (*museu radiofônico*) e o Rádio 34 (*potencialidade do emissor radiofônico*), a *potencialidade do receptor radiofônico* também trabalha com a linguagem radiofônica em sua historicidade. No entanto, aqui a ênfase é na visão acerca das potencialidades, ou seja, dos gatilhos que tornaram possível o surgimento da linguagem radiofônica com enfoque na recepção.

Se no Rádio 34, isso significa todo *zeitgeist* científico de investigação que tornou possível o surgimento do *som radiofônico* em sua *substância da expressão*, no Rádio 33 estamos falando de toda a cultura oral pública que torna possível o surgimento dessa especialização da audição humana em reconhecer protocolos comunicacionais. Estamos falando dos tempos comunicacionais, já em tempos pós-Gutenberg, onde “os boatos foram descritos como ‘um serviço postal oral’, funcionando com velocidade admirável” (BRIGGS & BURKE, 2006, p. 37).

A cultura oral daquele período não deve ser pensada unicamente em termos de sobrevivência ou do que Ong chamou de “resíduo oral”. Na época desenvolveram-se novas instituições que estruturaram esse tipo de comunicação oral, inclusive grupos de discussões mais ou menos formais, como academias, sociedades científicas, salões, clubes e cafés. A julgar pelos tratados sobre o assunto, a arte da conversação foi cultivada com particular intensidade (...). Em várias cidades, as autoridades, preocupadas com a possibilidade de os cafés estimularem comentários subversivos sobre o governo, mantinham-nos sob vigilância (BRIGGS & BURKE, 2006, p. 38).

Assim, mesmo em tempos da reprodutibilidade técnica da escrita, a cultura oral – a vontade de ouvir e falar com pessoas – se manteve intacta e com força poderosa. É essa força da cultura oral que fez o rádio se desenvolver e se manter até hoje em seu *status* conversacional-midiático na audição humana.

No entanto, não devemos acreditar que isso é linguagem radiofônica: apesar da conversação cumprir elementos da interação e do comum exterior dessa linguagem, a *potencialidade do receptor radiofônico* nada mais é que o processo histórico-cultural que se torna o solo propício para o surgimento do receptor radiofônico, sendo outro exemplo crucial do não-Rádio que é Rádio por levar este último em conta em seu desenvolvimento.

Também, tal como no Rádio 34, é um engano achar que esta situação é meramente histórica e não possui seus ecos nos usos e configurações da linguagem radiofônica atual. Toda vez que se sente a vontade de uma recepção radiofônica – seja a vontade de ouvir rádio, seja o reconhecimento do rádio em algum de seus primados (o famoso “vamos ouvir o rádio que lá deve ter algo” –, há nela a mesma fagulha da cultura oral pré-rádio.

Essa fagulha representa a força potencial do audição humana diante da conversação, no caso midiática, na interação entre linguagem e mundo. É essa força potencial que se torna um dos componentes do recorte feito pela linguagem radiofônica no linguagem-mundo, sua força de distinção entre os demais sons.

5.3.36 Rádio 36 (1~p~q↔): O discurso radiofônico

O Rádio 36 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando a emissão e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *discurso radiofônico*.

Ora, se o *museu radiofônico* (Rádio 33) é coleção de lembranças e permanências de interação radiofônica e os Rádios 34 e 35 colocam em pauta a questão da potencialidade, respectivamente, da emissão e da recepção, o Rádio 36 indica aquilo que podemos chamar de *discurso radiofônico*, ou seja, a totalidade da visão social dos enunciados, práticas e ideologias acerca do rádio.

E isso, tal como dissemos do *museu radiofônico*, mesmo sem aparelho, emissão e recepção, é Rádio. Reside no *discurso radiofônico* todo o olhar social sobre um prática midiática, sobre uma linguagem. E isso é visto de maneira muito ordinária e, talvez pouco perceptível, em enunciados tais como “Eu acho que o rádio...”.

Se o *museu radiofônico* é a garantia de historicidade para o Rádio, se a *potencialidade do emissor radiofônico* e a *potencialidade do receptor radiofônico* são os representantes do processo histórico que levou à formação radiofônica, o *discurso radiofônico* nada mais é que a garantia que o Rádio foi, de certa maneira, aceito enquanto um recorte na interação linguagem e mundo.

No entanto, nele também reside um princípio do esquecimento. Se o olhar social do rádio não for mais favorável, o jogo de linguagem não se desarticulará, mas entrará no esquecimento. Tal como diz a letra wittgensteiniana, a pluralidade dos jogos de linguagem não é fixa: “novos jogos de linguagem nascem e outros envelhecem e são esquecidos” (IF, §23). O *discurso radiofônico* é o fiel da balança nesse processo.

5.3.37 Rádio 37 (1p_qP): O paraquedas radiofônico

O Rádio 37 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando o comum e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *paraquedas radiofônico*.

O exemplo aqui é simples: muitas emissões radiofônicas são feitas em busca de uma interação improvável, tal como um “tiro no escuro”. Esse é o caso da *Radio Liberty*, da *Radio Free Europe* e da própria *Radio Rebelde*, de Che Guevara. São emissões radiofônicas que buscam a veiculação de ideias para receptores e comuns exteriores não acostumados a elas.

Assim, tal como os panfletos que caem de paraquedas em tempos de guerra, essas rádios, com suas ondas, “caem de paraquedas” nos ouvidos e nos rádios receptores presentes do outro lado, sem muita garantia de audição. Eis aqui o *paraquedas radiofônico*.

No cotidiano fora de tempos de guerra, podemos pensar o quanto as rádios piratas também são *paraquedas radiofônicos*. Elas se encaixam nessas atitudes extremas de garantia de uma existência de emissão.

5.3.38 Rádio 38 (1p~qP): A produção radiofônica

O Rádio 38 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando o comum e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *produção radiofônica*.

O exemplo aqui é retirado do *labor* de emissão radiofônica. A maior parte do serviço de base presente na linguagem radiofônica é feito de maneira silenciosa. São textos escritos pelos produtores, são equipamentos acertados pelos técnicos, tudo isso sem a garantia que tal trabalho executado conseguirá preponderança, primado. Eis aqui a *produção radiofônica*.

É uma situação extremamente ordinária sendo, inclusive, a face mais visível da linguagem radiofônica para os profissionais do rádio. Estagiários, por exemplo, muito provavelmente só vivenciam essa configuração do jogo de linguagem. No entanto, sem esse trabalho de base, sem a existência da possibilidade dele, não haveria o todo *satzsistêmico* que garante o recorte da linguagem radiofônica na interação entre linguagem e mundo.

5.3.39 Rádio 39 (0~pqP): A babel radiofônica

O Rádio 39 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando ela e o comum estão em descrédito. A isso podemos chamar de *babel radiofônica*.

Essa *babel radiofônica* é o oposto de um dos exemplos do Rádio 9 (*vibrações radiofônicas*). Lá, desenhamos um exemplo de um lusófono exclusivo que escuta um programa radiofônico em russo, mas captando a linguagem radiofônica pela sua expressão, sua forma. Na *babel radiofônica*, o resultado é o oposto.

Por ser um programa em russo e ter pouca familiaridade tanto com o russo como com os *gêneros do discurso* (i.e. diferendo) radiofônico em russo, o ouvinte não consegue captar nada. Eis aqui uma não-obtenção do Rádio. E essa *babel radiofônica* não está apenas vinculada às articulações de línguas naturais. Alguém que nunca escutou rádio antes pode ter sua vivência resumida nessa mesma situação configuracional.

5.3.40 Rádio 40 (0~p~qP): O *fading* radiofônico

O Rádio 40 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando ele e a recepção estão em descrédito. A isso podemos chamar de *fading radiofônico*.

Fading, nos termos técnicos da propagação de ondas, é a perda gradual de potência do sinal, sua atenuação, normalmente por motivos externos ao sinal. O *fading radiofônico*, em termos da linguagem radiofônica, significa quando aquela “emissão no escuro” – que é bem sucedida no *paraquedas radiofônico* (Rádio 37) – não é bem sucedida.

Aqui fica mais comum a questão das rádios piratas. Muitas vezes, essas transmissões não conseguem ganhar preponderância por causa da briga por um canal, tendo que competir em potência do sinal e, normalmente, tendo o seu sinal “engolido” por outro. Claro, também, que algumas vezes é o sinal da rádio comercial que é “engolido” pela rádio pirata. Em ambos os casos, o “engolido” vivencia o *fading* radiofônico.

Isso também acontece com rádios comerciais que possuem transmissores de baixa potência. Com isso, boa parte dessas transmissões são feitas, por motivos externos, para o nada, sem haver recepção *de facto*.

5.3.41 Rádio 41 (1pqQ): A interatividade total radiofônica

O Rádio 41 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando o comum e a emissão estão em descrédito. A isso podemos chamar de *interatividade total radiofônica*.

Em 2011, a rádio paulistana Fast 89 FM divulgou o seguinte *modus operandi* para duas horas de sua programação diária:

A primeira experiência de interatividade total do ouvinte com a programação de uma rádio: *Play Fast 89*

Através do *Play Fast 89* você monta uma programação musical, escolhe o locutor que vai abrir a sua sequência, seleciona as vinhetas e sons que separam uma música da outra, igualzinho como acontece na programação ao vivo da *Fast 89 FM*.

Além de interagir de verdade com a programação da *Fast 89*, colocamos na sua mão nosso banco de dados musical com mais de 200 músicas e ainda os melhores momentos do humor da *Fast 89* na voz da galera dos "Manos".

E tem muito mais, todo mundo que participa do *Play Fast 89* concorre a um iPod Touch!

Fique ligado na *Fast 89* e ganhe o seu prêmio!

Play Fast 89, todos os dias ao meio-dia e às 8 da noite.⁵³

Essa atitude da rádio sinaliza uma situação que podemos encontrar cada vez com maior facilidade em um mundo das máquinas midiáticas digitais. A promessa de uma rádio feita pelo ouvinte – tal como uma *playlist* de MP3, mas articulada com linguagem radiofônica – é algo que promove uma obtenção do rádio, mas sem uma emissão de fato (afinal, é o ouvinte que faz tudo com material pré-gravado) e sem necessidade de preocupação com o comum externo. Eis aqui a *interatividade total radiofônica* onde o ouvinte se torna emissor.

Apesar de encaixar muito bem e ganhar hipertrofia no mundo maquínico midiático digital, a ideia de uma *interatividade total radiofônica* reside no rádio desde os primórdios de sua linguagem. Basta lembrar os “espaços do ouvinte” onde o ouvinte liga para a rádio e muitas vezes fica falando por horas sem interlocução.

O Rádio 41 se coloca enquanto tendência sempre que há necessidade de uma valorização do ouvinte, fazendo-o dono da emissão e, com isso, sobrepondo a sua audição ao *som radiofônico*. Essa *interatividade total radiofônica* encontrará o seu ápice quando cada ouvinte puder ter a sua própria rádio a partir da articulação de um banco de dados. É um *do-it yourself* não muito distante do atual tempo presente.

⁵³ Texto retirado do site oficial da Fast 89 FM: <http://www.89fm.com.br/>

5.3.42 Rádio 42 (0p~qQ): A inadequação radiofônica

O Rádio 42 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no emissor quando o comum exterior e a emissão estão em descrédito. A isso podemos chamar de *inadequação radiofônica*.

A *inadequação radiofônica* é um paralelo lógico da *babel radiofônica* (Rádio 39). Na *babel radiofônica*, encontramos uma não-obtenção, um anti-Rádio por assimetria linguística seja entre *Beweissysteme* diferentes (português-russo) ou desconhecimento do *Satzsystem* radiofônico. Já na *inadequação radiofônica*, o processo que resulta em um anti-Rádio é um pouco diferente sendo uma mistura de *Satzsysteme*.

Um exemplo já foi mencionado neste trabalho: as rádios comerciais normalmente consideram o próprio rádio apenas mais um som transmitido, podendo ser um som de televisão transmitido. Com isso, durante algum tempo na primeira década do século XXI, a rádio CBN de São Paulo transmitia, simultaneamente no mesmo horário da TV, o programa televisivo da Rede Globo, o *talkshow Programa do Jô*. Era uma experiência radiofônica estranha para os ouvintes, que tornava o aparelho de rádio análogo a um aparelho de televisão onde só o áudio funcionasse. Eis aqui a *inadequação radiofônica*, onde a emissão em ênfase não é simétrica à recepção radiofônica.

Outro exemplo: você liga o seu rádio e escuta apenas sinais longos e curtos sonoros, o código Morse, nessa ordenação: . -- / -... -. .- -... .. - -...- / .---- --- -. / --- -. .- ... -.-.- / - .- / -. --- / .- -. / .- / ...- --- ---. / -. --- / -... -. .- -... -.-.- . O que você estaria ouvindo era o famoso “Em Brasília, 19 horas. Está no ar a Voz do Brasil” em código Morse. Assim, haveria uma *inadequação radiofônica* porque não é o caso de duas línguas diferentes tal como a *babel radiofônica* (afinal, o Morse é apenas uma linguagem de codificação), mas sim uma mistura de protocolos comunicacionais, de dois *satzsysteme* que entram em conflito, com leve preponderância do Morse.

Tal situação é mais um reforço contra o aparelhocentrismo porque tal som do nosso exemplo foi veiculado por um aparelho de rádio, mas se torna irreconhecível enquanto tal. Dessa forma, destacamos mais uma evidência para a questão do rádio enquanto linguagem. A *inadequação radiofônica* é apenas mais uma configuração anti-Rádio que ajuda na distinção do recorte radiofônico em meio à interação linguagem e mundo.

5.3.43 Rádio 43 (1~pqQ): A esquizofrenia radiofônica

O Rádio 43 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando o comum e a emissão estão em descrédito. A isso podemos chamar de *esquizofrenia radiofônica*.

Entramos aqui em um campo digno da linguagem: quando um esquizofrênico que imagina estar escutando rádio, ele escuta rádio? Sim, ele escuta e essa situação é uma das probabilidades configuracionais do jogo de linguagem radiofônico. Há aqui, nada mais nada menos, mais um aspecto da imitação de linguagem, funcionando em abstração devido a um mecanismo mental que faz o ouvinte acreditar que está ouvindo o rádio. Ele não está deliberadamente imaginando ouvir rádio (*imaginação radiofônica* que é o Rádio 44), mas sim acreditando que está ouvindo rádio quando não o está.

Por acreditar que está ouvindo rádio *de facto* – mas não está ouvindo rádio *de facto*, é apenas uma conjugação esquizofrênica que a mente do ouvinte fez da realidade –, o ouvinte da *esquizofrenia radiofônica* está ouvindo uma obtenção de rádio, ao contrário do ouvinte da *imaginação radiofônica* que está em uma não-obtenção do rádio, situação melhor exemplificada no próximo tópico.

5.3.44 Rádio 44 (0~p~qQ): A imaginação radiofônica

O Rádio 44 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando ele e a emissão estão em descrédito. A isso podemos chamar de *imaginação radiofônica*.

Ao imaginarmos conscientemente que estamos ouvindo rádio, estamos deliberadamente e conscientemente “mentindo” para nós mesmo usando como base alguma configuração de obtenção sobre o rádio, em especial o Rádio 36 (*discurso radiofônico*, que é a visão social do rádio) ou mesmo o Rádio 43, simulando uma *esquizofrenia radiofônica*.

Temos aqui, dessa forma, um anti-Rádio baseado na imitação mostrando a dupla face desse processo dentro da malha *satzsistêmica* do jogo de linguagem radiofônico. Além disso, a imaginação é uma capacidade linguística do ser humano com a sua capacidade de representar em ausência. Ausência essa que na *imaginação radiofônica* é de não-obtenção por um motivo bastante simples: o problema da denotação desenvolvido por Russell indica que as denotações de algo não-existente – por exemplo: “O atual rei da França é careca”, sendo que a França hoje é uma República – “não

denotam nada” (RUSSELL, 1905, p. 491), sendo assim um reforço contrário a uma dada linguagem.

5.3.45 Rádio 45 (0pq↓): O esquecimento radiofônico

O Rádio 45 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando apenas o comum exterior está em crédito. A isso podemos chamar de *esquecimento radiofônico*.

Aqui reside a atividade discursiva de esquecimento. Tal como dissemos, o *discurso radiofônico* (Rádio 36) é o fiel da balança nesse processo, pois se o olhar social do rádio não for mais favorável, o jogo de linguagem entrará no esquecimento tal como indica Wittgenstein. Assim, o *esquecimento radiofônico* é a potencialidade, dentro da própria linguagem radiofônica, do seu esquecimento por causa de uma interação não mais necessária. É o cerne do processo que aconteceu com o Código Morse: ele não deixou de existir enquanto linguagem, no entanto se mantém em uma configuração linguística de esquecimento por causa do fim da pertinência do seu uso.

5.3.46 Rádio 46 (0p~q↓): A afasia radiofônica

O Rádio 46 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando apenas o comum exterior está em crédito. A isso podemos chamar de *afasia radiofônica*.

Afasia é a deterioração da função da linguagem. Ela pode residir na questão da emissão, pois se pode tratar de um comprometimento que se calca também nas dificuldades de repetição e reprodução linguística. É mais um cerne de esquecimento que qualquer linguagem pode vivenciar e na linguagem radiofônica não seria diferente.

Ordinariamente, isso acontece isoladamente quando há erros nos usos protocolares radiofônicos, ou seja, por exemplo, esquecimento de vinhetas e outros jargões de emissão por parte do emissor. No entanto, podemos ter exemplos mais teóricos, vinculados à dimensão do psicologismo fraco, que são melhor analisados quando levados em comparação com o Rádio 47, a *dislexia radiofônica*.

5.3.47 Rádio 47 (0~pq↓): A dislexia radiofônica

O Rádio 47 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando apenas o comum exterior está em crédito. A isso podemos chamar de *dislexia radiofônica*.

Dislexia é o nome geral para dificuldades na decodificação de palavras. Assim, no jogo de linguagem radiofônico, a *dislexia radiofônica* está para a recepção como a *afasia radiofônica* está para a emissão, sendo mais um cerne de esquecimento para a linguagem radiofônica. Ordinariamente, isso é mais difícil de ser exemplificado por indicar um processo de esquecimento vinculado à dimensão do psicologismo fraco que é a última fronteira do jogo de linguagem em sua interação entre linguagem e mundo.

Podemos observar isso, teoricamente, pela própria observação do mecanismo do psicologismo fraco, descrito por Haack (2002, p. 309-314). Em uma situação de obtenção do jogo de linguagem radiofônico, tanto emissão quanto recepção possuem acesso à compreensão da sentença radiofônica (i.e. o ato de fala radiofônico) com o funcionamento correto da lógica prescritiva que nos faz reconhecer o que é rádio – afinal, em uma situação de psicologismo fraco, “a lógica é prescritiva em relação aos processos mentais (ela prescreve como nós *deveríamos* pensar)” (HAACK, 2002, p. 310).

No entanto, em uma situação de não-obtenção vinculada à dimensão do psicologismo fraco, os processos mentais que nos fazem decodificar o que é rádio não seguem essa lógica prescritiva. Se é o receptor que faz isso, eis aqui uma configuração de *dislexia radiofônica* (Rádio 47). No entanto, se o emissor faz isso, eis aqui outro exemplo de *afasia radiofônica* (Rádio 46).

5.3.48 Rádio 48 (1~p~q↓): A formação discursiva radiofônica

O Rádio 48 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando apenas ele está em crédito. A isso podemos chamar de *formação discursiva radiofônica*.

Retiramos a ideia de formação discursiva na formulação de Michel Pêcheux em *Semântica e Discurso*:

Poderíamos resumir essa tese dizendo: *as palavras, expressões, proposições etc., mudam de sentido segundo as posições sustentadas por aqueles que as empregam*, o que quer dizer que elas adquirem seu sentido em referência a essas posições, isto é, em referência às *formações ideológicas* nas quais essas posições se inscrevem. Chamaremos, então, *formação discursiva* aquilo que, numa formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada numa conjuntura dada, determinada pelo estudo da luta de classes, determina *o que pode e deve ser dito* (...).

Isso equivale a afirmar que as palavras, expressões, proposições etc., recebem seu sentido da formação discursiva na qual são produzidas: (...) os indivíduos são “interpelados” em sujeitos-falantes (em sujeitos de *seu* discurso) pelas

formações discursivas que representam “na linguagem” as formações ideológicas que lhes são correspondentes (PÊCHEUX, 2009, p. 146-7).

Ou seja, a *formação discursiva radiofônica* é a obtenção da linguagem radiofônica por fatores meramente ideológicos, não havendo a necessidade da emissão-interação-recepção, mas apenas o uso daquilo que pode ser dito (normalmente pautado pela visão social, ou seja, pelo *discurso radiofônico*, o Rádio 36). Isso demonstra uma ação do comum externo, do mundo dos signos em ação (i.e. semiose), na configuração de um dos *payoffs* possíveis da trama *satzsistêmica* do Rádio.

Eis aqui uma atividade (re)presentacional da (re)apresentação do rádio. Ela está presente, ordinariamente, muitas vezes quando se desenha o papel do rádio em um determinado tempo e espaço. Por vezes, os trabalhos teóricos do rádio que estão exemplificados pela configuração do Rádio 4, a *visão ideológica do Rádio*, tiveram sua elaboração pautada por determinada *formação discursiva radiofônica*.

Com isso, o Rádio 48 é a garantia última da presença do rádio mesmo na ausência daquilo mais “duro” no aparelhocentrismo que é a totalidade das partes do Modelo Matemático de Comunicação, ou seja, o caminho emissor-interação(aparelho)-recepção. A *formação discursiva radiofônica* garante a importância por tanto considerar o rádio como linguagem como inserir o comum exterior, tal como fez Umberto Eco, com os modelos comunicacionais.

5.3.49 Rádio 49 (0pqϕ): O didatismo radiofônico (jargão da emissão)

O Rádio 49 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando apenas o emissor está em crédito. A isso podemos chamar de *didatismo radiofônico*.

Essa configuração é o método mais utilizado para ensinar o *labor* radiofônico na maior parte dos cursos de Comunicação Social. O *locus* do *didatismo radiofônico* é, dessa maneira, os Rádios-laboratórios, ou seja, os exercícios de rádio feitos em sala de aula ou em estúdios.

Aqui tem uma questão interessante: porque o Rádio-laboratório é um anti-Rádio, uma não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico? A resposta disso se concentra em um detalhe: o Rádio-laboratório é apenas a prática do jargão da emissão.

Ora, os professores passam a vivência do rádio de maneira artificial e os exercícios, mesmo feitos em estúdio, não possuem uma recepção *de facto*, ficando meramente resumidos ao grupo ou ao aluno que produziu o trabalho. Além disso, a

substância da expressão, o *som radiofônico*, parece indicar que é um trabalho que é feito apenas para emissão, não se importando com protocolos importantes. Por exemplo, apenas no Rádio-laboratório encontramos pessoas que não possuem nenhuma força potencial, ou mesmo, vontade de jogar o jogo de linguagem radiofônico, mas jogam mesmo assim porque “vale nota”.

A artificialidade do *didatismo radiofônico* é crucial nesse resultado de não-obtenção. E isso deixa mais interessante a maneira de inserção dos profissionais de rádio nesse nível do jogo de linguagem: é um Anti-Rádio que os insere no Rádio, é uma estufa artificial que os prepara para a vivência da linguagem. Não seria essa o cerne de qualquer aprendizagem de um jogo de linguagem, de um *rule-following*?

Por isso que é um erro formacional indicar que os exercícios de Rádio-laboratório são uma vivência verdadeira de Rádio para os alunos porque eles são, na realidade, uma vivência do aparelho. Ora, isso é algo que apenas os professores parecem acreditar, pois quanto mais isolado é um Rádio-laboratório, mais reclamações acerca dos exercícios parecem brotar do corpo discente.

Assim, o ideal para o ensino de Rádio é não seguir o *didatismo radiofônico*. Quanto mais a experiência didática estiver próxima de uma interação plena entre emissor e receptor, melhor fica a construção do *som radiofônico*. Além do caso da Rádio Gazeta AM e sua relação com a Faculdade Cásper Líbero⁵⁴, que é uma rádio movida a trabalhos universitários no *dial* paulistano⁵⁵, um bom exemplo disso foi o

⁵⁴ Informações retiradas do site www.radiogazetaam.com.br: “A Rádio Gazeta AM passou a ser dirigida pela Faculdade Cásper Líbero no dia 01 de junho de 2009. (...) A Rádio Gazeta surge em 1943, a partir do sinal de transmissão da Rádio Educadora Paulista, fundada em 1923, historicamente registrada como a segunda emissora oficial do Brasil e a primeira de São Paulo. Cinco anos depois, em 1947, é criada a Faculdade Cásper Líbero, a primeira escola de jornalismo e radialismo do país. (...) Estes ideais [da Fundação Cásper Líbero] estão presentes no conteúdo da programação e no fluxo de trabalho da equipe, a partir dos ensinamentos das disciplinas ministradas nos cursos de comunicação da Faculdade Cásper Líbero (Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Rádio e TV, Relações Públicas e Pós-graduação). A Rádio Gazeta AM, conta com intensa participação dos estudantes da Faculdade Cásper Líbero, em atividades diárias, seja na atuação de estágio, monitoria, ou atividade laboratorial. Dessa forma, em conjunto com os profissionais da emissora, alunos vivenciam o exercício da profissão das áreas da comunicação e realizam atividade complementar ao ensino superior”.

⁵⁵ Apesar de ser vinculada a uma universidade, a Rádio USP FM não está vinculada aos cursos de Comunicação Social oferecidos pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, tendo, enquanto missão, o objetivo de ser mais um braço da extensão entre a Universidade de São Paulo e a sociedade: “A Rádio USP de São Paulo foi criada em 11 de outubro de 1977, preenchendo o espaço vazio de emissoras educativas em FM na Grande São Paulo e, ao mesmo tempo, proporcionando um canal de comunicação entre a Universidade de São Paulo e a sociedade. (...) A Rádio USP mantém uma programação jornalística voltada à divulgação das atividades da Universidade e um espaço aberto para debates sobre temas de interesse da sociedade e para prestação de serviços. A programação musical vem se caracterizando como uma opção à segmentação das atuais emissoras de FM, oferecendo ao público o melhor de todos os ritmos no panorama musical brasileiro, da MPB ao Rock, do Jazz ao Samba e é uma das poucas emissoras que inclui Música Instrumental em sua programação principal. A Rádio USP

programa radiofônico de protesto dos alunos do sexto semestre de jornalismo matutino da Universidade de São Paulo contra as medidas do reitor no 2º semestre de 2011.

Denominada “Os pingos nos is” e veiculada no dia 28 de novembro de 2011, a experiência saiu do âmbito da sala de aula ou do estúdio didático:

Em uma experiência unindo geolocalização, redes sociais, gravação em celular, estamos colocando em prática uma experiência de radiowalk hiperlocal. Para um programa radiofônico, no formato audiocast, com duração de cerca de meia hora, estão sendo ouvidas dezenas de pessoas com uma equipe de repórteres, âncoras, produtores e trilheiros. Trata-se de vincular a emergência em fazer rádio como uma prática viva de realidade cronotópica ressoando no espaço público de uma cidade universitária sonorizada: a USP, de São Paulo. O programa, uma experiência de webradiojornalismo, será transmitido em streaming com chat aberto, proporcionando transparência e interatividade de pessoas de qualquer lugar – uma vez que estará na rede.

O mapa on-line e dinâmico postado no Tumblr funciona como mídia própria e terá espaço para opiniões dos ouvintes. A cartografia traz os marcadores dos locais reportados com seus áudios correspondentes colocados logo após cada reportagem apontando suas posições no espaço delimitado da cibercidade universitária. Os áudios podem ser ouvidos de forma separada ou no rastro do programa como se traçasse uma memória cotidiana do que acontece naquele lugar num momento específico. Trata-se da internet pingando ou vazando nas coisas, movimento deflagrado no final da década passada.⁵⁶

Além das potencialidades da guinada digital da linguagem radiofônica, um outro bom espaço é a abertura para trabalhos dos alunos dentro das rádios universitárias que, nada mais são, do que rádios educativas com possibilidade de captação no *dial* de qualquer rádio-receptor. Assim, indo além de uma atividade de extensão e de propaganda da universidade, a rádio universitária se tornaria o espaço de fuga do *didatismo radiofônico*, proporcionando a professores e alunos um pleno exercício pedagógico da linguagem do rádio.

É um pleno exercício porque haveria a recepção, o lado de lá, não seria a mera repetição que, muitas vezes, parece um “brincar” de rádio. “Brincar de rádio” é diferente de jogar o jogo de linguagem do rádio. O primeiro, consequência do *didatismo radiofônico*, é um exercício sem legitimidade e, muitas vezes, sem o cumprimento do *rule following* pois não há nem o comum exterior para colocar o julgar da legitimação. Já em uma rádio universitária, há o jogar do jogo de linguagem. E uma das maiores indicações ordinárias disso é que, ao sintonizá-la, não há diferenças das demais rádios disponíveis.

difunde ainda gêneros musicais que não encontram espaços nas emissoras comerciais como, por exemplo, a Música Étnica, a Música Erudita, o Jazz e o Blues Internacionais” (retirado do site www.radio.usp.br).

⁵⁶ Texto retirado do site oficial da rádio: <http://ospingosnosis.tumblr.com/>

5.3.50 Rádio 50 (1p~qϕ): O solipsismo do emissor radiofônico

O Rádio 50 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando apenas o emissor está em crédito. A isso podemos chamar de *solipsismo do emissor radiofônico*.

Essa configuração é o nível máximo da imitação da linguagem radiofônica. Aqui reside o exemplo de abertura da Introdução do presente trabalho: Ted Williams, o morador de rua com *A Golden Radio Voice*. Vamos relembrar o caso:

Em 3 de janeiro de 2011, o repórter videográfico do site do jornal *The Columbus Dispatch* postou uma pequena reportagem em vídeo sobre um morador de rua da cidade norte-americana de Columbus, estado de Ohio, chamado Ted Williams. O título do vídeo já era sugestivo “*A Golden Radio Voice*”.

O título promove certa ambiguidade. *Golden Radio Voice*, em inglês, pode significar tanto que é uma voz radiofônica preciosa (“de ouro”, como poderíamos falar em português) como uma menção ao estilo radifônico dos chamados tempos dourados do rádio (*Golden Age of Radio*), normalmente os trinta anos entre as décadas de 1920 e 1950 onde o rádio gozava de protagonismo midiático audiovisual.

O vídeo iniciava com o repórter – com a câmera na mão – dirigindo por uma das estradas de Ohio. Ele relata que muitos moradores de rua pedem trocados nas saídas dessas estradas mas, nos últimos tempos, um homem em particular chamou a atenção ao pedir dinheiro usando como atrativo o fato que Deus teria dado para ele o dom da voz.

Nisso, o carro chega no cruzamento onde fica esse homem, Ted Williams, e o repórter fala: “Vou fazê-lo trabalhar por um dólar. Diga-me algo com essa maravilhosa voz de rádio”. Williams aceita o dinheiro e diz: “*When you are listening to nothing but the best of old days you are listening to Magic 98.9*” [Quando você está escutando nada mais do que o melhor dos velhos tempos, você está ouvindo a Magic 98.9].

E, com uma visível mudança de voz e tempo de prosódia, ele emenda: “*Thank you so much. God bless you. Thank you*” [Muito obrigado. Deus te abençoe. Obrigado]. Percebendo que o repórter continuava a filmar, ele retorna à primeira forma sonora: “*And we will be back with more right after these words*” [E nós voltaremos com mais logo após essas palavras].

Ted Williams dá uma risada envergonhada para o lado – caracterizando um retorno à segunda forma sonora – e, voltando seus olhos para a câmera, retoma a primeira forma: “*And don’t forget tomorrow morning it’s your chance to win a pair of tickets to see this man live in concert*” [E não se esqueça amanhã de manhã é a sua chance de ganhar um par de ingressos para ver esse homem em um show ao vivo]. Por fim, o homem agradece tal como fez na última vez, ou seja, com a segunda forma sonora.

Depois disso o vídeo corta para uma entrevista de Ted Williams sobre sua história de vida. Com ela, vemos que a segunda forma sonora é a voz cotidiana de Williams, deixando sem a menor sombra de dúvida que a primeira forma é sua voz radiofônica, algo que já era evidente para qualquer um que *ouviu* o vídeo.

Aliás, a diferença entre a primeira e a segunda forma sonora é enorme. As palavras bem emitidas na primeira se tornam entrecortadas na segunda onde Williams fala praticamente sem abrir os dentes, ou seja, apresenta uma articulação de fala travada (na primeira, poderíamos dizer, há uma articulação de fala adequada, além de uma impostação de voz). Além disso, a própria textura sonora é diferente promovendo na primeira forma sonora basicamente um som de rádio. E aqui há algo surpreendente: um som de rádio sem a presença de um aparelho receptor.

Essa dimensão posta pela primeira forma sonora de Ted Williams é o *solipsismo do emissor radiofônico*, uma configuração do jogo de linguagem radiofônico que se concentra apenas na estética da emissão radiofônica. É o rádio que o emissor faz para si, como se apenas ele existisse (ou bastasse ele apenas existir). Essa imitação é o indicativo de autonomia da emissão. Autonomia essa que é linguística, comprovando sua não-vinculação com o aparelho.

Ainda no nosso debate pedagógico do tópico anterior, o *solipsismo do emissor radiofônico* seria uma solução para os exercícios de rádio em sala de aula diante da não-obtenção do *didatismo radiofônico*. Enquanto o *didatismo radiofônico* quer simular a interação, o *solipsismo do emissor radiofônico* fica apenas nos formalismos da emissão.

Em uma metáfora esportiva, o *didatismo radiofônico* é um jogo-treino, não vale nada, e o *solipsismo do emissor radiofônico* é um treino específico e que constrói um jogador mais especializado. Especialização essa que, na linguagem radiofônica, faz o seu profissional trabalhar nela mesmo na completa ausência, tal como Ted Williams.

5.3.51 Rádio 51 (0~pqϕ): A deslegitimação do receptor radiofônico

O Rádio 51 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando apenas o emissor está em crédito. A isso podemos chamar de *deslegitimação do receptor radiofônico*.

Ordinariamente, tal situação seria representada pela transmissão das gravações – já que foram feitas por outro propósito – tanto de produções do *didatismo radiofônico* (Rádio 49) como do *solipsismo do emissor radiofônico* (Rádio 50) para um público ouvinte interessado em compreender e acostumado com a programação contínua de rádio. O que acontece é que, tal como dissemos na metáfora da seção anterior, nem um jogo-treino (*didatismo radiofônico*) nem um treino específico (*solipsismo do emissor radiofônico*) são feitos para uma recepção.

Assim, o que acontece aqui é uma *deslegitimação do receptor radiofônico*, fazendo que o receptor se sinta fora do processo linguístico radiofônico e cause uma não-obtenção do jogo de linguagem do rádio.

Ora, tal como Ted Williams, o *solipsismo do emissor radiofônico* trabalha com uma pressuposição de recepção generalista. Generalista não só no sentido de qualquer público, mas também de qualquer tempo e espaço. O *solipsismo do emissor radiofônico* é uma desterritorialização da linguagem radiofônica calcada no emissor. Assim, qualquer tentativa de reprodução para uma recepção bem definida, causa a configuração de *deslegitimação do receptor radiofônico*. O receptor sente que aquela produção midiática não é feita para ele, torna-a inacessível.

Alguns programas radiofônicos na realidade ordinária possuem tal configuração enquanto consequência de um desprezo conversacional. Isso é visível em programas de debates, especialmente esportivos de cunho futebolístico, onde os profissionais do rádio (locutores, comentaristas e, até mesmo, o pessoal da técnica) ficam gritando entre si, ou mesmo, citando “piadas internas”.

O resultado disso é que o ouvinte fica deslocado do uso da linguagem já que, nesse uso da emissão, há uma quebra tanto da interação como do comum externo. O programa de rádio parece incompreensível, tal como uma conversa “pega” pela metade e de relance, e a recepção se sente impedida de participar, resultando na não-obtenção.

5.3.52 Rádio 52 (0~p~qϕ): A assincronia radiofônica

O Rádio 52 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum externo quando apenas o emissor está em crédito. A isso podemos chamar de *assincronia radiofônica*.

Essa não-obtenção acontece quando há incompatibilidade entre o *Beweissystem* do *Satzsystem* e o *Beweissystem de facto*. Um exemplo disso é simples: a presença de um rádio todo com toda produção em russo para emissores e receptores lusófonos. Assim, mesmo com a linguagem radiofônica estando em potencialidade, a diferença linguística cria uma assincronia no caminho emissor-interação-recepção.

5.3.53 Rádio 53 (0pqϕ): O jargão da recepção radiofônica

O Rádio 53 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando apenas o receptor está em crédito. A isso podemos chamar de *jargão da recepção radiofônica*.

O exemplo aqui é simples: os alto-falantes em festas e em instituições que recebem o nome de “Rádio”. Aquelas “rádios” são, na verdade, uma forma de passar recados, comandos ou motivações para os ouvintes. Não é uma obtenção do jogo de linguagem do Rádio porque está mais para uma midiatização da cultura oral – que é uma potencialidade – do que para o jogo de linguagem em si. Há apenas o rádio inserido no escopo de um anti-Rádio, mas não uma afirmação da linguagem radiofônica.

5.3.54 Rádio 54 (0p~qϕ): A deslegitimação do emissor radiofônico

O Rádio 54 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na emissão quando apenas o receptor está em crédito. A isso podemos chamar de *deslegitimação do emissor radiofônico*.

Nesse tipo de deslegitimação, a não-obtenção acontece porque o receptor desconsidera, com a atitude de compreensão auditiva, tudo que o emissor realiza. Aqui existe a chamada crítica cega da própria linguagem radiofônica. Fazem parte desse tipo de configuração frases como “O Rádio perdeu sua importância”, o “Rádio morreu” ou mesmo comparações aparelhocentristas entre modos de transmissão tais como “Rádio AM é rádio de verdade, já o Rádio FM não é”. Essas comparações causam apenas deslegitimação, saindo do jogar do jogo de linguagem e, dessa forma, sendo um anti-Rádio.

5.3.55 Rádio 55 (1~pq Φ): A decupagem radiofônica (solipsismo da recepção)

O Rádio 55 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na recepção quando apenas o receptor está em crédito. A isso podemos chamar de *decupagem radiofônica*.

Eis aqui os roteiros, decupagens e outras formas textuais de rádio. Nelas, apesar de serem feitos ou representarem a emissão, quando lidos, especialmente “silenciosamente”, são direcionados à recepção. Ou seja, na leitura, a emissão escrita se torna coincidente à atividade de recepção. Assim, não há necessidade de um emissor, só de um receptor que lê esses textos. Eis aqui um *solipsismo da recepção*, uma obtenção da linguagem radiofônica e análogo ao *solipsismo da emissão*. Aliás, os dois solipsismos são atividades ideais para o estudo do rádio, permitindo a formação visando o *rule-following* dessa prática midiática.

5.3.56 Rádio 56 (0~p~q Φ): A proibição radiofônica

O Rádio 56 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando apenas o receptor está em crédito. A isso podemos chamar de *proibição radiofônica*.

Ora, no Rádio 48 (*formação discursiva radiofônica*), falamos pela obtenção da linguagem radiofônica pela formação discursiva, por “aquilo que, numa formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada numa conjuntura dada, determinada pelo estudo da luta de classes, determina *o que pode e deve ser dito*” (PÊCHEUX, 2009, p. 147). No Rádio 56, a *proibição radiofônica*, acontece o oposto: a formação discursiva determina o que *não pode ser dito*, caracterizando um bloqueio à realização da linguagem radiofônica.

Aqui, a *proibição radiofônica* é a não-obtenção da linguagem radiofônica por fatores meramente ideológicos, travando o caminho comunicacional através de um *status* de não-dito. Assim, o não-dito é uma configuração possível, inserida na malha *satzsistêmica*, de interdição do jogo de linguagem. Nas línguas naturais, isso é uma história recorrente. Basta lembrar das proibições linguísticas na Espanha franquista:

um país onde por décadas as línguas minoritárias permaneceram proibidas e o seu emprego ocasionava repressão, prisão e (ou) morte. Convém lembrar que durante a longa ditadura do generalíssimo Franco apenas o castelhano era permitido, resultando em intensa repressão às minorias étnicas e linguísticas do país e proibindo-se as publicações em basco, catalão e galego; há inclusive relatos de que, numa espécie de bárbara penalização *post mortem*, túmulos tinham suas inscrições em basco raspadas para que não restasse qualquer registro da língua (VARGAS, 2011, p. 5).

5.3.57 Rádio 57 ($1pq\wedge$): A aplicação radiofônica

O Rádio 57 significa a obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase na interação quando apenas ela está em crédito. A isso podemos chamar de *aplicação radiofônica*.

Aqui há a realização ordinária e física das definições linguísticas do que é rádio presente no Rádio 1, a construção ideal do que seria rádio. Seria a “fisicalidade” da tautologia. O interessante é que tal situação é uma obtenção prevista na trama *satizistêmica* mas, no entanto, pouco provável de se realizar.

Afinal, como mencionamos, tal como os livros de filosofia, os livros sobre rádio, no limite, apenas vão buscando novas abordagens que problematizam o *status quo* do conceito. A consequência, inevitável, é que ao problematizar, mais fogem da noção ordinária dele. Assim, a *aplicação radiofônica* é o grande alvo deontológico a ser seguido se fôssemos seguir a letra teórica. Um *modus operandi* da idealidade, cuja possibilidade de realização é uma das mais intrigantes questões.

5.3.58 Rádio 58 ($0p\sim q\wedge$): O offline radiofônico

O Rádio 58 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no emissor quando apenas a interação está em crédito. A isso podemos chamar de *offline radiofônico*.

Nessa situação, o emissor está em uma posição de isolamento causada por uma falha, um desnível na própria emissão. É o caso das rádios saindo do ar por motivos próprios ou, no caso digital, quando acontece um *bug*. Assim, a interação que é a ponte, cai por motivos do emissor que impede a vinculação do *som radiofônico*.

5.3.59 Rádio 59 ($0\sim pq\wedge$): O desencontro radiofônico

O Rádio 59 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no receptor quando apenas a interação está em crédito. A isso podemos chamar de *desencontro radiofônico*.

Aqui, o receptor não consegue, apesar da sua vontade de compreender, acesso à linguagem radiofônica por motivos próprios, por exemplo, por não conseguir sintonizar – ou conectar em tempos digitais – uma rádio. Tal como o *offline radiofônico*, que é causado pelo emissor, o *desencontro radiofônico* é uma não-obtenção da linguagem radiofônica forçada por motivos do receptor.

5.3.60 Rádio 60 (0~p~qΛ): A falácia radiofônica

O Rádio 60 significa a não-obtenção do jogo de linguagem radiofônico pela ênfase no comum exterior quando apenas a interação está em crédito. A isso podemos chamar de *falácia radiofônica*.

A *falácia radiofônica* reside nas possibilidades de hibridização que um programa radiofônico diz ter. Um exemplo é a questão sobre o quanto um programa de rádio pode ser considerado *transmídia*. Por exemplo, é possível a expressão “rádio com imagens” que rádios paulistanas, como a Jovem Pan, divulgam em seus sites?

Ora, um rádio com imagens não é rádio (e, muito menos, televisão). A presença de câmeras nos estúdios só fazem um *making of*, os bastidores da emissão, mas não um Rádio. Isso é uma falácia e, logo, uma não-obtenção da linguagem radiofônica.

Em tempos digitais, onde a expressão *webrádio* ganha preponderância, cada vez mais o anti-Rádio da *falácia radiofônica* ganha espaço. Qualquer vinculação da palavra “imagem” com rádio se torna uma não-obtenção, uma negação da linguagem radiofônica. É o mesmo processo que, tal como afirmamos anteriormente, quer transformar a audição em uma visão “piorada”, naquilo que “cria imagens no cérebro”.

A *falácia radiofônica*, dessa forma, compreende todas os riscos que a linguagem do rádio pode sofrer de não-obtenção por motivos externos a ela. O domínio da imagem é o principal deles, mas também a questão de equiparação de programas radiofônicos a outros programas é preocupante.

O *Pânico* do rádio não é o mesmo programa que o *Pânico* da TV, sendo que o mesmo vale para *Repórter Esso*, *Dragnet* e a qualquer outro programa do gênero. Indicar que o *Pânico* é apenas um único programa com versões no rádio e na TV é uma *falácia radiofônica*.

É interessante notar que nessa inserção de risco na trama *satzsistêmica* da linguagem radiofônica – que, claramente, é um anti-Rádio –, pode residir uma espécie de porta de atualização e permanência do rádio. Será que através do aparecimento de falácias é que o rádio se torna parte de grupos de protocolos comunicacionais? Afinal, uma delas possibilitou até a criação da formação profissional em rádio sob a alcunha de Comunicação Social ou, mais especificamente, Rádio e TV. Assim, de certa maneira, nessa configuração pode existir o cerne de garantia da pertinência social de uma determinada linguagem. A falácia pode ser aquela mentira que a linguagem do rádio “conta” de vez em quando para manter o seu valor social, um comum externo favorável a ela.

5.3.61 Rádio 61 (0pq[⊥]): O *Godot* radiofônico

No campo das contradições, a interação é a que possui o seu protocolo mais definido. Chamaremos ela aqui de *Godot radiofônico*, em uma citação direta à peça teatral *Esperando Godot*, de Samuel Beckett que, tal como já mencionamos, era também um autor de rádio ficção. Aqui há uma representação clara de um agonismo da linguagem levado ao extremo:

Narração parece ser tudo, mas inaplicável a Beckett, dentro ou fora do rádio. Afinal, o *bon mot* de *Esperando Godot* é que “nada acontece, por duas vezes”. Mas, como Kristin Morrison demonstrou, as peças teatrais de Beckett (e as de Pinter também) operam por incorporar histórias que os personagens fabricam para recontá-las incompletamente com o drama surgindo dos conflitos incorporados pelo jeito que essas “histórias vestigiais” são relacionadas (GURALNICK, 1996, p. 80).

Em Beckett, o conflito é a *mise en scène*, representada por sempre contar uma história: falar no lugar de dramatizar. É nisso que se resume *Esperando Godot*: o conflito entre os personagens na espera de algo que nunca vai acontecer. Eis o agonismo em cena.

Já o *Godot radiofônico*, é a (re)apresentação da interação enquanto eterno agonismo entre emissão e recepção. Isso é uma instância contraditória da linguagem radiofônica, quiçá absurda, pois a interação seria um espaço de conjunção dessas duas instâncias, e não de separação.

O interessante é que desenhamos um anti-Rádio que reside na própria má-compreensão, na não-interação, em tudo o que o Rádio não deveria ser. No entanto, sendo o mais anti-Rádio dos anti-Rádios, ele também é o que melhor representa o Rádio em seu negativo.

Assim, como toda a idealidade do rádio está refletida nos livros sobre Rádio (Rádio 1), todos os problemas estão aqui no *Godot radiofônico*. Muito provavelmente, do jeito que pensamos ordinariamente a prática midiática do rádio, ele trilha um caminho de pêndulo entre Rádio 1 e Rádio 61. E, talvez, esse seja o maior agonismo *satzsistêmico* que podemos encontrar.

VLADIMIR: Well? Shall we go?
ESTRAGON: Yes, let's go.
[*They do not move*]
CURTAIN
(BECKETT, 2006, p. 88)

5.3.62 Rádio 62 ($0p \sim q^\perp$): O *nonsense* radiofônico

Uma emissão contraditória da linguagem radiofônica gera algo que poderíamos chamar de *nonsense radiofônico*. Mas o que significa o *nonsense*, o não-sentido, o sem significado?

Pode-se objetar: tudo isto não quer dizer nada. Seria um mau jogo de palavras supor que não-senso diga seu próprio sentido, já que, por definição, ele não o possui. Essa objeção é infundada. O que é jogo de palavras é dizer que não-senso tem um sentido, que é o de não ter sentido. Mas esta não é, em absoluto, a nossa hipótese. Quando supomos que o não-senso diz seu próprio sentido, queremos dizer, ao contrário, que o sentido e o sem-sentido têm uma relação específica que não pode ser decalcada da relação entre verdadeiro e o falso, isto é, não pode ser concebida simplesmente como uma relação de exclusão (DELEUZE, 2003, p. 70-1).

Ora, pela letra deleuziana sobre o *nonsense*, podemos verificar que o *nonsense radiofônico* estaria na colocação do *som radiofônico* fora das questões de obtenções e não-obtenções, o que seria contraditório porque só deveria resultar em uma não-obtenção da linguagem radiofônica pela via da emissão.

Assim, aqui a emissão ganha os ares de incoerência, nada parece em ordem, nem mesmo a *substância da expressão* do *som radiofônico*. Eis aqui o negativo da emissão do jogo de linguagem radiofônico, pois todas as suas formas organizadas se tornam um *fumble* linguístico.

5.3.63 Rádio 63 ($0 \sim pq^\perp$): O *non sequitur* radiofônico

Já a recepção contraditória, possui um caráter de *non sequitur radiofônico*, representando uma não-obtenção do jogo de linguagem. Mas, por que *non sequitur*? Isso acontece porque não há coerência nas respostas da recepção diante dos estímulos da emissão, tal como na figura lógica do *non sequitur*.

Eis aqui uma dimensão lógica bem trabalhada por Ionesco e seu teatro do Absurdo. Se em Beckett, a *mise en scène* é o agonismo, o conflito das falas, em Ionesco, o *non sequitur* indica o automatismo da linguagem: as pessoas só respondem para esconder seu desinteresse naquilo que foi emitido (CASA DEI, 2008, p. 31). A recepção é uma não-recepção fazendo, no caso do rádio, cair em um *looping* de (in)compreensão auditiva.

As pessoas falando a respeito do clima não tem a intenção de realmente trocar informações plenas de sentido no assunto; elas estão simplesmente usando a linguagem para cobrir o vazio entre elas, para esconder o fato de que elas não desejam falar umas às outras qualquer coisa que seja (ESSLIN, 1965, p.14).

5.3.64 Rádio 64 ($0 \sim p \sim q^\perp$): O erro radiofônico

Um comum externo contraditório é ponta oposta, na malha *satzsistêmica*, daquilo que representa, tautologicamente, a idealidade. Ele, no jogo de linguagem do Rádio, recebe o nome de *erro radiofônico*.

Ordinariamente, poderíamos defini-lo como a situação demarcada por aqueles que acreditam que estão jogando o jogo de linguagem radiofônico, não o estão de fato. Isso não é fruto de uma esquizofrenia particular, mas sim de uma completa não-obtenção. A mínima parcela de rádio possível é encontrada neste anti-Rádio que é o *erro radiofônico*.

Estamos assim, de certa maneira, próximos a uma ideia de simulacro, que muitos o colocam enquanto o negativo da idealidade. Assim, nesse Rádio 64, o Rádio que pareceria ser perfeito é, na verdade, um não-Rádio e não há nada, nem no comum externo, que o faz ancorar dentro de tal protocolo comunicacional.

O simulacro de rádio não deve ser confundido com a impossibilidade de fazer rádio, tema da inefabilidade da linguagem. Ele é apenas o limite, a última parada antes de ser um outro jogo de linguagem. Poderíamos dizer até que, no limite, ele é a própria garantia que faz o rádio não ser um solipsismo por completo e ter suas vinculações na interação entre linguagem e mundo. Afinal, ele demarca, junto com o ideal, o campo de ação daquilo que se chama rádio, ação essa tanto do recorte como da pragmática do rádio. Sua colocação é a última costura para fechar um campo de necessidade lógica.

5.3.65 Rádio 65 ($\emptyset$): A impossibilidade *satzsistêmica*

A impossibilidade *satzsistêmica* é presente em qualquer jogo de linguagem, não sendo um privilégio do jogo de linguagem radiofônico. Tal como analisamos anteriormente, ela é um nada, um vazio. Por isso, ela é alinguística, fora do mundo e prova da inefabilidade da linguagem.

Sua existência aqui é apenas a inserção no *satzsystem* desse abismo que circunda a relação entre linguagem e mundo. Os demais 64 *payoffs* são os que delimitam o recorte da linguagem radiofônica, ou seja, como o rádio se distingue dos demais sons do mundo. Já a impossibilidade é o que está no lado de lá da fronteira, fronteira essa que é nada mais nada menos que a proposição de que “os limites da minha linguagem significam os limites do meu mundo”. Mas como podemos entender ordinariamente esse recorte?

5.4 *Paregon* radiofônico e o recorte do mundo

Após ler essas 65 configurações, um leitor atento poderia questionar: qual é a configuração radiofônica que eu vivencio quando escuto rádio no meu dia-a-dia. A resposta é simples: todas, mas apenas uma. Tal afirmação – que se escuta, simultaneamente, todas e apenas uma configuração radiofônica– parece contraditória, mas reside na própria lógica do recorte do mundo que um jogo de linguagem realiza.

Aqui devemos lembrar da própria explicação wittgensteiniana de *satzsystem*:

Eu escrevi uma vez que “uma proposição é posta contra a realidade tal como uma régua. Só os pontos finais das linhas de graduação *tocam*, de fato, o objeto a ser medido” [cf. TLP 2.1512 e 2.15121]. Agora eu prefiro dizer que um *sistema de proposições* [*satzsystem*] é posto contra a realidade como uma régua. Com isto, eu quero dizer o seguinte. Se eu coloco uma régua contra um objeto espacial, eu coloco *todas as linhas de medição* contra ele ao mesmo tempo. Não são as linhas de medição individuais que são postas contra ele, mas a escala inteira. Se eu sei que um objeto vai até a linha de medição 10, eu sei imediatamente que ele não vai se estender para as linhas 11, 12 e assim por diante. As declarações que me descrevem o tamanho de um objeto formam um sistema, um sistema de proposições. Agora, é um sistema inteiro de proposições que é comparado com a realidade, não uma proposição única. Se eu digo, por exemplo, que esse ou este ponto no campo visual é *azul*, então eu não sei apenas isso, mas também que esse ponto não é verde, nem vermelho, nem amarelo, etc. Eu coloquei a escala inteira de cor contra ele de uma única vez. Assim, quando eu coloco um sistema de proposições contra a realidade, isso significa que em cada caso só há um único estado das coisas que podem existir, não vários (WITTGENSTEIN *apud* WAISMANN, 1979, p.63-4).

Ora, o *satzsystem* assim é a régua do jogo de linguagem do rádio, é ela que permite entendermos a nossa vivência desse jogo de linguagem comunicacional que resulta em uma prática midiática. Assim, para fazer parte da linguagem radiofônica, do seu recorte, precisamos ter tal régua contra a realidade resultante da interação entre linguagem e mundo. Com isso, participamos de *todas* as configurações radiofônicas.

No entanto, simultaneamente, vivenciamos só *uma*. Essa vivência de *uma* é porque sabemos, através da régua *satzsistêmica*, que é dessa *uma* que estamos diante e que não estamos diante de nenhuma das *outras*. Assim, a simultaneidade se resume a saber, ao mesmo tempo, que ouvimos *uma* e que não ouvimos *todas as outras*.

Tal funcionamento de recorte via *parergon* funciona com todos os jogos de linguagem e o rádio não é uma exceção. No entanto, para ficar completo, precisamos da análise dos usos dessa linguagem. Assim, para completar uma Gramática do Rádio, precisamos entender seus diferendos, seus *gêneros do discurso*, ou seja, as formas de composição do *ergon*.

CAPÍTULO 6: Apostando no Rádio - Dimensão do Diferendo

Dentro do escopo de uma Gramática do Rádio, a análise do *ergon* é aquela que possibilita a maior mobilidade dentro da amplitude lógica constituída. Sendo fruto do uso da linguagem radiofônica, cujo recorte é definido pelo jogo de linguagem (i.e. *parergon*), essa Pragmática do Rádio, representada pelos *diferendos/gêneros do discurso*, possui duas faces que, denominaremos aqui, de *ampla* e *restrita*.

A Ampla Pragmática do Rádio é aquela que representa o uso da linguagem em amplo escopo, ou seja, de maneira generalizada ao redor do mundo. Ela está vinculada a questões temporais – afinal, o rádio praticado em sua época dourada é distinto daquele praticado nos atuais tempos digitais –, porém não está vinculado a questões espaciais ou de línguas naturais.

Dessa maneira, as partes *amplas* dos diferendos (i.e. *gêneros do discurso*) radiofônicos aqui estudados valem globalmente nesse desenrolar de século XXI. São práticas comuns em todos os países que possuem a prática radiofônica.

A Restrita Pragmática do Rádio, por sua vez, é aquela que representa o uso da linguagem em escopo restrito, ou seja, de maneira localizada. Ela está vinculada a questões de tempo e de espaço. No presente trabalho, trabalharemos com um espaço-tempo definido: o rádio paulistano do começo da segunda década do século XXI.

Aqui, tais partes *restritas* dos diferendos radiofônicos valem apenas para esse espaço-tempo de uso do rádio. São práticas que são influenciadas pela cultura, pela língua natural (e seus “sotaques”), pela rotina e outras maneiras do viver em um determinado local e um determinado momento temporal.

Assim, a parte *ergônica* da Gramática do Rádio, ao contrário da *parergônica*, é considerada um campo movente. Isso acontece devido a sua dimensão pragmática, de uso da linguagem radiofônica e, com isso, seria uma ilusão que tal uso fosse uniforme ao longo de sua distribuição espacial e temporal.

Ao contrário do jogo de linguagem – que, com uma mudança, se torna outro jogo de linguagem –, as mudanças pragmáticas de uma linguagem não determinam mudanças do estatuto de sua linguagem e isso uma gramática deve abarcar. Tal como as línguas naturais, os protocolos linguísticos determinados pelos jogos de linguagem – tal como o jogo de linguagem comunicacional (i.e. Rádio) que estudamos aqui – possuem caráter de mudança. Mudança essa que sempre será definida pela pragmática, ou seja, pelos usos dessa linguagem e pelo seu reconhecimento dentro de um espaço-tempo.

Os procedimentos do presente capítulo são bastante simples. Primeiro traçaremos um panorama radiofônico da cidade de São Paulo neste começo da segunda década do século XXI. Esse panorama será composto, principalmente, pela análise das

grades de programação de todas as emissoras AM e FM da cidade de São Paulo e de seus arredores.

Feito isso, partiremos para as análises de sete *gêneros do discurso* radiofônicos. São os cinco diferendos que fizeram parte do *corpus* de coleta – a saber: jornalístico, esportivo, musical, humorístico e de variedades – mais o gênero ficcional (tradicional em rádio, mas pouco presente na cena paulistana) e o onipresente gênero publicitário.

Cada diferendo será analisado em cinco aspectos: (1) descrição básica; (2) panorama específico do gênero dentro da cena radiofônica paulistana; (3) lógica ilocucionária (i.e. performativa); (4) tipos de programas radiofônicos presentes; e (5) a sua pertinência dentro do amplo escopo da gramática e dentro da cena paulista.

Com tal análise, somada à realizada no capítulo anterior, estará completa a construção de uma Gramática do Rádio. Restando apenas realizar as nossas considerações acerca da linguagem radiofônica a partir de tais dados.

6.1 Panorama radiofônico da cidade de São Paulo no começo da segunda década do século XXI (2010-2012)

Considerada a maior cidade da América Latina com os seus mais de 11 milhões de habitantes (com potencialidade de 20 milhões de população circulante devido às cidades dos arredores), a cidade de São Paulo possui, em seu espaço radiofônico, a recepção de 42 rádios FM, que concentram a maior parte da audiência, e 27 rádios AM, sendo algumas retransmissoras de programação FM.

Nas próximas páginas, apresentamos a grade de programação semanal regular dessas rádios. Elas estão organizadas pela quantidade de horas por gênero radiofônico. Cada hora foi considerada dentro de um gênero, desconsiderando, nesta tabela, a presença de *spots* que possam estar vinculados a outros gêneros. Para fins de apresentação, cada dia foi dividido em períodos de seis horas: (1) Madrugada (representado pelo 0): das 0h às 5h59; (2) Manhã (representado pelo 6): das 6h às 11h59; (3) Tarde (representado pelo 12): das 12h às 17h59; e (4) Noite (representado pelo 18): das 18h às 23h59. Só foram consideradas horas cheias, arredondando a favor da programação de maior frequência.

Os gêneros foram abreviados pelas três letras iniciais de seus nomes, a saber: Musical (Mus), Jornalístico (Jor). Esportivo (Esp), Variedades (Var) e Humorístico (Hum). As adequações da hora de programação em cada um dos gêneros foi feita de acordo com as informações oficiais das rádios bem como a pesquisa empírica realizada pelo presente trabalho.

Na tabela, as rádios estão organizadas – de forma decrescente – pelos seus índices de audiência no trimestre Setembro-Outubro-Novembro de 2011 (segunda à

sexta, 6h às 19h) fornecidos pelo site *Bastidores do Rádio*. Assim, apresentamos as rádios com maior audiência no começo da lista. É digno de nota que as rádios FM possuem maior audiência – e de maneira significativa – do que as rádios AM.

Para se ter uma ideia, a rádio FM de maior audiência em São Paulo, a Tupi FM, possui uma média de 272 mil ouvintes por minuto. Já a rádio AM de maior audiência, a Rádio Globo possui uma média de 134 mil ouvintes por minuto, menos da metade da audiência da líder FM.

A Rádio Globo, com esses números e sendo líder AM, ficaria na nona posição do *ranking* FM, ocupando o lugar da Alpha FM (131 mil ouvintes por minuto). Já o segundo lugar AM, a Rádio Capital e seus 102 mil ouvintes por minuto, ficaria na décima primeira posição. A Bandeirantes AM, terceira colocada (55 mil ouvintes por minuto), ficaria na 17ª posição e, aumentando a distância, a quarta colocada Jovem Pan AM (29 mil ouvintes por minuto) ocuparia a 25ª posição, ficando na metade inferior da audiência das rádios FM.

Por fim, a tabela possui uma situação ideal que, normalmente, não é verificada na prática na cidade de São Paulo. Segundo a legislação brasileira em vigor, de segunda à sexta, todas as rádios AM e FM devem transmitir das 19h às 20h, o programa radiojornalístico governamental *A Voz do Brasil*. Entre brigas judiciais e descumprimentos da lei, as rádios paulistanas, por quase duas décadas, vêm sistematicamente não transmitindo o programa ou colocando-o em horário flutuante (que varia entre o período do fim de noite (23h) até a totalidade da madrugada).

No entanto, a presente pesquisa resolveu, enquanto princípio, colocar 1 hora de jornalismo em todas as rádios paulistanas, vislumbrando a tendência judicial de quebrar liminares que as rádios tinham a seu favor. Em algumas rádios, que passavam programas jornalísticos no horário como forma de “substituição” à *Voz*, essa hora não foi contabilizada. Nas outras, essa hora foi retirada da programação de maior horário no período da noite (que, normalmente, é musical nas FMs e variedades nas AMs).

Rádios FM de São Paulo – SP: Quantidade de Horas por Gênero Radiofônico na Programação Semanal Regular (janeiro/2012)

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Tupi FM	Mus	2	6	6	5	2	6	6	5	2	6	6	5	2	6	6	5	2	6	6	5	2	6	6	6	2	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	4	-	-	-	4	-	-	-	4	-	-	-	4	-	-	-	4	-	-	-	4	-	-	-	4	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nativa FM	Mus	6	4	4	5	6	4	4	5	6	4	4	5	6	4	4	5	6	4	4	5	6	4	4	6	6	4	4	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-	-	2	2	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Transcontinental	Mus	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Band FM	Mus	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gazeta FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Mix	Mus	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
96,5 Rádio Vida FM	Mus	-	6	6	2	-	6	6	2	-	6	6	2	-	6	6	2	-	6	6	2	-	6	6	2	-	6	6	2
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	-	-	3	6	-	-	3	6	-	-	3	6	-	-	3	6	-	-	3	6	-	-	4	6	-	-	4
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
105 FM	Mus	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	5	6	6	3	4
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	3	2
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Alpha FM	Mus	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Fast 89 FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Metropolitana FM	Mus	6	4	6	3	6	4	6	3	6	4	6	3	6	4	6	3	6	4	6	3	6	4	6	4	6	4	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-
	Hum	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	2	-	-	-	2	-	-
Antena 1	Mus	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Kiss FM	Mus	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Jovem Pan FM	Mus	6	2	4	3	6	2	4	4	6	2	4	3	6	2	4	3	6	2	4	3	6	2	6	6	6	6	3	2
	Jor	-	4	-	1	-	4	-	1	-	4	-	1	-	4	-	1	-	4	-	1	-	4	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	2	
	Var	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	2
	Hum	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nova Brasil	Mus	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Energia 97	Mus	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	3	6	5	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
CBN FM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
	Jor	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	4	6	6	6	5	6	6	3	1
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	3	3
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	2
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gospel FM	Mus	6	-	5	4	6	-	5	4	6	-	5	5	6	-	4	4	6	-	4	4	6	6	6	6	6	5	6	4
	Jor	-	1	1	1	-	1	1	1	-	1	1	1	-	1	1	1	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	5	-	1	-	5	-	1	-	5	-	-	-	5	1	1	-	5	1	1	-	-	-	-	-	1	-	2
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Imprensa	Mus	6	5	6	4	6	5	6	5	6	5	6	5	6	5	6	3	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tropical	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Musical FM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Band News FM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Transamérica	Mus	6	1	4	-	6	1	4	1	6	1	4	-	6	1	4	1	6	1	4	1	6	6	2	5	6	6	3	3
	Jor	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	2	1	2	-	2	1	2	-	2	1	3	-	2	1	2	-	2	1	2	-	-	4	1	-	-	3	3
	Var	-	2	-	1	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Rede Aleluia	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rádio Disney	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Bandeirantes	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-	-	
	Jor	6	5	5	1	6	5	5	1	6	5	5	1	6	5	5	1	6	5	5	1	6	4	-	2	6	-	-	2
	Esp	-	1	1	3	-	1	1	3	-	1	1	3	-	1	1	3	-	1	1	3	-	-	5	1	-	4	6	4
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	2	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Mundial FM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SulAmérica Trânsito	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Nossa Rádio	Mus	6	-	-	1	6	-	-	1	6	-	-	1	6	-	-	1	6	-	-	1	6	-	-	1	6	-	1	2
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	6	6	4	-	6	6	4	-	6	6	4	-	6	6	4	-	6	6	4	-	6	6	5	-	6	5	4
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Eldorado Brasil 3000	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
MIT FM	Mus	6	5	5	3	6	6	5	3	6	6	5	3	6	6	5	4	6	6	5	3	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	1	1	-	-	1	2	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cultura FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Terra FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
USP FM	Mus	6	4	3	5	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	3	4	6	6	5	6	6	6	6	6
	Jor	-	2	2	1	-	2	2	1	-	2	2	1	-	2	2	1	-	2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	1	-	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
Estadão ESPN	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	6	-	-	6	6	-	-
	Esp	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	-	6	6	-	-	6	6
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Super Rádio Tupi	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	2	3	3	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	3	-	-	-	-	
	Var	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	3	2	6	4	3	3
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Scalla FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Expressão FM	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Verão 94,1 FM (até 12/2011: Oi FM)	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
Sara Brasil FM	Mus	-	2	3	3	-	2	3	3	-	2	3	3	-	2	3	3	-	2	3	3	-	2	3	4	-	2	3	4
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	6	4	3	2	6	4	3	2	6	4	3	2	6	4	3	2	6	4	3	2	6	4	3	2	6	4	3	2
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
<i>Sê tu uma Benção FM</i>	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Dumont FM</i>	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Notas:

* As rádios em itálico não possuem dados referentes a suas audiências;

* A programação da atual Verão 94,1 FM (antiga Oi FM) foi feita através do cruzamento da programação da Oi FM com a observação empírica;

* A grade de programação da Sê tu uma Benção FM foi feita na média da observação empírica;

* A grade de programação da Musical FM e da MIT FM foram feitas através do cruzamento da programação de anos anteriores com a observação empírica;

* Nenhuma rádio FM declarou não transmitir 24 horas por dia. No entanto, há a possibilidade de muitas rádios desligarem seus transmissores de maneira errática, saindo da previsão regular semanal, especialmente no período da madrugada;

* A faixa das rádios comunitárias (87,5 FM) não foi analisada devido sua heterogenia no amplo escopo paulistano. As rádios Laser (88,5 FM), Band Vale FM (102,9 FM) e Deus é Amor – São Vicente (91,9 FM) não foram analisadas porque seus transmissores ou não ficam nos arredores de São Paulo ou não alcançam a cidade de maneira significativa.

Rádios AM de São Paulo – SP: Quantidade de Horas por Gênero Radiofônico na Programação Semanal Regular (janeiro/2012)

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Rádio Globo AM	Mus	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	3	-	-	-	6	-	-	-
	Jor	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	2	3	-	-	2	3	-	-	2	3	-	-	2	3	-	-	2	3	-	-	3	2	-	-	6	2
	Var	1	6	4	2	1	6	4	2	1	6	4	2	1	6	4	2	1	6	4	2	1	6	3	4	-	6	-	4
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Rádio Capital AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	6	-	-	2
	Jor	-	2	3	1	-	2	3	1	-	2	3	1	-	2	3	1	-	2	3	1	-	2	2	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	4	4	-	-	4	4
	Var	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	3	4	6	4	-	-	-	6	2	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Rádio Bandeirantes AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-	-
	Jor	6	5	5	1	6	5	5	1	6	5	5	-	6	5	5	1	6	5	5	1	6	4	-	2	6	-	-	2
	Esp	-	1	1	3	-	1	1	3	-	1	1	4	-	1	1	3	-	1	1	3	-	-	5	1	-	4	6	4
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	1	2	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Jovem Pan AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	-	-	2	6	-	-	4
	Esp	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	6	6	2	-	5	6	2
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-	1	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Rádio 9 de Julho	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	2	-	1	-	1	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	4	6	5	6	5	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Rádio Record AM	Mus	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Iguatemi	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	2	3	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	-	4	3	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Super Rádio Tupi AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-	2	3	3
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	3	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	6	3	6	6	3	2	6	4	3	3
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
CBN AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
	Jor	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	4	6	6	6	5	6	6	3	1
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	3	3
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	2
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Milícia da Imaculada	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Terra AM	Mus	5	1	-	-	5	1	-	-	5	1	-	-	5	1	-	-	5	1	-	-	6	2	4	6	6	4	4	4
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	2	2	
	Var	1	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	-	4	2	-	-	2	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Nacional Gospel	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Rede Boa Nova de Rádio	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	
	Jor	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	6	6	5	4	6	6	5	4	6	6	5	4	6	6	5	4	6	6	5	4	6	6	6	6	6	5	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
América-Canção Nova AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Mundial AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Morada do Sol	Mus	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	3	6	6	5	2	6	1	1	3
	Jor	-	3	-	1	-	3	-	1	-	3	-	1	-	3	-	1	-	3	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-
	Var	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	2	-	-	-	3	-	5	5	3
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
São Paulo	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Iguatemi Mogi AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	2	3	6	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	-	4	3	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ABC 1570 AM	Mus	4	1	-	-	4	1	-	-	4	1	-	-	4	1	-	-	4	1	-	-	5	4	4	-	6	5	6	-
	Jor	-	2	1	1	-	2	1	1	-	2	1	1	-	2	1	1	-	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	4	2	3	5	4	1	2	1	6	-	1	-	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Estadão ESPN	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Jor	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	5	3	2	6	6	-	-	6	6	-	-
	Esp	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	1	3	4	-	-	6	6	-	-	6	6
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Metropolitana AM	Mus	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Universo AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Super Rede Boa Vontade de Rádio	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	1	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	1	1
	Var	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	5	6	6	4	4
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cultura Brasil	Mus	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Rádio Trianon 740 AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	Var	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

		Segunda				Terça				Quarta				Quinta				Sexta				Sábado				Domingo			
		0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18	0	6	12	18
Nova Difusora AM	Mus	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	1	2	-	1	5	6	-	1	3	4
	Jor	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Esp	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	
	Var	-	6	5	2	-	6	5	2	-	6	5	2	-	6	5	2	-	6	5	2	-	5	1	-	-	5	3	2
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Rádio Gazeta 890 AM	Mus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	
	Jor	-	3	5	3	-	3	5	3	-	3	4	3	-	3	3	3	-	3	4	3	-	1	-	1	-	1	1	-
	Esp	-	1	1	-	-	1	1	-	-	1	2	-	-	1	3	-	-	1	1	-	-	-	6	1	-	-	-	-
	Var	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Hum	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Notas:

* As grades de programação da Record AM e da Metropolitana AM foram feitas na média da observação empírica;

* A grade de programação da Trianon AM foi feita através do cruzamento da programação de anos anteriores com a observação empírica;

* Nova Difusora AM e Gazeta AM são as únicas rádios que, declaradamente, não transmitem 24 horas por dia. No entanto, não devem ser as únicas, podendo muitas rádios – especialmente AMs – desligarem seus transmissores de maneira errática, saindo da previsão regular semanal;

* As rádios Excelsior (1350 AM), Cumbica (1500 AM) e Cidade Jundiá (730 AM) não foram analisadas porque seus transmissores ou não ficam nos arredores de São Paulo ou não alcançam a cidade de maneira significativa.

6.2 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo musical

O gênero radiofônico musical é o mais tradicional dentro do campo da linguagem radiofônica e, normalmente, é exemplificado pela seguinte definição: programa ou hora cheia dedicada à veiculação de músicas, intervaladas por *spots* publicitários, anúncios de eventos e prêmios, bem como *spots* de material pertencente a outros gêneros radiofônicos.

A atividade do locutor, voltada à música, é de “anunciar” e “desanunciar” as músicas. “Anunciar” é falar o nome da música e intérprete (normalmente uma música apenas) antes da música tocar. “Desanunciar” é falar o nome da música e intérprete (normalmente diversas músicas) depois do bloco musical ter sido veiculado.

O programa musical de rádio é marcado, normalmente, pela questão do *payola*, conhecido no Brasil como “jabá”: As gravadoras, empresários musicais ou artistas pagam para ter a música de seu interesse bem mais divulgada que as demais. Isso é feito, muitas vezes, sem a ciência do público, que “acreditaria” em um mecanismo de notoriedade ou de excelência daquela canção e/ou intérprete musical.

Além disso, a música de rádio é considerada o *locus* ideal para as chamadas músicas populares, sendo que aqui “popular” toma três sentidos. É tanto o popular que representa a música que se torna possível após o surgimento da reprodutibilidade técnica; é tanto o popular no sentido de amplo sucesso entre o público ouvinte; como é o popular no sentido depreciativo da palavra, ou seja, enquanto música de menor qualidade ou, em outro termo depreciativo, “comercial” (em contraste com a música de Alta Cultura ou de Arte).

No entanto, tanto a música comercial como a música de “alta cultura” como a música de arte (i.e. música clássica, música experimental orquestrada) possuem seus espaços no *dial* radiofônico de qualquer praça de tamanho considerável. Assim, para entender melhor esse uso pragmático da linguagem do rádio em consonância com a linguagem musical, devemos entender o panorama, paulistano no caso, dos usos do gênero radiofônico musical.

Depois disso, partiremos para a sua análise ilocucionária e para a taxonomia interna ao gênero radiofônico musical (i.e. divisão de “programas”). É com esse caminho que compreenderemos melhor esse que é o gênero mais considerado “Rádio”, especialmente nas (re)representações dessa linguagem em outras práticas midiáticas, tal como o cinema.

6.2.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico musical

Um enunciado ordinário, cotidiano, nos diz que o casamento perfeito entre rádio e música é na rádio FM. Possuindo melhor qualidade sonora, a FM se tornou o

mecanismo chave de expansão do gênero radiofônico musical. É assim no mundo e em São Paulo não é muito diferente nessa segunda década de século XXI. Da totalidade de rádios FM da cidade e arredores, 74% das rádios possuem programação majoritariamente musical⁵⁷. Na AM, a parcela é bem menor: 7,5% das rádios possuem programação majoritariamente musical.

Assim, em 21% das rádios FM, a música não está no escopo de programação, sendo que nos 5% restantes, a música é o segundo gênero mais utilizado. Já nas rádios AM, a parcela é bem maior: quase 52% possuem programação que exclui o gênero musical de seu escopo, sendo que a porcentagem restante o vê apenas como uma forma de preenchimento da programação de fim de semana.

No FM, o gênero musical se torna a face pública da rádio, possuindo a mesma importância que uma linha editorial possui no jornalismo. Nas cinco rádios FM paulistanas de maior audiência, encontramos o sertanejo universitário (Tupi, Nativa) e o pagode-samba-*black music* (Transcontinental), ou a mistura dos dois macrogêneros musicais (Band, Gazeta), enquanto bandeiras musicais das rádios. Há também a presença do gospel, da MPB, da música internacional, do pop-rock (brasileiro e/ou internacional), do rock, do sertanejo romântico, do caipira, da música eletrônica e da música clássica completando as bandeiras das demais rádios.

Não há um horário favorável ao gênero musical, sendo líder no FM nas quatro faixas de horário. Também não há indicações de especificidades musicais por horário: as bandeiras musicais são respeitadas 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Em uma semana regular na totalidade das rádios FM⁵⁸ (o que significa 7056 horas), 4723 horas são dedicadas ao gênero radiofônico musical, praticamente 67% do total. Ou seja, 2/3 da FM é composto por programas musicais. Além disso, essa quantidade é maior que a semana regular da totalidade das rádios AM⁵⁹ (4536 horas).

Já em uma semana regular na totalidade das rádios AM (o que significa 4536 horas), 687 horas são dedicadas ao gênero radiofônico musical, um pouco mais do que 15% do total.

Na totalidade de uma semana regular das rádios paulistanas (o que significa 11592 horas), são 5410 horas de programação musical semanal, 46,7% do total. Com isso, é confirmado o gênero musical como o mais frequente no rádio paulistano. Isso significa que se você ligar um rádio em São Paulo, sem se importar com estação ou com

⁵⁷ Por causa da exigência da veiculação do jornalístico *A Voz do Brasil*, nenhuma rádio brasileira pode ser *All-Music*. Essa definição de *All-Something* só vale para as rádios *All-News* onde a transmissão de *A Voz do Brasil* não causa ruído na sua programação em termos de gênero.

⁵⁸ Totalidade da semana regular das rádios FM paulistanas = número de dias em uma semana X número de horas em um dia X o número de emissoras FM em São Paulo.

⁵⁹ Totalidade da semana regular das rádios AM paulistanas = número de dias em uma semana X número de horas em um dia X o número de emissoras AM em São Paulo.

o tipo de transmissão, há praticamente a chance de 1 para 2 de cair em um programa musical. Mesmo com as novas formas de ouvir música em uma era digital, a cara do rádio paulistano ainda é a música.

6.2.2 Música no Rádio: entre técnica e a linguagem, entre ritmo e a palavra

Por estar entre a linguagem do rádio e a tradicional gramática musical, o programa musical radiofônico, normalmente, é caracterizado enquanto campo ampliador da técnica, da reprodutibilidade técnica, que leva o campo da Música a um novo patamar. Tal processo, considerado totalitário e prejudicial por pensadores como Theodor W. Adorno, normalmente ganha a pecha de “massificatório”, deixando o meio de comunicação social, que é o rádio, enquanto mero operador de um processo mais amplo, que seria da Indústria Cultural.

Só que, enquanto técnica, o rádio pode estar fadado a sumir, ponto muito comum hoje no debate acadêmico sobre a prática midiática. Em tempos de Internet com o consumo sonoro sendo pautado pelos arquivos MP3 e pelo *streaming* de áudio, o rádio convencional se torna algo ultrapassado, digno apenas da história dos meios de comunicação. No entanto, não é bem isso que acontece se observarmos a cena midiática hoje em São Paulo com pessoas se encontrando com o rádio através dos diferentes suportes e meios de transmissão.

Ora, tal como o presente trabalho vem refletindo, tratado enquanto dimensão da linguagem, o rádio não pode ter sua morte decretada apenas pela questão do suporte, pelo aparelhocentrismo. O rádio é uma linguagem, no entanto, para entender esse uso da linguagem no campo do *gênero do discurso* musical, há a necessidade de se ver como o rádio pode ser compreendido enquanto técnica dentro da dimensão da Indústria Cultural.

A história da Indústria Cultural enquanto conceito de massificação e a história da *Dialética do Esclarecimento* é o caso clássico de duas histórias autônomas que se transformam em uma só, já que a *Dialética do Esclarecimento* é o resultado do trabalho de quase 20 anos dedicados por Max Horkheimer⁶⁰.

⁶⁰ O trabalho sobre a lógica dialética é um sonho de Max Horkheimer desde o começo dos anos 1930. Sua ideia sempre foi realizá-lo em parceria. O primeiro parceiro seria Walter Benjamin, mas o caráter messiânico de suas ideias bem como o seu suicídio em 1940, fez o projeto ser cancelado. Depois, Horkheimer ficou na dúvida entre Herbert Marcuse e Theodor W. Adorno. Em um primeiro momento, Marcuse parecia ser o escolhido, mas a aproximação de Horkheimer a Adorno – graças ao manuscrito de *Filosofia da Nova Música* e das *Teses da História*, deixadas por Benjamin a Adorno como “herança”, onde ambos concordaram completamente – logo mudaram os planos de colaboração e o trabalho da lógica dialética rumava para se tornar a *Dialética do Esclarecimento*. Para entender mais a questão da massificação comunicacional e Escola de Frankfurt, recomendamos o nosso trabalho anterior (VENANCIO, 2011).

Quando ele pede e se decide pela ajuda de Adorno, Horkheimer divide com o colega as mesmas percepções analíticas. O encantamento de Horkheimer com os rascunhos da *Filosofia da Nova Música* fez com que a contribuição de Adorno no projeto da sua obra sobre lógica dialética incluísse também a cultura de massa sob a forma de um excursus.

A temática da Indústria Cultural era antiga nos escritos de Adorno. Podemos traçá-la desde dois artigos: *Über Jazz* e *O Fetichismo na Música e a Regressão da Audição*, de 1936 e 1938, respectivamente. Quase vinte anos mais tarde, Adorno (1981, p. 129) lembra que a tese desse artigo era afirmar que, enquanto música e produto comercial, “o objetivo do jazz é a reprodução mecânica do momento regressivo, da castração simbólica. ‘Largue sua masculinidade, deixe-se ser castrado’, o som eunuco de uma *jazz band* tanto zoa quanto proclama, ‘e você será recompensado, aceito em uma fraternidade que divide o mistério da impotência com você’”.

Em miúdos, Adorno descreve que o jazz – tal como um tema da Indústria Cultural – massificaria seus apreciadores através da regressão da sua audição. Isso será compreendido no segundo artigo, que possui esse conceito no título, onde Adorno trata acerca do gosto musical. Na sua linha de raciocínio, na era das massas, o “próprio conceito de gosto está ultrapassado. A arte responsável orienta-se por critérios que se aproximam muito dos do conhecimento: o lógico e o ilógico, o verdadeiro e o falso. De resto, já não há campo para escolha; nem sequer se coloca mais o problema” (ADORNO, 1983, p. 165).

Assim, no gosto musical, ao invés do valor da própria coisa, o critério de julgamento é o fato de a canção de sucesso ser conhecida por todos. Essa postura massificadora da cultura musical só é reforçada por todos os âmbitos da Comunicação Social, pois, de acordo com o raciocínio de Theodor W. Adorno (1983, p. 165), o “comportamento valorativo tornou-se uma ficção para quem se vê cercado de mercadorias musicais padronizadas. Tal indivíduo já não consegue subtrair-se ao jugo da opinião pública, nem tampouco pode decidir com liberdade quanto ao que lhe é apresentado, uma vez que tudo o que se lhe oferece é tão semelhante ou idêntico”.

Graças a esses artigos, de algum impacto no meio acadêmico, que Adorno foi chamado por Paul Lazarsfeld para integrar o seu Princeton Radio Research Project, garantindo a estadia dele nos Estados Unidos. No entanto, por motivos que nos dias atuais nos parecem óbvios, a parceria foi fadada ao fracasso principalmente devido à recusa de Adorno em aceitar a colaboração de produtores musicais radiofônicos, um fato que desagradou os patrocinadores da pesquisa.

Um dos estudos mais famosos de Adorno proveniente do Radio Project de Lazarsfeld é o *Analytic Study of the NBC Music Appreciation Hour*. Aqui a crítica versa

sobre a educação musical de crianças feitas por um programa de rádio educativo que também servia de material didático nas escolas norte-americanas.

Adorno (1994, p. 353) identifica que “a tendência à pseudocultura musical se torna mais aparente no exato ponto onde o Music Appreciation Hour tenta, aparentemente, ‘ativar’ seus ouvintes nos testes que são dados nas apostilas”. Essas apostilas “empregam uma técnica mecânica que não é aplicada ao fenômeno auditivo concreto, mas apenas para a instrução dada pelo professor e, como um todo, feito para promover informação altamente questionável sobre música e não compreensão musical de fato” (ADORNO, 1994, p. 353).

Um exemplo disso pode ser visto na formulação dos testes do programa que “não se aplicam ao conhecimento de alguns fatos mencionados pelos comentadores, mas a julgamentos de valor promovidos por eles, virtualmente forçando as crianças a repetir julgamentos de valor e se adaptarem para darem normas ao invés de julgamentos autônomos” (ADORNO, 1994, p. 371).

Entre os exemplos coletados por Adorno (1994, p. 371-372), encontramos questões de múltipla escolha como essas: “Música acrescenta beleza e significado às palavras ao fazê-las (fáceis de pronunciar) (fortemente apelativas à nossa imaginação)” ou “Melodias *Folk* são (às vezes) (frequentemente) (invariavelmente) empregadas pelos compositores de música de câmara” ou mesmo “Por toda sua carreira, ele [Beethoven] experimentou (muita amargura e aflição) (constante felicidade)”.

Junto com esses dados, Adorno (1994, p. 374-375) relaciona o ar cômico, de diversão [*fun*] do programa como sendo mais um fator da regressão da audição, indicando que a massificação por via cultural já é um processo iniciado mesmo nos âmbitos educativos. A linha de raciocínio aqui é extensa e descrita em uma nota de rodapé:

Uma análise do papel específico desempenhado pela noção de diversão na estética popular nos Estados Unidos e, no limite, também na Inglaterra, mostra que ela está ligada a noções como humor, brincadeira, relaxamento – em resumo: descanso da chatice. Essa ideia pressupõe que arte não deve ser ‘séria’, nem mesmo séria dentro da esfera estética. Ele postula, adiante, que ela deve ser o alvo de um brincadeira, contrapondo a realidade exata da vida real e, finalmente, ela implica que o indivíduo não precisa fazer muito esforço e pode relaxar. Essas noções não são, de forma alguma, inerentes à arte ou, pelo menos, não completamente definem arte mesmo se alguma identifica o desenvolvimento de uma brincadeira nos seus elementos. A noção de diversão reflete um *processo social* que mecaniza e oprime o indivíduo de tal maneira em seu tempo livre que ele precisa ter alívio de suas responsabilidades. Na nossa época esse alívio assimila, sobre a forma de diversão, a forma de regressão à infância. O adulto que afirmar estar se divertindo é moldado no padrão do garoto risonho e despreocupado que certamente não existe como um ouvinte musical. Na nossa sociedade atual, com essa linha de demarcação entre trabalho e lazer, o indivíduo é oprimido não só quando está trabalhando, mas o

efeito da opressão durante o processo de trabalho faz que ele o sinta em seu lazer também. Mesmo aqui, ele não pode ser um verdadeiro ser humano livre e consciente, mas deve regredir à infância do seu desenvolvimento individual para renovar sua capacidade produtiva adulta. Esse efeito mutilador da sociedade contemporânea sobre as esferas da vida parecem, na superfície, ser retirado do processo capitalizante, destaque para o fato de que a noção de diversão se torna sacrossanta especialmente nos países mais industrializados. Uma teoria completamente desenvolvida da regressão da audição será necessária para analisar todas as implicações da diversão enquanto norma estética (ADORNO, 1994, p. 374-375).

No Radio Project, Adorno também discutiu as ideias benjaminianas de *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica* com o artigo “The Radio Symphony”. “Adorno defendia a tese de que a sinfonia retransmitida no rádio dava apenas uma imagem da execução real, como o filme de uma peça teatral dava apenas uma imagem da representação real; portanto, a pretensão da indústria radiofônica de trazer a verdadeira música às massas era fundamentalmente discutível”, trazendo apenas a impotência e inconsciência, ao efeito de neutralização (WIGGERSHAUS, 2006, p. 271).

A essas ideias preliminares, o contexto de fuga do nazismo e incertezas perante o futuro renovavam o que seria o conceito de Indústria Cultural consolidado na *Dialética do Esclarecimento*. As ideias da *Dialética do Esclarecimento*, apesar de serem compatíveis à ideia de barbárie do progresso defendidas por Walter Benjamin, eram muito críticas em relação às ideias benjaminianas de massa, utilizando os mesmos exemplos para acirrar mais ainda o debate.

Benjamin (1994, p. 190) citava diretamente os filmes da Disney como um dos representantes da “tecnização [que] abriu a possibilidade de uma imunização contra tais psicoses de massa”. Já na *Dialética do Esclarecimento*, vemos que “os filmes de animação fazem mais do que habituar os sentidos ao novo ritmo, eles inculcam em todas as cabeças a antiga verdade de que a condição de vida nesta sociedade é o desgaste contínuo, o esmagamento de toda resistência individual” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 130).

Ao invés de falarem de Mickey, Adorno e Horkheimer (1985, p. 130) citam outro amigo de *slapstick comedy*: “Assim como o Pato Donald nos *cartoons*, assim também os desgraçados na vida real recebem a sua sova para que os espectadores possam se acostumar com a que eles próprios recebem”.

Vemos assim que na *magnus opus* de Adorno e Horkheimer eles se voltam para Kracauer em suas afirmações mais duras sobre o processo da razão instrumental – a razão movida a fins eclodida pelo processo do esclarecimento, *Aufklärung* – tal como indica Thomas Y. Levin (*apud* KRACAUER, 1995, p. 19).

Nas palavras de Theodor Adorno (2007, p. 98), anos depois da *Dialética do Esclarecimento*, “nos nossos rascunhos nós falamos de ‘cultura de massa’. Nós substituímos essa expressão por ‘indústria cultural’ para excluir do escopo a interpretação acordada pelos seus defensores: que é algo tal como uma cultura que surge espontaneamente das massas, uma forma contemporânea de arte popular”.

Adorno afirma que, na verdade, a Indústria Cultural não é do domínio do popular, mas sim das possibilidades das capacidades contemporâneas técnicas assim como a concentração administrativa e econômica. Na Indústria Cultural, muito mais do que a cultura virar uma mercadoria, a mercadoria vira cultura e nem uma nem outra são necessariamente vendidas ou compradas.

Um exemplo disso é clássico na *Dialética do Esclarecimento*: “Chesterfield é apenas o cigarro da nação, mas o rádio é o porta-voz dela. Ao integrar todos os produtos culturais na esfera das mercadorias, o rádio renuncia totalmente vender como mercadorias seus próprios produtos culturais” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 149). As consequências são terríveis pois, “nos Estados Unidos, ele [o rádio] não cobra nenhuma taxa do público. Deste modo, ele assume a forma de uma autoridade desinteressada, acima dos partidos, que é como que talhada sob medida para o fascismo. O rádio torna-se aí a voz universal do *Führer*” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 149).

Dentro do conceito de Indústria Cultural, a *Dialética do Esclarecimento* vê que “o que se poderia chamar de valor de uso na recepção dos bens culturais é substituído pelo valor de troca; ao invés do prazer, o que se busca é assistir e estar informado, o que se quer é conquistar prestígio e não se tornar um conhecedor. O consumidor torna-se a ideologia da indústria da diversão, de cujas instituições não conseguem escapar” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148).

Dessa forma, “é preciso ver *Mrs. Miniver*, do mesmo modo que é preciso assinar as revistas *Life* e *Time*. Tudo é percebido do ponto de vista da possibilidade de servir para outra coisa, por mais vaga que seja a percepção dessa coisa. Tudo só tem valor na medida em que se pode trocá-lo, não na medida em que é algo em si mesmo” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148).

Assim, além da regressão da audição, a Indústria Cultural promove o fetiche, pois “o valor de uso da arte, seu ser, é considerado como um fetiche, e o fetiche, a avaliação social que é erroneamente entendida como hierarquia das obras de arte – torna-se seu único valor de uso, a única qualidade que elas desfrutam” (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p. 148). Assim o programa musical radiofônico – e o Rádio como um todo – se tornam mero fetiche da técnica

É quase impossível que qualquer trabalho que busque analisar os meios de comunicação social via sua teoria não pague tributo às ideias de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer e aos estudos dos meios de comunicação de massa efetuados por Adorno. Só que vale a pena vermos de onde Adorno fala e o quão próximo ou distante está do presente trabalho, calcado no campo das Ciências da Comunicação.

Ora, mas nunca devemos esquecer que Adorno fala do ponto de vista da Sociologia e da Filosofia Social, e não das Ciências da Comunicação. Assim, não há pretensão alguma, em Adorno, de considerar detalhes que só são possíveis considerar quando levamos em conta os domínios da Comunicação, da Linguagem e da Produção de Sentido.

Não estamos aqui negando o legado de Adorno e muito menos o de Marx, Lukács e demais marxistas. Estamos aqui oferecendo uma abordagem analítica da linguagem, pautada pelas ideias da Estética da virada linguística (Derrida, Lyotard, Antiessencialistas) e pela Filosofia Analítica da linguagem, com destaque para o pensamento wittgensteiniano e para a pragmática analítica.

Assim, se o rádio é uma linguagem, o programa musical não é uma técnica, mas sim um uso dela, um uso performativo, ilocucionário. Tal como colocamos em nossa metodologia, os gêneros radiofônicos são *diferendos*, *gêneros do discurso* do Rádio. Com isso, a análise dele é pautada pelas 12 dimensões ilocucionárias derivadas da taxonomia de Searle. São nesses termos que devemos entender o gênero radiofônico musical.

O *propósito ilocucionário* do gênero radiofônico musical é transmitir músicas para a apreciação do ouvinte. A linguagem radiofônica se reduz ao mínimo e, de certa maneira, mimetiza a música a ser tocada. É por isso que podemos ver, especialmente durante a história do programa radiofônico musical no Brasil, especialmente nos grandes centros, o quanto o enunciado radiofônico foi influenciado pelo enunciado musical. Essa condição é vista cotidianamente: basta ligar o rádio em alguns desses programas que vemos o quanto que a voz do locutor é pautada pelo gênero musical no qual o programa é focado.

Se um programa de rádio toca música eletrônica (*techno*, *trance*), temos um locutor cuja velocidade de prosódia se assemelha ao ritmo acelerado da batida das músicas do gênero. Na era dourada do rádio brasileiro, com as Cantoras do Rádio e os programas musicais da Rádio Nacional, temos locutores–apresentadores com voz impostada e melódica, tal como o ritmo musical da época.

Já a *direção do ajuste* está mais vinculada à questão de fazer o mundo corresponder às palavras. Ora, como é a interação entre linguagem musical e linguagem radiofônica, o programa musical trata a música no jargão ordinário de colocá-la no

domínio do inefável, dos sentimentos. Assim, o programa deseja “animar”, “emocionar” – principalmente aqueles que possuem músicas românticas intercaladas com leituras dramáticas de cartas dos ouvintes –, “celebrar”, ou seja, organizar-se de acordo com a visão social de cada gênero musical. Isso também é válido para as rádios que transmitem música clássica. Aqui, há a questão do “fruir”. O programa radiofônico ordena em palavras os sentimentos musicais.

A *condição de sinceridade* do programa radiofônico musical é próxima da do I (*intend*). Tal como visto na *direção do ajuste*, esse gênero tem a intenção de produzir determinados estados psicológicos no ouvinte, equalizando-o ao estado proporcionado pela música.

A *ênfase*, tal como foi visto, está na imitação da batida musical pelo locutor. Isso deixa os “anúncios” e “desanúncios” de maneira mais coesa com a música. Além disso, há construções de blocos que privilegiam crescentes (os “tops” de audiência) ou de apogeu, montando uma progressividade ao longo do programa e, depois, reduzindo a intensidade musical tal como se fosse uma despedida.

A *posicionalidade* do programa radiofônico musical é complicada, especialmente pelas questões de legitimidade de cada rádio. Em muitas, o programa precisa passar despercebido para uma maior fruição da música. Já em outras, principalmente quando o locutor é notório, ele precisa validá-la (especialmente se a música estiver em divulgação promocional, um novo termo para o “jabá”).

Já o *interesse* faz o seguinte caminho duplo. Na aparência, a emissão é desinteressada e o ouvinte é que é o interessado na música. A música só está lá pelo ouvinte. No entanto, se levarmos em conta a questão do jabá, ambos são interessados, criando um mecanismo de ressonância: a rádio quer que os ouvintes peçam uma determinada música para que eles possam colocar no ar acreditando que atenderam um pedido do ouvinte.

O *contexto circundante* é sempre de afirmação. Afinal, nenhuma rádio vai colocar uma música que o ouvinte não queira ouvir ou que negue um estado de espírito. Apenas em uma situação de humor, de paródia do programa radiofônico musical, que ouviríamos um “Está feliz? Então escute essa música triste para estragar o seu dia”.

A *temporalidade* é sempre no presente, exceto no “desanúncio” (“Você ouviu...”). Pode apresentar construções no futuro, especialmente nos *spots* sobre eventos e prêmios.

A *necessidade* é um tema ambíguo. Muitos acreditam que o programa radiofônico musical, em si, não é necessário. Com isso, muitas rádios fazem o “2 horas”, “1 hora”, entre outros, “só de música”, sem presença do locutor. No entanto,

alguns insistem nos carismas dos locutores (disc-jóqueis) para arrebanhar os ouvintes. Nesse caso, o programa é necessário.

A *institucionalização extralinguística (competência)* é presente através de vinhetas, muitas vezes inseridas no meio das músicas. Afinal, você não está ouvindo a música X do cantor Y em qualquer lugar, mas sim “na Rádio Z FM, o sucesso de todas as manhãs”, por exemplo.

Já as *funções verbais* do programa radiofônico musical não centram as capacidades performativas em si. Não basta falar “escute a música”, precisa tocá-la. Com isso, a performatividade só se dá com a união entre música e palavra radiofônica.

Por fim, temos a questão do *estilo*. Como dissemos, o estilo aqui é de mimetização da linguagem musical. Além disso, o locutor disc-jóquei pode adotar uma atitude mais expansiva de modo a provocar *pathos* associados às músicas. Um exemplo está nos locutores dos programas de *rock*: eles não passam, pela voz, apenas uma prosódia roqueira, mas também uma atitude roqueira.

Assim, no conjunto dessas 12 dimensões ilocucionárias, notamos a construção do uso da linguagem radiofônica no gênero radiofônico musical. Agora, só nos falta entender a categorização interna do gênero através da noção de programa.

6.2.3 Tipos de programas do gênero radiofônico musical

Normalmente, tratamos o gênero radiofônico musical enquanto gênero de um único programa que, de maneira redundante, se intitula, programa radiofônico musical. Atualmente, no Brasil, o programa radiofônico musical que tem, como base, a reprodução contínua da música gravada em suporte, é o modelo predominantemente majoritário (sendo, praticamente, 100% da cena musical radiofônica paulistana).

No entanto, ele não é o mais tradicional da cultura radiofônica brasileira. Nos tempos da Era do Rádio brasileiro, os programas musicais eram “ao vivo” e muitos com músicas de um *casting* de cantores contratado pela emissora. Eram os chamados programas de auditório.

Na cena paulistana, só há resquícios do modelo da música “ao vivo”, mas normalmente com a transmissão de shows. A velha ideia de *casting* e de *star system* de cantores radiofônicos (i.e. no Brasil, os Cantores/Cantoras do Rádio) não está mais em voga. Os dois modelos mais usados acabam sendo o programa musical intermediado por um locutor disc jóquei e aqueles que são de “música direta, sem intervalos” com “tantas horas só de música”.

Nos dois, o elemento mais importante – que pautará o ritmo geral do programa – é a chamada *playlist*, a lista de músicas a serem tocadas em um determinado programa. Elas podem ser organizadas de quatro maneiras: (1) por ordenação de

audiência (ou por vontade comercial), são os chamados “tops”; (2) em ritmo de “festa”, ou seja, com músicas mais leves e marcantes no começo (músicas de rpm mais baixo dentro do gênero) ou os lançamentos, músicas-símbolos na metade e uma despedida com músicas mais “harmoniosas”; (3) por lista enviada pelo ouvinte; e (4) por divisão temática, que pode ser por época, artista ou uma temática escolhida a parte.

Com a *playlist*, em um programa com locutor, é possível já pensar no ritmo e atitude de locução bem como no BG a ser escolhido. Ora, para a música de *background*, não é possível escolher uma música que não seja instrumental e que não seja no mesmo gênero da bandeira musical da rádio. Assim, não encontraremos forró instrumental em uma rádio rock.

Já em um programa de música direta, a *playlist* ajudará na formulação de vinhetas que podem ser feitas segundo três parâmetros: (1) ordenação, tais como “Top 5”, “four”, “música três”; (2) bandeira musical, com o gênero escolhido e falando nome do programa e/ou nome da rádio; e (3) divulgação, com o artista dando um testemunhal. Por exemplo, “Fulano e fulaninho, você escuta aqui na Rádio Z”.

Em um programa musical, tal como em qualquer programa de rádio, a questão de duração temporal é muito relevante. No entanto, ela demanda uma produção mais desenvolvida, especialmente nas questões de mixagem, porque não se pode cortar uma música ao meio caso “dê a hora”, por exemplo, de entrar um programa comercial importante. Assim, a organização da *playlist* tem que ser cronometrada e alinhada ao *espelho* (o roteiro de produção) para não causar mal entendidos.

Assim, a estrutura básica de um bloco de programa musical com locutor é a seguinte: vinheta de abertura (ou retomada) – apresentação do locutor (informações geral, “conversa mole”, anúncio de prêmios e eventos) – “anúncio da música” – bloco musical – “desanúncio das músicas” – retomada do locutor – vinheta de prosseguimento (ou de encerramento). Já a estrutura do programa musical direto é a mesma da *playlist*, incluindo vinhetas como forma de transição entre músicas para facilitar identificação da rádio pelo ouvinte (especialmente para aqueles que estiverem usando rádio sem visor de *dial* ou *dial* analógico).

Além desses dois tipos de programa, as rádios FM, em suas horas musicais, estão colocando *spots* dos demais gêneros radiofônicos para intercalar as músicas. A especificidade de cada um desses *spots* será estudado nas seções dos respectivos gêneros. O importante aqui é notar que esses materiais podem ser gravados (humorístico, por exemplo) ou mesmo serem acionados por uma locução ao vivo (jornalístico, normalmente). Muitos desses *spots* jornalísticos durante músicas foram utilizados pelas rádios como forma de “substituir” a *Voz do Brasil*, indicando que

estariam fazendo “prestação de serviço” com informações sobre trânsito na *rush hour* e com as principais notícias do dia.

Com esse conjunto de elementos, mais a lógica ilocucionária específica, parece claro que o programa musical radiofônico é um uso da linguagem do rádio muito mais especializado que o “apertar *play*”. Essa redução de importância reflexiva de um tipo de programa de tanta penetração na cena paulistana é um erro enorme na formação dos profissionais e na reflexão sobre o rádio. O programa musical radiofônico não é resultado de um tocador de música coletiva, mas sim de um uso da linguagem radiofônica para veicular outra linguagem, a musical.

6.2.4 A importância do gênero musical e seu futuro radiofônico

Apesar de ser visivelmente o gênero mais representativo do rádio, o gênero musical, infelizmente, não é aquele que recebe a maior atenção seja na reflexão acadêmica, na formação universitária ou na prática profissional. Parece que o programa de rádio que toca música é, simplesmente, um “apertar *play*”.

No entanto, tal como vimos até aqui, especialmente nas doze dimensões de lógica ilocucionária do *gênero do discurso* musical, essa atividade é muito mais complexa do que isso, sendo uma ação linguística elaborada dentro do jogo de linguagem comunicacional que é o rádio. O programa musical não é a performatividade de “apertar *play*”, mas sim de casar o enunciado musical com o enunciado radiofônico.

Por sua amplitude dentro da cena radiofônica, o programa musical deve retomar sua importância dentro das reflexões midiáticas. Inclusive, há a necessidade de um maior esforço analítico em uma cena que, normalmente, ou é dominada pelo radiojornalismo ou pelas rádios comunitárias ou insere o programa musical enquanto consequência da indústria fonográfica.

Muito mais do que veiculação de músicas, o diferendo musical da linguagem radiofônica é aquele que possui a ação linguística mais influente e, também, a mais imperceptível. É normal você encontrar pessoas que ouvem rádio musical em percursos de trânsito por duas, três horas a dia e acreditar que não consoem a prática midiática do rádio.

E devemos notar que tal influência é, no limite, memorável, especialmente em um tempo onde o *do it yourself* parece a tendência com os seus MP3s e outros dispositivos de compartilhamento de arquivos de música. Muitas vezes, nos parece, mesmo com a possibilidade de montar a sua própria *playlist*, o ouvinte busca as novidades na rádio ou mesmo o usa para entrar no clima de relaxamento pós-trabalho ou pré-balada. Há, assim, uma função social da ação linguística radiofônica musical que merece uma melhor atenção neste começo do século XXI. Dos pontos pragmáticos aqui

apontados, esse é o que mais levanta questões futuras. Muito provavelmente, o esquecimento ou não do rádio enquanto linguagem está vinculado com a legitimidade e pertinência do popular gênero musical, apesar da importância do jornalismo e da prestação de serviços em variedades.

6.3 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo jornalístico

O gênero radiofônico jornalístico, também conhecido como radiojornalismo, é a atividade jornalística sendo executada através da linguagem radiofônica. Ela se torna presente através de programas, *spots* ou mesmo rádios que usam 24 horas do seu tempo para transmitir informações.

Esse jornalismo 24 horas do rádio é dividido em dois tipos bem definidos: as rádios que possuem o jornalismo como foco principal e a veiculação de material noticioso e de reportagem e as rádios que se dedicam apenas a prestar um serviço. A primeira é a chamada Rádio *All-News* e a segunda se foca em alguma temática, por exemplo, a divulgação do *status* do trânsito.

Ortriwano afirma que o impulso jornalístico do rádio surgiu após a época dourada, ou seja, a partir da década de 1950. Nela, “o rádio aprendeu a trocar os astros e estrelas por discos e fitas gravadas, as novelas pelas notícias e as brincadeiras de auditório pelos serviços de utilidade pública” (ORTRIWANO, 1985, p. 21). Isso seria apenas a consolidação, no cenário brasileiro composto pelo eixo Rio de Janeiro-São Paulo, de um movimento iniciado no começo dos anos 1940 por causa da Segunda Guerra Mundial:

É também a fase em que o radiojornalismo começa a surgir como atividade mais estruturada, com o lançamento de alguns jornais que marcaram definitivamente o gênero. Entre eles merecem destaque o “Repórter Esso”, o “Grande Jornal Falado Tupi” e o “Matutino Tupi” (...) Com seu *slogan* de “Testemunha ocular da História”, o Repórter Esso, durante os 27 anos em que esteve no ar [1941-1968], deu em primeira mão as principais notícias do Brasil e do mundo. A voz grave e modulada de Heron Domingues (...) tornou-se popular em todo o Brasil. Preparado pela UPI (United Press International), seguia as normas rígidas e funcionais dos noticiários radiofônicos norte-americanos (...). O “Repórter Esso” e o “Grande Jornal Falado Tupi” foram marcos importantes para que o radiojornalismo brasileiro fosse encontrando sua definição, os caminhos de uma linguagem própria para o meio, deixando de ser apenas a “leitura ao microfone” das notícias dos jornais impressos (ORTRIWANO, 1985, p. 20-1).

Assim, esse movimento originado nos anos 1940-50 proporcionou os padrões de ação linguística do gênero jornalístico dentro da linguagem do rádio, foco de análise dessa seção. Aliás, se podemos até dizer que, no limite, a legitimidade desse uso está

nessa historicidade feita por grandes nomes, grandes programas e emissoras que, de uma maneira ou outra, parecem permanecer até os tempos atuais.

6.3.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico jornalístico

Nas escolas de jornalismo e nos livros teóricos, encontramos o rádio AM enquanto *locus* do radiojornalismo. Na São Paulo da segunda década de século XXI, isso não se comprova. Da totalidade de rádios AM da cidade e arredores, 18% das rádios possuem programação majoritariamente jornalística. Na FM, a parcela é menor, porém próxima: 12% das rádios possuem programação majoritariamente jornalística.

O interessante é que 60% das rádios que possuem o jornalismo enquanto bandeira de programação transmitem tanto para o AM como para o FM. Bandeirantes, CBN e Estadão ESPN (rádio que se torna majoritariamente jornalística devido à programação das madrugadas, porque no “horário comercial” adota a bandeira esportiva) possuem espaço no *dial* tanto AM como FM, sem mudança de programação. Mesmo assim, o radiojornalismo não é a cara da FM (predominantemente musical) nem a cara da AM como as reflexões teóricas parecem indicar, sendo esse um meio onde as “variedades” e a figura dos comunicadores preponderam.

No entanto, com a legislação brasileira demandando a veiculação obrigatória do programa radiojornalístico governamental *A Voz do Brasil* nas rádios do território nacional, o gênero jornalístico se torna presente em todas as rádios da cena paulistana, sendo o único gênero a possuir tal feito. Além do horário noturno – horário da *Voz* -, o período da manhã – com a ideologia do “saber as notícias do dia no começo do dia” – é uma faixa onde o jornalismo possui destaque tanto no AM como no FM.

Em uma semana regular na totalidade das rádios FM (o que significa 7056 horas) e contando com a *Voz do Brasil*, 974 horas são dedicadas ao gênero radiofônico musical, praticamente 14% do total. Já em uma semana regular na totalidade das rádios AM (o que significa 4536 horas) e contando com a *Voz do Brasil*, 747 horas são dedicadas ao gênero radiofônico musical, um pouco mais do que 16% do total.

Isso demonstra que não há, na cena paulistana, distinção entre AM e FM na questão radiojornalística. Sem a *Voz do Brasil* nas rádios que não possuem a bandeira jornalística, o índice de horas radiojornalísticas cai para 11% na semana regular das rádios FM e 14% nas rádios AM.

Na totalidade de uma semana regular das rádios paulistanas (o que significa 11592 horas), são 1721 horas de programação jornalística semanal contando com a *Voz*, quase 15% do total. Sem a *Voz*, esse índice cai para quase 12%.

Com esses dados, apesar da grande notoriedade do radiojornalismo, é de se debater a sua pregnância no rádio paulistano atual. Ele nem se concentra nas grandes

audiências das rádios FM e, na totalidade das AMs, acaba por perder a cena diante dos radialistas “comunicadores”. Assim, dizer que a “informação é a vocação do rádio”, tal como parece indicar Ortriwano (1985), é uma sentença que deve ser matizada. Afinal, a informação de variedades, tal como é visto na seção de análise do seu diferendo (i.e. *gênero do discurso*), é muito mais valorizada e com ação linguística mais efetiva do que a informação jornalística.

6.3.2 Radiojornalismo: Pragmática do Jornalismo na Pragmática do Rádio

A Pragmática do Radiojornalismo se confunde entre aquilo que é, normalmente, chamado de Pragmática do Jornalismo e o uso da linguagem radiofônica. Assim, aquilo que parece um sistema coeso de sentenças possui, na sua própria mescla, o cerne de ações linguísticas distintas.

Ora, tal como Van Dijk (1990) e Chaparro (1993) colocam, a pragmática do jornalismo, o cerne da sua ação linguística, está no ato de *asserar*. Ou seja, tanto viabilizar o acesso ao direito de informação como indicar sua “veracidade” por via de seu testemunho ou articulação de dados, fontes e investigações.

A ação jornalística se esgota no seu ato de *asserar*, quando a mensagem é lida. Os efeitos derivados, em forma de comportamentos ou novas ações sociais, fazem parte da esfera criativa e livre do receptor, inserido em suas próprias circunstâncias sociais e seus interesses. Os comportamentos e as ações sociais derivadas dos atos comunicativos do jornalismo realimentam o processo social, provocando transformações nos cenários da atualidade e da ordenação ética e moral da sociedade (CHAPARRO, 1993, p. 116).

A descrição acima, para Chaparro, é apta para, até mesmo, construirmos um fluxograma daquilo que ele chama de “Macropragmática da Ação Jornalística”. Esse fluxograma, que pode ser visto a seguir é a ordenação cíclica do ato de fala jornalístico que, segundo tanto Chaparro como a própria ideologia do campo, possui uma vinculação veraz com a “realidade”.

FLUXOGRAMA DA MACROPRAGMÁTICA DA AÇÃO JORNALÍSTICA

Fonte: CHAPARRO, 1993, p. 115.

No entanto, não devemos achar que a ação jornalística possui apenas a realidade como ordenadora. Aliás, ela, enquanto linguagem, é uma maneira específica de ordenação da realidade, de colocá-la em palavras, que possui muitos mecanismos próprios.

Um deles é a linha editorial. Conforme afirmamos em trabalho anterior (VENANCIO, 2009, p. 19-20), a linha editorial possui duas importantes ações no uso linguístico do jornalismo: (1) as notícias são a realidade recortada pelo jornal com seus desejos e visões de sociedade futura, ou seja, os anseios populares são interpretados de acordo com a linha editorial e transmutados em notícias; e (2) a linha editorial não é um valor-notícia dos fatos a serem abordados (ou seja, um valor-notícia de seleção), mas sim um valor-notícia da forma de realizar a pauta (ou seja, um valor-notícia de construção).

Outro mecanismo é a questão de um público-modelo, conceito derivado da noção de “Leitor-Modelo” da Pragmática do Texto de Umberto Eco⁶¹. Mas como, dentro dessa linha de ação linguística, o texto prevê o leitor? Basta relembrarmos o modelo comunicacional de Umberto Eco, base da nossa análise do jogo de linguagem. Nele, Eco indica uma série de coerções pragmáticas que esquematizam o movimento de como o solo do autor – o do texto, no limite – busca no solo do destinatário a maneira de transformar sua mensagem como forma significante, mesmo que a mensagem encontre um solo distinto em sua recepção.

Assim, ele preverá um Leitor-Modelo, capaz de cooperar em sua movimentação interpretativa tal qual o autor pensou no momento da concepção do texto. “Podemos dizer melhor que *o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo*” (ECO, 2008, p. 39).

Dessa forma, podemos utilizar a metáfora de que gerar um texto é executar uma xadrezística. Tal como Eco (2008, p. 39) alude, na estratégia de jogo, o estrategista projeta um modelo de adversário: “se efetuou este movimento – aventurava Napoleão – Wellington deveria reagir assim. Se executo este movimento – argumentava Wellington –, Napoleão deveria reagir assim”.

Em Waterloo, “Wellington construiu um Napoleão-Modelo que se parecia ao Napoleão concreto mais do que o Wellington-Modelo, imaginado por Napoleão, se parecia ao Wellington concreto” (ECO, 2008, p. 39). Algo similar ocorre nas práticas textuais e, conseqüentemente, nas práticas midiáticas. Além disso, “o bravo estrategista deve levar em consideração também estes eventos casuais, com um cálculo probabilístico próprio. É como deve agir o autor de um texto” (ECO, 2008, p. 39). É interessante notar esse movimento que, “por um lado, o autor pressupõe, mas, por outro, *institui* a competência do próprio Leitor-Modelo” (ECO, 2008, p. 40).

Umberto Eco (2008, p. 40) deixa claro que “prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente ‘esperar’ que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo. O texto não apenas repousa numa competência, mas contribui para produzi-la”. Assim, há a expectativa de que as coerções pragmáticas do modelo de decodificação (ECO, 2008, p. 38) não aconteçam pela própria instituição do Leitor-Modelo como *target*, através de “perspicácia sociológica e com brilhante mediedade estatística” (ECO, 2008, p. 41).

Assim, seja no *USA Today*, no *Agora* ou no livro *Finnegans Wake*, os autores buscam construir o seu Leitor-Modelo da forma mais precisa possível, mesmo que seja impossível. Ora, o livro de James Joyce “constrói o próprio Leitor-Modelo, escolhendo

⁶¹ Para compreender melhor tais funcionamentos no jornalismo impresso, recomendamos nosso trabalho de pesquisa anterior (VENANCIO, 2010).

os graus de dificuldade linguística, a riqueza das referências e inserindo no texto chaves, alusões, possibilidades mesmo que variáveis de leituras cruzadas” (ECO, 2008, p. 43).

Mesmo sendo o texto mais aberto que existe, o “último Joyce” [*Last Joyce*] constrói o próprio leitor mediante uma estratégia textual. “O Leitor-Modelo de *Finnegans Wake* é aquele operador capaz de efetuar, no tempo, o maior número possível dessas leituras cruzadas (...). Referindo a leitores que o texto não postula e não contribui para produzir, o texto faz-se ilegível” (ECO, 2008, p. 43).

Ora, “o Leitor-Modelo constitui um conjunto de condições de êxito, textualmente estabelecidas, que devem ser satisfeitas para que um texto seja plenamente atualizado no seu conteúdo potencial” (ECO, 2008, p. 45). Dessa forma, em um fenômeno comunicacional que se coloca a partir de uma audiência, o texto precisa criar o seu caráter na pressuposição de um Leitor-Modelo que é o seu auditório particular tido como universal. Isso é um mecanismo claro no jornalismo, não importando se ele é um Leitor-Modelo, um Ouvinte-Modelo, um Telespectador-Modelo ou mesmo um Internauta-Modelo.

Assim, esclarecida a ação jornalística, há a necessidade de verificar como se dá a ação radiojornalística, ponto de mescla entre essas duas pragmáticas constituindo um uso performativo, ilocucionário específico. Dessa forma, o diferendo radiojornalístico precisa ser caracterizado pelas 12 dimensões ilocucionárias derivadas da taxonomia de Searle. São nesses termos que devemos entender o gênero radiofônico jornalístico.

O *propósito ilocucionário* do radiojornalismo é o exercício do jornalismo utilizando a linguagem radiofônica. O *labor jornalístico* se adapta às condições que o rádio permite, focando mais nas questões de uma interação entre um *som radiofônico* e da audição humana. Aqui, as notícias não são feitas para os olhos da leitura silenciosa como em um jornal, mas sim para os ouvidos.

Com isso há o desenvolvimento de jargões próprios: a voz grave do *Repórter Esso*, a dobradinha de locutores do *Jornal da Manhã da Jovem Pan*, o tom dramático das investigações de Gil Gomes, entre outros. Além disso, há uma simulação de “ao vivo”: a transmissão ao vivo do rádio mostra um “ao vivo” das notícias do mundo.

Já a *direção do ajuste*, especialmente por causa da ideologia jornalística, é fazer as palavras corresponder ao mundo, tal como mostramos anteriormente através do *asserverar* do jornalismo. Esse é um dos principais pontos da visão dos jornalistas acerca do seu ato de fala.

A *condição de sinceridade* é a do I (*intend*) e está diretamente vinculada com o *asserverar* que indica a direção de ajuste. Prática linguística permeada por um imaginário deontológico, o jornalismo se calca no *asserverar* enquanto missão e atribuem o *não-asserverar* àqueles que fazem “mau” jornalismo.

A *ênfase*, normalmente, é aquela que demonstraria legitimidade e autoridade no assunto. Se um locutor de notícias pode utilizar uma voz estética, os demais profissionais da notícia (comentaristas, repórteres, entre outros) utilizam a sua própria voz, mesmo com defeitos de fala, para passar as informações. A única exigência é a clareza de articulação para melhor compreensão.

A *posicionalidade* é de plena legitimação do radiojornalista pela sociedade (ou, pelo menos, legitimação que o jornalista acredita que a sociedade lhe direciona). Tal como qualquer jornalista, agem na ideologia do “Quarto Poder”, do *watchdog* da sociedade.

Talvez a melhor frase exemplificadora de tal posicionalidade venha da ficção e não da teoria. O editor Dutton Peabody (interpretado por Edmond O’Brian), do filme *O Homem que matou o Facínora* (*The Man who shot Liberty Valance* - 1962), afirmava: “Sou um jornalista! Não sou um político. Os políticos são o meu alimento. Construo-os; derrubo-os. Mas nunca seria um. Não poderia ser um – isso distrair-me-ia. Sou a vossa consciência. Sou uma pequena voz que atroa na noite. Sou o vosso cão de guarda que uiva aos lobos” (*apud* TRAQUINA, 2005, p. 130).

Já o *interesse* é uma das questões mais problemáticas representada por algo que podemos denominar “paradoxo do jornalismo”: o interesse do jornalismo é pelo interesse público ou pelo interesse do público, pelo que a “sociedade” deve saber ou pelo que as pessoas querem saber.

Aqui são famosas duas frases. A primeira é de George Orwell, que diz que o jornalismo publica aquilo que as pessoas não querem saber ou dizer. Eis aqui o interesse público. Já a segunda é de Evandro Carlos de Andrade quando foi diretor de jornalismo da Rede Globo:

É claro que o telejornal tem que atender ao ‘interesse público’, isto nem se discute; mas o ‘interesse do público’ também precisa ser satisfeito. Em jornalismo, 90% do que se divulga só serve para conversa durante o jantar, não modifica a vida das pessoas em nada. A vida é modificada por uns tantos atos do governo, que definem a cobrança de mais impostos, a proibição disso ou daquilo, o aumento de preços, a alteração dos salários e dos direitos. Mas o ‘interesse do público’ também é fundamental, para que as pessoas tenham o que conversar. Já imaginaram chegar a um jantar e perguntarem se você leu o artigo 3º da lei nº 5.432? Seria insuportável um jantar movido a leitura de legislação (*apud* TV GLOBO, 2004, p. 288-289).

Deixando esse debate deontológico paradoxal de lado, a questão aqui é que, tecnicamente, o radiojornalismo, por sua derivação do jornalismo, é de duplo interesse. No entanto, é interessante observar que isso só ocorre em condições ideais, deontologicamente prescritas. Talvez, boa parte das notícias seja só de interesse dos

jornalistas – e, no nosso caso, radiojornalistas –, sendo apenas ideologizada enquanto interesse público.

Já o *contexto circundante* pode variar de acordo com o objeto. Normalmente, é sempre de afirmação e conclusão, mas pode adquirir *status* de negação, objeção ou questionamento se for considerado uma crítica jornalística.

A *temporalidade*, deontologicamente, é do presente. No entanto, pode haver usos do passado⁶² e, na prestação de serviços, uso do futuro. Além disso, há um jogo da temporalidade do “ao vivo” como se o rádio estivesse “em cima do acontecimento” com uma grade de programação mais maleável que a da TV para lidar com notícias urgentes.

Por sua vez, a *necessidade* é vista enquanto crucial. Há necessidade de um programa jornalístico no rádio para que se transmita as notícias do dia. Mesmo quando está no formato de *spots*, o conteúdo radiojornalístico precisa de um ato de fala radiojornalístico para se realizar dentro do diferendo (i.e. *gênero do discurso*).

A *institucionalização extralinguística* é um dos elementos mais comuns em qualquer tipo de jornalismo. E aqui não se resume às estações de rádios e sua personificação jornalística sob alcunha da “Redação”. O jornalista, através do seu nome, é uma institucionalização extralinguística. Afinal, quem dá essa notícia não é qualquer um, mas o jornalista X.

De maneira similar à necessidade, a *função verbal* é um ponto deontológico do jornalismo. A notícia só se realiza quando há um ato de fala radiojornalístico.

Por fim, o *estilo*, de certa maneira e no caso paulistano, é aquele mesmo que foi consolidado na passagem dos anos 1940 e anos 1950. Mesmo os formatos que surgem no começo do século XXI possuem algum parentesco estilístico com esses primeiros programas radiojornalísticos. Esse estilo, para muitos, é o índice da credibilidade.

Assim, no conjunto dessas 12 dimensões ilocucionárias, notamos a construção do uso da linguagem radiofônica no gênero radiofônico jornalístico. Agora, só nos falta entender a categorização interna do gênero através dos programas possíveis no radiojornalismo.

6.3.3 Tipos de programas do gênero radiofônico jornalístico

Na cena radiofônica paulistana atual, podemos demarcar, dentro do escopo do radiojornalismo, três tipos de programas, dois tipos de atitude majoritariamente jornalística e o caso específico do *A Voz do Brasil*. Essa tipologia, mesmo possuindo nomes de caráter universal no amplo escopo do jornalismo mundial, possui algumas especificidades que decorrem tanto do fato de ser praticada em emissoras brasileiras de

⁶² Sobre isso recomendamos CASADEI, 2010.

rádio como, mais especificamente, do fato de ser praticada em emissoras paulistanas de rádio.

Os três tipos de programa são: radiojornal (visto como portador do primado da articulação de notícias e reportagens radiojornalísticas), comentário jornalístico e *spots*. Já as atitudes majoritárias são as Rádios *All-News* e a Prestação de Serviço.

6.3.3.1 Radiojornal

O radiojornal é o equivalente ao telejornal e ao jornal impresso dentro do radiojornalismo. Ou seja, ele é o carro-chefe de qualquer produção jornalística de uma emissora de rádio que dedica o jornalismo enquanto bandeira de sua programação.

Ele está vinculado à classificação, esquematizada por Faus Belau e citada por Ortriwano (1985, p. 94-5), dos níveis radiofônicos de informação veiculada por uma emissora. Ele está, em uma escala de “atualidade” decrescente, em uma mescla dos níveis 3 e 4 de uma escala de 1 (*spot* jornalístico de edição extraordinária) a 5 (informação veiculada por programas radiofônicos de variedades).

O nível 3 de informação implica um radiojornal que é o “conjunto de notícias selecionadas, avaliadas e tratadas em um primeiro estágio informativo. Não participa dele outro gênero jornalístico que não seja o informativo, tendo periodicidade e técnicas próprias” (ORTRIWANO, 1985, p. 94). É a configuração mais comum de radiojornal.

Já o nível 4 de informação implica um radiojornal que

pressupõe um tratamento mais profundo da informação, uma seleção valorativa de notícias por períodos mais amplos de tempo. Os comentários podem estar presentes. A sucessão das informações está ordenada por um esquema que segue, fundamentalmente, a atualidade diária, mas que também tem presente a do dia anterior e se projeta no seguinte. Sua periodicidade é fixa. São os nossos “jornais falados” (ORTRIWANO, 1985, p. 94).

Os radiojornais de nível de informação de tipo 4 são mais comuns nas estações de rádio majoritariamente jornalísticas. Além disso, são mais comuns nos períodos nobres de notícias no rádio: o começo da manhã e o fim de noite.

Em rádio, a notícia segue a mesma definição dos demais jornalismo, distinguindo-se do comentário por, “tecnicamente”, não emitir opinião (no entanto, tal como falamos anteriormente, a linha editorial e o público-modelo são formas de recorte do jornalismo que implicam uma opinião). A única diferença entre a radionotícia e as demais notícias é, em alguns casos, o famoso “manchetar” que a Jovem Pan AM de São Paulo-SP declara ter inventado ou, pelo menos, popularizado:

A notícia

É grande o volume de informações que temos a transmitir. A Jovem Pan adotou, para facilitar a absorção destas informações nos jornais falados, a forma *manchetada* de noticiário, que, com o tempo, passou a ser o aspecto formal mais característico da Rádio

[Exemplo de notícia manchetada]

O mosquito “Tigre Asiático” já infestou 37 cidades. O ministério da Saúde deu o sinal de alerta. [*lide*]

Mobilizadas 21 cidades do Espírito Santo, 12 de Minas e 4 do Rio. O “Tigre Asiático” transmite dengue, febre amarela e encefalite. [*desenvolvimento*]

Manchetar é redigir as notícias em formas curtas, sintéticas, duas a duas, para ser lidas, cada uma por um locutor, alternadamente sem prejuízo de nitidez (absoluta clareza!). O número de pares de manchetes depende da importância do assunto (PORCHAT, 1986, p. 52).

Na notícia manchetada, há dois tipos de pares de manchete: as de *lide* [*lead*] e as de desenvolvimento. As de *lide* que, tal como nos demais jornais, é a informação mais importante. No entanto, no rádio, ela não segue a fórmula das seis questões: O quê?, Quem?, Quando?, Onde?, Como? e Por quê?. Sua fórmula é mais parecida com o desenvolvimento das manchetes de jornal, derivando daí o termo “manchetada”. Já as manchetes de desenvolvimento vão elencando os fatos complementares, tal como na pirâmide invertida do texto jornalístico impresso, do mais importante ao menos importante para a compreensão e desenvolvimento da notícia.

Já a reportagem, enquanto tipo de produção radiojornalística, está voltada para o nível de informação de tipo 2 para Faus Belau. São produções, “cuja finalidade é tratar o fato do modo mais complexo possível, dando-lhe enfoque histórico ou recompondo os acontecimentos e avaliando seu significado. É, teoricamente, o nível mais denso de conteúdo, mas também o mais ocasional” (ORTRIWANO, 1985, p. 94).

Além de notícias e reportagens, um radiojornal é composto por elementos básicos da linguagem radiofônica tais como vinhetas e BG. Essas são construídas em tons sóbrios, passando credibilidade e urgência. Além disso, há espaço para comentários radiojornalísticos que, por sua vez, também podem ser articulados autonomamente em programa próprio.

6.3.3.2 Comentário radiojornalístico

O comentário radiojornalístico é uma derivação que o jornalismo faz do gênero de variedades. Em suma, o jornalista assume a figura do comunicador e tanto interage com o público como com especialistas e jornalistas.

Se a Jovem Pan AM é considerada a matriz do radiojornal paulistano com o seu estilo manchetado, a Bandeirantes AM-FM é a popularizadora do estilo mais formal de

comentário radiojornalístico. Em diversos programas, ao longo da grade de programação, há um determinado número de comunicadores-jornalistas que ancoram o programa (esse número, normalmente, varia de um a três).

Há aqui, tal como nos comunicadores do *gênero do discurso* radiofônico de variedades, um culto de personalidade ao comunicador-jornalista. O importante aqui não é só a notícia, mas quem a dá e a comenta. Isso também é fator de propaganda dos programas, reforçando a imagem social desse uso jornalístico da linguagem radiofônica:

Durante a semana inicial (abril de 1973), **O Pulo do Gato** foi apresentado pelo jornalista, poeta e político Rafael Gióia Martins Jr. (Gióia Jr.). Depois, José Paulo de Andrade assumiu o comando e até hoje é a voz do programa. **O Pulo do Gato** é um dos programas mais tradicionais do radiojornalismo brasileiro. Em 2 de abril de 2008 o programa completou 35 anos no ar. (...) **O Pulo do Gato** é o programa recordista de permanência no ar, no rádio brasileiro, com suas características: mesma emissora, mesmo horário e mesmo apresentador.

Sucessor do famoso *Trabuco*, apresentado por Vicente Leporace, o **Jornal Gente** completou 30 anos em 18 de abril. Além de um jornalismo opinativo, onde são discutidas as principais notícias do dia-a-dia da política e economia do Brasil e do mundo, José Paulo, Salomão Éesper e Joelmir Beting realizam entrevistas com pessoas de representatividade destas áreas.

Com um perfil jornalístico e de prestação de serviço, o **Manhã Bandeirantes** traz os detalhes dos principais acontecimentos do dia, entrevistas e a opinião de **José Luiz Datena**.

No ar desde a década de 70, o programa **Ciranda da Cidade** retrata São Paulo de uma forma diferente, com notícias, análises e entrevistas do interesse de quem mora na metrópole, ouvindo especialistas e autoridades sobre os temas em questão. Os assuntos são conduzidos por Milton Parron, cuja experiência em reportagem investigativa permite o aprofundamento dos debates na busca de soluções para os problemas da cidade. O programa cobra atitude e responsabilidade das autoridades, brigando pelo interesse do cidadão.⁶³

Assim, os programas radiojornalísticos de comentário utilizam toda a lógica ilocucionária jornalística para se diferenciar do gênero de variedades. Há referências ao interesse público, ao *status* deontológico do jornalismo e a legitimação dada pela “história” dos profissionais e da estação de rádio em si.

No entanto, isso é comum mesmo nas emissoras que não adotam o jornalismo enquanto bandeira, se aproximando mais das variedades. Os comunicadores de variedades, quando noticiam, ou seja, quando fazem jornalismo, viram os comunicadores-jornalistas do comentário radiojornalístico.

Esse é o caso, por exemplo, de Eli Corrêa, da Rádio Capital AM, publicizado enquanto um dos maiores comunicadores radialistas de São Paulo, sendo um símbolo de

⁶³ Informações retiradas do site oficial da Rádio Bandeirantes AM-FM: www.radiobandeirantes.com.br.

uma rádio que adota uma programação majoritariamente composta de programas de variedades. Abaixo, colocamos a descrição fornecida pela rádio de seu programa:

De segunda a sexta, das 06:00 às 08:30h, Eli Corrêa informa boletins de notícias com tudo o que acontece no começo do dia para os ouvintes saírem de casa bem informados. Em ação, os repórteres Cid Barboza, Ronaldo Pantera Lopes, Carolina Mattos, Pedro Torres, Adriano Barbiero e toda equipe de jornalismo da Rádio Capital. Também é destaque a participação do Repórter do Povo em defesa do consumidor, Eli Corrêa Filho, além da música e de toda a credibilidade do "Homem Sorriso do Rádio".⁶⁴

Notem que a descrição do Programa Eli Corrêa é praticamente idêntica àquela dos programas da Rádio Bandeirantes AM-FM, uma emissora majoritariamente jornalística. E, na experiência empírica, podemos relatar também que a ação linguística jornalística do *asserverar* também é posta em prática.

As diferenças aqui são de linha editorial e de público-modelo. Voltado para um público popular, o jornalismo de Eli Corrêa e equipe da Capital AM soa como programa de variedades para não causar ruído na audiência geral da emissora. Isso, para os puristas da deontologia jornalística, é, como já dissemos, um “mau” jornalismo, mas do ponto de vista da linguagem, deve ser considerado jornalismo.

O mesmo vale para os programas radiojornalísticos de comentário ditos *sensacionalistas* ou *policiais*, seguindo a tradição de nomes como Gil Gomes, Afanásio Jazadji (*Patrulha da Cidade*), entre outros.

As informações policiais são normalmente transmitidas pelas emissoras não-popular em forma de seções inseridas nos noticiários e recebem um tratamento jornalístico através de um repórter policial. Fatos como assaltos, roubos e crimes são agrupados em uma seção (...). Já nas rádios de programação popular, o gato policial aparece com mais destaque e é objeto de uma abordagem diferente (...). São informativos transmitidos por um repórter policial com locução progressiva e certo toque sensacionalista (...). Aqui é onde o gênero se realiza propriamente numa forma popular, como narrativa policial situada na confluência do estilo de rádio-teatro e o do estilo jornalístico (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 124-5).

Mesmo com a mescla entre variedades-ficção-jornalismo, os programas sensacionalistas do rádio entram na questão do *asserverar*. Sua estrutura proveniente do drama radiofônico⁶⁵ e seu léxico próximo daquele que é utilizada pelos criminosos⁶⁶

⁶⁴ Informações retiradas do site oficial da Rádio Capital AM: www.radiocapital.am.br.

⁶⁵ “Sua estrutura baseia-se na dramatização dos *fait-divers* (crimes, roubos, assaltos etc.) feita pelos próprios comunicadores que narram o fato, criando um clima de suspense crescente e de envolvimento emocional ao estilo da radionovela. O fundo musical é parte importante para a construção desse clima e até a segmentação da narrativa por blocos publicitários contribui para aumentar a tensão emocional da história” (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 125).

cumprir a função de veracidade que a ação linguística jornalística, ideologicamente, demanda de si. Isso, no antigo *Programa Gil Gomes*, da Rádio Record, é posto em cena, claramente, nas vinhetas de abertura e encerramento, além das locuções iniciais e finais feitas pelo próprio Gil Gomes:

A abertura costuma ser intercalada por 2 ou 3 comerciais. Através dela, o programa se autointitula de “radiojornalismo” feito sobre fatos reais que são pesquisados e submetidos a análise, explicando-se as suas causas e consequências. Define-se, portanto, como discurso que não fala sobre a realidade, mas que a reproduz fielmente. A abertura é falada pelo próprio Gil Gomes, que sempre menciona o sonoplasta e o chefe de reportagem. A despedida é breve e sempre sugere algo como o fim da prestação de um serviço ou de “missão cumprida” (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 140).

O leitor atento do presente trabalho nota que a caracterização dos jornalísticos da Bandeirantes, normalmente postos enquanto exemplo por puristas deontológicos do jornalismo, possui as mesmas palavras de definição (palavras de ordem, praticamente) que a do programa atual de Eli Côrrea e a do antigo Programa Gil Gomes, que estava na Record AM até a metade de 2011.

Assim, por ser um campo da opinião, o comentário radiojornalístico pode utilizar diversas estratégias linguísticas para obter o *asserverar* de sua ação pragmática. Aqui, “jornalismo de credibilidade”, “proximidade popular” e “sensacionalismo” são apenas mecanismos de renderização do uso jornalístico da linguagem radiofônica, sendo todos membros de um mesmo diferendo, de um mesmo *gênero do discurso*.

6.3.3.3 *Spots* jornalísticos

O *spot* jornalístico é aquela notícia radiofônica veiculada de maneira isolada, sem pertencer a um radiojornal. Ela é a forma jornalística mais comum encontrada na cena do rádio paulistano.

Esse mecanismo de soltar pequenas notícias ao longo da programação, especialmente no período da manhã e no começo da noite, promovem, especialmente nas emissoras que não são majoritariamente jornalísticas, a sensação de prestação de serviço jornalístico. Inclusive, os *spots* de começo de noite eram utilizados como justificativa para as emissoras não transmitirem a *Voz do Brasil*, já que estavam ajudando os ouvintes a lidar com o caos do trânsito de uma cidade grande como São Paulo.

⁶⁶ “O ‘estilo Gil Gomes’ criou imitadores (como Afanásio Jazadji), mas ele mesmo pode ser visto como desenvolvimento de estilo explorados em programas já extintos como ‘Patrulha Bandeirantes’ do locutor Leonardo de Castro e em intervenções do repórter Beija-Flor, que se notabilizou por utilizar a linguagem característica do ‘mundo do crime’” (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 126).

Diferentemente de boa parte das notícias e reportagens, os *spots* são caracterizados pela leitura de informações escritas previamente na mídia escrita, tal como o jornalismo impresso e o digital. Não há serviço de reportagem, mas apenas de produção (seleção dessas notas) e de locução (emissão dessas notas). O trânsito, eventos, *interesse do público* e informações de agenda pública são as principais temáticas desse tipo de material radiojornalístico.

6.3.3.4 Rádio *All-News*

Na contramão do *spot* jornalístico ocasional feito pelas demais rádios, as chamadas rádios *All-News* se baseiam em uma programação jornalística feita de maneira cíclica. Por exemplo, a Band News FM apresenta um radiojornal de 20 em 20 minutos com as atualizações ou não dos “fatos”.

Modelo mais difundido em televisões, a Rádio *All-News* se caracteriza por um “eterno retorno” de um mesmo radiojornal que, significativamente, possui poucas diferenças entre uma edição ou outra. Essa ideia é apenas a hipertrofia dos famosos boletins que entram nas horas cheias da Bandeirantes AM desde 1954 e aqueles que entram nas meias horas da CBN AM-FM até os dias atuais. É aquilo que Ortriwano (1985, p. 22), inspirada em Walter Sampaio, chama de “sistema intensivo de noticiário”.

Muito mais que uma forma de programação, o *All-News* é um tipo de reforço no ato de fala radiojornalístico da estação que se autodenomina com essa alcunha. Nela reside, tal como um cão fiel ao dono, a ideia por um compromisso só com as notícias que, por sua vez, demonstra um compromisso só com a sociedade que, por sua vez, demonstra um compromisso só com a “verdade” que, por sua vez, demonstra no campo da pragmática um compromisso com o *asserverar*.

6.3.3.5 Radiojornalismo e prestação de serviços

O mundo da Prestação de Serviços entra nas rádios brasileiras com o advento da televisão na década de 1950. Tal atitude sempre foi colocada de acordo com um papel jornalístico, se equalizando com a noção ideológica do compromisso que ele possui com a sociedade. A história desse tipo de conteúdo jornalístico é bastante simples:

Outro passo para que o rádio tentasse deixar de perder terreno para a televisão também foi dado em 1959 [junto com as estações móveis de radiojornalismo]. A Rádio Jornal do Brasil, do Rio de Janeiro, lança um tipo de programa que seria depois adotado pelas emissoras de todo o país: os serviços de utilidade pública. A inovação foi introduzida pelo jornalista Reinaldo Jardim, que teve como objetivo restabelecer o diálogo com os ouvintes. Inicialmente, o Serviço de Utilidade Pública surgiu nas rádios divulgando notas de “achados & perdidos”. Posteriormente, os serviços vão se ampliando, chegando a criar setores exclusivos dentro das emissoras. Nessa mesma linha, a Rádio

Panamericana [atual Jovem Pan AM], de São Paulo, instalou um serviço particular de meteorologia. Outras emissoras dão as condições das estradas, ofertas de emprego etc. (ORTRIWANO, 1985, p. 22-3).

Tais boletins de utilidade pública ainda são comuns, seja como partes de radiojornais ou como fruto de emergências. Além disso, há os serviços de utilidade pública instaurados em épocas específicas. Uma delas são as vésperas e decorrer dos feriados. Um outro exemplo são as operações de férias de Verão e de Inverno realizados pelas rádios indicando a situação do trânsito, dos pontos turísticos e dicas de lazer.

Em 2007, com a criação da SulAmérica Trânsito FM, a Prestação de Serviço foi levada ao posto de bandeira jornalística, sendo acionada 24 horas por dia, 7 dias por semana. Essa rádio só tem a razão de ser na veiculação de informações de trânsito da Região Metropolitana de São Paulo. Informações essas que são captadas por fontes oficiais (CET, DETRAN, concessionárias de rodovias), por fontes próprias (reportagem, sistema de monitoramento de trânsito baseado por GPS) e pelos ouvintes (por SMS, correio de voz, email, Twitter e Facebook). A programação é baseada em programação cíclica dividida em: “Giro de Repórteres” (as informações dos jornalistas que estão em trânsito), “Situação das Estradas” (as informações oficiais das rodovias), “Situação das Principais Vias” (descrição das vias de São Paulo), todas intercaladas por participações de ouvintes tanto para fornecer como para demandar informações.

Essa hipertrofia da Prestação de Serviços pode ser uma tendência dos tempos atuais do rádio e, mesmo, do jornalismo atual. No entanto, essa forma de *asserverar* ainda está à prova dentro do amplo escopo deontológico do jornalismo.

6.3.3.6 A Voz do Brasil

No começo de janeiro de 2012, uma prática de quase vinte anos ficou sem espaço legal para acontecer. As emissoras Jovem Pan AM, Jovem Pan FM e Fast 89 FM foram obrigadas a voltar a transmitir a *Voz do Brasil*, programa radiofônico jornalístico governamental, no seu horário obrigatório regulamentado por lei: 19 horas.

Veiculado pela primeira vez em 22 de julho de 1935 – locução de Luiz Jatobá e com nome de “Programa Nacional” –, a *Voz do Brasil* teria sido criado enquanto forma de publicizar a figura do presidente Getúlio Vargas. Em 1938, já com o nome de *Hora do Brasil*, passou a ter veiculação obrigatória de uma hora a partir das 19 horas com as notícias do Poder Executivo.

A justificativa para ele é digna de outros programas jornalísticos da chamada “imprensa livre”: divulgação das notícias governamentais misturada com a tradição dos programas de auditório. A *Hora do Brasil*, nas palavras de Tota (1987, p. 37) era “uma informação oficial, uma prestação de contas do governo ao povo, em que a narração

pura e simples dos atos e iniciativas da autoridade se torna o melhor e mais convincente elogio do regime. Como hora cultural de rádio, destina-se a desenvolver e incentivar o gosto da boa música e da boa literatura”.

Ao radiojornalismo de propaganda política, entravam astros musicais da época, reforçando a imagem do país que o Estado Novo varguista queria construir. Isso toma tons mais democráticos, pelo menos na teoria, nos governos seguintes da segunda metade dos anos 1940 e anos 1950 já com o nome de *Voz do Brasil*. Pouco a pouco, começam a rarear as estrelas do rádio na programação, mas que foram sendo substituídas por notícias de esporte, prática que só vai se intensificando ao longo da Ditadura Militar iniciada em 1964.

Em 1962, o programa de uma hora começa a ser dividido entre Executivo e Legislativo e nos anos 1970, começa a veicular informações do Judiciário. Essa mescla pauta a estrutura atual do programa, no governo Lula: “(1) 19:00- 19:25: notícias do Poder Executivo; (2) 19:25- 19:30: notícias do Judiciário; (3) 19:30- 19:40: notícias do Senado; (4) 19:40- 20:00: notícias da Câmara; e (5) toda quarta-feira é apresentado o ‘minuto TCU’”.⁶⁷

Além disso, no governo Lula, há afirmação que a *Voz do Brasil* seguiria uma linha editorial à serviço da cidadania:

Em 2003, como parte do novo conceito de comunicação pública do governo do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, a Radiobrás promoveu a mais profunda reforma editorial realizada no programa [*Voz do Brasil*]. A parte destinada ao Poder Executivo adquiriu enfoque jornalístico e formato atual. A reportagem deixou os gabinetes para sair às ruas em busca da relação entre as políticas públicas implementadas e as necessidades da sociedade. Pela primeira vez, *A Voz do Brasil* abria seus microfones para a população perguntar, comentar e avaliar os projetos e ações do governo abordados no programa. “O Guarani” foi remixado ao ritmo de forró, samba, choro, bossa-nova, capoeira, moda de viola e até techno. E o tradicional “Em Brasília, dezenove horas” foi substituído por “Sete da noite, em Brasília”, sinal da opção pela linguagem mais simples, usual e em tom de diálogo. Desde então, *A Voz do Brasil* acumula três prêmios de jornalismo e é reconhecida como canal de acesso a informações precisas e objetivas sobre governo, Estado e Cidadania.⁶⁸

Mesmo com o dito processo de democratização da *Voz do Brasil* para um programa jornalístico e de Prestação de Serviços em termos da relação entre cidadão e Estado, a recepção por parte das emissoras paulistanas – que, desde 1995, conseguiam liminares para não veicularem a *Voz do Brasil* no horário das 19 horas (colocando-a

⁶⁷ Informações retiradas do site oficial da EBC Serviços, seção da Empresa Brasileira de Comunicação que realiza a *A Voz do Brasil*: <http://www.ebcservicos.ebc.com.br>.

⁶⁸ Informações retiradas do site oficial da EBC Serviços.

entre 23 horas e 4 horas da madrugada do dia seguinte) – do retorno da obrigatoriedade parece não levar isso em conta.

Um exemplo disso foi o editorial permanente e conjunto da Jovem Pan AM e Jovem Pan FM:

O Supremo Tribunal Federal reformou os acórdãos do Tribunal Regional Federal de São Paulo que autorizavam a Rádio Jovem Pan de São Paulo a não transmitir o programa “A Voz do Brasil” no horário das 19 horas.

Lamentavelmente, o jornalismo de informação e prestação de serviço da Rádio Jovem Pan será prejudicado para cumprimento de uma legislação anacrônica e fora do tempo atual, que teve origem na ditadura de Vargas.

A Rádio Jovem Pan de São Paulo então se vê obrigada a transmitir a programação dos poderes Executivo, Legislativo e Judiciário, que aliás já dispõem de emissoras próprias de rádio e televisão para a sua divulgação.

Nas grandes cidades brasileiras, a população ficará sem as notícias de seu interesse. Não terá os noticiários sobre a situação do trânsito, do tempo, assuntos da totalidade do Brasil e do mundo, envolvendo economia política e demais acontecimentos, exatamente no horário em que as pessoas voltam para casa e procuram se informar sobre os fatos do dia.

Mais uma vez, os políticos esqueceram da opinião pública.

Defendem a flexibilização de “A Voz do Brasil” por apenas algumas horas, o que inviabiliza completamente a prestação de serviço e as transmissões esportivas das emissoras.

A partir de agora, a Rádio Jovem Pan de São Paulo está obrigada a transmitir “A Voz do Brasil” às 19 horas.⁶⁹

Há aqui uma disputa pelo direito do uso fidedigno da ação linguística jornalística do *asserverar*. O Governo e a EBC acreditam que cumprem o seu papel jornalístico, especialmente após a mudança de linha editorial pela via da cidadania. Já as rádios paulistanas, acreditam que o governo impede a realização do jornalismo e da prestação de serviço, tal como se fosse uma institucionalização de um *não-asserverar*. Aqui o debate da função social do radiojornalismo se mistura ao agonismo da sentenças da linguagem. Agonismo esse que não terminará nem com a extinção de *A Voz do Brasil* porque a sua ausência levará a questão se não seria necessária uma Prestação de Serviços em tais termos, restabelecendo as posicionalidades desse conflito de atos de fala.

6.3.4 Radiojornalismo e sua função sociorradiofônica

A importância do radiojornalismo, especialmente quando se vê do ponto de vista dos livros teóricos sobre rádio, parece não ser apenas para o todo social, mas também para a manutenção do rádio enquanto mídia relevante. Eis uma função sociorradiofônica do jornalismo nos tempos atuais.

⁶⁹ Informações retiradas do site oficial da Jovem Pan: <http://jovempan.uol.com.br>.

Essa visão, um pouco partidária e um pouco radical, reforça a dimensão de um jornalismo seja enquanto *i(mediatismo)* seja enquanto Prestação de Serviços. Isso que chamamos de *(i)mediatismo* faz o radiojornalismo passar a sensação, obtida pela linguagem, de que as notícias se realizam “ao vivo”, unindo os ouvintes à voz/fala acerca do fato no momento de sua emissão.

O *(i)mediatismo* nada mais é que a junção do *imediato* – “os fatos podem ser transmitidos no instante em que ocorrem (...)”. O rádio permite “trazer” o mundo ao ouvinte enquanto os acontecimentos estão se desenrolando” (ORTRIWANO, 1985, p. 80) – com algo que podemos chamar de *mediatismo*, união entre pessoas pelo *media*, algo que Ortriwano (1985, p. 80) chama de *sensorialidade* onde “o rádio envolve o ouvinte, fazendo-o participar por meio da criação de um ‘diálogo mental’ com o emissor”.

Para uma deontologia do rádio, o *(i)mediatismo* faz cumprir o papel social do jornalismo e cumpre todas as potencialidades da mobilidade do rádio unidas com seu caráter estético, que seria, em uma leitura neo-rousseauiana, mais “vívido” que a fria letra escrita do jornalismo digital, tão móvel e dialogal quanto rádio. O radiojornalismo seria a resposta pela manutenção de jornalismo (enquanto produtor de conteúdo) e do rádio (enquanto linguagem midiática) diante do escopo digital.

No entanto, há de se pensar em uma possível radicalização hipertrófica da Prestação de Serviços. Será que, em um mundo do *do it yourself*, aquilo que as pessoas querem ouvir venha daquilo que elas não possam ordenar sozinhas?

6.4 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo esportivo

Normalmente considerado uma temática dentro do *gênero do discurso* radiojornalístico, o esporte, na maior parte dos países com cena radiofônica, se consolida enquanto uma articulação ilocucionária autônoma. Assim, a análise de um diferendo esportivo não é a análise de um conteúdo jornalístico, mas sim do uso dessa formas de performatividade que o esporte proporciona dentro do escopo do rádio.

O *gênero do discurso* radiofônico esportivo possui sua gênese na intersecção entre o jornalista esportivo e o *announcer*. O primeiro, quando trabalha no campo esportivo, ganha alguns salvo-condutos da deontologia jornalística. Há uma queda da função do *asser* para enaltecer a questão do *debater*, *posicionar*. Em termos ideológicos do *labor* do jornalismo, sai a “objetividade” e entra a “subjetividade”.

Já o *announcer* é uma figura pouco conhecida na cena comunicacional brasileira ou, pelo menos, pouco notada graças a seu pequeno papel na cena esportiva atual. O *announcer* é o locutor que, especialmente nos Estados Unidos, faz a locução do jogo, o famoso *play-by-play*, no próprio sistema de som do estádio e para a rádio partidária do

time da casa. Isso é muito comum no *baseball*, mas também o é nos demais esportes. Lá, o *announcer* é tão importante que é tratado tal como se fosse um jogador da equipe, com alguns possuindo a honra de ter o seu “microfone” homenageado no rol dos “números retirados”.

No Brasil, isso é mais comum nas corridas de automobilismo onde, até hoje, a rádio que transmite os eventos (Fórmula 1 e Fórmula Indy em 2011/12) – no caso, a Bandeirantes AM-FM – também transmite nos alto-falantes do circuito. No futebol, esse partidarismo de locutores não acontece *de jure*, sendo apenas motivo de especulação dos torcedores. As poucas rádios partidárias que existem na cena paulistana (Rádio São Paulo FC, Rádio Coringão e as Rádio Brahma dos oito grandes – São Paulo FC, Corinthians, Palmeiras, Santos, Flamengo, Fluminense, Vasco da Gama e Botafogo – por exemplo) são rádios online, ou seja, fora do *dial*.

Com isso, ao associar a prática do jornalista esportivo à do *announcer* surge o *diferendo esportivo*. Agora devemos fazer a análise de sua lógica ilocucionária, notando os tipos de produções radiofônicas que compõem o seu uso linguístico. Como dissemos, não é uma análise de conteúdo, mas sim de um uso linguístico autônomo que possui o esporte enquanto força motriz.

6.4.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico esportivo

Apesar de existir apenas uma rádio na cena paulistana que dedica quase metade do seu tempo para o gênero esportivo – a Estadão ESPN, presente no AM e no FM –, o “Rádio Esportivo” possui uma boa presença no escopo geral do *dial*. 26% das rádios FM paulistanas possuem pelo menos 1 hora esportiva semanal. Por sua vez, 52% das rádios AM paulistanas possuem pelo menos 1 hora esportiva semanal, tornando o AM o *locus* do *diferendo esportivo*.

Além disso, as quatro maiores audiências do AM são de emissoras que possuem programação esportiva completa: programas esportivos de notícias e debates, bem como a transmissão de jogos. Nas quatro, o carro-chefe é o futebol, mas o automobilismo e esportes olímpicos possuem amplo destaque.

Em uma semana regular na totalidade das rádios FM (o que significa 7056 horas), 203 horas são dedicadas ao gênero radiofônico esportivo, praticamente 3% do total. Já em uma semana regular na totalidade das rádios AM (o que significa 4536 horas), 283 horas são dedicadas ao gênero radiofônico esportivo, um pouco mais do que 6% do total.

Assim, podemos indicar que, apesar do grande número de rádios com programação esportiva, essa se limita a poucas horas, concentrando-se mais em dias de jogos de futebol (quarta, sábado e domingo) e no fim de noite da semana regular. Na

totalidade de uma semana regular das rádios paulistanas (o que significa 11592 horas), são 486 horas de programação esportiva semanal, um pouco mais do que 4% do total.

Com isso, o esporte – que possui uma grande importância dentro do imaginário radiofônico – está calcado mais por sua ampla permanência no *dial*, mas não nas programações. Assim, um paulistano quando quiser ouvir um programa esportivo terá várias opções no mesmo horário, mas não diversos horários para ouvir.

6.4.2 O “Rádio Esportivo”

No Brasil, o “Rádio Esportivo” foi uma das primeiras especializações de emissoras de rádio. “A Rádio Panamericana, de São Paulo [atual Jovem Pan], a partir de 1947, transforma-se na ‘Emissora dos Esportes’, conseguindo liderança na audiência e introduzindo muitas inovações nas transmissões esportivas” (ORTRIWANO, 1985, p. 20). As principais inovações da Jovem Pan foram cruciais para transformar o rádio esportivo paulistano distinto do rádio esportivo do resto do Brasil que é baseado no modelo do Rio de Janeiro e da Rádio Nacional.

Esse modelo carioca – que, ironicamente surge em São Paulo com a primeira transmissão de jogo feita pelo *speaker-metralhadora* Nicolau Tuma, que recebeu esse apelido pela rapidez no ritmo da fala, em 1931 –, soberano até os anos 1950, abusava dos floreios, gírias, impostações de voz e detalhes. Tal tipo de narração ainda é comum no Rio de Janeiro e em outras partes do país – em São Paulo, se faz ouvir na Globo AM com suas vinhetas exageradas – mas se tornam um pouco anacrônicas com o estilo paulista iniciado pela Jovem Pan e adotada por locutores mais jovens.

As inovações estilísticas da Pan são descritas enquanto recomendações no manual de radiojornalismo da emissora:

Ao profissional do esporte

A programação esportiva é vibrante, cheia de entusiasmo. Não se pode, entretanto, descuidar da *precisão* da informação, no acompanhamento das jogadas, nos aspectos técnicos de cada modalidade em toda informação que seja do interesse do ouvinte.

A transmissão de um jogo emociona o ouvinte. Não caia no exagero sensacionalista e tampouco na pieguice. Transmita lances e fatos com precisão e deixe que eles se incumbirão de provocar emoções.

A transmissão esportiva é espontânea, coloquial, feita de improviso (...). A exuberância da transmissão esportiva deve estar nos fatos e não no uso de gírias. Palavras que não são do conhecimento geral só podem ser empregadas se acompanhadas de um comentário linguístico (PORCHAT, 1986, p. 74-5).

Além da transmissão do jogo e sua lógica, há também as notícias e os comentários esportivos. Enquanto as primeiras seguem o mesmo mecanismo das

notícias, os comentários esportivos são um “espetáculo” a parte com suas mesas redondas e motivo de críticas deontológicas que o afastam do “bom” jornalismo:

O risco maior [do jornalismo esportivo], no entanto, é enxergar em si próprio razão mais nobre para o interesse do leitor/ouvinte/espectador do que o esporte. E do que a notícia. Parece o limiar da loucura, mas é mais comum ver jornalistas sofrendo desse mal do que se imagina. Julgar sua importância maior do que a da notícia é o ponto de partida para a derrocada profissional. Derrocada que pode durar anos de aparente sucesso, mas queda vertiginosa no olha da crítica (COELHO, 2003, p. 48).

Crítica essa que é da deontologia jornalística, mas sucesso que é da eficácia de um bom uso linguístico do diferendo esportivo. Assim, polêmicas vazias e narcismos, tal como os floreios dos *speakers* de outrora, são parte dessa ação da linguagem radiofônica (e também da televisiva).

Por peculiaridades como essas, o “Rádio Esportivo” é posto como um uso autônomo da linguagem radiofônica, se caracterizando como um diferendo a parte. Para entendê-lo enquanto tal, é preciso bem definir as 12 dimensões ilocucionárias da taxonomia de Searle. Apenas assim, com tais especificações, é que poderemos observá-lo como uma ação linguística a parte no escopo do Rádio.

Bom, o *propósito ilocucionário* do “Rádio Esportivo” é *dialogar* com o esporte, tornando-o alvo de debate com o ouvinte-fã. É a publicização do esporte, tirando-o da dimensão daqueles que apenas o praticam (ou estão praticando). Muito provavelmente, quando o esporte vira um gênero midiático, é que ele se torna passível de ser considerado uma indústria de entretenimento.

Tal como no radiojornalismo, a *direção do ajuste* é fazer as palavras corresponder ao mundo. Isso é bem exemplificado pelo *play-by-play* e pelas formas de debate que precisam atender às expectativas de confirmação da cena esportiva esperada pelo ouvinte-fã.

O mesmo acontece com a *condição de sinceridade*, que é a do I (*intend*). Só que aqui há uma acentuação: os estados psicológicos que devem ser produzidos não são dos direitos pela informação, mas sim pelo entretenimento. Escutar algo de esporte é, em termos de psicologia linguística, da mesma ordem do praticar esporte, produzindo o mesmo efeito de lazer, um *leisure time* proporcionado pela linguagem.

A *ênfase* do esporte no rádio é sua característica mais visível ordinariamente. Os profissionais esportivos radiofônicos – locutor, comentarista (jornalista ou ex-atleta), repórter de campo, repórter de boletim – e mesmo os atletas possuem protocolos de fala muito característicos. Há aqui um jogo de expectativas que fazem a composição da

própria formatação em programas. Sem tais atitudes, não há esses programas nem há o diferendo esportivo.

A *posicionalidade* é de alguém que, mesmo sem ser atleta, está dentro do esporte e, com isso, pode ser a “porta de entrada” desse mundo para o ouvinte-fã. Há uma legitimidade aqui próxima daquela do jornalista: escutar alguma coisa de algum radialista esportivo é fator de relevância dentro dessa ação linguística.

O *interesse*, normalmente, é considerado enquanto duplo, ou seja, que os dois lados possuem interesse na emissão esportiva. Há a chance de que, tal como o jornalismo, alguns conteúdos sejam só de interesse dos radialistas esportivos, sendo apenas ideologizados enquanto interesse público.

Já o *contexto circundante* é de afirmação e de questionamento. Afirmação na narração do jogo *play-by-play* e nas notícias, enquanto há questionamento nos debates e em muitos dos comentários nas transmissões de jogo.

A *temporalidade* é do tempo presente. As exceções são falar do passado enquanto exemplo e do futuro enquanto expectativa (agenda de jogos, promessas, previsões).

Por sua vez, no campo da *necessidade*, o diferendo radioesportivo se coloca enquanto necessário porque sem a fala não há como o ouvinte acompanhar o jogo, por exemplo. Também sem falar, não há debate.

A *institucionalização extralinguística* é semelhante à do jornalismo. O radialista esportivo, através do seu nome e em qualquer função, é uma institucionalização extralinguística. Afinal, quem dá essa notícia não é qualquer um, mas o jornalista X. Um exemplo disso é o jornalista Milton Neves e a marca *Terceiro Tempo* que ele leva a qualquer emissora de sua carreira.

Já a *função verbal* possui o seu papel no diferendo radioesportivo. Quando o locutor diz “chutou” na transmissão de um jogo de futebol, isso implica, no jogo mental de futebol construído pela audição humana através da sua interação com o *som radiofônico*, a compreensão de um chute. Para essa leitura auditiva do jogo, precisa falar “chutou” para acontecer a ação, assim toda locução esportiva contém *performatividade* e, assim, o cerne da lógica ilocucionária do “Rádio Esportivo”.

E o *estilo*, tal como dissemos, possui um caráter cultural, especialmente na locução. Seja entre esportes, países e cidades. Também há quem coloque estilo para os radialistas, muitos que utilizam sua própria prosódia regular mas, que de certa maneira, se torna caricata.

Assim, no conjunto dessas 12 dimensões ilocucionárias, notamos a construção do uso da linguagem radiofônica no gênero radiofônico esportivo. Agora, só nos falta

entender a categorização interna do gênero através de seus programas que fazem essa ação linguística operar.

6.4.3 Tipos de programas do gênero radiofônico esportivo

Tal como comentamos anteriormente, o “Rádio Esportivo”, enquanto *gênero do discurso* autônomo dentro da linguagem radiofônica, possui três tipos de programas: notícias, de debate (conhecidos como mesas redondas) e transmissões esportivas. São eles que consolidam a ilocucionariedade que faz o Esporte se distinguir, por exemplo, do Jornalismo e do todo demarcado pelas Variedades.

6.4.3.1 As notícias esportivas

As notícias esportivas são o cordão umbilical entre Esporte e Jornalismo. Aqui podemos utilizar a própria definição de notícia que o jornalismo utiliza, sem maiores distinções.

No rádio sob o diferendo esportivo, há apenas uma especificidade interessante: sempre há notícia de um determinado time, tudo é fato, mesmo que não entre em nenhum dos valores-notícias do jornalismo. No caso paulistano, os programas esportivos colocam um repórter setorista em cada time grande de futebol – sendo que, nos mais populares, ele precisa ser torcedor do time para não causar ruído com os torcedores – e eles, diariamente, precisam relatar qualquer coisa da rotina diária dos jogadores.

6.4.3.2 Mesas redondas e o debate esportivo

Já o debate esportivo é o cordão umbilical entre Esporte e Variedades. No rádio, é o espaço para os comunicadores esportivos e para os comentaristas. Tal como os comunicadores do *talk radio*, os radialistas esportivos dessas vertentes possuem em sua própria figura o ancoramento que os permite comentar, em alguns casos diariamente, a rotina de um determinado esporte.

O sensacionalismo e a polêmica, normalmente, são posturas adotadas, mas também há aqueles que funcionam para passar um *ethos* de confiabilidade e seriedade. Eis aqui o chamado *cronista esportivo*, cuja tarefa deveria ser a interpretação da notícia esportiva, mas se torna apenas opinador de fatos e situações do esporte.

6.4.3.3 As transmissões esportivas

Qualquer ouvinte de esportes reconhece a estrutura básica de qualquer transmissão esportiva, especialmente a de futebol. Ela é composta, no nível das vozes do *som radiofônica*, por: locutor, comentarista, repórter de campo/quadra, boletim

(esportivo/humorístico/jornalístico) e o atleta. No Brasil, toda transmissão, mesmo a de Fórmula 1, segue esse padrão tornado usual pelo futebol.

A transmissão é uma tessitura narrativa que busca criar jogo mental do esporte escolhido. No caso do rádio, esse jogo mental é construído pela audição humana através da sua interação com o *som radiofônico*.

A primeira voz da transmissão é o Locutor, ele é responsável pelo desenvolvimento da narrativa, pelo seu prosseguimento. Tal como a expressão inglesa diz, ele faz o *play-by-play*, jogada a jogada. Seu estilo é parte pessoal e parte cultural. Elementos culturais brasileiros comuns são, por exemplo, gritos em momentos-chave com prolongamento de alguma vogal central (por exemplo: “Gooooool!”, “Faaaaaalta!”, “Peeeeeeega!”, “Pooooonto!”, “Ceeeeeeesta!”, “Termiiiiina!”, “Defeeeeeeende!”), exceto em palavras terminadas em ditongos, onde ele leva a ênfase (por exemplo: “Ganhooou!”, “Acaboooou!”, “Terminooou!”, “Defendeeeeeeeu!”).

Há também jargões de identificação de narração e de chamada para vinhetas de tempo regulamentar e placar do jogo. Essas chamadas podem ser de estrutura simples – “Vamos ver o tempo e o placar do jogo” – ou mesmo narrativas elaboradas, tal como de Dirceu Maravilha em tempos de Bandeirantes AM: “No toque-toque da bola, no tique-taque do tempo, na Bandeirantes você fica sabendo o temmmmpo e o placar do jogo”.

Além disso, há as aberturas e encerramentos, com panoramas gerais, respectivamente, do que irá e do que aconteceu no jogo. Os locutores, normalmente, participam da narração de qualquer esporte sendo que, no rádio brasileiro, só há especialização nos locutores de Fórmula 1, que adotam uma postura levemente mais *talk radio* do que os locutores de futebol e seus exageros.

O Comentarista é a voz da análise, da opinião. Tal como o nome em inglês o bem define, ele é o *color commentator*, ou seja, ele representa a opinião que o torcedor teria se visse “ao vivo e a cores” no campo. Muitas vezes, ele precisa ser uma figura de referência para o ouvinte porque ele é o seu representante “técnico” para o jogo mental ter equivalência ao jogo que ocorre para além do *som radiofônico*.

O Repórter de campo ou quadra é a voz do detalhe. Toda vez que surge um lance de perigo perto da zona de pontuação, o locutor chama o repórter para descrever com detalhes o lance passado. Assim, como há duas metas (i.e. gols) no futebol, há dois repórteres. Em alguns esportes, como futebol americano e *baseball*, normalmente eles podem ser apenas um, sendo repórteres de “lateral”.

Já o Repórter de boletim é aquele que informa o quadro geral do extrajogo. Normalmente, ele dá os dados dos demais jogos da rodada, da situação geral do campeonato. Ele também pode ser humorístico, contando piadas (i.e. o comediante

Gavião, da Transamérica FM), ou mesmo um jornalista dando as notícias não-esportivas do dia.

Por fim, a voz do atleta é um componente essencial nas transmissões radiofônicas. Normalmente, ela é dada por entrevistas nos intervalos e no final do jogo. No entanto, quando a transmissão é feita *on tube*, ou seja, dentro de um estúdio, essa voz não aparece. O curioso é que, mesmo no 100% *on tube*, há um repórter de campo, tão grande é essa tradição do repórter provendo o detalhe no cenário radioesportivo brasileiro.

Assim, para finalizar, vamos esquematizar a lógica de um lance de um jogo de futebol no rádio: Locutor-Repórter de Campo-Comentarista, ou seja, “Chutou pro gol e defendeeeeeu o goleiro. É com você, repórter”/ “Isso mesmo, locutor, o jogador X driblou, passou o pé em cima da bola e chutou para o gol, deixando o goleiro Y fazer uma bela defesa. Tudo igual, sem gols no estádio”/ “É, locutor, o jogador X errou na finalização. O seu time sentirá falta desse gol”.

6.4.4 Esporte, Rádio e Sociedade

Como a TV e os vídeos na Internet, o rádio ainda possui pertinência enquanto ação linguística para transmitir esportes? Não é melhor ver as imagens do que ficar apenas no jogo mental construído pela audição humana? Ao rádio, só resta o papel de uma possível substituição do áudio da TV, o famoso “abaixa o som da televisão e escute o jogo do rádio acompanhando as imagens”?

Em um pensamento ordinário, porém raso, poderíamos condenar o rádio de esportes diante de uma sociedade de telas. No entanto, no Brasil, há mais de 30 anos, temos transmissão televisiva de jogos de maneira frequente e, há mais de 10 anos, a totalidade dos jogos de uma rodada são televisionados se levar em conta canais abertos, fechados e *pay-per-view*. Com tudo isso, o rádio esportivo ainda possui uma audiência e uma ampla frequência na cena paulistana. Ele ainda existe.

É claro que a audiência durante um jogo é, comparada com a televisão, muito baixa. A maior média de audiência radiofônica AM de um jogo de futebol no domingo durante o trimestre Setembro-Outubro-Novembro de 2011 (Campeonato Brasileiro) é da rádio Capital com 40,5 mil ouvintes por minuto. Isso significa 40% da audiência de dia de semana dessa rádio. Qual será o motivo pelo qual emissoras e anunciantes ainda insistam nisso?

Nossa hipótese: tradição linguística. O diferendo radioesportivo é uma ação linguística dentro do escopo da prática midiática radiofônica que possui um elemento de

tradição no Brasil. Ouvintes que são acostumados a ouvir esporte no rádio, não abandonam sua tradição de escuta, dividindo-a, no máximo, com a televisão.

Além disso, o rádio sempre se coloca como alternativa. Se o seu jogo não está passando na TV, o rádio é rápido e gratuito para ouvi-lo. Se a luz acabou, o rádio funciona a pilha. Quero ir no jogo, mas quero saber de tudo: leve-o para o estádio.

Eis aqui, muito provavelmente, uma tradição que possui a mesma formação do que aquela do fã do esporte. Ser fã de futebol, é ser fã da mídia futebolística e isso, no Brasil, significa ser fã de rádio, além de fã de televisão. O futuro de uma linguagem está no seu uso, uso esse que está calcado na sua pertinência, que é formada pela própria vontade que forma torcedores e praticantes no caso do esporte.

6.5 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo de variedades

Para muitos, o programa de variedades é a cara do rádio. Conhecido, por influência anglófona como *talk radio*, é um gênero baseado em um âncora (chamado de *comunicador*) que discute uma ampla gama de assuntos e atende os ouvintes e, normalmente, entrevista convidados.

O comunicador é o ponto de manutenção do diálogo e controlador dos turnos conversacionais. Sua importância é tão patente que, muitas vezes, o programa de variedades não tem um nome próprio, ele é o programa do comunicador X. E, ainda hoje e em uma boa escala dentro da cena paulistana (e, até mesmo, de cenas internacionais como a norte-americana), encontramos essa configuração do *talk radio*. Aliás, nos Estados Unidos, o *talk radio* e seu *host* (tal como o comunicador é chamado lá) é o gênero radiofônico que mais cresce, desde os anos 1990, com a queda da *Fairness Doctrine* em 1987.

A *Fairness Doctrine* da Federal Communications Commission (FCC)⁷⁰, introduzida em 1949, indicava que todos os programas de rádio deveriam ter um múltiplo ponto de vista. Com o fim dela, os programas de variedades surgiram aos montes porque o *talk radio*, normalmente, não é espaço de um debate plural, mas sim da afirmação de um ponto de vista (ou mesmo uma ideologia). Ponto de vista que é aquele que o comunicador representa.

⁷⁰ A Federal Communications Commission (FCC) é uma agência independente do governo dos Estados Unidos para a regulação da Comunicação Social, criado em 1934. A *Fairness Doctrine* foi retirada em 1987, mas o último dispositivo legal vinculado a ela foi retirado apenas em agosto de 2011. A intenção desse golpe final foi para intensificar o investimento em rádio (e nas demais práticas midiáticas) através da criação de mais programas e/ou estações, sendo mais um incentivo econômico diante da crise financeira iniciada em 2008. Segundo a própria FCC e o Governo Obama, os empresários que queriam investir em mídia ainda sentiam que havia o risco de “infringir a *Fairness Doctrine*”, algo que causaria a perda da licença.

Nos Estados Unidos, os *talk radios* mais comuns são os políticos e os religiosos. Aqui, no Brasil, podemos identificar quatro tipos bastante utilizados: culturais, populares (que, muitas vezes, se misturam com os políticos de tempos em tempos), políticos e religiosos. Esses serão melhor estudados pelo presente trabalho nas páginas seguintes, especialmente na seção que descreve os tipos de programas.

Antes disso, precisamos entender qual é o panorama atual do programa de variedades na cena radiofônica paulistana. Dessa forma, teremos uma melhor noção da amplitude dessa ação linguística do rádio. Essa amplitude é necessária para melhor contextualizar tanto a *performatividade* desse diferendo (i.e. o *gênero do discurso* de variedades ou do *talk radio*) analisada através de sua ilocucionariedade como a força dos tipos de programa que operam segundo essa lógica.

Se o programa musical é a forma radiofônica de articular a música, o programa de variedades é a forma de articular o diálogo, as palavras. E o faz sem a interferência da deontologia do jornalismo. É apenas a *palavra radiofônica*, sua conversa, tal como bem é definido no nome do gênero em inglês.

6.5.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico de variedades

Um enunciado ordinário, cotidiano, nos diz que o casamento perfeito entre rádio e variedades é no rádio AM. Possuindo maior tradição de fala e uma pior qualidade para a transmissão de músicas, o AM se tornou o mecanismo chave de expansão do gênero radiofônico de variedades ou *talk radio*. É assim no mundo e, em São Paulo, não é muito diferente nessa segunda década de século XXI. Da totalidade de rádios AM da cidade e arredores, 74% das rádios possuem programação majoritariamente de variedades⁷¹. Na FM, a parcela é bem menor: 14,3% das rádios possuem programação majoritariamente de variedades.

No AM, o ponto de vista mais comumente adotado enquanto bandeira de rádio é o religioso. Há, na cena radiofônica atual de São Paulo e arredores, rádios católicas, neopentecostais (de diversas denominações) e espíritas. De todas as rádios AM, 44% se autodenominam religiosas ou dão destaque a essa temática na sua grade de programação. Assim, o religioso se torna a principal forma de *talk radio* na atualidade paulistana.

Não há um horário favorável ao gênero de variedades, sendo líder no AM nas quatro faixas de horário. Também não há indicações de especificidades musicais por horário: as bandeiras ideológicas do *talk radio* são respeitadas 24 horas por dia, 7 dias por semana.

⁷¹ Por causa da exigência da veiculação do jornalístico *A Voz do Brasil*, nenhuma rádio brasileira pode ser *All-Talk*. Essa definição de *All-Something* só vale para as rádios *All-News* onde a transmissão do *Voz* não causa ruído na sua programação em termos de gênero.

Em uma semana regular na totalidade das rádios FM (o que significa 7056 horas), 1056 horas são dedicadas ao gênero radiofônico de variedades, praticamente 15% do total. Já em uma semana regular na totalidade das rádios AM (o que significa 4536 horas), 2675 horas são dedicadas ao gênero radiofônico de variedades, quase 59% do total.

Na totalidade de uma semana regular das rádios paulistanas (o que significa 11592 horas), são 3731 horas de programação de variedades semanal, 32% do total. Assim, o gênero variedades é o mais frequente do rádio AM, mas igualmente representativo na faixa FM. Isso significa que se você ligar um rádio em São Paulo, sem se importar com estação ou com o tipo de transmissão, há praticamente a chance de 1 para 3 de cair em um programa *talk radio* e 6 chances em 10 se você ligar em uma rádio AM. Dessa forma, a palavra, a fala e o diálogo são um grande objeto radiofônico.

6.5.2 *Talk Radio*

O gênero do discurso radiofônico de variedades, ou *talk radio*, é, provavelmente, um das práticas midiáticas atuais onde verificamos, de maneira bruta, a relação entre Comunicação Social e Retórica. Muitos, no limite, veem a Comunicação Social de hoje ocupando o *locus* que outrora fora da Retórica.

Esse é o caso de James McCroskey (1968), que acredita que a Retórica não possui uma morte e que todo o campo de estudo do discurso público [*Public Speaking*] deve ser inserido em um domínio das Ciências da Comunicação chamado Comunicação Retórica [*Rhetorical Communication*]. Outro famoso proponente é Marshall McLuhan que, na sua tese de doutorado, acredita que a morte da Retórica é, de certa forma, um engenhoso engano. Segundo ele, “a moderna má compreensão e desconfiança da arte da retórica data do sucesso de [Peter] Ramus no século XVI em deixar para a dialética as duas partes da retórica (invenção e disposição), deixando para a retórica apenas o embelezamento (estilo), memória e emissão” (MCLUHAN, 2006, p. 49).

O próprio McLuhan considerava Thomas Nashe – poeta e panfletário do fim do século XVI e que era o objeto do doutorado de McLuhan – como um grande prático da retórica e, por causa disso, um jornalista por excelência:

Hoje Nashe é visto como um jornalista por excelência em seu tempo. Assim eu considero que minha tarefa é relacionar as técnicas de prosa de Nashe àquelas empregadas por escritos menos conhecidos e menos bem sucedidos. A investigação dessa abordagem não leva a nada. O quanto mais considerarmos a variedade e virtuosidade dos estilos de Nashe, o quanto menos alguém poderá, seriamente, tirá-lo da prática jornalística de seu, ou de qualquer outro, tempo (MCLUHAN, 2006, p. 4).

Segundo Miriam Joseph (2008, p. 27), a Retórica é a arte da Comunicação pois, no *Trivium*, “a lógica trata da coisa-tal-como-ela-é-conhecida. A gramática trata da coisa-tal-como-ela-é-simbolizada. A retórica trata da coisa-tal-como-ela-é-comunicada”.

Assim, das três, a Retórica é a arte mestra do *Trivium*, já que nessa tradição ela acaba por englobar as duas componentes, pois “pode até mesmo dar-se ao luxo de usar gramática ou lógica incorretas para efeito de caracterização de um personagem iletrado ou estúpido em uma narrativa qualquer” (JOSEPH, 2008, p. 29). Ela também é a mais flexível de todas, pois a “adaptação da linguagem às circunstâncias, que é a função mesma da retórica, requer a escolha de um certo estilo e dicção própria quando alguém fala a adultos, de um outro estilo ao apresentar ideias científicas ao público em geral e de um outro ainda quando essas ideias são apresentadas a um grupo de cientistas” (JOSEPH, 2008, p. 29).

O exemplo mais clássico desse funcionamento seguindo o raciocínio do *Trivium* é o caso dos chamados *níveis de discurso*. Assim, tomando como exemplo o animal cavalo, podemos utilizar diversas palavras para se adequar à situação de nossa audiência ou narrativa. Temos assim a possibilidade de referenciação em um nível de discurso *letrado* ou *literário* (corcel), *comum* (cavalo), *regionalista* (pangaré), *técnico* (*Equus caballus*) e, em algumas línguas, até mesmo o *iletrado* (como o termo *hoss*, em inglês, corruptela de *horse*).

Na tradição clássica da Retórica, ela é dividida em cinco partes: invenção (εὑρεσις, *inventio*), disposição (τάξις, *dispositio*), estilo (λέξις, *elocutio*), memória (μνήμη, *memoria*) e emissão (ὑπόκρισις, *actio*). A primeira parte, a invenção, é considerada a categoria mais importante e está preocupada com o assunto em si e a sua elaboração em oração:

A Invenção vem primeiro e se preocupa com o assunto a ser dito, com a elaboração da questão em voga, que é chamada de *stasis* ou *status* e os argumentos apropriados para o uso na prova ou refutação. As provas incluem, primeiro, evidências diretas, tal como testemunhas, contratos e juramentos; segundo, argumentação baseados em evidências ou através de exemplos históricos na base de probabilidade pelos meios de *epicheiremes* ou silogismos retóricos; e, finalmente, meios mais delicados de persuasão tal como a impressão moral que o orador ou seu temas agem sob a sua audiência ou juiz e o *pathos*, ou emoção, que ele é capaz de despertar através de seus apelos verbais, seus gestos, ou até mesmo elementos vazios como a introdução de espadas ensanguentadas, pais idosos e crianças chorando. Tanto os argumentos lógicos como os apelos emocionais são lugares-comuns (*loci communes*) que o orador pode usar em mais de uma oração caso seja necessário (KENNEDY, 1963, p. 10).

A segunda parte, a disposição – que divide, em importância, a posição da invenção segundo Marshall McLuhan – se concentra na estruturação da argumentação, dividindo-a em partes básicas. “As divisões básicas de uma oração reconhecida pelos manuais de retórica se aplicam melhor à oratória judicial. Essas são: (1) prólogo ou introdução (*exordium*); (2) narração (*narratio*), a exposição do *background* e detalhes factuais; (3) prova (*probatio*); e (4) epílogo ou conclusão (*peroratio*)” (KENNEDY, 1963, p. 11).

O estilo, por sua vez, está preocupado com quatro virtudes: correção (gramatical), clareza (sintática), ornamentação e propriedade. Já a quarta parte, memória, está na relação de remissões entre palavras ou atos utilizados durante a oração com um *background* comum ao público. Já a emissão, por sua vez, regula a parte performativa da ação oratória (voz, postura, etc.).

Dentro da categoria retórica da invenção – que, junto com a disposição, mais nos interessará na busca por uma caracterização da Retórica como construtora do *locus* da Comunicação Social –, encontramos tanto a investigação do objeto a ser tratado como a questão das provas.

Na *Retórica*, “depois de uma discussão inicial sobre a natureza da retórica, Aristóteles a define como a faculdade de descobrir os meios de persuasão em cada assunto. Ele, então, começa a distinguir dois tipos de provas: artificial e inartificial ou artística e não-artística” (KENNEDY, 1963, p. 88). Enquanto as provas inartificiais/não-artísticas, são aquelas que existem fora do universo do texto – algo que poderíamos chamar de “fatos” –, as provas artificiais/artísticas são “as provas fornecidas pelo discurso [e] se distinguem em três espécies: umas residem no caráter moral do orador, outras, nas disposições que se criaram no ouvinte; outras, no próprio discurso, pelo que ele demonstra ou parece demonstrar” (ARISTÓTELES, 2005a, p. 33). Elas recebem, receptivamente os nomes de *ethos*, *pathos* e *logos*.

Os fatos formam o que é conhecido como *stasis*. O mais famoso método em retórica para defini-lo é o de Cícero, cujo “o equivalente moderno desse conciso método é o do *lead* do jornalista” (LANHAM, 1991, p. 93). No entanto, para Aristóteles, “as provas factuais estão fora da retórica e uma questão sobre os fatos do caso não faz parte da invenção” (LANHAM, 1991, p. 92). Assim, a investigação de um objeto, baseado em metodologia retórica, está na análise dos argumentos, originados pelo *ethos*, pelo *pathos* e pelo *logos*.

As três categorias denotam uma relação de produção textual – seja do texto escrito ou do discurso falado – que relaciona o produtor do texto ao seu público.

O *pathos* define as técnicas de provocar – Aristóteles (2005a, p. 97) utilizaria o termo “inspirar” – paixões na audiência, tal como o sensacionalismo dos antigos jornais

populares. Por sua vez, o *ethos* é a construção do caráter do autor pelo autor para a audiência. Por fim, podemos dizer, à luz dos estudos atuais, que o *logos* trabalha com a dimensão da multitude de discursos e ideologias na qual tanto o autor como a audiência estão envolvidos.

O campo do *logos* é o campo dos entimemas. Entimema é uma espécie de silogismo. No entanto, os silogismos funcionam na busca da validade ou da invalidez (falácia, fundada em algum processo ilícito de algum dos termos) e, dentro de um processo dialético, seriam a fonte da busca do conhecimento. O entimema, por sua vez, estaria apenas na Retórica e acontece quando as premissas são somente *provavelmente* verdadeiras, principalmente aquela que é a omitida.

Assim, Dialética e Retórica, tal como duas disciplinas irmãs em briga para serem o procedimento de busca pela verdade, desenham quadros de validade ou invalidez (exemplificados abaixo). Esses quadros de validade ou invalidez da Dialética e Retórica seriam desconsiderados, na virada do século XIX para o século XX, pelo surgimento da Filosofia Analítica com a sua Lógica Matemática. Assim, os processos lógicos ou ilógicos dialéticos e/ou retóricos ficam apenas para o raciocínio aplicado (o uso da linguagem), dignos da dimensão pragmática comunicacional.

Premissas / Procedimentos	Lógicos	Ilógicos
Verdadeiras	Silogismo Válido (Processo Dialético)	Falácia Silogística (Erro, de fácil resolução)
Provavelmente verdadeira	Entimema Válido (Persuasão Retórica)	Falácia Entimêmica (Engano Retórico)

Ora, a própria prática dos dez oradores, tal como a *ethopoia* de Lísias, indicava que as “provas fornecidas pelo discurso” (*ethos, pathos, logos* entimêmico) que poderão formar, em sua lógica própria, algo tal como os entimemas conforme a possibilidade aberta pelos *Analíticos Anteriores*, quando Aristóteles (2005b, p. 249) considera ser possível que um signo de uma paixão faça parte de um entimema.

Isso será plenamente teorizado por Averróis (Averroes ou Ibn Rushd) no século XII que relata claramente que “os chamados artificiais, por eles mesmos, podem ser utilizados como entimemas; por exemplo, o orador pode apresentar um argumento para convencer sua audiência a se tornar furiosa” (BLAUSTEIN, 1992, p. 289-290; cf. AVERROES, 1977, p. 73).

Averróis, no campo da Retórica Clássica, representa a legitimação plena dela enquanto “arte do discurso público”, principalmente no seu *Pequeno Comentário à ‘Retórica’ de Aristóteles*. Esse tratado, o primeiro de dois sobre a *Retórica*, mostra “como a retórica é mais adequada para o discurso público que a dialética. A razão

básica disso é aludida no *Pequeno Comentário aos 'Tópicos' de Aristóteles*: retórica permite que o orador discorra sobre assuntos difíceis e até enganosos sem desconsiderá-los, sendo que essas práticas jamais seriam aceitas no argumento dialético” (BUTTERWORTH, 1977, p. 29).

Essas práticas são amplamente visíveis no *talk radio*. Aqui, a *fala radiofônica*, o seu uso da palavra e do diálogo através do *som radiofônico*, utiliza os mecanismos mais básicos de persuasão retórica para manutenção do diálogo, para controlar os turnos conversacionais, para o convencimento e para a redundância ideológica. O comunicador, o *host* do *talk radio*, é um orador midiático por excelência.

Assim, devemos entender qual é a *performatividade* da ação linguística por baixo desse arcabouço retórico usado pelo comunicador do rádio de variedades. Eis aqui a necessidade pela compreensão da lógica ilocucionária do diferendo radiofônico de variedades, do *talk radio*:

O *propósito ilocucionário* do *talk radio* é dialogar com as ideias de um ouvinte-modelo, causando ou redundância ideológica ou convencimento. Aqui o convencimento é denominado *mudança de atitude* (MCCROSKEY, 1968, p. 44), sendo que a atitude é a opinião do ouvinte em relação ao emissor (no caso do *talk radio*, o comunicador) ou acerca do conceito abordado pelo emissor.

McCroskey acredita que a mudança de atitude é pautada pela intersecção entre atitude inicial diante do emissor e atitude inicial diante do conceito. Ele, inclusive, desenha tabelas de previsão de mudança de atitude baseado apenas nesses dois dados. Essa previsão de mudança de atitude está calcada na ideia de que a mente humana precisa de noção de consistência, sendo esse um padrão para indicar as possibilidades de convencimento.

Previsão de Direção da Mudança da Atitude em relação ao Emissor				
		Quando a atitude inicial diante do conceito é:		
		Favorável (+)	Neutra (0)	Desfavorável (-)
Quando a atitude inicial diante do emissor é:	Favorável (+)	+	-	-
	Neutra (0)	+	0	-
	Desfavorável (-)	+	+	-

Previsão de Direção da Mudança da Atitude em relação ao Conceito				
		Quando a atitude inicial diante do conceito é:		
		Favorável (+)	Neutra (0)	Desfavorável (-)
Quando a atitude inicial diante do emissor é:	Favorável (+)	+	+	+
	Neutra (0)	-	0	+
	Desfavorável (-)	-	-	-

Fonte: MCCROSKEY, 1968, p. 45-6

O que McCroskey acaba indicando é o poder do comunicador diante da sua audiência. Quando um comunicador é visto com bons olhos, com legitimidade, até aquilo que o seu público acha desfavorável, se torna favorável. No entanto, se ele é visto com maus olhos, ele não será ouvido.

Além disso, a tabela da questão de mudança de atitude em relação ao Emissor mostra a ideia ordinária de “conversão dos convertidos” ou a redundância ideológica. Ou seja, quando o público encontra alguém no rádio (ou em qualquer outra prática comunicacional) que fala aquilo que ele já concorda, ele tende a ouvi-lo com bons ouvidos e manter na audiência.

Convencimento e redundância ideológica fazem um imbricado caminho comunicacional que bem caracteriza o *talk radio*. E, aqui, o propósito ilocucionário desse uso da linguagem radiofônica é saber lidar com esses movimentos através de manutenção do diálogo e de controle dos turnos conversacionais.

Já a *direção do ajuste* consiste em fazer o mundo corresponder às palavras. Aliás, esse é, no limite, o próprio mecanismo da comunicação ideológica, ou seja, uma hipertrofia do próprio recorte operado pela linguagem. Não é difícil pensar em um ideólogo do rádio (rádio enquanto linguagem) dizer que o rádio é base de tudo. Nos *talk radios*, temos algo semelhante, mas cada um com sua ideologia de tudo.

A *condição de sinceridade* é do B (*believe*), também tal como qualquer ideologia de base. Aliás, os quadros de McCroskey mostram o quanto o acreditar é importante para esta ação da linguagem no qual se baseia o diferendo do *talk radio*.

Já a *ênfase* tem que estar de acordo com o arcabouço retórico da ideologia de base. Em um *talk radio* religioso, o *pathos* e o *ethos* devem ser postos enquanto ênfase, tal como se fosse o culto (pregação, sermão, conversa, ou seja, qualquer ato de fala religioso utilizado para a apreensão de conteúdo) em si.

A *posicionalidade* do comunicador é central. Ele é quem fará o programa de variedades funcionar. Sem ele, não há ato, não há performatividade.

O *interesse* é de ambos, emissor-ouvinte. Nas visões massificadoras, parece que esse tipo de ato de fala é apenas massificador com um emissor “maquiavélico” e ouvintes “ingênuos”. No entanto, não é só de convencimento que funciona tal ilocucionariedade: há também a redundância ideológica que, no limite, serve para ambos, comunicador e ouvinte, se sentirem mais seguros com suas ideias.

O *contexto circundante* é o da própria ideologia de base. Se é uma ideologia de afirmação, afirma-se (i.e. ativista). Se é uma ideologia de negação, nega-se (i.e. dogmática). Se é uma ideologia de questionamentos, questiona-se (i.e. crítica).

A *temporalidade* também é da própria ideologia de base. Há ideologias do presente (i.e. de ação, colaboração), do passado (i.e. saudosismo) e do futuro (i.e. apocalípticas, redentoras).

A *necessidade* é um foco complicado. Normalmente, para quem observa de fora, o *talk radio*, especialmente os mais polêmicos, não são necessários (aqui se torna patente a crítica feita pelo filme *Talk Radio*, 1988, de Oliver Stone). No entanto, para os envolvidos, ele é necessário e talvez seja por causa disso que ele é a ação linguística radiofônica que está em uso crescente no panorama global do rádio.

E aqui, a *institucionalização extralinguística* é um ponto bastante intrincado. No *talk radio*, o comunicador pode se tornar uma instituição, maior que a própria rádio, afinal, muitas vezes ele é o nome de um programa que pode durar mais do que 2 horas. No entanto, a *institucionalização* está por trás da emissora de rádio em si. É o caso das emissoras religiosas onde os atos de fala são autorizados por estarem dentro de uma lógica de poder de uma dada instituição religiosa.

A *função verbal* não opera já que nos verbos utilizados não reside, neles mesmos, a *performatividade*. Há a necessidade de veiculação de ideias e não meros formalismos.

Por fim, o *estilo* é análogo à ênfase, ou seja, de acordo com o arcabouço retórico da ideologia de base.

Com esses tópicos, temos as dimensões ilocucionárias do diferendo do *talk radio*. Assim, após compreender a sua performatividade, podemos partir para a análise dos tipos dos programas, segmentados, normalmente, de acordo com a ideologia de base.

6.5.3 Tipos de programas do gênero radiofônico de variedades

A divisão dos tipos de programas radiofônicos de variedades obedece, muito mais do que a própria noção de formato, a ideologia de base que comanda o *talk radio show*. Assim, podemos dividi-los por macrogrupos ideológicos que, no Brasil, podem ser agrupados em quatro tipos bastante utilizados: culturais, populares, políticos e religiosos.

6.5.3.1 *Talk Radio* cultural

O *Talk Radio* cultural busca falar sobre assuntos “culturais”. Só que, na maioria das vezes, esses eventos estão vinculados à uma ideia de “Alta Cultura”: música clássica, literatura, peças de teatro, filmes fora do circuito comercial. Assim, esses programas buscam se distinguir dos comunicadores ditos *populares*.

A invenção do conceito de Alta Cultura é dada como uma contraposição à invasão do popular no campo da expressão. É um conceito que não se sabe direito quem o inventou, mas, nos estudos literários, normalmente é designado Matthew Arnold como sendo o seu pai, mesmo sem utilizar o termo constantemente.

Em *Culture and Anarchy* – de 1869, mas considerado base e influência para os debates que ocorrerão até o final da década de 1950 – Arnold (1932, p. 54) afirma que “ao fazer doçura e luz serem caráter da perfeição, cultura é como a alma com poesia”. Nessa mesma linha de raciocínio, Matthew Arnold (1932, p. 69) defende claramente que “a busca da perfeição, então, é a busca da doçura e luz (...). A cultura tem uma única paixão, a paixão por doçura e luz (...) e não estará satisfeita enquanto nós *todos* não *nos* tornarmos homens perfeitos; ela sabe que a doçura e luz dos poucos será imperfeita até que a crueza e má educação das massas da humanidade sejam tocadas pela doçura e luz”.

Assim, para Arnold só deve existir a Alta Cultura, que é a cultura em si, seja para os poucos ou para as massas. A própria ideia de uma cultura dos muitos, a Cultura Popular, é uma contradição e um desserviço na busca da perfeição via doçura e luz. A Cultura Popular é a destruição da Alta Cultura, tal como Q. D. Leavis descreve em *Fiction and the Reading Public*. Para ela, por exemplo, a leitura, ao invés de ser uma fruição, virou um hábito viciante, tal como uma droga (LEAVIS, 1939, p. 7).

Isso se deve ao caráter comercial que a cultura toma no começo do século XX. “O efeito do crescente controle do Grande Negócio – no qual seria difícil incluir, sob a força de nossas evidências, a indústria fílmica – é destruir entre as massas o desejo de ler algo que seria, pelas definições mais amplas, incluído na classificação ‘literatura’ (LEAVIS, 1939, p. 17).

O que entraria no lugar da ‘literatura’ é, para Q. D. Leavis (1939, p. 17), “algo que é melhor descrito pelo título de um espécime: *The Girl of China*, novelizado por Karen Brown, adaptando o filme da Universal, *Drifting*, de John Cotton, estrelando Mary Nolan”. Assim, Leavis trabalha a morte da Alta Cultura por uma Cultura Popular nos termos de uma reprodutibilidade técnica da cultura, onde a publicidade, o rádio e o cinema pautam a sociedade, perecendo a tradição da Alta Cultura.

Assim, os *talk radios* culturais seriam a forma de reação utilizando o próprio poder da reprodutibilidade técnica para combatê-la. Ora, os *talk radios* não reforçam a cultura radiofônica, mas sim promovem uma força centrífuga. Tal como se parodiassem o famoso comercial da MTV, eles dizem “desligue esse rádio e vai ler um livro”.

Muito provavelmente é essa força centrífuga promovida pelo seu ato de fala que faz esses programas serem os menos frequentes. Afinal, aqueles que estão no jogo de linguagem do rádio, querem participar dele e não sair. E é exatamente isso o que fazem os programas *populares* serem tão *populares*.

6.5.3.2 *Talk Radio* popular

O comunicador popular, o *host* dos *talk radios* populares, são os verdadeiros astros do rádio brasileiro desde o fim da era dourada, permanecendo até hoje, quase sessenta anos depois. No Brasil, o grande exemplo desses radialistas é Zé Bettio, ativo entre 1970 e 2010.

Zé Bettio era uma das personalidades midiáticas mais famosas do Brasil nos anos 1970 e 1980. Reza a lenda que ele, no final dos anos 1980 nas maiores crises financeiras brasileiras, tinha o maior salário do rádio que representava 100 vezes o salário do Presidente da República.

Para muitos, o Programa Zé Bettio era um programa musical, no entanto, sua forma de agir na linguagem radiofônica, o deixa claramente dentro do *talk radio* popular que, por muitas vezes, utiliza a música para articular a sua *fala radiofônica*, sua narrativa como bem é visto pelas análises da época:

Este programa sertanejo é apresentado das 5h30min às 8h, com duas horas e meia de duração. Tem uma estrutura diversificada, mas toda ela baseada na figura do apresentador que lhe imprime um caráter improvisado, um estilo direto, intimista, coloquial e de muita naturalidade (...). **Em se tratando de um programa musical, não deixa de apresentar uma característica *sui generis*: a parte narrativa ocupa o maior espaço do programa, e dentro dela, predomina o discurso publicitário.** O esquema do programa é o seguinte: com ruídos diversos (panelas, sino, batidas, objetos caindo etc.), tem-se a chamada para levantar e a informação da hora, anunciada pelo som de relógio cuco. Segue-se um comercial e uma música. **Mensagens, dedicatórias, diálogos com animais são intercalados vez por outra, formando assim a sequência básica**

do programa, repetida quase sem alternção por toda a longa emissão (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 133).

Zé Bétio não era *sui generis*, mas sim representativo do *talk radio* popular brasileiro e seu modelo continua em voga. Sua classificação enquanto programa musical só pode ser contrastiva – era o mais musical da AM brasileira –, mas não correta. Seus blocos com uma música são apenas auxílios para o turno comunicacional, não se tornando uma sequência de um programa musical (que, normalmente, possuem um mínimo de 4 músicas).

Aliás, o próprio programa popular de variedades escolhido por Vassallo de Lopes (1988), também tocava músicas: era o Programa Silvio Santos na Record AM. Sua atuação radiofônica no *talk radio* também lembrava a de Zé Bétio:

O programa Silvio Santos segue-se ao programa Gil Gomes e tem uma hora de duração, das 9h30min às 10h30min. Este programa de variedades tem como marcas típicas a voz alegre do apresentador (imagem sonora de seu sorriso) e o discurso *olimpiano* que põe em marcha. De fato, todos os conteúdos tratados no programa – a vida dos artistas, sorteios, horóscopos, consulta sentimental e a figura do próprio apresentador – podem ser reunidos no discurso mítico da “fama-e-fortuna” (esta tanto no sentido de sorte como de riqueza). Ilustre-se esse conteúdo com músicas exclusivas do “rei” Roberto Carlos e vinhetas sonoras de um coro feminino cantando o otimismo e o bom humor que se tem delineado o esquema básico do programa (...). O discurso também serve explicitamente como veículo de promoção do programa que o apresentador tem na televisão, de divulgação dos sorteados do “Baú” e de promoção do apresentador como um dos donos da Rádio Record (VASSALLO DE LOPES, 1988, p. 144).

É muito acertado colocar os comunicadores do *talk radio* popular enquanto *olimpianos*, o produto mais original da indústria cultural para Edgar Morin em seus tempos de neurose:

A cultura de massas, durante os anos [19]60-65, estendendo seus poderes sobre o mundo ocidental, produz industrialmente os mitos condicionadores da integração do público consumidor à realidade social. Neurose tem aqui não somente o sentido de um mal no espírito, mas de um compromisso entre esse mal e a realidade, através de fantasias, de mitos e de ritos” (*apud* MORIN, 1977).

Assim, a neurose é bem representada pela diluição do público em massa, através, principalmente, da veiculação pela cultura de massa de mitos e fantasmagorias que fazem o elo do homem com a realidade. Um exemplo desses mitos é a criação de heróis, os olímpianos: “No encontro do ímpeto do imaginário para o real e do real para o imaginário, situam-se as vedetes da grande imprensa, os olímpianos modernos. Esses

olimpianos não são apenas os astros de cinema, mas também os campeões, príncipes, reis, playboys, exploradores, artistas célebres, Picasso, Cocteau, Dali, Sagan”. (MORIN, 1967, p. 111).

E, tal como Edgar Morin (1967, p. 113) coloca, “conjugando a vida quotidiana e a vida olimpiana, os olímpianos se tornam modelos de cultura no sentido etnográfico do termo, isto é, modelos de vida. São heróis modelos. Encarnam os mitos de autorrealização da vida privada”, que compele a massa segui-los, fazendo-a massas atomizadas de indivíduos vivendo teleologicamente.

Assim é que se articula a ideologia de maior parte dos comunicadores do *talk radio popular*, uma ideologia da vida privada e suas metas em um estar-no-mundo. Isso é visto até na descrição oficial dos programas radiofônicos desse tipo da cena atual do rádio paulistano:

Programa Paulo Barboza

Um Show de Comunicação com O Maior Amor de São Paulo

De segunda a sexta, das 08:30 às 11:00 e aos Sábados das 08:30 às 10:00
- **TELEFONE PREMIADO** - A qualquer momento do programa um número de telefone é sorteado de São Paulo e Grande São Paulo. Prêmios em dinheiro para quem estiver ouvindo!

- **CARTA DA FÉ** - Paulo Barboza conta diariamente um milagre. Sempre uma história verdadeira!

- **CORRENTE DE AMOR** - O maior momento do rádio brasileiro. A imagem peregrina de Nossa Senhora Aparecida, réplica autenticada da imagem do Santuário Nacional de Aparecida do Norte, visitando durante 24 horas os lares de São Paulo. Participação especial do querido **PADRE JUAREZ DE CASTRO**, respondendo a todas as perguntas e dando a bênção da paz, da cura, da esperança!

- **HORÓSCOPO** - O que dizem os astros sobre o seu trabalho, vida amorosa, saúde e o sexo do bebê com o mago da comunicação **CICERO AUGUSTO**, a maior autoridade em astrologia do país!

- **OS BASTIDORES DOS FAMOSOS** - O que acontece no mundo agitado dos artistas, das novelas e no dia a dia você sabe primeiro com a mais agitada, a mais bem informada, mais louca e mais amada repórter do mundo artístico **ÂNGELA MATTOS**

- **PAULO BARBOZA COMUNICAÇÃO** - Todos os repórteres da CAPITAL sob a coordenação de **LUIZ CARLOS RAMOS** informando ao vivo o que está acontecendo.

Programa da Cinthia

Cinthia é a sua companhia de todas as tardes. Descontração, alegria, músicas de sucesso e a participação dos ouvintes são as marcas do programa líder de audiência entre segunda e sexta-feira, das 15h30 às 17h. Aliando charme, sensibilidade e simpatia, Cinthia conquista a amizade de todos. Os quadros Minha Cara Metade, Verdade ou Mentira, Receita dos Famosos e Quinta-feira Mística enriquecem ainda mais o programa que também conta com as presenças das crianças Aninha, Juju e Nina. Não fique sem a companhia da voz feminina do rádio brasileiro.⁷²

⁷² Informações retiradas do site oficial da Rádio Capital AM: www.radiocapital.am.br

Notem que o mesmo modelo do passado, com Zé Bettio, Silvio Santos e outros, continua presente nos programas de variedades (e todos possuem a música, que não deve ser vista como um fator de exclusão dentro do *talk radio*). Essa é a permanência da ação linguística radiofônica do *talk radio* com os seus comunicadores *olimpianos*.

No entanto, essa ideologia da vida privada é, muitas vezes, misturada com ideologias de vida pública, se envolvendo com o jogo político. Como o comunicador do *talk radio popular* possui grande visibilidade, não é difícil para ele se aventurar em carreira política (ou apoiar direta e publicamente candidatos). Bom exemplo atual aqui, entre muitos, é Paulo Barboza Filho, radialista popular como o pai, e apoiado por ele em sua carreira política no Legislativo brasileiro.

E isso nos leva para um outro tipo de *talk radio*, mais comum e explícito nos Estados Unidos, mas não menos presente no Brasil (porque, se está mais escondido na cena radiofônica paulistana, não o está quando nos direcionamos mais para o interior do país). Eis aqui o *radio talk* político.

6.5.3.3 *Talk Radio* político

A análise do *talk radio* político remonta a um dos primeiros estudos acadêmicos sobre Rádio: o Princeton Radio Research Project, de Paul F. Lazarsfeld. Nele, fica claro a preocupação com o ouvinte, e não com a produção, destacando muito o papel de escolha deles na relação comunicacional com o meio. O exemplo disso está na notada ação de Lazarsfeld (1939a, p. 1) em se colocar questões tais como “A que nível as pessoas estão querendo aceitar a mensagem?” e “Qual é a melhor forma de colocá-la no ar?”. As primeiras respostas a elas foram dadas em Fevereiro de 1939 quando Paul F. Lazarsfeld serviu como editor convidado do *The Journal of Applied Psychology* e publicou uma edição com temática central acerca da discussão da “Radio Research and Applied Psychology” (Pesquisa em Rádio e Psicologia Aplicada)⁷³.

Nela, talvez pela primeira vez na história do conceito de massificação, há a preocupação de se saber o porquê das pessoas precisarem da arte – no caso, arte técnica: o rádio – e não problematizá-las dentro de um sistema de produção. Isso não significa

⁷³ Reavis Cox (1939, p. 101), resenhando essa edição, a resume em detalhes, baseando-se na introdução de Lazarsfeld (1939a): “Quase 20 artigos (a maioria de membros do Princeton Radio Research Project dirigido pelo Dr. Lazarsfeld) que discutem algumas das maneiras que as técnicas de psicologia aplicada estão sendo usadas para responder algumas questões acerca da comunicação radiofônica tais como: A que nível as pessoas estão querendo aceitar a mensagem? Qual é a melhor forma de colocá-la no ar? Com quais potencialidades e limitações devemos reconhecer o uso do rádio em detrimento a outro meio de comunicação? Em que condições a mensagem chegou a seu ponto final? Os tópicos específicos tratados nos artigos individuais incluem índices de *radio-mindedness*; atitudes do ouvinte; técnicas de pesquisa acerca da efetividade dos programas radiofônicos, das partes deles e da propaganda radiofônica; técnicas de questionários; e o uso da pesquisa de rádio para dados coletados incidentalmente em pesquisas feitas para outros propósitos”.

que não há o aceite de que o rádio provoca, quase no sentido de manipular, emoções nas pessoas, no entanto, Lazarsfeld explicita que a audiência tem escolha nessas operações de aceitar ou não a mensagem através da reação mental de *like or dislike* que o *Program Analyzer* busca captar⁷⁴. Esse “Analisador de Programas” era um aparelho que devia detectar e medir a reação dos ouvintes enquanto ouviam música pelo rádio. O aparelho continha dois botões: *likes* e *dislikes* para manifestar agrado ou desagrado segundo-a-segundo⁷⁵; após isso os ouvintes eram entrevistados para que fosse possível esmiuçar suas opiniões.

Nesse contexto, um dos principais conceitos trabalhados pelo Radio Project de Lazarsfeld é o de *radio-mindedness*. *Radio-mindedness* poderia ser traduzido livremente como “propensão para o rádio” ou mesmo “atenção para com o rádio”. Ele resume, na forma de índice, a resposta da pergunta da “necessidade de julgar o que o rádio significa para diferentes grupos de pessoas. Eles sentem um ativo, participativo interesse ou apenas um interesse deslocado de qualquer importância pessoal?” (OLLRY & SMITH, 1939, p. 8).

A conclusão do estudo da *radio-mindedness* do Radio Project, exposto por Ollry e Smith (1939, p. 17), é que “há uma forte associação positiva entre *radio-mindedness* e escuta de verdade que nos guia à conclusão de que há pouca surdez psicológica prevalecendo no rádio”. Isso demonstra um forte confronto com o ponto-chave de Theodor W. Adorno da regressão da audição, apesar dos autores constatarem o desinteresse por programas culturais radiofônicos.

No entanto, isso não é visto como um problema ontológico pela equipe de Lazarsfeld. Tanto é assim que a questão que eles se colocam para o futuro é se as pessoas *radio-minded*, apesar do baixo nível cultural de sua audiência, são mais suscetíveis a aceitarem educação pelas ondas sonoras do que por outras formas. Ora, essa visão positiva, que busca uma espécie de acordo entre o que é culturalmente relevante e o que as pessoas (i.e. a massa) querem, é uma característica que move o Radio Project de Lazarsfeld.

Esse âmbito da livre escolha das massas – ou seja, elas têm liberdade de escutarem o que bem querem – ao qual o rádio deve se adaptar, criando programas que passem o que os produtores querem em um ambiente de acordo com o que a massa

⁷⁴ A busca desses índices para Lazarsfeld (1939, p. 7) é motivado pela ausência de reflexão sobre a audiência no rádio, já que a televisão, o cinema e as revistas, pelo menos, possuem os índice de audiência, de bilheteria e de vendas/assinaturas.

⁷⁵ Um aparelho semelhante a esse é utilizado por algumas televisões americanas, tal como a CNN, para indicar a aprovação ou recusa de um público-teste acerca de uma opinião proferida por um candidato durante os debates presidenciais. O resultado do apertar dos botões é demonstrado na tela da TV como um gráfico linear. Na televisão atual, outra utilidade de aparelho similar a esse reside nos programas de auditório. Ao julgar *shows* de talento amador, a plateia é convidada a ser o júri e o resultado de sua opinião é mostrado ao vivo sob a forma de um barra.

quer, não é uma posição *a priori* de Lazarsfeld, mas sim uma constatação vinda da pesquisa empírica.

Ao estudar a polêmica da nomeação do juiz Hugo Black para a Suprema Corte Americana, Lazarsfeld (1939b, p. 147) constatou que “apesar de que os discursos no rádio fazem as pessoas mais determinadas, eles não influenciam o conteúdo da opinião [dos ouvintes] de forma diferente do que a tendência geral das discussões influenciam os não-ouvintes. Dessa forma, vemos que o rádio entra tal como um líder comunitário (i.e. pastor, o chefe do clube de campo) na formação da opinião das pessoas, ecoando da mesma forma.

Bom, isso fica claro em *Radio and the Printed Page*, primeiro livro do Radio Project publicado em 1940, onde Lazarsfeld reverberou essa ideia ao se centrar na relação entre o comportamento da audiência à estratificação social, vendo que o rádio estava apenas falando para aqueles que já seriam os seus pares e que, de certa forma, já aceitavam a programação do jeito que era. Eis aqui a redundância ideológica que mencionamos anteriormente enquanto central ao *talk radio*.

Dessa forma, Lazarsfeld (1940, p. 331) considera que “em um país hábil em preservar suas instituições democráticas, o rádio será politicamente menos influente do que em uma ditadura que depende de impor a sua propaganda perante a população”; o rádio é um instrumento antidemocrático em um país antidemocrático apenas e, no limite, massificador em uma situação onde o poder político quer construir uma massa para melhor se relacionar com a população. Aqui, ele entra, de certa forma, em consonância com as tabelas de McCroskey (1968) que mencionamos na nossa análise acerca da lógica ilocucionária do diferendo do *talk radio*.

Lazarsfeld (1940, p. 332) reforça essa ideia de que o rádio não é massificador, manipulador em si. Não é essa a reação social do rádio. A transmissão radiofônica apenas “facilita muitas tendências à centralização, à normatização e à massificação que parecem prevalentes em nossa sociedade. Mas, nos muitos desenvolvimentos alternativos que podemos observar agora (...), [vemos] que as forças sociais poderosas de décadas futuras afetarão muito mais o rádio do que serão influenciadas por ele”.

No mesmo ano de 1940, o Radio Project de Lazarsfeld se torna novamente o tema principal do *The Journal of Applied Psychology*. Em uma edição que aborda muito mais os aspectos metodológicos, encontramos uma conclusão que parece contradizer tudo o que vinha sendo afirmado sobre a massificação no âmbito radiofônico.

Frank Stanton (1940, p. 672), que divide a direção do projeto com Lazarsfeld, afirma que a “frequência da audiência demonstrou exercer um efeito potente nos hábitos de compras das famílias. Mais ouvintes regulares estocaram o produto do que os ouvintes ocasionais. Portanto, quanto mais uma família escuta, mais ela compra”.

O próprio Lazarsfeld, mais tarde, irá flertar com uma conclusão parecida com essa através do conceito de *disfunção narcotizante*. Em 1948, Lazarsfeld e Merton (1973, p. 527-545) elaboram esse conceito para referir a uma consequência social da mídia onde essa assume um papel, cada vez mais crescente, de induzir a apatia em sua audiência, massificando-a e deixando-a inerte em relação aos problemas da sociedade.

Ora, isso acontece mesmo com a constatação de que as pessoas utilizam melhor os meios de comunicação de massa para se expressarem, tal como fazem os grupos de pressão (i.e. *lobby*). Apesar desse uso efetivo das mídias, a audiência, na linha de raciocínio de Lazarsfeld e Merton, continua apática acerca dos problemas levantados por esses grupos.

Assim, apesar de falarem de uma massificação, Lazarsfeld e Merton trabalham em um registro diferente daquele de Stanton. Aqui há a hipótese que esse constante fluxo de informação tem apenas um efeito narcotizante. Para essa linha de pensamento, “é incontestável que os meios de comunicação de massa elevaram o nível de informação de grandes populações. No entanto, sem nenhuma intenção preconcebida, as dosagens sempre maiores de comunicações de massa talvez estejam desviando inadvertidamente as energias dos homens da participação ativa para o conhecimento passivo” (LAZARSELD & MERTON, 1973, p. 536).

No entanto, essa ideia é contrária ao *two-step flow* que Lazarsfeld trabalha nas pesquisas eleitorais, em especial em *The People's Choice*, que possui informações interessantes sobre como o eleitor americano escolhia o seu candidato a presidente em 1940. Ora, na teoria comunicacional do *two-step flow*, os meios não possuem um contato direto com as massas, mas ela é canalizada pelos líderes de opinião, no plural, pois a ideia de um único líder é rechaçada (KATZ & LAZARSELD, 1979, p. 372).

Assim, nesse primeiro livro sobre eleições, Lazarsfeld e seus colegas Bernard Berelson e Hazel Gaudet encontraram que a alta exposição do candidato republicano Wendell Willkie, pelos veículos que o apoiavam, foram “um bumerangue contra ele mesmo já que [tais veículos] estavam lá para trabalhar ao seu favor”, já que eles eram todos republicanos (LAZARSELD *et al*, 1965, p.133).

Um dos exemplos disso é a fala de um eleitor indeciso citado pelo estudo: “Eu escutei alguns dos discursos de Willkie e eu não gostei dele... Tudo que ele faz é condenar Roosevelt. Ele não diz como fará as coisas se for eleito. Roosevelt nunca disse algo contra Willkie” (LAZARSELD *et al*, 1965, p.133).

O que o estudo de Lazarsfeld indica é que as notícias, mesmo com intenções propagandísticas, fazem o eleitorado pensar criticamente sobre o assunto. Notícias demais sobre um candidato podem acabar, “sem querer”, mostrando os defeitos antes imperceptíveis.

Isso não vale apenas para o *The People's Choice*. Oito anos depois, Lazarsfeld, junto com Bernard Berelson e William McPhee, estudam novamente as eleições presidenciais em *Voting*. A conclusão é na mesma linha: “Maior exposição na campanha pelos meios de comunicação de massa, mais correta informação os eleitores terão sobre os candidatos e mais correta sua percepção sobre a opinião deles sobre as questões da campanha” (LAZARSELD *et al*, 1986, p.252).

Assim, os republicanos Willkie (1940) e Dewey (1948), celebrados como favoritos pela grande mídia, perdem para os democratas Roosevelt e Truman, respectivamente. Para eles, notícias propagandísticas demais foram um bumerangue na imagem pública perante o eleitor.

Lazarsfeld reforça assim a livre-escolha das massas perante os meios de comunicação, aproximando o Radio Project com os projetos de pesquisa eleitoral desenvolvidos por ele. Ele poderia até mesmo entrar no rol daqueles que veem a massa de maneira positiva, mas a questão da *disfunção narcotizante* acaba o colocando, principalmente nas coletâneas sobre Comunicação de Massa, muito mais próximo de Adorno.

Uma explicação possível para a existência da *disfunção narcotizante* enquanto conceito de Lazarsfeld – mesmo sendo antinômica com a questão da livre-escolha e totalmente contraditória com o *two-step flow* – é que ele seria um conceito mais de Merton do que de Lazarsfeld. Isso pode ser comprovado pelo perfeito encaixe da *disfunção narcotizante* com o funcionalismo de Merton e suas teorias das funções (e disfunções) manifestas e latentes e com os breves lampejos de esperança manifestos – mais próximos do tom lazarsfeldiano – em relação a um futuro da *disfunção narcotizante*⁷⁶.

No entanto, esse paradoxo resume bem tanto a questão da ilocucionariedade do *talk radio* como o do *talk radio* político: ele pode ser ou redundância ideológica ou convencimento. Ou a batalha da *radio-mind* entre *disfunção narcotizante* e *two-step flow*.

Essa batalha do *talk radio* político é bem vista no cenário paulistano. Um exemplo: em 21 de setembro de 2009, na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, é realizada a 51ª sessão solene em comemoração ao “Dia do Rádio e do Radialista”. Quatro deputados estaduais pediram a palavra – Conte Lopes, Eli Corrêa Filho, Olímpio Gomes e Jonas Donizete –, sendo todos radialistas. Nela, tal como o presidente da sessão, Eli Corrêa Filho (filho do Eli Corrêa da Capital AM) afirmou, foi

⁷⁶ Um exemplo: “A ocorrência dessa disfunção narcotizante não pode ser posta em dúvida, mas ainda não se determinou a extensão em que ela opera. A pesquisa sobre o problema continua a ser uma das muitas tarefas com que se defronta o estudioso das comunicações de massa” (LAZARSELD & MERTON, 1973, p. 536).

celebrado o rádio por sua importância e pelo seu papel enquanto “difusor de uma ideologia formadora de opiniões”.

No entanto, no Brasil, a “ideologia formadora de opiniões” não é vista enquanto divisão político-ideológica. Nenhum político-radialista paulistano e/ou brasileiro fala que seu programa é para o convencimento, tal como é visto nos Estados Unidos. Eles se colocam, tal como fica claro na sessão solene de 21 de setembro de 2009, sob a égide de Vicente Leporace, alvo de homenagem póstuma:

Radialista muito popular, redator, locutor, programador, discotecário, radioator, apresentador de televisão, ator de cinema e televisão passando por diversas rádios sempre com muito sucesso e profissionalismo. Em 1937 idealizou a Sociedade Brasileira de Rádio Difusão, PRH9, mantinha coluna em diversos jornais de São Paulo. Em sua dedicação ao rádio produziu o programa jornalístico “Jornal da Manhã”. Foi apresentador do famoso programa “O Trabuço”, informativo de notícias gerais em que fazia comentários sobre os fatos políticos do dia, tornou-se assim um símbolo da defesa dos oprimidos, empunhando o seu trabuço ao censurar algum acontecimento político ou social. Pela sua coragem e desprendimento tem assegurado lugar de honra entre as personalidades radiofônicas do nosso país. Por todo o seu patriotismo, seu amor a causa pública, a nossa homenagem a Vicente Leporace. (Palmas.)⁷⁷

Assim, o *talk radio* político estaria na defesa da “causa pública”. Aqui não importa quais são as intenções *de facto* dos político-radialistas. O interessante é notar que na pragmática do *talk radio* político brasileiro não há uma explicitação de ideologias, isso seria errado, mas sim a defesa da ideologia da “causa pública”. Enquanto o comunicador popular ficaria apenas na ideologia das coisas privadas, o político-radialista defenderia a “causa pública”.

No âmbito atual paulistano, a “causa pública” estaria nas questões de violência, drogas e mesmo alguns esquecimentos do poder público (mesmo eles sendo parte do poder público). Há o risco de coronelismo radiofônico, mas nunca explícito. Tudo seria pelo bem da sociedade.

Só que esses tipos de *talk radio* apresentados aqui – os culturais e sua força ideológica centrífuga; os populares e a ideologia privada; e os políticos e a ideologia da “causa pública” – não são tão populares quanto o quarto tipo. Os programas religiosos – que misturam força centrífuga (ao valorizar cultos extrarradiofônicos), ideologia privada (como viver a sua vida segundo certos valores) e ideologia pública (como viver em sociedade segundo certos valores) – são os principais programas de variedades paulistanos. E são os que mais crescem em espaço no *dial*.

⁷⁷ Transcrição da fala de Carolina Mattos na 51ª sessão solene em comemoração ao “Dia do Rádio e do Radialista”, realizada em 21 de setembro de 2009 na Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo.

6.5.3.4 *Talk Radio* religioso

Aqueles que reclamam da “invasão religiosa” no *dial* dos rádios, podem se assustar com a história da fundação da Rádio Vaticano, a rádio oficial da Igreja Católica Apostólica Romana. A mesma Rádio Vaticano que faz emissões em português brasileiro desde 1958 sendo essas retransmitidas atualmente, na cena paulistana, pela Rede Canção Nova:

A Rádio Vaticano foi inaugurada pelo Papa Pio XI, no dia 12 de fevereiro de 1931, com um discurso em latim, transmitido em todo o mundo. Logo depois da assinatura do tratado de Latrão, em 1929, o Pontífice encarregou Guilherme Marconi de construir uma estação de rádio no âmbito do novo Estado da Cidade do Vaticano, para poder comunicar livremente, para além das fronteiras, e falar aos católicos de todos os países: em muitas regiões do mundo, os regimes totalitários impediam, de fato, a liberdade da Igreja Católica (...). Depois de 27 anos de fundação da Rádio Vaticano, nasceu também o "Programa Brasileiro". Era o dia 12 de março de 1958. Desde então, juntamente com outros programas da RV, constitui o "universo" de países e comunidades da emissora do Papa. Seu primeiro responsável foi o Padre Antônio Aquino, que, na época, era reitor do Pontifício Colégio Pio Brasileiro, em Roma. Em todos esses anos, nossa redação contou com a colaboração direta de vários bispos, sacerdotes e leigos.⁷⁸

Sim, o próprio “Pai do Rádio” Guillermo Marconi montou a rádio do Vaticano e possibilitou a entrada das religiões no mundo da linguagem radiofônica. Mas, qual seriam as intenções de um *talk radio* religioso, no caso, católico tal como o “Programa Brasileiro” da Rádio Vaticano. Segundo os próprios, a ideia é simples:

Somos um grupo de profissionais da comunicação irmanados pelo desejo de levar ao povo brasileiro e aos ouvintes de língua portuguesa espalhados pelo mundo, a voz e os ensinamentos do Santo Padre, o Magistério da igreja e as notícias da Igreja no mundo. Paralelamente, buscamos oferecer um amplo panorama das notícias internacionais, dando ênfase aos temas e questões relacionadas com a liberdade e os direitos humanos, sobretudo o direito à vida. Acreditamos firmemente que a base de uma boa formação é a boa informação. Além disso, as reflexões, análises e orientações oferecidas pelos sacerdotes que colaboram com a nossa equipe, fornecem os fundamentos necessários a uma correta análise e avaliação da realidade que nos circunda, a fim de que possamos defender e promover os valores cristãos e a dignidade do ser humano no seio de cada cultura, num mundo marcado pela dor, pela indiferença e pela injustiça. Um mundo que clama por uma nova evangelização.⁷⁹

Na cena paulistana, há duas rádios ligadas diretamente à Igreja Católica e uma de maneira indireta. Além disso, possui uma rádio espírita (ligada à Fundação Espírita Nosso Lar - Casas André Luiz) e um número crescente de rádios evangélicas. Se formos

⁷⁸ Informações retiradas do site oficial da Rádio Vaticano – Seção Brasil: www.radiovaticana.org/bra

⁷⁹ Informações retiradas do site oficial da Rádio Vaticano – Seção Brasil: www.radiovaticana.org/bra

ler os “quem somos?” dessas rádios veremos muitas semelhanças em ação linguística com àquela da Rádio Vaticano instaurada pela Igreja Católica e por Marconi. Um exemplo da Rádio Boa Nova, espírita:

"Rádio Boa Nova... há quase meio século divulgando a Doutrina Espírita"

Nenhum homem dispõe de faculdades completas e é pela união social que eles se completam uns aos outros, para assegurarem o seu próprio bem-estar e progredirem. (O Livro dos Espíritos)

A Rede Boa Nova de Rádio conta com programação que visa o bem estar físico, mental e espiritual de quem nos ouve. E se você já conhece o conteúdo de nossa emissora, não tem dúvidas quanto a isso.

Mas de que maneira chegamos à conclusão de que temas abordados com este objetivo seriam tão bem recebidos em um espaço vastamente preenchido pelo comercial? Através da carência daqueles que se interessam por temas como espiritualidade, espiritismo, mediunidade, psicologia, parapsicologia, reencarnação, terapia de vidas passadas, ufologia e tantos outros, afinal acreditamos que não basta levar música, notícia e entretenimento aos lares que visitamos, mas o conjunto disso em harmonia.

Hoje somos ouvidos em todo Brasil e em mais de 50 países em todo mundo. O que começou como um trabalho de formiguinha, hoje se comprova em cooperação daqueles que vestiram a camisa, não importa o local.

Levar o Espiritismo a todos os lares é nosso objetivo! Ainda há muito o que fazer, mas é sempre um alívio olhar para trás e ver que muito já foi feito, para assim seguir em frente confiante.⁸⁰

Nos sites das rádios evangélicas também há conclamações por uma programação cristã, seja nos sites oficiais, seja, e de maneira muito mais enfática, ao longo de sua programação regular. Assim, tal como uma linha editorial no jornalismo, as rádios religiosas definem o mundo de acordo com uma ideologia: a da sua religião.

Com isso, os programas de variedades religiosos se dividem em dois tipos: os *talk radios* tradicionais e os cultos radiofônicos. No modelo tradicional, o comunicador é uma figura de peso na comunidade religiosa e opera, através disso, sua *performatividade*. Já nos cultos radiofônicos, há a transmissão dos cultos que são realizados nos centros de celebrações. No entanto, não é uma mera retransmissão de áudio (tal como o som de um programa televisivo sendo transmitido pelo rádio), mas algo pensado midiaticamente, tal como o são os cultos, de qualquer religião, transmitidos pela televisão. Tal como no jogo de futebol, as câmeras e os microfones possuem já o seu lugar, fazem parte da dinâmica.

Com isso, aliado à crescente relevância e ganho de espaço das emissoras religiosas, fica no ar se, tal como o esportivo que “sai” do esportivo, o religioso não

⁸⁰ Informações retiradas do site oficial da Rádio Boa Nova AM: www.radioboanova.com.br

“sairia” do variedades, se tornando um diferendo em si. Será que o rádio religioso é um diferendo, uma ação linguística da linguagem radiofônica autônoma?

A resposta é não ou, pelo menos, ainda não. A religião ainda é apenas uma ideologia que permeia a emissão radiofônica: podemos ter jornalísticos religiosos, musicais religiosos (gospel) e *talk radios* religiosos. Ela precisa desenvolver diferenças pragmáticas em sua relação com a linguagem do rádio para se constituir enquanto diferendo autônomo.

Muito provavelmente isso pode acontecer na próxima década, especialmente se observarmos o tele-evangelismo que, nos Estados Unidos, no Brasil e no mundo, já pode ser visto enquanto um gênero televisivo próprio com todos seus mecanismos pragmáticos de articulação e composição dentro da Gramática da Televisão. Como o rádio possui um espaço definido para a articulação da *fala radiofônica* ideológica, isso se torna um pouco mais complexo. No entanto, não é impossível.

6.5.4 Talk Radio e sua fala

Ao longo das páginas anteriores, descrevemos os mecanismos pragmáticos que definem o papel do *talk radio* e sua autonomia dentro de uma Gramática do Rádio. O programa de variedades no rádio, em todas as suas vertentes e indo além inclusive das mais populares, é o verdadeiro espaço para a fala, para o diálogo, para a palavra dentro do mecanismo entre *som radiofônico* e audição humana.

O interessante é que, para muitos, o *talk radio* não faz sentido já que, à primeira vista, não explicita se é dotado ou não de uma teleologia definida pelo ouvinte ou para o ouvinte. Ouço musical pela música, ouço jornalístico pela informação, ouço esportivo para participar, ouço humorístico para rir, ouço ficcional para fruir, ouço publicitário para consumir. E o de variedades? Eis aqui a função do chamado infoentretenimento [*infotainment*].

E esse neologismo assume diversas posições: informação acerca do entretenimento (notícias sobre celebridades), informação como entretenimento (usar os meios de comunicação para atualizar o repertório de conversas, interesse do público), entretenimento da informação (se divertir com o acompanhamento de informações, a fala enquanto “companhia”) e entretenimento como informação (horóscopo).

Todo esse escopo do infoentretenimento é a própria essência da Cultura Popular criada pelos meios de reprodutibilidade técnica, entre eles o rádio. Tal como a televisão foi considerada a babá eletrônica, o rádio é visto como o parceiro dos funcionários que trabalham sozinhos (o paradigma da dona de casa e do taxista, tal como muitos já disseram), em funções isoladas socialmente (proletários como domésticas, faxineiros) ou em horários isolados tal como a madrugada (porteiros, seguranças, caminhoneiros).

E, para todos esses, o principal gênero do rádio alterna entre o musical e o *talk radio*, entre a música que guia ou a palavra amiga que acompanha.

E o *talk radio* não é apenas mais um “amigo” do seu ouvinte, é um pedaço da sociedade, uma forma de integração na esfera pública para os isolados. Mesmo que não haja integração *de facto*, o ouvinte se sente-no-mundo, participando dos acontecimentos que atinge a sociedade. Tudo isso não é só feito pelo deontológico jornalismo, mas também pela *fala radiofônica* do *talk show*, a *ekklesia midiática*⁸¹.

6.6 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo humorístico

O humor, muito antes dos tempos do *stand up comedy*, que se torna sensação no Brasil do século XXI, encontra no rádio um lugar frutífero para o seu desenvolvimento desde seus primeiros tempos enquanto atração, no meio de cantores, dos programas de auditório. Isso dura, mais ou menos, por toda era de ouro do Rádio brasileiro, ou seja, até os anos 1950.

“O humor radiofônico surgiu em 1931, na Rádio Sociedade do Rio de Janeiro, com um programete de cinco minutos intitulado *Manezinho e Quintanilha*. Os atores teatrais Arthur de Oliveira e Salu de Carvalho interpretavam os personagens em um diálogo que remetia sempre para uma comicidade de anedota” (FERRARETTO, 2000, p. 124). Depois desses pioneiros, surgem duplas humorísticas “caipiras” (Alvarenga & Ranchinho, Jararaca & Ratinho são exemplos) e, nos anos 1940, surgem os primeiros esquetes: *PRK 30*, *Edifício Balança Mas Não Cai*, *Tancredo e Trancado* e *Piadas do Manduca*.

O *PRK 30* era uma sátira ao próprio rádio. *Balança Mas Não Cai* era uma versão radiofônica do modelo do teatro de revista. *Tancredo e Trancado* era uma dupla de trapalhões. Por fim, *Piadas do Manduca* e *Escolinha da Dona Olinda* utilizavam um conjunto de piadas dentro de um contexto escolar. São programas que influenciam o humor na televisão brasileira e que, atualmente, não existem mais no rádio.

Assim, na cena atual radiofônica, especialmente em São Paulo, o humor está presente apenas na forma de programas de debate com humor de improviso, imitações e pequenos *spots* ficcionais de comédia. Sai uma tradição e entra outra que, cada vez mais ganha espaço na televisão. Aquilo que surge de humor no rádio, feito apenas pela articulação sonora, é reinventado e levado a um novo nível pelo seu novo uso na televisão.

⁸¹ *Ekklesia* era, na Grécia Antiga, a assembleia política da democracia direta onde havia a participação de todos os cidadãos pela Oratória e pela Retórica. Além disso, no Primeiro Cristianismo, a palavra *ekklesia* é utilizada para definir a nascente religião cristã enquanto uma assembleia de fiéis de ampla participação pela fala. É dela que se deriva a palavra eclesiástico, que define algo que pertence à Igreja. Assim, tanto politicamente como na religião, a *ekklesia* significava essa participação pela fala e pela audição em um escopo digno da Comunicação Social.

6.6.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico humorístico

O humor radiofônico não possui uma boa presença no escopo geral do *dial*, nem muitas horas de programação. Sua notoriedade reside em alguns programas de ampla fama, anunciantes e audiência dentro da cena do rádio paulistana. 19% das rádios FM paulistanas possuem pelo menos 1 hora humorística semanal. Por sua vez, quase 4% das rádios AM paulistanas (ou seja, uma rádio apenas, a Rádio Bandeirantes AM) possuem pelo menos 1 hora humorística semanal, tornado o FM o *locus* do diferendo radiohumorístico.

Em uma semana regular na totalidade das rádios FM (o que significa 7056 horas), 101 horas são dedicadas ao gênero radiofônico humorístico, praticamente 1,5% do total. Já em uma semana regular na totalidade das rádios AM (o que significa 4536 horas), 10 horas são dedicadas ao gênero radiofônico esportivo, um pouco mais do que 0,2% do total.

Assim, na totalidade de uma semana regular das rádios paulistanas (o que significa 11592 horas), são 111 horas de programação esportiva semanal, quase 1% do total. Com isso, o humor no rádio está calcado mais na sua notoriedade e tradição no *dial*. O paulistano que quer rir, já possui o seu programa favorito dentre as poucas opções.

6.6.2 O Rádio que ri

Os programas humorísticos de rádio são considerados os mais caóticos em sua estrutura que todos os demais. Muitas vezes calcados na criatividade do radiohumorista ou da interação com público ou convidados, esse *gênero do discurso* radiofônico parece, em tempos atuais, extremamente simples e apenas uma transposição dos shows humorísticos presenciais.

No entanto, pelas potencialidades do *som radiofônico*, seus efeitos sonoros e vinhetas, o humor no rádio possui suas particularidades que devemos estudar. Assim, podemos traçar a sua lógica ilocucionária.

O propósito ilocucionário do *gênero do discurso* radiofônico humorístico é *fazer rir*. Muitas vezes, o riso é do radialista e não do ouvinte. Mesmo assim, o propósito é articular uma série de fatores que desencadeiam um contexto de humor que envolve o ouvinte.

Aqui, a *direção do ajuste* é do mundo às palavras. Só que, na maioria das vezes, o ajuste precisa ser distorcido para criar o riso. Eis aqui o cerne do *stand up comedy* que, no Brasil, possui um vínculo forte com o rádio.

A *condição de sinceridade* é do B (*believe*). É do fazer crer em certas situações que façam provocar o riso. Aqui, a *mise en scène* sonora precisa constituir em algo, em termos de humor, crível e dinâmico. Não pode ser uma leitura de um livro de piadas diante de um microfone, mas sim a criação de situações sonoras humorísticas.

A *ênfase* está relacionada com os modos de humor em voga em uma cultura. Atualmente, o *low profile* do *stand up comedy* e o expansionismo das imitações (praticamente, caricaturas sonoras das vozes e atitudes de celebridades ou estereótipos) são as principais formas estéticas de humor no rádio.

Já a *posicionalidade* é uma posição ambígua. Ao mesmo tempo que o humorista deve passar despercebido para seu personagem prosperar, saber que tal personagem/imitação é de um determinado humorista cria legitimidade. Querendo ou não, o riso também parte de uma performatividade que vêm de um olhar social.

O *interesse* é duplo: o radialista que quer fazer rir e o ouvinte que quer rir. Muitas vezes, apenas essa interação linguística basta para realizar a ação. Porque, em outras situações, as mesmas sentenças mencionadas pelo humorista de rádio não provocariam o riso.

Aqui, o *contexto circundante* é coincidente ao interesse. Ou seja, vontade de rir, intenção de rir e o riso estão intercadeados para realizar o objetivo. Nisso que reside a *performatividade* de um ato de fala humorístico.

A *temporalidade* aqui não tem tanta importância, especialmente os tempos da língua. No entanto, no caso da temporalidade da emissão de ato de fala, o humor implica naquilo que se chama *timing*, o momento certo de emitir a “deixa” radiohumorística.

Aqui, a *necessidade* é ponto de polêmica. Parece óbvia a necessidade do trabalho do humorista para fazer rir, no entanto, será que o riso não poderia sair de uma desordem sonora montada na mesma lógica ilocucionária? Isso é algo bastante plausível.

A *institucionalização extralinguística* não procede aqui. O humorista pode se colocar em uma posicionalidade, mas ele não é, necessariamente, institucionalizado. O riso provocado na recepção pode ter vindo de um ouvinte que telefonou para o programa, fazendo parte da emissão.

Similarmente, a *função verbal* não procede. “Ria!” não faz ninguém rir. Assim, não adianta suplicar verbalmente, pois a performatividade do radiohumorístico não reside em sua função verbal, mas sim em sua *mise en scène* sonora.

Por fim, o *estilo*, apesar de estar, à primeira vista, vinculado com o humorista, o rádio demanda estilos determinados pelos programas. E, de certa forma, isso se confunde com a ênfase.

Esclarecidas as 12 dimensões ilocucionárias do humor radiofônico, nos falta apenas demarcar os tipos de programas presentes na cena radiofônica paulistana atual. Com isso, podemos ver a ação linguística do radiohumor em seu modo de operação.

6.6.3 Tipos de programas do gênero radiofônico humorístico

Como mencionamos, a cena atual do rádio paulistano possui 3 tipos de programa de humor: debate, imitações e *spots*. Nenhum deles possui vínculos estilísticos com os programas humorísticos da era dourada do Rádio brasileiro.

Na verdade, ao invés de se basear nos programas de auditório, os programas humorísticos utilizam o seu *gênero do discurso* para fazerem paródias formais (ou versões) dos programas de Variedades ou de Esportes. Isso não é difícil de se notar empiricamente.

6.6.3.1 Debate humorístico e improvisado

Na cena paulistana e, muito provavelmente, na cena radiofônica brasileira como um todo, o maior símbolo é o programa *Pânico*, na Rádio Jovem Pan FM. Ele é, basicamente, um programa de debate de Variedades com um toque de humor. Tendo também um programa na TV, os humoristas usam seu *status* de celebridade midiática para conversar com convidados e debater em tom bem humorado. É um *radio talk show*, mas com mais “graça”.

Os atos de fala que possuem a intenção do riso do programa *Pânico* são: constrangimento do ouvinte que telefona, do convidado e entre membros da equipe; sarcasmo diante da “realidade”; ironias; piadas de estereótipos e trotes telefônicos. A maior parte dos programas radiohumorísticos (e, até mesmo, aqueles que não possuem o humor enquanto finalidade, usando apenas em situações ocasionais) utilizam essas mesmas classes de sentenças.

O único diferencial que encontramos são os programas de humor envolvidos com cenas esportivas, algo bastante comum nas rádios FM que transmitem futebol. Elas imitam, ironizando pela forma, as mesas redondas de debate esportivo. De um maneira ou outra, são “filhas” do *Show do Rádio*:

Nos anos 70, Estevan Bourroul Sangirardi criou um programa que misturava humor e futebol. Esse programa foi um grande celeiro de talentos que viriam a fazer grande sucesso no rádio e na TV nos anos seguintes. Com esquetes apresentando personagens inspirados no cotidiano, Sangirardi e sua equipe alegravam os ouvintes com personagens como o Comendador Strufaldi, Comendador Fumagale, Noninha, Lorde Didu do Morumbi, Waldemar Fiume, Joca, Pai Jaú, Nega, Bode Baltazar, Beicinho e Zé Trombada (freqüentadores do bar Babulina), Zezé, Vandeca e Cacá. Entre os humoristas que participavam do programa estavam Douglas Rasputin, Nelson Tatá Alexandre, Serginho Leite,

Escova e Chiquinho Ferrão, além da participação de Fausto Silva nos anos 80. Antes de ficar famoso com o Show de Rádio, Sangirardi teve vários programas de rádio, entre eles o Riso Futebol Clube (Rádio Bandeirantes), embrião do Show de Rádio. O programa foi transmitido pelas rádios Bandeirantes e Jovem Pan, entre as décadas de 70 e 80.⁸²

Cada grupo de personagens fazia parte de um grupo de torcedores que participavam da transmissão e, especialmente, no pós-jogo radiofônico. Assim, muito mais do que o futebol, a imitação era fator crucial para esse programa de debate funcional. E o é assim como os “filhos” do *Show do Rádio*.

6.6.3.2 Imitação

A imitação no rádio são verdadeiras caricaturas sonoras do estar-no-mundo das celebridades ou de estereótipos. O humorista não pode utilizar muletas visuais para fazer a composição do personagem e precisa calcar tudo nas possibilidades do *som radiofônico*.

Além disso, é um pé do humor radiofônico no gênero ficcional. Aliás, podemos dizer o contrário: é o que restou do principal gênero radiofônico brasileiro, a radioficção. A radioficção, para se ter uma ideia, era tão popular que “em 1945, só a própria Rádio Nacional transmitia 14 novelas diariamente” (ORTRIWANO, 1985, p. 20).

Aqui, o humorista imitador radiofônico está mais para um ator de comédia radiofônica do que um comunicador. E, assim, podemos pensar nas suas composições dentro do campo da ação de um ator de rádio.

No rádio podemos falar em ações sonoras, ou seja, colocar na voz a necessidade de ação do corpo. A voz age pela intensidade, intenção e verdade ao dizer. A verdade do ator é a verdade da ficção, em qualquer veículo. Apartada das possibilidades do visível, a palavra assume a responsabilidade pela ação radiofônica. Acompanhado dos efeitos e dos silêncios que constituem o ambiente sonoro do radiodrama, o ator age nos meandros da sua imaginação para fazer vibrar a experiência interna do ouvinte.

Samuel Beckett, dramaturgo fundamental do século XX, escreveu várias peças diretamente para o rádio e acreditava que a radiofonia valorizava aspectos fundamentais de seus temas como solidão, inquietação e intolerância. Para María Antonia Rodríguez Gago, “sua arte é apenas uma questão de vozes e sons fundamentais. Seus personagens estão obcecados por uma voz, ou vozes que, vindas da obscuridade, são um fluxo contínuo nas suas mentes”. A voz do ator valoriza a palavra, as pausas, o silêncio e a intensidade. Preenche o texto com a ação sonora. Ao mesmo tempo, encontra o ritmo da fala e dos silêncios.

⁸² Informações retiradas de http://www.mofolandia.com.br/mofolandia_nova/show_radio.htm

Silêncio que não é um acaso, mas uma escolha, uma pausa, a respiração necessária (SPRITZER, 2004, p. 3).

Outra forma bastante visível dessa *mise en scène* sonora estão nos *spots* humorísticos. São pequenas formas de inserir o humor e, de certo modo, a ficção ao longo da programação.

6.6.3.3 *Spots* humorísticos

Pequenos esquetes de humor são veiculados por algumas rádios FM ao longo de sua programação musical. Normalmente, são séries de humor pontual, baseando-se em uma leitura de voz caricatural e expondo alguma anunciante enquanto apoio.

Um grande exemplo é a companhia *Chuchu Beleza* que produz esses *spots* de humor para a Jovem Pan FM. Os *spots* são divididos por personagens, sendo os mais famosos, a saber:

Homem Cueca: Super herói brasileiro, truculento e de caráter duvidoso que cobra R\$ 100,00 mais o dinheiro do “busão” para socorrer a população. Homem Cueca é um típico “mano” da periferia que fala usando gírias, é pobre e vive correndo atrás do dinheiro. Tem temperamento explosivo, conhece e respeita as leis da malandragem, mas gosta de levar vantagem em cima dos outros quando tem oportunidade. É casado com a Mulher Calcinha e é pai do Menino Fralda.

Doutor Pimpolho: Empresário de sucesso nos negócios, mas um fracasso como ser humano. Mau caráter, insensível. Egoísta mimado e prepotente, Dr. Pimpolho destrata todos à sua volta, principalmente a Sileide, sua secretária, visando sempre a vantagem pessoal em todas as situações. Acha que é o dono do mundo e que pode mandar e desmandar em tudo e todos. Quando a situação aperta, ele chama os seguranças para socorrê-lo. É casado com Loreta e é pai de Pimpolho Junior.

Naldinho: É um garotinho de 5 anos, muito inteligente e manipulador, vive confrontando o universo infantil com o universo adulto em situações hilariantes vividas com seus pais, e professores.⁸³

Essas pequenas histórias são toda a parcela de radiohumor que podemos encontrar fora dos programas de debates, movidos ou não por imitações. Muito mais que articularem a ação linguística radiohumorística, elas nos colocam a pergunta pela radioficção brasileira, nos fazendo ir além do próprio *dial* da cena radiofônica paulistana.

⁸³ Informação retirada de <http://chuchubeleza.virgula.uol.com.br>

6.6.4 Humor e o Rádio

A importância do diferendo radiohumorístico para a cena atual do rádio paulistano reside em dois parâmetros: notoriedade midiática e resquícios radioficcionais. Os dois, de uma maneira ou de outra, fazem uma presença muito maior do que a porcentagem de horas dentro da programação regular semanal da totalidade do *dial*.

Na questão da notoriedade midiática, fica a impressão do rádio humorístico ser uma espécie de “categoria de base” midiática para o humor. Outros radiohumoristas, além dos do Pânico, trabalham em outras práticas midiáticas, tal como os astros do humor dos anos 1950 do rádio. O humor de rádio, em certo sentido, é um ponto nodal de uma das mais duradouras tradições transmidiáticas brasileiras.

Já sobre os resquícios radioficcionais presentes no diferendo humorístico, eles acabam nos levando a mais questionamentos do que respostas acerca do estado atual desse estatuto. Assim, o presente trabalho, no escopo de uma Gramática do Rádio, precisa analisá-lo, mesmo com sua presença incerta na atual cena radiofônica paulistana.

6.7 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo ficcional

Escrever, realizar e transmitir conteúdos ficcionais para o rádio sempre foi uma tradição dessa prática midiática. No entanto, no Brasil, um dos países de maior consumo de telenovelas e que consumia muitas radionovelas, tal gênero se torna apenas objeto de oficinas de ensino em cursos universitários. O que aconteceu com o *gênero do discurso* radiofônico ficcional? Qual é o seu estatuto hoje? Qual é a sua lógica ilocucionária? Como que podemos, através dela, ligar o hoje com o ontem?

Assim, essa seção do presente trabalho possui um caráter bastante especulativo. Há aqui um debate experimental acerca de um dos principais agonismos pragmáticos que podemos encontrar em nossa pesquisa. Afinal, se há elementos ficcionais em outros diferendos, porque o diferendo ficcional parece inativo no rádio atual na cena brasileira?

Bom, assim, as páginas seguintes tentarão acrescentar dados para um desenvolvimento desse debate. Debate esse que deve ser feito se quisermos tanto entender o que é o *gênero do discurso* radioficcional como analisar como ele poderia se reinserir no *dial* de tempos digitais.

6.7.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico ficcional

Tal como mencionamos anteriormente, a principal forma de aparecimento ficcional – e ainda de maneira híbrida – são nos *spots* humorísticos. O único programa

de diferendo radioficcional que encontramos foi o programa de 20 minutos chamado *Rádio Novela* da Rádio Boa Nova AM.

O *Rádio Novela* apresenta radionovelas espíritas, seguindo a tradição da prática da religião kardecista em gravar os romances espíritas em áudio para aumentar a sua acessibilidade. No começo de 2012, *Rádio Novela* apresentava os capítulos de *O Jardim dos Girassóis*, adaptação do livro espírita de Lygia Barbière Amaral.

O modelo adotado é o modelo tradicional de radiodrama, sem muitas inovações. Assim, podemos proceder para a análise ilocucionária do diferendo ficcional através das 12 dimensões da taxonomia de Searle.

6.7.2 A lógica da Radioficção

Muito mais do que um estudo histórico com citação aqui, é interessante para o trabalho entender aquilo que se mantém em uma radioficção, especialmente as radionovelas e as radioséries. Assim, antes de proceder para análise ilocucionária, vale a pena fazer algumas anotações estruturais sobre as produções que resultam desse diferendo.

Uma rádioficção pode ser posta em histórias únicas ou ser seriada, que é a fórmula mais comum. Enquanto a história total segue as regras da ficção, a sua adaptação em capítulos para rádio possui uma estrutura fixa. Ei-la: “(1) vinheta de abertura; (2) abertura padrão do programa; (3) recordação dos últimos capítulos; (4) 3 a 4 cenas; (5) comentários de encerramento; (6) vinheta de crédito; (7) fechamento padrão do programa; e (8) vinheta de encerramento” (DE FOSSARD, 2005, p. 175).

A vinheta de abertura e a vinheta de encerramento pode ser tanto da radionovela em si ou do “programa geral”. Já a abertura padrão e o fechamento padrão devem ser referentes à história que está sendo contada. Os outros quatro itens são a história em si, seguindo o velho modelo *serial* de ficção: recordação-ação-consequência-*cliffhanger* (que deixa um fio narrativo solto para o outro capítulo que o utilizará enquanto recordação), além dos créditos de produção.

Além disso, não é qualquer história que serve como radioficção e não basta apenas ler um livro diante de um microfone para transformá-lo em um radoromance. Há características próprias que uma boa radioficção deve seguir para cumprir a sua lógica ilocucionária e não ficar apenas enquanto mera leitura de grande escopo utilizando o aparato técnico da radiodifusão. São elas, focando no caso do radiodrama:

A estruturação de uma peça radiofônica demanda uma compreensão refinada do princípio de construir e desenvolver cenas. Cada cena deve ter uma introdução escrita seja pela palavra, efeito sonoro, atmosfera ou música. Ela deve ser movida pelo conflito entre duas forças de personagens com cada uma tendo um alvo e um objetivo. O alvo representa a aspiração do primeiro personagem para

si mesmo. Ela não precisa ser resolvida na cena individual se ela possui um arco de progressão que atinge o clímax da peça. O objetivo representa o destino do outro personagem pretendido pelo primeiro personagem. O outro personagem possui um alvo e objetivo que pode ser diametralmente oposto aos do primeiro personagem. Mas a chave para manter o *momentum* da direção da história na construção da peça é garantir que pelo menos um das forças de personagens consigam um alvo ou um objetivo. Cada cena tem um propósito específico para servir à direção geral da trama. Cenas bem construídas são marcadas no fim, ou mesmo durante o seu desenrolar temporal, por uma indicação para a próxima cena ou para a presença de um dos personagens da próxima cena. Eu uso o termo “força de personagem” porque uma força de personagem não precisa ser um ser humano. Personagens pode ser uma presença metafísica, uma dimensão antropomórfica ou um fluxo de simbolismo sonoro. Cada cena deixa com o ouvinte as questões ressoantes que se espera que as cenas futuras responderão (CROOK, 1999, p. 173).

Tendo isso em vista, podemos analisar as 12 dimensões ilocucionárias da radioficção. Dimensões essas que, mesmo não podendo ser observadas empiricamente, estão intactas enquanto protocolos de operação dos atos de fala que compõem uma ficção para rádio.

O *propósito ilocucionário* de qualquer radioficção é envolver o ouvinte em uma tessitura narrativa que se realiza na construção mental entre *som radiofônico* e audição humana. Não há imagens aqui a serem construídas, mas sim atos de falas que acionarão o desenrolar da trama para o público acompanhar “de ouvido”.

A *direção do ajuste* é das palavras para o mundo. Aliás, há quem diga que a interação entre linguagem e mundo que monta a nossa “realidade” é equivalente a uma ficção, ou seja, a um fabrico de uma tessitura narrativa no qual inserimos a nossa vida e nosso arredor. Assim, a ficção do rádio, por mais fantástica (ou absurda) que seja, sempre terá um quê de “realidade”.

A *condição de sinceridade* é passar a confiança, a do B (*believe*). Uma história precisa ser passível de se acreditar nela, mostrar coisas que estão no mundo, mesmo sem estar em fisicalidade. Acreditar em – ou, pelo menos, (re)presentar – unicórnios, por exemplo, é uma função geral da linguagem que está integralmente na ficção.

Já a *ênfase* é a própria articulação estrutural. Um *cliffhanger*, por exemplo, não pode ser construído sem toda uma ambientação sonora de dúvida, tensão e incompletude.

A *posicionalidade* é entre alguém que conta uma história e alguém que ouve. Alguém que a conhece e alguém que quer conhecê-la. Sem essa autoridade do saber narrativo, a radioemissão ficcional não serviria de nada. Aliás, o suspense proveniente de qualquer história – bem representado pela frase “Quero saber o que vai acontecer” – vêm dessa posicionalidade.

Já o *interesse* é em duplo sentido. O emissor quer ter sua história ouvida e o receptor quer ouvi-la. Não existe contar ou escutar desinteressado quando se trata de uma ficção.

O *contexto circundante* é mais marcado e é o que normalmente distingue uma ficção e um diferendo veritativo da realidade, tal como o jornalismo. Foi “fraudando” esse contexto, utilizando um uso híbrido da ação radiofônica, que Orson Welles transformou sua *Guerra dos Mundos* em pânico.

A *temporalidade* é dupla. Pode ser qualquer tempo quando pensamos na história a ser contada, mas só pode ser o tempo do agora quando pensamos na lógica da interação. O tempo narrativo em sua questão estética, em uma radioficção, sempre é o tempo de sua emissão, a breve fronteira do agora.

Para se ter uma radioficção, há a *necessidade* de contá-la. Em outro caso, sem o programa radiofônico em si, não haveria radioficção.

Aqui, a *institucionalização extralinguística* é a mesma institucionalização que qualquer ficção goza: a do narrador-locutor. Quando alguém está na posição de contar algo, ele é o narrador-locutor e, com isso, tem algo a falar. No entanto, tal como na literatura, o autor pode “brincar” com esse estatuto do narrador-locutor, tornando-o não-confiável, por exemplo. O autor de radioficção também pode ser uma instituição – ou mesmo uma companhia de radiodrama –, mas parece que, em muitos casos, ele passa de maneira transparente pela ação linguística

A *função verbal* não tem papel aqui. Não há necessidade de falar “ouça essa história” para a radioficção ter sua performatividade. No entanto, qualquer capacidade de *exordium* da narrativa não deve ter sua ilocucionariedade tão desacreditada assim. Muitas rádios ficções podem chamar atenção com apelos dessas maneiras.

O *estilo*, por fim, se resume ao elementos estruturais que descrevemos acima. É a essa estrutura básica, a essa fórmula, que o emissor poderá reordenar para criar um *estilo seu*.

Tendo compreendido as dimensões ilocucionárias da radioficção, podemos pensar agora como ela deve se encaixar em uma cena onde sua ausência se faz sentir.

6.7.3 Por um uso da ficção radiofônica

Em um mundo com cinema, televisão e Internet enquanto formas provedoras de ficções midiáticas, há a necessidade de existir uma ficção radiofônica? Ora, se há a necessidade de ainda existir literatura escrita (e seus livros), porque não podemos pensar na importância e no caráter único que há nas histórias sonoras da radioficção.

No entanto, especialmente no Brasil, a radioficção é alvo do didatismo radiofônico, de uma dimensão de brincadeira dentro de um curso de Comunicação

Social. Há apenas um “escreva a sua história e leia no microfone” tal como se fosse uma redação qualquer a ser lida “em voz alta”.

A mínima presença que temos hoje na cena radiofônica paulistana da radioficção é algo muito importante para identificarmos que o diferendo radioficcional não entrou em desuso. Essas histórias espíritas, vinculadas com o amplo escopo de uma religião, nos mostra que ainda há interesse em ouvir uma história bem contada.

O que aconteceu, nos parece, com a radioficção foi não só o baque com o fim da era dourada do rádio com a chegada da televisão. Uma boa parcela de culpa parece poder ser atribuída à dominante visão aparelhocentrista que se tem do rádio.

Ora, nessa ideologia que diz que para fazer rádio basta realizar algo através daquela aparelhagem que chamamos de rádio, não há um pensamento mais elaborado daquilo que escrevemos para o rádio. Não há uma ideia estética do rádio. Nela, linguagem é apenas o uso da linguagem natural.

Para se ter uma ficção de qualidade, o rádio precisa se compreender enquanto linguagem. Afinal, muito mais do que outras práticas midiáticas, ele precisa articular o rádio de maneira estética para poder contar a sua história. É uma história feita em uma progressão de ausências: não há imagens de muleta e não pode voltar um trecho para reanalísá-lo como em um livro.

A tarefa de realizar uma radioficção talvez seja o exercício estético ficcional dos mais difíceis. Não é a toa que escritores de teatro experimentais como Beckett e Pinter se interessavam pela linguagem do rádio e escreviam textos para rádio, explorando a sua potencialidade agonística como qualquer linguagem. Assim, a retomada do uso da ação linguística da radioficção passa pela compreensão, em nível acadêmico, escolar e profissional, que o rádio é uma linguagem. A partir daí, há a possibilidade de reacender a chama pela realização de radioficcões, a mesma chama que faz as pessoas contarem histórias através de outras práticas midiáticas.

6.8 Gênero do discurso radiofônico: o diferendo publicitário

Fonte de sustento das rádios AM e FM paulistanas e de todo Brasil, a Publicidade se dedica a realizar, mediante compra de horário comercial, propagandas radiofônicas para divulgar seus produtos. As formas que constituem essas produções publicitárias de rádio as fazem compor um *gênero do discurso* específico que chamaremos aqui de diferendo publicitário.

A publicidade pode estar a serviço de produtos comerciais, de programas da própria rádio, de informações governamentais, de ideias, ou mesmo, de ideologias políticas. Elas podem ser realizadas sob a forma de *spot*, de *jingle* e de *merchan*.

Dentro do mercado publicitário, o profissional de propaganda de rádio é

considerado extremamente criativo, pois não possui as muletas visuais a que os demais publicitários podem recorrer.

E, contudo, a publicidade no rádio sofre com o excesso de convenções. Os personagens são extremamente estereotipados. Nada menos que 70% dos anúncios [anglófonos] contêm informações sobre a disponibilidade dos produtos. Nada menos de 90% usam narração ou locução em *voice over*. Muitos empregam o “princípio da rosquinha”: música em cima e embaixo, com um buraco de locução no meio. E o pior: os mesmos anúncios vão ao ar por muito tempo, e com demasiada frequência (AITCHISON, 2009, p. 36).

É para entender tais situações que devemos prosseguir com a análise ilocucionária do *gênero do discurso* radiofônico da publicidade e sua tipologia. Só assim entenderemos aquele que, independentemente de ser AM ou FM, é o gênero mais ouvido do rádio paulistano.

6.8.1 Panorama paulistano dos usos do gênero radiofônico publicitário

A cidade de São Paulo é um dos maiores mercados publicitários midiáticos da América Latina e o rádio possui, de certa maneira, uma pequena parcela dele. Segundo dados da IAB Brasil (Interactive Advertising Bureau) divulgados em julho de 2011, o investimento publicitário do rádio se resumia a 4,17%, próximo da Internet (4,64%) e da TV Paga (3,86%), mas distante de Revista (7,5%), Jornal (12,36%) e TV Aberta (62,93%).

No entanto, podemos dizer que o investimento publicitário em rádio está estável desde os anos 1990 tal como nos informa a tabela a seguir:

Distribuição dos investimentos publicitários realizados em mídia de 1950 a 1990

Meio	1950	1960	1970	1980	1990
Jornal	38,0%	18,1%	21,0%	16,2%	25,6%
Rádio	26,0%	23,6%	13,2%	8,1%	4,8%
Televisão	0%	24,7%	39,6%	57,8%	57,3%
Revista	10,0%	27,1%	21,9%	14,0%	9,6%
Exterior	9,0%	6,4%	3,8%	3,3%	2,7%

Fonte: REIS, 2004, p. 11

Além disso, esse dado é condizente com a totalidade global que indica, segundo dados da ZenithOptimedia/The Economist em janeiro/2011, que o rádio possui por volta de 7% do mercado publicitário mundial. Assim, o rádio brasileiro teve um investimento

estimado de 1,1 bilhão de reais da publicidade em 2010, cuja maioria absoluta se concentrou no eixo Rio-São Paulo.

Já em termos de linguagem, a exposição às sentenças radiopublicitárias é frequente, seja na Rádio AM como na Rádio FM. Graças aos seus diversos meios de inserção nos programas, é um pouco difícil de quantificá-la, mas sua presença é indiscutível.

6.8.2 Publicidade e o Rádio

Nem sempre a publicidade foi um diferendo radiofônico na cena brasileira, com marcas ilocucionárias próprias e distintas o bastante para se configurar enquanto um *gênero do discurso*. Aliás, o começo do rádio no Brasil foi um começo sem publicidade:

Nos primeiros anos, a programação se destinava essencialmente às classes altas, as únicas que tinham acesso aos aparelhos de rádio, e não incluía a emissão de publicidade. A programação compreendia a apresentação de óperas, música clássica e concertos ao piano. As emissoras atuavam como entidades sem fins lucrativos, mantidas essencialmente pela contribuição econômica dos seus associados. Por isso, Murce afirma que o rádio estreou no Brasil como um meio sem programas, sem ouvintes e sem dinheiro.

Entretanto, gradualmente, as emissoras instituíram o “fundo de *broadcasting*”, uma espécie de patrocínio aos programas. A publicidade consistia exclusivamente na alusão ao nome das empresas que apoiavam as emissões e se realizava ao princípio e ao final das transmissões. Com efeito, o patrocínio é o primeiro formato de anúncio do qual se tem alguma referência documentada, o que constituiu uma questão-chave na história da publicidade radiofônica no Brasil (REIS, 2004, p. 3-4).

Assim, com apenas a menção de nomes ou com o batismo de programas com nomes de anunciantes e/ou produtos comerciais, a publicidade no rádio não se constitui um gênero distinto. Demorou quase uma década após a primeira emissão radiofônica brasileira para surgir a produção radiopublicitária que, de certa maneira, se mantém até hoje, a saber: “apresentação da mensagem de forma improvisada pelo condutor do programa, sem qualquer preparação técnica anterior, a leitura do texto dos anúncios publicados na imprensa, a leitura de textos especialmente preparados para o rádio, a emissão de anúncios durante o intervalo comercial e a emissão de anúncios musicais” (REIS, 2004, p. 4).

Com essa estruturação, já é possível demarcar um uso performativo publicitário da linguagem radiofônica. Com isso, podemos analisá-lo nas 12 dimensões ilocucionárias derivadas da taxonomia de Searle para compreender como podemos traçar os termos de um gênero radiopublicitário.

O *propósito ilocucionário* da radiopublicidade é divulgar produtos e ideias para persuadir os ouvintes a adquiri-los ou aderi-las. Com isso, o profissional de publicidade

utiliza todas as potencialidades do *som radiofônico* e da dimensão da audição humana para cumprir tal objetivo.

Já a *direção do ajuste* é fazer o mundo corresponder às palavras. Tal como o gênero musical, a radiopublicidade articula uma série de elementos sonoros (músicas, vozes, efeitos sonoros) para produzir sentimentos que visem a adesão a um determinado produto ou ideia.

A *condição de sinceridade* é provocar o W (*want*), o desejo através da performatividade. Essa condição só completa a noção psicológica de base que move o propósito ilocucionário e a direção do ajuste.

A *ênfase* está muito vinculada em qual faixa da programação a radiopublicidade está sendo veiculada. Uma publicidade em meio a um programa de esportes é muito distinta de uma publicidade em meio a um programa musical. Assim, a *ênfase* demanda ser o mais similar possível ao diferendo mais próximo, sendo essa característica mais acentuada em um *merchan* e mais atenuada em um *spot* que compõe um intervalo comercial.

Algo interessante de notar é que a *posicionalidade* da radiopublicidade, na maioria das vezes, não vêm dos profissionais da rádio que veicula o anúncio e nem dos profissionais da agência de publicidade, mas sim de quem pagou a feitura e a divulgação do anúncio, sendo o objeto do mesmo. Muitas vezes, a publicidade serve para melhorar essa posicionalidade da empresa divulgada em usos linguísticos futuros.

O *interesse*, por definição, é apenas do emissor da publicidade. No entanto, esse interesse simula que é apenas do interesse do receptor saber essas informações. Essa simulação de desinteresse do emissor publicitário é uma das atitudes mais frequentes da radiopublicidade fazendo que, atualmente, o anúncio seja chamado de *testemunhal*, tal como se o emissor “fizesse um favor em divulgar tal informação” para o receptor.

O *contexto circundante* usual é de afirmação, afinal não há propagandas dizendo “Não compre isso”, a não ser para um efeito de estranhamento visando a construção de ironias. No entanto, a publicidade no rádio também pode questionar, conscientizar e, até mesmo, debater quando o produto anunciado é uma ideia ou ideologia.

A *temporalidade* da publicidade também é do tempo presente, indicando levemente para um futuro próximo da adesão às ideias e produtos divulgados. Não possui, normalmente, reflexões acerca de um passado, exceto quando isso desemboca na relação presente-futuro próximo.

Já quanto a *necessidade*, o ato de fala publicitário é necessário. Só há divulgação, anúncio, quando se emite o enunciado. Muitas vezes, há criação de necessidades, especialmente nos casos do *merchan* quando um diferendo é quebrado para a inserção de uma radiopublicidade.

Como dissemos, a *institucionalização extralinguística* é essencial. Não se faz um anúncio, sem anunciante. Mesmo quando os anúncios são indiretos – hábito comum nas propagandas políticas, especialmente nos Estados Unidos – há um anunciante que banca o anúncio e um anunciante-objeto a ser divulgado.

Na radiopublicidade pode se dizer que a *função verbal*, sendo os verbos caracterizados como palavras de ordem. “Compre”, “Não perca”, “Aproveite” são apenas alguns dos exemplos mais ordinários.

Por fim, o *estilo* possui o mesmo mecanismo da ênfase. O estilo é determinado pelo diferendo no qual a radiopublicidade vai interferir. Afinal, não se deve colocar um locutor *speaker metralhadora*, tal como nos de jogos de futebol, em um programa radioficcional dramático. Isso só quebraria o clima de tensão, por exemplo.

6.8.3 Tipos de programas do gênero radiofônico publicitário

Após estudar o caráter performativo, ilocucionário, da radiopublicidade, vale a pena entender melhor suas divisões. O presente trabalho propõe uma dupla metodologia de divisão que pode se interpenetrar: divisão por formato e divisão por conteúdo.

Na divisão por formato, temos o *spot*, o *jingle* e o *merchan*. Aqui, há um pensamento estético acerca do ato de fala publicitário no rádio, abrangendo todas as formas possíveis de veiculação.

Já na divisão por conteúdo, temos a caracterização por objeto de anúncio. São eles: produtos comerciais, programas radiofônicos da própria rádio, informações governamentais, ideias e ideologias políticas. Ao contrário do formato, essa divisão atende um caráter do espaço-tempo atual, sendo até mesmo mais veiculado a questões de tempo de veiculação (i.e. espaço publicitário adquirido).

6.8.3.1 Spot publicitário

O *spot* publicitário são os anúncios que encontramos nos blocos comerciais. É um “texto publicitário para transmissão radiofônica. Dura 15, 30, 45 segundos ou acima de um minuto. Pode ter fundo musical ou efeitos sonoros, mas a força da mensagem está na palavra falada” (REIS, 2001, p. 4).

Enquanto formato mais complexo de anúncio publicitário do rádio, o *spot* trabalha na busca de cinco efeitos psicológicos no ouvinte:

- 1) Que as pessoas se lembrem do nome do anunciante
- 2) Que as pessoas ganhem uma noção da personalidade da marca
- 3) Que as pessoas decidam se elas se identificam ou não com a marca, e se a marca consegue ou não compreendê-las.
- 4) Que as pessoas fiquem com uma sensação do que inspira esse anunciante, do que realmente é importante para ele.

5) Que as pessoas gravem um pensamento chave, *se* (e apenas *se*) esse pensamento for o ponto “forte” do *spot* (AITCHISON, 2009, p. 104).

Para tal fim, o publicitário deve montar, tal como reza a cartilha das convenções, um anúncio simples, cativante e mobilizador. O interessante é que o simples, cativante e mobilizador é um estatuto de cunho cultural, fugindo dos próprios usos da língua. Um exemplo clássico é a diferença entre a publicidade americana e a publicidade britânica, ambas anglófonas.

Nos Estados Unidos, há “simples técnicas de vendas, honestas e sinceras, sem nenhum sotaque”. Já no Reino Unido, há comerciais “profundamente sociológicos, tentando desesperadamente ser engraçados, mas sem conseguir vender”. (AITCHISON, 2009, p. 298).

Um exemplo de comercial norte-americano, que soaria artificial para um ouvido britânico é o seguinte:

A: Ken, você deveria experimentar os Flocos Croc-Croc.

B: Mas, Don, não sei porque eu deveria experimentar os Flocos Croc-Croc.

A: Ora, Ken, você está brincando? Eles contêm 35% de dióxido de tetraciclene!

B: O quê? 35% de dióxido de tetraciclene? Fala sério, Don!

(AITCHISON, 2009, p. 297).

Aqui o produto é anunciado usando a forma do diálogo enquanto mera estrutura estética. Essa artificialidade norte-americana, que muitas vezes foi utilizada nos primeiros *spots* brasileiros, é um exemplo de sinceridade de aceitação que aquilo é um anúncio. Não há necessidade de construção de ilusões, apenas mostrar as vantagens do produto.

Já um exemplo britânico, feito para a revista *Marie Claire*, edição londrina, que se tornaria hipócrita aos ouvidos norte-americanos:

Mulher: Certo, vire bem o rosto para mim, deixe eu ver essas olheiras pretas...

[som de câmera clicando]

Mulher: Ótimo, ótimo... Ahn, agora afasta um pouquinho o lençol, certo? Mostre a celulite...

[som de câmera clicando]

Mulher: Ótimo, muito bom. Agora levante o queixo – não, os dois queixos.

[som de câmera clicando]

Locutora: Você deixaria a ex-amante do seu namorado tirar fotos reveladoras de você e publicá-las na *Marie Claire*. Pois foi o que fizeram quatro mulheres. Veja os resultados na edição deste mês, já nas bancas. Artigos que dão o que falar.

Mulher: Agora vou usar uma lente maior para caber todo o seu traseiro na foto, ok? (AITCHISON, 2009, p. 150).

As propagandas britânicas normalmente possuem sentimentos de subversão, de afronta, tudo para causar um efeito rebote no consumidor. Aqui no Brasil, apesar de alguns tipos, não é uma escolha muito usual para rádio, sendo mais utilizado para televisão onde algumas muletas visuais atenuam a agressividade do uso da linguagem.

No Brasil, além de um uso inspirado no modelo norte-americano, há também uma construção própria de anúncios voltados para temas socialmente relevantes. O texto desses *spots* possuem quatro movimentos: (1) constatação, onde se descreve alguma situação; (2) consequências, onde se descreve o desenrolar da situação, normalmente terrível; (3) desfecho motivador, onde há uma demanda por mudança; e (4) fechamento redundante, onde há o reforço do desfecho motivador.

Um exemplo simbólico: “No Brasil, o fim do verão é marcado por enchentes [*constatação*]. Com isso, diversas pessoas perdem toda uma vida de trabalho em suas casas levadas pelas enxurradas e desmoronamentos de terra [*consequências*]. Por isso, ajude. Doe alimentos e roupas para a instituição X [*desfecho motivador*]. Instituição X, fazendo um Brasil melhor [*fechamento redundante*]”.

Muitas vezes, há o reaproveitamento do áudio da televisão de um anúncio publicitário para a veiculação do rádio. Nem sempre isso funciona, ficando uma espécie de vazio, tal como nos programas televisivos transmitidos no rádio. Isso fica mais evidente em horários políticos obrigatórios de partidos pequenos onde a qualidade de produção de áudio é mais baixa e, com isso, o som ganha mais textura espacial de um estúdio ou paisagem acompanhada de imagem.

O *spot* radiopublicitário é, de certa maneira, um campo de usos culturais de persuasão através da linguagem radiofônica. Por causa dos múltiplos caminhos persuasivos, a maior parte das reflexões parece indicar mais dicas do que análises. No entanto, não devemos nunca perder de vista a sua dimensão de ação linguística. Nada surge da mente brilhante de meia dúzia de publicitários, mas sim através de um aproveitamento pragmático reconhecido enquanto eficiente.

6.8.3.2 Jingle publicitário

O *jingle* publicitário são aquelas canções sobre produtos que são mais uma marca do rádio do que de qualquer outro meio audiovisual. Podemos descrevê-lo como uma “mensagem publicitária em forma de música, geralmente simples e cativante, fácil de cantarolar e recordar, criada e composta para a propaganda de uma determinada marca, produto, serviço. Tem as mesmas durações do spot” (REIS, 2001, p. 4).

É, talvez, considerado o produto radiopublicitário brasileiro mais notório. Isso se dá pelo uso de cantores e compositores de sucesso na cena nacional. No começo do rádio e nos seus anos dourados, o rol possui nomes como Heitor Villa Lobos, Noel

Rosa, Ary Barroso, Pixinguinha, Braguinha, Silvío Caldas, Carmem Silva etc.. Atualmente, muitos do que estão nos *hits* dos programas radiofônicos musicais, também emprestam sua voz e letra para os anunciantes.

Há uma divisão entre jingles entre jingle clássico e jingle-conceito (AITCHINSON, 2009, p. 92). O primeiro é um texto convincente musicado, tal como “Para você ficar legal, o melhor é Melhoral”. É um slogan que, pelo caminho da música, se torna um mecanismo repetitivo e de alta absorção de memória.

Já o jingle-conceito é como uma música, onde há uma estética musical e o produto se torna uma canção *pop*. Um clássico do rádio paulistano de quase 30 anos e ainda em uso é o da Mack Color, criado pelo próprio dono da fábrica:

*O que é, o que é?
Mack Color
Etiquetas adesivas
Que colam e não descolam
Etiqueta tem nome
Mack Color
Etiquetas e rótulos adesivos*

*Quem sabe onde tem
Mack Color no sorvete no xampu
Na bola e no chocolate
A etiqueta que cola
Até no tubo de cola
Até no vidro do carro
E na parede da escola*

*O que é, o que é?
Mack Color*

Aliás, a tradição radiopublicitária, muito mais do que veicular *spots*, reside na criação de bons *jingles*, muitos deles veiculados também na televisão. Enquanto o *slogan* se torna uma fórmula pronta, o jingle-conceito muda ao sabor dos *hits* do momento.

6.8.3.3 O *merchan* radiofônico

O *merchan* publicitário, corruptela de *merchandising*, é o nome atual para aquilo que era denominado *texto-foguete*. É uma interrupção da fala usual de um gênero radiofônico para a inserção de uma mensagem publicitária. É mais notório o seu uso em transmissões esportivas, mas a sua presença em programas jornalísticos e de variedades – ou seja, em qualquer programa onde há um comunicador forte e que a palavra seja a principal matriz da mensagem – cada vez se torna mais frequente.

Sua elaboração é tão simples que pode ser explicada empiricamente: “Agora,

vamos mostrar a principal defesa da partida porque o goleiro-muralha é que nem Castrol Magnatec”, “Em um oferecimento de Lojas Cem, preços baixos e bom atendimento têm”, entre outros.

Tal como o *jingle*, o *merchan* é uma herança do rádio para a televisão que, mesmo estando esquecido ao longo de algumas décadas, se tornou mais evidente nesse século XXI. Aqui não há muita elaboração, apenas a construção do *slogan* ou o ato de enunciar o nome do anunciante.

No entanto, sua repetição o faz aderir às sentenças dos demais gêneros do discurso, tornando o diferendo publicitário quase um parasitário. Basta notar como quando queremos imitar uma locução radiofônica de futebol, tal como citamos anteriormente a de Marcelo Adnet, o *merchan* do anunciante é presença obrigatória. Com isso, a produção publicitária se torna mais transparente, mas isso só reforça seu ato ilocucionário. Afinal, se nos identificamos com determinado produto através de sua redundância e mistura com enunciados radiofônicos de nossa predileção, o anunciante só tem motivos para sair beneficiado com essa adesão.

6.8.3.4 Radiopublicidade e os produtos comerciais

Os produtos comerciais são os objetos mais comuns da radiopublicidade. Todo e qualquer tipo de produto é anunciado no rádio. A única diferença é um mecanismo de público-alvo: em rádios populares, produtos populares; em programas esportivos, produtos vinculados com o imaginário desse esporte.

O interessante é que o início da publicidade e da propaganda foi com ideologias políticas e não produtos comerciais. A publicidade comercial surge com força no pós-Segunda Guerra Mundial com o surgimento das *massas econômicas* e sua exposição à persuasão das elites financeiras. Em um trecho sobre o trabalho de Gallup & Rae e do próprio Instituto Gallup, Reiwald (1949, p. 198) conclui que “na América, o exemplo do capitão de indústria, do chefe de um truste, do magnata das finanças, exerce uma influência decisiva sobre o ‘clima’ social. Citando um exemplo característico, sabemos da incapacidade deles a isso, já que as massas trabalhadoras americanas demoraram para montar uma organização de luta”.

Assim, não demorou muito para se perceber que as elites financeiras entravam em contato com uma massa econômica muito mais ampla: não era apenas formada pelos seus funcionários, mas também pelos seus consumidores. Aqui, a propaganda, ao se tornar comercial, ganha um novo nome: *publicidade*.

Curiosamente, um dos pais desse novo movimento era sobrinho de Sigmund Freud: Edward Bernays, o “Pai do *Spin*”. Os chamados *Spin* ou *Spin Doctors* são propagandistas de diversas formações que buscam, com um aporte científico, criar

publicidades que moldariam a opinião pública a favor da venda dos produtos anunciados. Seu livro *Propaganda*, de 1928, é chamado de “primeiro manual de manipulação de massa da publicidade”, mas não consegue ser mais famoso do que a própria figura de Bernays. A perspectiva que Bernays tinha do futuro da publicidade era clara. Para ele, “propaganda nunca morrerá. Homens inteligentes precisam perceber que propaganda é o instrumento moderno pelo qual eles podem lutar por fins produtivos e ajudar a trazer ordem ao caos” (BERNAYS, 2005, p. 168).

Essa ordem ao caos que Bernays propõe também é clara e naturalizada em um ambiente democrático. Na sua linha de raciocínio, “a consciente e inteligente manipulação dos hábitos organizados das opiniões das massas é um importante elemento na sociedade democrática. Aqueles que manipulam esse mecanismo não-visto da sociedade constituem um governo invisível que é o verdadeiro poder de nosso país” (BERNAYS, 2005, p. 37).

Edward Bernays acreditava que, ao escrever tanto *Propaganda* quanto o seu livro anterior, *Crystallizing Public Opinion*, estava mostrando os mecanismos aos quais os homens inteligentes podiam recorrer para atingir os seus fins. No entanto, ao se elevar de mera prática a principal forma de expressão social, a Comunicação Social – já chamada Comunicação de Massa [*Mass Communication*] – começa a rivalizar com aquele que dominava anteriormente o campo da expressão social: a Arte, mais precisamente aquilo que chamamos de *Alta Cultura* [*High Culture*]. Eis aqui o que alguns chamam de *massificação comercial*.

Essa *massificação comercial* funciona claramente na ideia de público-modelo. É isso que faz, em qualquer campo, a distinção entre uma mídia de elite e uma mídia popular. Na mídia popular, os produtos e as promoções são com foco nas pessoas das classes C e D, tal como bem marcam as pesquisas demográficas. Na de elite, para as classes A e B. É por isso que jornais do mesmo grupo dão brindes diferentes: a *Folha de S. Paulo* faz promoção com filmes do cinema europeu e o *Agora São Paulo* com jogo de panela. E no rádio isso não é diferente. Basta ouvir as promoções de cada emissora.

6.8.3.5 Radiopublicidade e as informações governamentais

Além de produtos comerciais, o *spots* radiopublicitários podem divulgar informações governamentais. Aliás, para muitos, a *Voz do Brasil* estaria mais nessa categoria do que a de radiojornalismo. Essa visão depreciativa é ainda resquício das formas de propaganda governamental mais comuns durante os tempos de Segunda Guerra, onde o rádio era o “motor massificador”.

Aqui, o funcionamento é igual ao dos produtos comerciais, com os governos pagando pelos horários. A única publicidade que não é paga são os pronunciamentos,

veiculados por rede obrigatória de rádio e televisão.

Devemos distinguir entre informações governamentais e ideologias políticas. As primeiras são quase uma visão comercial do poder público, já as segundas possuem uma tradição maior na radiopropaganda, fato esse que será melhor debatido adiante.

6.8.3.6 Radiopublicidade e os programas radiofônicos

As empresas radiofônicas também podem utilizar os seus horários comerciais para divulgar as produções de sua própria grade de programação. Utilizando técnicas publicitárias e, normalmente, a *voz padrão* da emissora (aquela que grava todas as vinhetas e mensagens editoriais), esses anúncios possuem tanto a função de destacar algum programa como, também, ocupar um horário comercial disponível.

Muitas vezes, esses anúncios são híbridos: servem para fazer publicidade tanto do programa radiofônico quanto de seus patrocinadores. Um exemplo disso são as chamadas das transmissões futuras de jogos de futebol quando o anúncio da agenda vêm acompanhando dos slogans dos anunciantes da jornada esportiva.

6.8.3.7 Radiopublicidade e a veiculação de ideias

Não é só de produtos que vive a radiopublicidade: há também a veiculação de anúncios de ideias. É nesse campo que agem os anúncios de ONGs e outras formas de ativismo social no rádio.

É a maneira, bem à moda do século XXI, de veicular formas de ativismo – doação de roupas (e outros tipos de mantimentos), ações civis, campanhas –, mas sem vinculá-las a um tipo de ideologia política explícita que, no Brasil, significa a ligação com partidos políticos.

São resquícios do importante papel político que o rádio teve entre 1930 e 1960 ao redor do mundo. É o uso de seu papel de mobilização para as novas lutas sociais, que misturam assistencialismo com protestos por direitos sociais de terceira ordem.

No entanto, não devemos esquecer esse passado do Rádio enquanto fator de mobilização ideológica política. Se as ideias de hoje são outras, a potencialidade é a mesma de antes.

6.8.3.8 Radiopublicidade e as ideologias políticas

Atualmente, a radiopublicidade se alia às ideologias políticas nos horários eleitorais obrigatórios que as rádios são obrigadas a transmitir pela legislação brasileira. Há dois tipos: a publicidade pontual em anos não-eleitorais e o período regular de propaganda diária em anos eleitorais.

As primeiras, normalmente, são *spots* de 10 minutos feitos de maneira

autônoma. Aqui, de certa maneira, não há muita diferença entre a venda de um produto e a “venda” de uma ideologia representada por um partido.

Já nos horários políticos em eleições há a construção de programas diários. Normalmente, especialmente nos candidatos majoritários, esses programas ganham a cara de programas de variedades, “disfarçando” a ação linguística radiopublicitária. Grandes exemplos foram as “rádios” de Lula e Dilma nas eleições presidenciais de 2002, 2006 e 2010 e a “rádio” Kassab e Haddad nas eleições municipais de São Paulo em 2008 e em 2012.

No entanto, o rádio teve papéis importantes na divulgação de ideologias políticas no passado. Hitler, Mussolini, Franklin Roosevelt, Churchill, De Gaulle, Vargas, Perón e outras figuras do amplo cenário da Segunda Guerra Mundial são conhecidos como hábeis oradores radiofônicos e do mecanismo radiopropagandístico.

Na Guerra Fria, Estados Unidos e União Soviética montavam rádios de propaganda. As *Radio Liberty* e *Radio Free Europe* são os maiores exemplos, funcionando com o aparato da CIA. Nessa época, a rádio mais famosa em solo latino-americano foi a *Radio Rebelde*, bastião da Revolução Cubana.

Normalmente, Che Guevara é considerado o pai da *Rádio Rebelde*. Em seu grande estudo sobre rádios livres, Arlindo Machado, Caio Magri e Marcelo Mazagão escreveram que foi Che que teve a idéia de fazer a *Rádio Rebelde*. E eles ainda fazem referência a uma forte definição de Che acerca da função do rádio:

A importância do rádio é capital. Num momento em que todos os habitantes de uma região ou de um país ardem na febre de combater, a força da palavra aumenta essa febre e se coloca a cada um dos combatentes. Ela explica, ensina, excita, determina entre amigos e inimigos as futuras posições. Mas o rádio deve obedecer ao princípio fundamental da propaganda popular que é a verdade. Uma pequena verdade, mesmo quanto tem pouco efeito, é preferível a uma grande mentira vestida de gala (GUEVARA *apud* MACHADO, MAGRI & MAZAGÃO, 1987, p. 96).

Jorge Castañeda, apesar de pouco citar a *Rádio Rebelde* em sua famosa biografia de Che Guevara, também afirma que a rádio fora idéia de Che, com um porém, ela fora criada “em seu tempo livre” (CASTAÑEDA, 1997, p. 112). Emir Sader, por sua vez, não identifica de quem foi a idéia, mas reconhece que

quando Che partiu, dia 31 de agosto [1958], deixara atrás de si outra grande contribuição à luta dos revolucionários: a rádio Rebelde, que começou a funcionar nos territórios ocupados por Guevara, preocupado com a tarefa de propaganda das idéias do Exército Rebelde. O aumento de potência dessa rádio possibilitava agora ser escutada em todo o país, especialmente nas duas programações noturnas (SADER, 1985, p. 39).

Mas o principal motivo de se realizar a *Radio Rebelde* e o jornal *Cubano Libre* era que “a verdade permanecia encoberta. Ampla divulgação, no entanto, tinham as mentiras forjadas no serviço de imprensa e rádio do Estado-Maior de Columbia. O capitão Boix Comas, o locutor Otto Meruelo e outros Goebels do regime imaginavam vitórias. Falavam em grandes baixas por parte dos guerrilheiros” (GIMENEZ, 1959, p. 179). Então, a *Radio Rebelde* precisava fazer mais do que contra-propaganda, tinha que fazer contra-jornalismo.

Isso entra em consonância com a afirmação de Claude Collin acerca do papel do rádio em um processo revolucionário: “A rádio de um movimento de libertação tem realmente como papel primordial elaborar contrainformação eficaz, desmontar as mentiras das rádios oficiais (sejam elas da classe no poder ou da potência imperialista) e fornecer os dados verdadeiros sobre a situação militar, denunciando os assassinatos cometidos pelas forças da repressão” (COLLIN *apud* MACHADO, MAGRI & MAZAGÃO, 1987, p. 97).

Tal como Machado, Magri e Mazagão nos apresentam, o principal gênero utilizado pela *Radio Rebelde* em sua campanha de contra-jornalismo é apresentar e, até mesmo, apenas transcrever o discurso do guerrilheiro. Mas por que se utilizar desse gênero e não de um outro mais tradicional como as notícias em pirâmide invertida ou manchetadas?

Em seu livro, *Guerra de Guerrillas*, Che afirma que “em rádio se deve noticiar sobre tudo, notícias quentes, de combates, encontros de todo tipo, assassinatos pela repressão e, além disso, orientações doutrinárias, ensino prático à população civil e, de vez em quando, discursos dos chefes da Revolução” (CHE GUEVARA, 1968, p.162-3).

Tais discursos não são mera espetacularização ou promoção da figura dos chefes da Revolução. No Guevarismo, “o guerrilheiro, como reformador social, não só deve constituir-se em um exemplo quanto sua vida, além de que também deve orientar os problemas ideológicos com o que sabe e com o que pretende fazer em determinado momento e, além disso, com o que aprendeu no decorrer dos meses e anos” (CHE GUEVARA, 1968, p. 81).

Assim temos algo que chamaríamos de radiopublicidade aos olhos atuais – afinal, para muitos, até mesmo *A Voz do Brasil* é radiopublicidade – mas que, em seu tempo, era considerado “contra-jornalismo”, gênero máximo de um ativismo das “rádios livres”. Essa possibilidade de realização de rearticulação de diferendos pelo diferendo radiopublicitário/radiopropagandístico é algo que devemos ficar atentos sempre nos estudos sobre rádio. Talvez não haja uma linguagem midiática tão aberta para uma “transparência” da ação linguística da publicidade do que a linguagem radiofônica.

6.8.4 Rádio, Publicidade e seu futuro linguístico

Muito se debate acerca do futuro publicitário no rádio em termos financeiros, ou seja, no sentido de quanto será investido no rádio diante do surgimento das novas mídias dos tempos digitais. No entanto, deveríamos perguntar qual será o futuro linguístico do diferendo radiopublicitário.

Um diferendo que possui tamanha capacidade de adequação de seu caráter ilocucionário em diferentes formatos consegue, com grande habilidade, equacionar diversos tipos de anunciantes. O rádio pode suportar anunciantes globais e locais (i.e. de um bairro), ricos e pobres, de amplo destaque e de mínima importância, tratando todos de maneira igual.

Ora, isso não é tão fácil com os outros diferendos. Será que de músicas ruins e impopulares vive um programa musical? Será que de poucas e mal-feitas notícias vive um radiojornal? Há espaço para um comunicador gago em um programa de variedades? A resposta para essas perguntas, dentro do escopo analítico do presente trabalho, é não.

Já na radiopublicidade, uma marca global (Coca-Cola, por exemplo) e uma marca extremamente específica e local (Mack Color, como citamos) podem estar nos corações, mentes e ouvidos do público. Assim, a multinacional e a Quitanda do Zé podem anunciar em rádio e se servir dessa ação linguística que é a publicidade radiofônica.

Talvez seja por esses casos – e por outros apresentados ao longo das páginas anteriores – que o rádio seja considerado a prática midiática de maior potencialidade democrática. Democracia essa que, com certeza, reside em sua própria ação linguística que trata, com equanimidade, todos os conflitos que compõem uma linguagem radiofônica.

6.9 Pragmática radiofônica e a Gramática do Rádio

Com o estudo pragmático desses sete gêneros radiofônicos enquanto diferendos da linguagem do rádio, completamos a nossa tarefa de uma Gramática do Rádio. Tal como foi visto, o aparelhocentrismo não consegue dar conta de todas as questões levantadas até aqui, dignas do tratamento do rádio enquanto linguagem.

Vimos aqui partes da Ampla Pragmática do Rádio e da Restrita Pragmática do Rádio e, com isso, acreditamos que foi possível demarcar bem as lógicas ilocucionárias que movimentam o diferendo. Assim, dentro de uma Gramática do Rádio, temos tanto os modos configuracionais (*parergon*, os jogos de linguagem, sua análise pelo jogo lógico) como os usos (*ergon*, os diferendos, a análise pragmática pela performatividade/lógica ilocucionária) de uma linguagem radiofônica.

Entramos, então, em um caminho de conclusão e de reflexão acerca do que é o

rádio, de como ele se distingue dos demais sons do mundo e como as pessoas usam essa linguagem dentro da prática midiática. E com isso podemos, em uma definição resumida, dar uma resposta.

Rádio é uma linguagem que permite a articulação de um som próprio, denominado *som radiofônico*, com a audição humana e que, com isso, se configura apto para um uso midiático (i.e. de Comunicação Social), visando a legitimação da fala e da escuta enquanto meios autônomos – dotados de técnica maquínica e configuração linguística própria – de comunicação em escala social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: Rádio e a *Familienähnlichkeit* Midiática

I) À guisa de retomada: o caminho da Gramática do Rádio

O presente trabalho possui uma questão central: como o rádio se distingue dos demais sons do mundo. E, com isso, ele versa sobre a grande questão do que seria o rádio, normalmente configurado sob a forma “O que é o Rádio?”. A hipótese aqui defendida é que o rádio, em sua definição, é uma linguagem e não um aparelho.

Ora, verificando a fala radiofônica em ausência – ou seja, a imitação do “som do rádio” –, podemos observar a autonomia da linguagem radiofônica em relação ao aparelho que, no limite, é o que proporciona o seu status de linguagem. O que move a prática radiofônica não são mecanismos de transmissão e recepção mecânicos, mas sim seu caráter de linguagem, suas possibilidades de recorte do mundo proporcionadas pela concatenação e pela especificação.

Claramente, a linguagem radiofônica permite um recorte do mundo até porque, dada sua capacidade linguística, ela é recorte em duas maneiras: (1) ela proporciona uma ordem das coisas; e (2) ela mesma é recortada do mundo, ou seja, dos demais sons. Essas duas maneiras são as duas faces de um mesmo recorte, sendo indissociáveis. Suas condições de existência e de (re)apresentação consistem nesse mecanismo linguístico.

Tal consideração pontua a posição deste trabalho dentro da Filosofia Analítica da Linguagem, mais especificamente no pensamento wittgensteiniano e sua concepção da natureza da linguagem enquanto (re)apresentação. Eis aqui a ordem do gramático, da lógica dos jogos de linguagem aos quais somos submetidos.

Assim, é errôneo achar que, por exemplo, a imaginação delimita as fronteiras do sentido, podendo até expandi-lo. Na realidade, a imaginabilidade está entre os critérios lógicos já postos. Tal “gramática não é um ‘grande espelho’. Ela não *reflete* a essência das coisas. Ao contrário, ela é autônoma. Ela *determina* a essência das coisas” (BAKER & HACKER, 2005b, p. 19).

Mas não podemos acreditar, tal como bem nos coloca o §398 das *Investigações Filosóficas*, que essa gramática é apenas mais uma forma de *Vorstellungswelt* [mundo de representações].

O que há de importante para se notar aqui é que estamos postos na linguagem, imersos em seus jogos e que tudo, na verdade, é (re)apresentação não só por sua falta de autonomia, mas porque tudo são *utterances* da lógica do mundo. Não somos donos do quarto visual, nem do *Vorstellungswelt*, somos parte dele. E isso não é diferente com o rádio.

Assim, a postura do presente trabalho é tratar o rádio enquanto um jogo de linguagem, sendo possível traçar uma gramática. É através dessa Gramática do Rádio que podemos caracterizar o rádio enquanto uma linguagem. Essa Gramática, baseada no

conceito de Wittgenstein, é composta por uma dimensão de escritura – para usar o termo desconstrucionista – que a faz agregar dois dos três setores linguísticos do rádio, representados pelo quadro esquemático a seguir:

<i>parergon</i>	<i>ergon</i>	múltiplos
<ul style="list-style-type: none"> • Jogos de linguagem • Regras lógicas • Normas linguísticas • O rádio (o que os une) 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferendo • Atos de fala, apostas linguísticas • Estratégias performativas • O modelo de programa de rádio (o que os distingue) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reprodutibilidade técnica • Materialidade sonora • Fenômeno • O programa de rádio em si (o que se manifesta)
Gramática da linguagem radiofônica (ou Gramática do rádio)		

Aqui, há um uso proeminente dos termos *parergon* e *ergon*, retirados da Paraestética derridariana. Ora, assim, é a escritura, esse B' da linguagem radiofônica, que proporciona o recorte. Ela é a instância definidora da prática midiática radiofônica e de sua instância linguística.

Esse B' da linguagem radiofônica, seguindo o arcabouço teórico de Jacques Derrida, reside naquilo que é denominado enquanto *parergon*. O conceito de *parergon* ganha destaque na Estética com a *Crítica do Juízo*. Kant (2005, p. 45) constata que os ornamentos (*parerga*), tal como as molduras de uma pintura, apesar de não fazerem parte da representação artística e, até mesmo, prejudicarem o belo genuíno, são essenciais para uma ampliação e um reconhecimento do gosto estético.

Essa consideração de Kant – que poderia, até mesmo, passar despercebida – é retomada por Jacques Derrida em seus estudos de Estética. Neles, Derrida indica que o *parergon* de uma obra de arte indica uma necessidade, uma falta, que essa possui em seu processo representacional. O que constitui os *parerga*, no raciocínio de Derrida (1987, p. 59-60) “não é apenas a sua exterioridade enquanto um acréscimo, mas sim a ligação interna estrutural que os fixam na falta interior da obra (*ergon*). E essa falta é constitutiva da própria unidade do *ergon*. Sem essa falta, o *ergon* não precisaria de *parergon*. A falta do *ergon* é a falta de um *paregon*”.

Dessa forma, esses ornamentos – tal como a moldura para uma pintura ou uma coluna para um busto – é o que fazem a obra de arte ser reconhecida enquanto tal. É a última fronteira entre o que é e o que não é. Dessa forma, pensando no amplo escopo teórico de Derrida, vemos o quanto o *parergon* está relacionado com a escritura e com o projeto de desconstrução de antagonismos binários.

Derrida também acredita em um trabalho, ao menos especulativo, em cima do *parergon*. Especulativo porque podemos vê-lo, conceituá-lo, no entanto, ele é

indissociável do *ergon*. Isso é exemplificado por Derrida (1981) através de um texto de Mallarmé intitulado *Mimique* onde a própria imitação do nada é imitação, mesmo se caracterizarmos que para haver imitação é necessário imitar algo.

Essa referência sem referente é o puro trabalho na moldura, a possibilidade aberta pelo *parergon* que traz para a arte a mesma possibilidade que a *archi-escritura* para a linguagem. “Em um espaço constantemente diferido há uma escritura que funda a fala e a escrita. Fala e escrita, então, supõe uma *archi-escritura* como condição de possibilidade de toda a linguagem” (FERRO, 1992, p. 102). Se a *archi-escritura* é a possibilidade de toda a linguagem, o *parergon* é a possibilidade da linguagem de uma prática estética.

Mas o que compõe o *parergon* e o *ergon* de uma linguagem, no nosso caso, da linguagem radiofônica?

Ora, a análise do *parergon* apenas pela letra de Derrida é insuficiente para analisar o nosso trabalho dentro de uma postura derivada da Filosofia Analítica da Linguagem. O que temos, com Derrida, pode ser resumido nos seguintes termos:

- O *parergon* é um lugar de (re)apresentação, ou seja, é através dele que reconhecemos uma prática enquanto tal. Essa (re)apresentação opera através de um recorte, uma distinção entre a obra de arte e as demais coisas do mundo;
- O *parergon* é uma “função da função”. A definição da obra de arte proporcionada pelo *parergon* não é a demonstração de uma origem (tal como demonstra a tradição representada por Heidegger) ou de uma estrutura. Ela está encerrada em uma função. O *parergon* nada mais é que uma função que define essa função;
- O *parergon* possibilita um trabalho na moldura. Usando a reflexão de Mallarmé, Derrida demonstrou acerca das possibilidades de imitação. Imitação e definição de uma obra de arte estão intimamente ligadas;
- O *parergon* indica uma lógica que o relaciona com o *ergon*. Derrida chama essa situação de uma “violência do emoldurar”.

Ao analisar a questão da Estética da filosofia desde Hegel até os Antiessencialistas, os teóricos analíticos da arte, encontramos mais nove pontos interessantes:

- A ideia hegeliana de um jogo formal, raiz de entendimento da obra de arte;

- A presença de um agonismo da linguagem, uma contenda na definição da obra de arte tal como demonstram Schopenhauer e Nietzsche;
- A importância da combinatória, descrita por Deleuze, para a definição dos jogos que recortam a (re)apresentação. A influência da ideia leibniziana de um xadrez no cerne de qualquer representação;
- A investigação deleuziana da linguagem através de regras de um jogo de significações e sentidos;
- A questão de uma ausência de criação na arte. Campo artístico como campo de potencialidades e combinações tal como demonstra o debate Kandinsky/Duchamp;
- A definição do que é arte ou não através da questão de uma Álgebra de função tal como mostra Duchamp na questão do *readymade*;
- A ausência de essência no recorte da arte diante das coisas do mundo tal como descrevem os antiessencialistas;
- A analogia entre arte e jogos na questão de suas regras. Essa analogia feita pelos antiessencialistas, baseados na reflexão feita pelas *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein;
- Por último, a definição das regras do que é ou não uma arte, através do conceito wittgensteiniano de seu ar familiar [*Familienähnlichkeit*], tal como pregam os antiessencialistas;

Essas nove considerações somadas com as quatro derridarianas, atualizam o conceito de *parergon* na medida que dão para essa condição de recorte um caráter linguístico. Ou seja, não só ele poderá servir para questões de práticas de linguagem, mas no próprio conceito reside um mecanismo com tais propriedades.

Além disso, verificamos, através do estudo dos grandes trabalhos anteriores em Estética Radiofônica, que há uma necessidade: se queremos buscar a autonomia do rádio enquanto linguagem, buscar a sua definição, aquilo que o distingue dos demais sons do mundo, precisamos sair da Estética. Há necessidade de ver o propósito radiofônico enquanto *necessidade lógica*. Assim precisamos sair da Estética do Rádio para partir para algo que condiz com aquilo que vimos com os Antiessencialistas, bem como com o arcabouço teórico da Filosofia Analítica da Linguagem aqui proposto. Há a necessidade de se ver o Rádio – seja nos posicionamentos informacionais, seja na questão sensória” ou mesmo em seu caráter mais “artístico” –, diante do escopo de uma Analítica do Rádio.

Vemos assim que o *parergon*, na realidade, é o local de um recorte lógico, que pode ser visto através de mecanismos próprios da linguagem tal como a combinatória.

Aliás, na verdade, acabamos por ver que o *parergon*, pode ser visto enquanto *locus* do jogo de linguagem. É através de um jogo de linguagem que opera a definição de uma determinada prática.

Ou seja, a análise do *parergon* do rádio é uma análise do jogo de linguagem do rádio. O que faz o rádio se recortar dos demais sons do mundo é o seu jogo de linguagem, o engendramento de regras que se relacionam entre si através de similaridades.

Já o *ergon*, na dimensão teórica posta pelo presente trabalho, se vincula com a ideia do diferendo. Ora, o *ergon*, como vimos anteriormente, não pode ser considerado enquanto a obra em si, mas sim um modelo de obra.

Esse modelo de obra é definido pelo diferendo, conceito lyotardiano, definido enquanto uma estratégia de jogar o jogo de linguagem. Para Lyotard, em sua obra *Le Différend*, o que seria a *aposta*, o *lance* do diferendo?

Nessa visão, os atores de uma prática artística e/ou midiática (ou qualquer outra atividade (re)presentacional) não fazem as regras dos jogos, apenas podem atuar nelas. E tal atuação é jogando sob a forma de apostas, tal como em um jogo de cartas onde jogar e apostar estão interconectados. “Quando Cézanne usa seu pincel, o que está em aposta na pintura é posto em questão; quando Schönberg senta em seu piano, é o que está em aposta na música; quando Joyce pega sua caneta, é o que está em aposta na literatura” (LD, §192). Dessa forma, mesmo os movimentos mais radicais nos campos artísticos são estratégias de jogar dentro deles. Não há criação, apenas disputa sem consenso, fruto do agonismo da linguagem.

O que são formados aqui são o que Lyotard chama de *gêneros do discurso*, tal como pode ser visto na citação do §188 de *Le Différend*⁸⁴. Cada escola de estilo é um *gênero do discurso*, uma estratégia de se tentar jogar bem o jogo de linguagem. Há o jogar bem e há o jogar mal, tal como bem notado na visão lyotardiana da letra wittgensteiniana:

As regras de formação e conexão que determinam o regime de um enunciado precisam ser distinguidos, tal como estamos fazendo, dos modos de conexão que emergem dos gêneros do discurso. Tal como Wittgenstein observa, o conjunto de regras constituindo um jogo de tênis ou de xadrez é uma coisa, o conjunto de recomendações de uma estratégia para vencer é outra coisa. Ignorando o último, você pode jogar “mal”. Mas é ok jogar “mal”: “Eu sei, eu estou jogando mal e não quero jogar melhor”. Nesse caso, tudo que o meu interlocutor pode dizer é “Ah, está tudo bem” ([Retirado de] Wittgenstein

⁸⁴ “Você não brinca com a linguagem. E nesse sentido não há jogos de linguagem. Há apostas amarradas a gêneros do discurso. Quando essas apostas são alcançadas, nós falamos em sucesso. Há conflito, então. O conflito, no entanto, não é entre humanos ou entre qualquer entidade; na verdade, ele resulta de enunciados [*phrases*]. (...). Não importa qual é o regime, todo enunciado é, em princípio, o que está apostado em um diferendo entre gêneros do discurso” (LD, § 188).

[*Aulas de Ética*] 1929-1930). Sem mencionar que jogar “mal” pode ser uma boa estratégia, uma sem antecedentes, que no prosseguimento poderá ser dita enquanto “bem jogada!”. Gêneros do discurso são estratégias – de ninguém (LD, § 185).

Assim, o rádio possui um jogo de linguagem, mas o fazer do rádio é um diferendo. Já os programas de rádio em si são apenas múltiplos. Esses múltiplos, meros objetos, são os produtos da gramática do rádio, que por sua vez, é o amplo escopo interacional entre jogos de linguagem e diferendos, entre regras e maneiras de jogar (de apostar, de fazer seu lance).

Recapitulando, para mostrarmos o rádio enquanto linguagem, precisamos construir sua Gramática, que é composta pela análise do *parergon* e do *ergon*. Ora, nosso caminho de reflexão nos levou a constatar que a análise do *parergon* do rádio é a análise do jogo de linguagem radiofônico e a análise do *ergon* do rádio é a análise dos diferendos, dos gêneros do discurso radiofônicos. Mas, como devemos analisar jogos de linguagem e diferendos?

Para analisar o jogo de linguagem, o presente trabalho desenvolveu uma metodologia denominada *jogo lógico* que utiliza o arcabouço da Teoria dos Jogos, da Filosofia Analítica da Linguagem e da Lógica Algébrica. Sua estrutura básica é composta por: protocolo de linguagem, jogadores, matriz de jogo e *payoffs*.

A questão do protocolo de linguagem é o cerne do jogo de linguagem. O jogo lógico serve enquanto método de análise para uma multitude, mas não para a totalidade, dos jogos de linguagem. Assim, fica a questão: quais jogos de linguagem representam essa multitude?

Para iniciar a resposta a essa pergunta, devemos aceitar uma provocação de Ludwig Wittgenstein apresentada no *Zettel*: “Compara: inventar um jogo – inventar uma língua – inventar uma máquina” (Z, §327). Esse parágrafo entra, com profundidade, no amplo debate presente na filosofia da linguagem entre as línguas naturais e as línguas formais.

Nesse debate que contrapõe a linguagem humana com a maquina, Wittgenstein provoca ao colocar a terceira questão: o inventar o jogo. É interessante que, no *Zettel*, encontramos o início da formulação acerca do jogo de linguagem e a presença de tal afirmação antecipa a pluralidade de jogos de linguagem descritos pelas *Investigações Filosóficas*.

Dessa forma, há uma série de protocolos de linguagem que fogem da concepção tradicional entre línguas naturais e línguas formais. Veja, por exemplo, a questão do “representar teatro”. Representar teatro é um exercício de *mise en scène*, de *performance*, que vai além do uso da língua natural, e não estamos falando aqui apenas do caso das peças de teatro que usam apenas expressão corporal. Qualquer peça de

teatro possui seu protocolo próprio para ser reconhecido enquanto atividade teatral (e eis aqui a raiz da resposta da questão “O que é o Teatro?” ou, pelo menos “O que é a Linguagem Teatral?”).

Assim, vemos claramente que o todo linguístico não é formado apenas por aquilo que poderíamos chamar de línguas, mas também por esses protocolos de linguagem. E o jogo de linguagem, nada mais nada menos, é a unidade estrutural que faz tais atividades constituírem aquilo que podemos chamar de Linguagem. Sendo que a Linguagem, conforme já mencionamos, é os *satzsysteme*, a própria “mistura heterogênea” dos jogos de linguagem.

Eis aqui a questão wittgensteiniana dos *satzsysteme*. Para Shanker, os *satzsysteme* é a resposta de Wittgenstein para o problema apontado por Ramsey no *Tractatus*. Ora, nesse livro, Wittgenstein, segundo o seu colega de Cambridge, acaba, ao tentar provar a necessidade lógica através do problema da exclusão de cores, por minar a própria necessidade lógica ao traçar uma conclusão que poderia ser facilmente respondida por necessidades metafísicas (tempo, espaço, matéria, éter). Assim, a forma lógica do *Tractatus* seria paradoxal, impedindo sua função de separação entre verdade lógica e verdade empírica.

A solução – que é o começo do verdadeiro ponto de virada wittgensteiniano para Shanker – é bastante refinada:

Para consertar esse defeito, Wittgenstein introduziu duas grandes inovações que ele acreditava que poderia possibilitá-lo na resolução do problema da exclusão de cores de tal maneira que iria preservar a demarcação rígida do *Tractatus* entre verdade lógica e verdade empírica. Seu primeiro passo foi abandonar o modelo abrangente do *Tractatus* de um único anamórfico cálculo subjacente à língua natural para mudar para aquilo que ele descreve enquanto uma concepção de *satzsysteme*, no qual a linguagem deveria ser vista enquanto uma rede complexa de cálculos interconectados: “sistemas proposicionais” autônomos, sendo cada um capaz de constituir um “espaço lógico” distinto (SHANKER, 1987, p. 6-7).

Esses espaços lógicos construídos pelos sistemas proposicionais [*Satzsysteme*] são, nada mais nada menos, que os jogos de linguagem: “microcosmos artificiais de linguagem cuja única função é esclarecer vários aspectos da prática linguística de fato” (SHANKER, 1987, p. 9). Assim, “para um dado campo lógico [*Beweissystem*], cada *satzsystem* pode ser formalizado como a teoria que define a ontologia de um assunto estrito. A multiplicidade de *satzsysteme* implica que qualquer palavra que é usada em mais de um sistema terá um sentido diferente em cada um” (SOWA, 2010, p. 15).

Dessa forma, podemos entender a provocação do parágrafo 327 do *Zettel*: as línguas naturais e as línguas formais são *beweissysteme* no qual os protocolos de

linguagem agem. Para entender tais protocolos – especialmente no caráter de sua definição, em seu “o que é”, ou seja, sua ontologia –, é necessário desenhar espaços lógicos do seu sistema de proposições [*satzsystem*], que é nada mais nada menos que os jogos de linguagem.

Assim, o jogo lógico proposto aqui é um método de análise para demarcar esses *satzsysteme* que são os jogos de linguagem. Tal como o próprio Wittgenstein relata em suas conversas com o Círculo de Viena, o *satzsystem* é a principal forma de definição de alguma coisa diante da realidade.

Assim, um *satzsystem* – ou seja, um jogo de linguagem –, indica o espaço lógico de definição de alguma coisa. É através dela que operam as funções de verdade e a própria necessidade lógica. É nesse momento que vemos a consolidação da visão mantida pelo presente trabalho que o Wittgenstein do *Tractatus* não é totalmente distinto do Wittgenstein das *Investigações*. O curioso é que aquilo que separa os dois Wittgensteins – ou seja, os escritos médios compostos, muitas vezes, por anotações esparsas e as próprias conversas com o Círculo de Viena – é aquilo que os une em um único caminho de pensamento.

O jogo lógico, proposto pelo presente trabalho, é um método de análise do *satzsystem*, uma maneira de compreender as medições e as operações feitas por essa régua. Só que, tal como ressaltamos, não é para qualquer *satzsystem*, para qualquer jogo de linguagem.

Caracterizando a língua natural e a língua formal enquanto *Beweissystem*, nos resta agora analisar e categorizar as diversas línguas-jogos (ou linguagens-jogos). Pensando naquelas descritas pelo parágrafo 23 das *Investigações Filosóficas*, podemos propor a seguinte divisão:

- Assertórias: Comandar, e agir segundo comandos; Expor uma hipótese e prová-la; Resolver um exemplo de cálculo aplicado; Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas;
- Comunicacionais: Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas; Produzir um objeto segundo uma descrição (desenho); Relatar um acontecimento; Inventar uma história, ler; Representar teatro; Cantar uma cantiga de roda; Fazer uma anedota, contar;
- Reflexivas: Conjeturar sobre o acontecimento; Resolver enigmas; Traduzir de uma língua para outra; Pedir, agradecer, maldizer, saudar, orar.

As assertórias e as reflexivas são procedimentos e usos da língua. São aquelas que operam, muitas vezes, dentro do *Beweissystem*. Já as comunicacionais são aquelas

que utilizam um dado *Beweissystem* para criar protocolos autônomos. Basta ver o caso já analisado da linguagem do teatro, que é visto enquanto uma linguagem autônoma, não importando qual campo lógico ele usa (do português, da linguagem de sinais ou mesmo na programação de uma máquina).

Acreditamos que o método do jogo lógico, descrito e utilizado pelo presente trabalho, serve especialmente para as linguagens-jogos comunicacionais. Assim caracterizamos o objeto de nosso estudo – o rádio – e a nossa pergunta motivadora – “o que é Rádio” ou “como a linguagem radiofônica se distingue dos demais sons do mundo” – enquanto parte de um jogo de linguagem, de um *satzsystem*, comunicacional.

É interessante notar aqui que comunicacional não é o mesmo que midiático. O rádio é midiático e comunicacional. Toda linguagem midiática é comunicacional, mas nem toda a linguagem comunicacional é midiática. Assim, o *satzsystem* comunicacional é bastante amplo e caracterizado por esses protocolos autônomos de linguagem que se caracterizam, no limite, enquanto práxis linguística.

Já os jogadores, a reflexão acerca da Teoria dos Jogos e da Lógica Algébrica, especialmente dos diagramas de Boole, nos fizeram encontrar três tipos de jogadores para o jogo lógico:

- Jogador “letra sentencial”: é aquele que participa da lógica do protocolo de linguagem envolvido. Sua quantidade é de dois ou mais por jogo. Possui duas escolhas: existir ou não.
- Jogador “função de verdade”: é aquele que opera a lógica entre as letras sentenciais. No jogo lógico, só pode existir um jogador “função de verdade”, cujo número de escolhas estará relacionado com o número de jogadores “letra sentencial” e suas possibilidades numéricas de combinação dual. Esse número de escolhas é o número de funções de verdade possíveis em um dado jogo de linguagem.
- Jogador *gatilho* V/F: é aquele que determina a existência ou não do jogador “função de verdade”. No jogo lógico, só pode existir um jogador *gatilho* V/F que possui duas escolhas: existência da função ou não. Sendo um jogador com veto, para um jogo de linguagem operar, ele precisa escolher pela existência. Caso escolha pela não-existência, o jogo de linguagem não opera entrando nos vazios da heterogenia do *satzsystem*.

Dessa forma, fica definido que o jogo lógico é um jogo de 4 ou mais jogadores. É um jogo à maneira do jogo simples, com lógica bivalente, e um jogo fraco, pois possui um jogador com veto. Além disso, é um jogo onde todos vencem ou todos

perdem (ou todos caem em uma impossibilidade). Tendo os jogadores e o escopo linguístico definidos, podemos avançar para o jogo lógico em si, representado pela sua *game matrix*.

Seguindo os princípios do jogo simples, os resultados serão representados por 1 ou 0. Aqui haverá uma equivalência entre V e 1 e entre F e 0, sendo que o primeiro par sempre indicará questões de afirmação e o segundo indicará a negação.

Como estamos em uma atividade de interação – senão estaríamos recorrendo no mesmo erro de Shannon e Weaver –, o jogo será de informação imperfeita, indicando simultaneidade nas decisões. Isso condiz com a própria configuração de um “universo” linguístico construído arbitrariamente, mas não intencionalmente.

Assim, só falta saber como os jogadores irão reagir nesse ambiente de informação imperfeita. Vamos pensar em um jogo lógico mínimo, ou seja, com duas letras sentenciais, indicando um jogo com 4 jogadores.

Os jogadores “letras sentenciais” (nesse caso, dois: p e q) possuem duas opções: existir (V) – representado, em notação lógica por p e q – ou não existir (F) – representado, em notação lógica por $\sim p$ e $\sim q$. O jogador “função de verdade” – representado pela letra F – possui 16 escolhas, representadas pelo conectivo sentencial de cada função de verdade possível: $\top$ (Tautologia), $\uparrow$ (NOU Lógico), $\subset$ (Implicação Conversa), $\supset$ (Implicação Material), $\vee$ (Disjunção), $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P), $\oplus$ (Disjunção exclusiva), $\leftrightarrow$ (Bicondicional), P (Proposição P), Q (Proposição Q), $\downarrow$ (NEM Lógico), $\nrightarrow$ (Não-implicação material), $\nleftarrow$ (Não-implicação conversa), $\wedge$ (Conjunção) e $\perp$ (Contradição). Por fim, o *gatilho* V/F – representado pela letra G – possui duas escolhas, vinculadas ao jogador F: existir (V) ou não existir (F).

Os *payoffs* serão 1 (V), 0 (F) e $\emptyset$ (impossibilidade), sendo válidos para todos os jogadores, ou seja, no limite, quem recebe o *payoff* é a interação entre esses quatro jogadores. Ou todos vencem (afirmação do jogo de linguagem), ou todos perdem (negação do jogo de linguagem), ou todos caem em um vazio linguístico (impossibilidade *satzsistêmica*).

Eles serão obtidos através das interações possíveis e que podem ser vistas tanto na tabela de verdade wittgensteiniana como em um diagrama de Venn. Quando há uma interação, o resultado será 1 ou 0. Quando não há interação, graças ao veto do *gatilho*, o *payoff* demarcará uma impossibilidade. Assim, vamos ver como serão esses *payoffs* interacionais:

Interações da Função de Verdade e seus respectivos *payoffs*

Nome contemporâneo	Conectivo sentencial	TLP 5.101 ($pq, \sim pq, p\sim q, \sim p\sim q$)	Payoffs
Tautologia	$\top$	(V V V V)	(1 1 1 1)
NOU Lógico	$\uparrow$	(F V V V)	(0 1 1 1)
Implicação conversa	$\subset$	(V F V V)	(1 0 1 1)
Implicação material	$\supset$	(V V F V)	(1 1 0 1)
Disjunção	$\vee$	(V V V F)	(1 1 1 0)
Negação de Q	$\neg Q$	(F F V V)	(0 0 1 1)
Negação de P	$\neg P$	(F V F V)	(0 1 0 1)
Disjunção Exclusiva (XOR)	$\oplus$	(F V V F)	(0 1 1 0)
Bicondicional	$\leftrightarrow$	(V F F V)	(1 0 0 1)
Proposição P	P	(V F V F)	(1 0 1 0)
Proposição Q	Q	(V V F F)	(1 1 0 0)
NEM Lógico	$\downarrow$	(F F F V)	(0 0 0 1)
Não-implicação material	∇	(F F V F)	(0 0 1 0)
Não-implicação conversa	∇	(F V F F)	(0 1 0 0)
Conjunção	$\wedge$	(V F F F)	(1 0 0 0)
Contradição	$\perp$	(F F F F)	(0 0 0 0)

Dessa forma, com esses dados, conseguimos montar uma *game matrix* de base para qualquer jogo lógico com duas letras sentenciais. Essa *game matrix* teria a seguinte configuração:

“Matriz-Base do Jogo Lógico com Duas Letras Sentenciais”

		F	$\top$	$\uparrow$	$\subset$	$\supset$	$\vee$	$\neg Q$	$\neg P$	$\oplus$	$\leftrightarrow$	P	Q	$\downarrow$	∇	∇	$\wedge$	$\perp$			
		G	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	V	F	
p	q																				
V	V	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0
F	V	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
V	F	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
F	F	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0

Como é um jogo onde todos vencem ou todos perdem, o jogo lógico de duas letras sentenciais possui 32 *payoffs* de afirmação (identificados com o número 1 e o sombreamento cinza), 32 *payoffs* de negação (identificados com o número 0 e a cor branca) e 64 *payoffs* de impossibilidade (identificados com o $\emptyset$ e o preenchimento rajado em preto e branco).

No entanto, enquanto todos os *payoffs* de impossibilidade são idênticos entre si, o mesmo não acontece entre os *payoffs* de afirmação e os de negação. Graças à condição espacial da função de verdade apresentada pelo diagrama de Venn, podemos identificar quatro tipos de *payoff* de afirmação e quatro tipos de *payoff* de negação.

Eis aqui a última parte da estrutura do jogo lógico: os *payoffs* e sua análise por famílias. São dois tipos de famílias, baseadas na *Familienähnlichkeit*: articulação de letra sentencial e função de verdade.

Na articulação de letra sentencial, encontramos, no caso de dois jogadores “letra sentencial”, quatro famílias: pq , $p\sim q$, $\sim pq$ e $\sim p\sim q$. Essas quatro famílias são vinculadas aos dois sistemas proposicionais que os jogadores “letra sentencial” representam no modelo comunicacional de Umberto Eco e suas interações possíveis. Isso, tal como demonstramos, é visto pelos diagramas a seguir.

Vamos, primeiramente, relembrar o posicionamento dos 4 espaços, ou seja, de pq , $\sim pq$, $p\sim q$ e $\sim p\sim q$:

Vemos aqui que p e q estão em uma interação que, nos parece ao pensarmos em um escopo comunicacional, semelhante àquela de emissão e recepção. No entanto, tal como já analisamos, a ideia do Modelo Matemático de Shannon e Weaver não é a mais adequada para fazer o paralelo entre os protocolos comunicacionais e a construção da proposição lógica. Assim, o que devemos utilizar?

Ora, mencionamos anteriormente acerca da não existência de um caminho unidimensional na visão do jogo lógico que demarca o caráter *satzsystem* do jogo de linguagem. O jogador “letra sentencial” está sempre em interação com um outro jogador do mesmo tipo. São duas dimensões entrando em contato e se relacionando. Isso cumpre a reformulação feita por Umberto Eco (1972, p. 21) do modelo de Shannon que diz que o código deve deixar de ser sintático e ser um código que “une um sistema de significantes ao um sistema de significados”.

No jogo lógico, as letras sentenciais representam esse choque entre mundos, entre dimensões linguísticas, sendo um exercício analítico e anterior àquele desenhado por Eco. Enquanto Umberto Eco está articulando os conteúdos, estamos aqui definindo protocolos de linguagem, práticas linguísticas, ou seja, os jogos de linguagem. No entanto, podemos ver esses dois processos – o de conteúdo de Eco e o das dimensões que compõem os jogos de linguagem – enquanto análogos.

A proposta de Eco de atualização do modelo comunicacional de Shannon feito a partir de uma dimensão pragmática da linguagem – logo coerente com os propósitos da Filosofia Analítica – é bastante simples:

Fonte: ECO, 2007, p. 48

No modelo comunicacional de Umberto Eco, um dado interessante de se notar é que há ligações entre as partes constituintes da comunicação, porém não há sentido definido na maioria delas. A linha principal, uma extensão daquela proposta por Shannon, demonstra uma atividade de interação mútua na significação entre remetente e destinatário.

Em sua exemplificação do uso do modelo (ECO, 2007, p. 90-1) através da análise da leitura de um poema de Petrarca por um italiano nos dias de hoje, Eco deixa claro a articulação posta por cada setor de seu modelo. A essência dele é a

decodificação, onde é possível ir do “máximo de causalidade a um máximo de fidelidade” (ECO, 2007, p. 90).

Assim, até mesmo para facilitar a nossa adaptação desse modelo ao espaço lógico das letras sentenciais, podemos apresentar o modelo de Eco de uma nova maneira. Aqui não será utilizado o nome dos constituintes, mas sim a sua vinculação funcional dentro do escopo comunicacional.

O caminho aqui é simples e pode ser dividido em quatro grandes grupos: funções do emissor, funções do receptor, interação comunicacional entre emissor e receptor, e comum externo à relação comunicacional. De um mero caminho telegráfico, tal como é visto por Shannon, Eco desenha funções que possuem semelhanças entre si e traçam um multifacetado caminho de interação.

As funções do emissor são: Fonte e Transmissor. São as atividades de pontapé da ação comunicacional. Vincula a questão do recorte do mundo (i.e. fonte) e o motor desse recorte (i.e. transmissor).

As funções do receptor são: Receptor, Fonte e Sistema Formal, Receptor Semântico e Significação. São todas as funções de consolidação do recorte do mundo, tendo um análogo ao transmissor (i.e. receptor), uma ressignificação do recorte (i.e. fonte) diante da pluralidade de possibilidades (i.e. sistema formal) onde apenas uma será escolhida (i.e. significação) pelo motor do receptor (i.e. receptor semântico).

As funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são: Código de Emissão, *Medium* e Código de Recepção. É a pura intersecção da comunicação onde as duas formas de consolidação enunciativa (i.e código de emissão e código de recepção) se consolidam em um determinado meio (i.e. *medium*).

As funções do comum externo à relação comunicacional são: Aparatos Retóricos, Aparatos Ideológicos, Ruído Físico, Circunstância e Ruído Semântico. São todas as situações do espaço e do tempo linguísticos que são externos ao processo comunicacional, mas também fazem parte dele. É o pedaço do *beweissystem* dentro do *satzsystem* que é o jogo de linguagem.

Assim, é fácil notar que as quatro funções são proposições feitas de proposições que compõem um dado jogo de linguagem. Devemos tomar cuidado ao afirmar que essa existência de *satzsysteme en abyme* montaria um conjunto de proposições. O que é formado aqui não é um conjunto, mas sim um sistema. O aviso aqui se faz necessário graças às críticas, ao longo do pensamento wittgensteiniano, à falácia que seria a Teoria dos Conjuntos.

Ora, vendo isso, é fácil associar essas quatro funções ao espaço lógico delimitado pelas letras sentenciais. Indicando que p é do Emissor e q é do Receptor, encontramos a seguinte configuração via diagrama de Venn:

Assim, as funções do emissor são $p \sim q$. As funções do receptor são $\sim p q$. As funções de interação comunicacional entre emissor e receptor são $p q$. Por fim, as funções do comum externo à relação comunicacional são $\sim p \sim q$. Com isso, já podemos analisar os oito *payoffs* específicos via letra sentencial: $1 p q$, $1 \sim p q$, $1 p \sim q$, $1 \sim p \sim q$, $0 p q$, $0 \sim p q$, $0 p \sim q$, $0 \sim p \sim q$.

$1 \sim p q$ é a obtenção – a afirmação – das funções do receptor de um dado jogo de linguagem e $0 \sim p q$ é a não-obtenção, a negação. De maneira análoga, $1 p \sim q$ e $0 p \sim q$ são, respectivamente, a afirmação e a negação das funções do emissor.

Já na *Familienähnlichkeit* instaurada pelas funções da verdade, encontramos uma outra configuração. Tal como nos 16 universos descritos pela lógica semiótica de Christine Ladd, as 16 funções de verdade instauram, entre os seus quatro *payoffs*, uma *Familienähnlichkeit* configuracional. Assim, em um jogo lógico com duas letras sentenciais, observamos 16 macroconfigurações de um dado jogo de linguagem comunicacional. Se a família por letra sentencial indica a ênfase dentro do processo comunicacional, a família por função de verdade indica a diferenciação através da articulação dos valores de verdade (que podem ser tanto Verdadeiro como Falso) das diferentes partes do processo comunicacional.

Além disso, as funções de verdade possuem relações entre elas que são indicadas por um diagrama de Hasse levando em conta as semelhanças de articulação. Essas relações é que mantém uma noção de que o jogo de linguagem é um *satzsystem*: uma mistura heterogênea, porém composta de uma rede complexa de cálculos interconectados.

Ora, um diagrama de Hasse é um desenho matemático que visa estabelecer as relações de um conjunto parcialmente ordenado. Aqui, esse conjunto são das funções de verdade para duas letras sentenciais e a lógica de conexão é bastante simples: da afirmação total das quatro possibilidades para a negação total das quatro possibilidades.

Assim, é traçado um caminho da tautologia à contradição. Na fileira superior encontramos a $\top$ (Tautologia), que é a afirmação total. Na segunda fileira, são as funções de verdade que afirmam 3 de 4 possibilidades de articulação da letra sentencial, a saber: $\uparrow$ (NOU Lógico), $\subset$ (Implicação Conversa), $\supset$ (Implicação Material) e $\vee$ (Disjunção). Na terceira fileira, estão as funções que permitem 2 afirmações em 4 possibilidades: $\neg Q$ (Negação de Q), $\neg P$ (Negação de P), $\oplus$ (Disjunção exclusiva), $\leftrightarrow$ (Bicondicional), P (Proposição P) e Q (Proposição Q). Na quarta fileira, são 2 afirmações em 4 possibilidades: $\downarrow$ (NEM Lógico), $\nrightarrow$ (Não-implicação material), $\nleftarrow$ (Não-implicação conversa) e $\wedge$ (Conjunção). E, na quinta fileira, a negação total: $\perp$ (Contradição).

Essas duas famílias montam a rede complexa do jogo lógico. Assim, com a normatização dos *payoffs* em uma tabela relacional entre seus dois agrupamentos de *Familienähnlichkeit*, encontramos a seguinte representação gráfica do método do jogo lógico:

Normalização dos *payoffs* e suas semelhanças familiares

<i>Familienähnlichkeit</i>	pq	$p\sim q$	$\sim pq$	$\sim p\sim q$
Tautologia $\top$	Payoff 1: $1pq\top$	Payoff 2: $1p\sim q\top$	Payoff 3: $1\sim pq\top$	Payoff 4: $1\sim p\sim q\top$
NOU Lógico $\uparrow$	Payoff 5: $0pq\uparrow$	Payoff 6: $1p\sim q\uparrow$	Payoff 7: $1\sim pq\uparrow$	Payoff 8: $1\sim p\sim q\uparrow$
Implicação conversas $\subset$	Payoff 9: $1pq\subset$	Payoff 10: $1p\sim q\subset$	Payoff 11: $0\sim pq\subset$	Payoff 12: $1\sim p\sim q\subset$
Implicação material $\supset$	Payoff 13: $1pq\supset$	Payoff 14: $0p\sim q\supset$	Payoff 15: $1\sim pq\supset$	Payoff 16: $1\sim p\sim q\supset$
Disjunção $\vee$	Payoff 17: $1pq\vee$	Payoff 18: $1p\sim q\vee$	Payoff 19: $1\sim pq\vee$	Payoff 20: $0\sim p\sim q\vee$
Negação de $Q \rightarrow Q$	Payoff 21: $0pq\rightarrow Q$	Payoff 22: $1p\sim q\rightarrow Q$	Payoff 23: $0\sim pq\rightarrow Q$	Payoff 24: $1\sim p\sim q\rightarrow Q$
Negação de $P \rightarrow P$	Payoff 25: $0pq\rightarrow P$	Payoff 26: $0p\sim q\rightarrow P$	Payoff 27: $1\sim pq\rightarrow P$	Payoff 28: $1\sim p\sim q\rightarrow P$
Disjunção Exclusiva (XOR) $\oplus$	Payoff 29: $0pq\oplus$	Payoff 30: $1p\sim q\oplus$	Payoff 31: $1\sim pq\oplus$	Payoff 32: $0\sim p\sim q\oplus$
Bicondicional $\leftrightarrow$	Payoff 33: $1pq\leftrightarrow$	Payoff 34: $0p\sim q\leftrightarrow$	Payoff 35: $0\sim pq\leftrightarrow$	Payoff 36: $1\sim p\sim q\leftrightarrow$
Proposição $P \rightarrow P$	Payoff 37: $1pqP$	Payoff 38: $1p\sim qP$	Payoff 39: $0\sim pqP$	Payoff 40: $0\sim p\sim qP$
Proposição $Q \rightarrow Q$	Payoff 41: $1pqQ$	Payoff 42: $0p\sim qQ$	Payoff 43: $1\sim pqQ$	Payoff 44: $0\sim p\sim qQ$
NEM Lógico $\downarrow$	Payoff 45: $0pq\downarrow$	Payoff 46: $0p\sim q\downarrow$	Payoff 47: $0\sim pq\downarrow$	Payoff 48: $1\sim p\sim q\downarrow$
Não-implicação material $\nrightarrow$	Payoff 49: $0pq\nrightarrow$	Payoff 50: $1p\sim q\nrightarrow$	Payoff 51: $0\sim pq\nrightarrow$	Payoff 52: $0\sim p\sim q\nrightarrow$
Não-implicação conversas $\nleftarrow$	Payoff 53: $0pq\nleftarrow$	Payoff 54: $0p\sim q\nleftarrow$	Payoff 55: $1\sim pq\nleftarrow$	Payoff 56: $0\sim p\sim q\nleftarrow$
Conjunção $\wedge$	Payoff 57: $1pq\wedge$	Payoff 58: $0p\sim q\wedge$	Payoff 59: $0\sim pq\wedge$	Payoff 60: $0\sim p\sim q\wedge$
Contradição $\perp$	Payoff 61: $0pq\perp$	Payoff 62: $0p\sim q\perp$	Payoff 63: $0\sim pq\perp$	Payoff 64: $0\sim p\sim q\perp$
Payoff 65: $\emptyset$				

No entanto, essa tabela, apesar de relacionar as duas grandes famílias, não coloca a relação lógica entre os *payoffs*. Para representar um *satzsystem*, os *payoffs* precisam estar em uma rede complexa. Rede essa que deve levar como base o diagrama de Hasse das funções de verdade.

Só que o espaço lógico dos 65 *payoffs* indica um emaranhado da linguagem muito mais complexo do que o diagrama das 16 funções de verdade. Isso acontece não só pela sua expansão de elementos, mas também por causa da presença do *payoff* 65, o $\emptyset$. Assim, para transformar esse diagrama das *Familienähnlichkeit* das funções de verdade em um que apresente a totalidade dos *payoffs*, precisamos adaptá-lo da forma anterior (diagrama de Hasse) para a formulação de uma matriz lógica.

Dessa forma, a matriz lógica dos *payoffs* do jogo lógico, representando as configurações possíveis de um jogo de linguagem comunicacional, possui a seguinte formulação:

Como é possível observar, na estrutura em forma de losango, estão articulados os 64 *payoffs*. Abarcando todos eles, está o *payoff* 65, o $\emptyset$, que indica o vazio linguístico (impossibilidade *satzsistêmica*). Ele possui esse caráter de “abarcamento” não só por motivos teóricos, que serão discutidos adiante, mas também porque ele, na *game matrix* do jogo lógico, ocupa a mesma quantidade espacial que os 64 *payoffs* juntos.

Além de apresentar os *payoffs* em sua nomenclatura convencional, podemos apresentar a matriz lógica através dos números que indicamos ao longo da análise dos agrupamentos de *Familienähnlichkeit*:

Já na análise do diferendo, o campo utilizado é o da Pragmática posta pela Escola de Oxford, mas notadamente a análise ilocucionária de John Searle. Ou seja, a análise do *ergon*, no limite, é uma análise da força performativa da ação linguística de um jogo de linguagem.

Tal demarcação é feita pela análise, de cada diferendo/gênero do discurso, de doze dimensões, postas por Searle: propósito ilocucionário, direção do ajuste, condição de sinceridade, ênfase, posicionalidade, interesse, contexto circundante, temporalidade, necessidade, institucionalização extralinguística (competência), função verbal e estilo.

Um *gênero do discurso* só pode ser considerado enquanto tal se estiver em referência a essas 12 dimensões. A não-demarcação de uma delas, por exemplo, poderá causar um campo de indiferenciação do *ergon* e com isso, por exemplo, esconder

nuances da ação linguística que podem ser importantes para uma melhor compreensão de uma determinada linguagem.

Com isso, se o estudo do *parergon* é um estudo lógico, o estudo do *ergon* é um estudo pragmático. Lógica e Pragmática não entram aqui enquanto concorrentes, mas sim enquanto parceiras analíticas na definição e no estudo de uma linguagem. Enquanto a primeira analisa os modos de recorte, a segunda analisa a ação possibilitada pelo recorte.

Definido isso, foi possível construir a Gramática do Rádio, baseada na análise da cena radiofônica da Região Metropolitana de São Paulo, representada por um *corpus* de múltiplos composto por dois tipos de coleta: uma de programas radiofônicos e outra de grades de programação.

Para a primeira, foram gravados, em formato digital, 95 programas de rádio, veiculados por 34 emissoras AM e FM de São Paulo-SP (praticamente metade do *dial* paulistano), mais a *Voz do Brasil* que é veiculada por todas, durante o período 2011-2012. Para a segunda, foram coletadas grades de programação de todas emissoras AM e FM de São Paulo-SP (e arredores) do período 2011-2012. Todas as grades de programação possuem as seguintes características: (1) possuem programação completa das rádios durante a semana (segunda a domingo) com horários; (2) os programas possuem horários definidos e sinopses; e (3) apresentam informações complementares tais como os funcionários envolvidos na produção e apresentação do programa. Essa segunda coleta foi realizada através de informações oficiais prestadas pelas rádios.

Com isso, foi possível montar, analisando *parergon* e *ergon*, uma Gramática do Rádio com dois sistemas proposicionais (o sonoro e o auditivo), quatro ênfases comunicacionais (a montagem, a plástica, a escuta e o antirradiofônico), sete diferendos/gêneros do discurso (musical, jornalístico, esportivo, *talk radio* [variedades], humorístico, ficcional e publicitário) e 65 configurações do jogo de linguagem do Rádio, listados a seguir:

- Rádio 1: Os livros “O que é Rádio?”
- Rádio 2: Os manuais do Rádio
- Rádio 3: Os trabalhos sobre a recepção no Rádio
- Rádio 4: A visão ideológica do Rádio
- Rádio 5: O silêncio radiofônico
- Rádio 6: A repetição radiofônica
- Rádio 7: A dedução radiofônica
- Rádio 8: A emergência radiofônica
- Rádio 9: As vibrações radiofônicas

- Rádio 10: A narração radiofônica extemporânea
- Rádio 11: O som ambiente radiofônico
- Rádio 12: A fama radiofônica
- Rádio 13: A gravação fanstasmagórica radiofônica
- Rádio 14: A estática radiofônica
- Rádio 15: A legenda radiofônica
- Rádio 16: O panfleto radiofônico
- Rádio 17: A interação extrema radiofônica
- Rádio 18: A amplificação radiofônica
- Rádio 19: O isolamento radiofônico
- Rádio 20: A falta radiofônica
- Rádio 21: A desatenção radiofônica
- Rádio 22: A representação radiofônica
- Rádio 23: O naufrágio radiofônico
- Rádio 24: A exemplificação radiofônica
- Rádio 25: O chiado radiofônico
- Rádio 26: A falha radiofônica
- Rádio 27: O *fandom* radiofônico
- Rádio 28: O eco radiofônico
- Rádio 29: O engano radiofônico
- Rádio 30: A sensação radiofônica
- Rádio 31: A intuição radiofônica
- Rádio 32: A confusão radiofônica
- Rádio 33: O museu radiofônico
- Rádio 34: A potencialidade do emissor radiofônico
- Rádio 35: A potencialidade do receptor radiofônico
- Rádio 36: O discurso radiofônico
- Rádio 37: O paraquedas radiofônico
- Rádio 38: A produção radiofônica
- Rádio 39: A babel radiofônica
- Rádio 40: O *fading* radiofônico
- Rádio 41: A interatividade total radiofônica
- Rádio 42: A inadequação radiofônica
- Rádio 43: A esquizofrenia radiofônica
- Rádio 44: A imaginação radiofônica
- Rádio 45: O esquecimento radiofônico

- Rádio 46: A afasia radiofônica
- Rádio 47: A dislexia radiofônica
- Rádio 48: A formação discursiva radiofônica
- Rádio 49: O didatismo radiofônico (jargão da emissão)
- Rádio 50: O solipsismo do emissor radiofônico
- Rádio 51: A deslegitimação do receptor radiofônico
- Rádio 52: A assincronia radiofônica
- Rádio 53: O jargão da recepção radiofônica
- Rádio 54: A deslegitimação do emissor radiofônico
- Rádio 55: A decupagem radiofônica (solipsismo da recepção)
- Rádio 56: A proibição radiofônica
- Rádio 57: A aplicação radiofônica
- Rádio 58: O *offline* radiofônico
- Rádio 59: O desencontro radiofônico
- Rádio 60: A falácia radiofônica
- Rádio 61: O *Godot* radiofônico
- Rádio 62: O *nonsense* radiofônico
- Rádio 63: O *non sequitur* radiofônico
- Rádio 64: O erro radiofônico
- Rádio 65: A impossibilidade *satzsistêmica*

Essas 65 configurações montam o *satzsystem* da linguagem radiofônica. Ora, o *satzsystem* assim é a régua do jogo de linguagem do rádio, é ela que permite entendermos a nossa vivência desse jogo de linguagem comunicacional que resulta em uma prática midiática. Assim, para fazer parte da linguagem radiofônica, do seu recorte, precisamos ter tal régua contra a realidade resultante da interação entre linguagem e mundo. Com isso, participamos de *todas* as configurações radiofônicas.

No entanto, simultaneamente, vivenciamos só *uma*. Essa vivência de *uma* é porque sabemos, através da régua *satzsistêmica*, que é dessa *uma* que estamos diante e que não estamos diante de nenhuma das *outras*. Assim, a simultaneidade se resume a saber, ao mesmo tempo, que ouvimos *uma* e que não ouvimos *todas* as *outras*. E isso, é nossa conclusão da análise lógica, análise do *parergon* do rádio.

Já com o estudo pragmático dos sete gêneros radiofônicos enquanto diferendos da linguagem do rádio, a análise do *ergon*, completa a nossa tarefa de uma Gramática do Rádio. A dimensão da ação linguística confirma nossa hipótese de que o

aparelhocentrismo não consegue dar conta de todas as questões levantadas até aqui, dignas do tratamento do rádio enquanto linguagem.

Retomando, assim, o ponto anterior a essas considerações finais, acabamos por entrar, então, em um caminho de conclusão e de reflexão acerca do que é o rádio, de como ele se distingue dos demais sons do mundo e como as pessoas usam essa linguagem dentro da prática midiática. E com isso podemos, em uma definição resumida, dar uma resposta.

Rádio é uma linguagem que permite a articulação de um som próprio, denominado *som radiofônico*, com a audição humana e que, com isso, se configura apto para um uso midiático (i.e. de Comunicação Social), visando a legitimação da fala e da escuta enquanto meios autônomos – dotados de técnica maquínica e configuração linguística própria – de comunicação em escala social.

Após percorrer essa retomada, que consolida a Gramática do Rádio buscada pelo presente trabalho, podemos levantar algumas questões à guisa de conclusão que não só consolidam a noção da gramática, mas também o caráter linguístico da reflexão aqui feita.

II) Desdobramentos de uma Gramática Analítica de uma Prática Midiática

Dada a descrição resumida do que é Rádio, as conclusões do presente trabalho se voltam para pontos interessantes que foram desvelados pelo caminhar analítico efetuado aqui. Tais pontos são demarcados por três palavras-chave: isomorfismo, incompletude e paradoxos.

A questão do isomorfismo reside na construção da realidade pelos jogos de linguagem enquanto *satzsysteme* na própria interação entre linguagem e mundo. A pergunta aqui é: como os jogos de linguagem, especialmente os comunicacionais, se relacionam uns com os outros tanto para se demarcarem enquanto autônomos, como também para manterem a sua *Familienähnlichkeit* midiática. E, podemos ir além: como os jogos de linguagem midiáticos podem manter sua *Familienähnlichkeit* para serem considerados linguagem no amplo escopo da realidade.

Acreditamos que a resposta para essas questões reside em um isomorfismo da linguagem. Ora, no começo da Filosofia Analítica, tanto Russell como Wittgenstein trabalham com uma ideia de isomorfismo pautando a própria interação entre linguagem e mundo, entre proposições e os fatos. Essa era a chave de compreensão do atomismo lógico. Aqui, o isomorfismo é, simplesmente, a capacidade de duas estruturas terem os mesmos componentes, mas reorganizados de maneira diferente. Assim, mesmo diante de uma desordem, há correspondência entre todos os elementos, fazendo x e y serem idênticos e diferentes ao mesmo tempo, por exemplo.

Se considerarmos os jogos de linguagem enquanto algoritmos, máquinas de Turing, a ideia de isomorfismo fica ainda mais interessante. O próprio filme *Tron: o Legado* (2011, de Joseph Kosinski) brinca com essa ideia: em uma realidade feita pela interação entre linguagem artificial e o mundo virtual, há seres isomorfos que surgem tal como se fossem uma imperfeição do sistema. São idênticos aos outros programas (algoritmos) em composição, mas não em suas estruturas randômicas. Será que os jogos de linguagem entre si não são assim?

A segunda questão é acerca da incompletude: o quanto uma gramática de uma linguagem comunicacional pode ser completa? Aqui há a necessidade de relacionar a ideia de jogo de linguagem e seu sistema proposicional (*satzsystem*) com o Teorema da Incompletude de Gödel. Assim, será que uma gramática – segundo a conceituação wittgensteiniana e da Filosofia Analítica – conseguirá ser completa? Será que ela conseguirá ser completa na definição de seu *parergon*? E de seu *ergon*?

Por fim, há a questão dos Paradoxos. Como lidar com os paradoxos pragmáticos? Como lidar com diferendos que parecem estar em situações paradoxais? Como lidar com atos de fala paradoxais? Assim, para entender isso, é interessante observar a reflexão pragmática dos paradoxos interacionais realizados pela Escola de Palo Alto (WATZLAWICK et alii, 2007) para compreender tais questões.

Um ponto interessante, que foi notado em nosso escopo empírico, foi um paradoxo de rádio musical. É a webrádio Jovem Pan anos 1980 que, em seu *slogan*, diz que “não é uma rádio de *flashback*, mas sim uma rádio *flashback*”. Assim, ela é um programa musical do passado (com músicas, vinhetas e *spots* humorísticos da época) que é organizada no presente. Ou seja, ela não é uma gravação tal como uma audição da gravação d’A *Guerra dos Mundos* hoje, mas também não pode ser considerada uma rádio atual. Quanto uma rádio de ontem, organizada em seu *som radiofônico* de hoje, pode ser vista como de ontem pelos ouvidos humanos de hoje? São paradoxos pragmáticos assim que, também, nos evem levar à reflexão.

III) Isomorfismo, Incompletude e *Ersatzismo*: Movimentos Lógicos do Jogo de Linguagem

Pela reflexão aqui posta acerca dos jogos de linguagem e de seu caráter enquanto *satzsystem* – ou seja, pautada por uma filosofia analítica da linguagem de cunho wittgensteiniano –, acreditamos que as questões do isomorfismo e da incompletude são auxiliares quando pensamos em um caminho de resolução dos desafios postos por elas.

Dessa forma, o grande destaque que devemos dar aqui, visando a compreensão dos movimentos lógicos dos *satzsysteme*, são para os dois teoremas de Gödel (1967)

sobre a Incompletude, escritos em 1931. Apesar de serem contemporâneos do período médio wittgensteiniano, marcado pelas conversas com o Círculo de Viena e pela conceituação de *satzsystem*, esses dois teoremas são vistos com olhos críticos pelo Wittgenstein que está elaborando o conceito de jogo de linguagem.

O que é interessante notar é que, para o ponto de vista do presente trabalho – que utiliza as conversas teóricas de Wittgenstein com o Círculo de Viena em seu primeiro médio para unir o Wittgenstein do *Tractatus* com o Wittgenstein das *Investigações Filosóficas* –, esses teoremas são interessantes para observar o estatuto linguístico de qualquer jogo de linguagem. Estatuto esse que não é autorreflexivo apenas, mas que também verifica a relação de um jogo de linguagem e sua relação com os demais. Eis aqui o caráter de *satzsysteme en abyme* não apenas no seu interior sistêmico do jogo de linguagem, mas também em sua exterioridade, ou seja, no sistema formado pelos sistemas linguísticos que permitem a relação entre linguagem e mundo que faz emergir aquilo que chamamos de realidade.

Para caminhar nessa reflexão – onde a incompletude indicará a finitude e possibilidade de atualização da Gramática de um jogo de linguagem, exemplificado aqui pela linguagem radiofônica, e o isomorfismo mostrará como um jogo de linguagem pode compor um sistema linguístico com a devida *Familienähnlichkeit* midiática –, precisamos descrever o caminho de pensamento de Kurt Gödel na formulação desses teoremas em “On formally undecidable propositions of *Principia Mathematica* and related systems” de 1931. Somente assim, conseguiremos entender as críticas de Wittgenstein, bem como verificar o que podemos retirar desse debate.

O alvo central de Gödel era a fundação formalista da matemática proposta por David Hilbert, conhecido como o “Programa de Hilbert”. Seu surgimento se manifesta enquanto resposta após o desvelamento dos paradoxos possíveis dentro da Teoria dos Conjuntos de Georg Cantor, mais especificamente com a elaboração do chamado Paradoxo de Russell, mencionado anteriormente no presente trabalho. Hilbert gostaria que a matemática fosse encarada enquanto um sistema formal e não um sistema intuitivo. Ou seja,

todos os métodos de construir fórmulas para expressar proposições matemáticas e todas as pressuposições e princípios da lógica que fossem utilizados para provar teoremas, devem ser governados por regras postas explicitamente. A aplicação dessas regras precisariam apenas funcionar mecanicamente na forma de fórmulas, sem precisar levar em conta seus significados (KLEENE, 1988, p. 51)

Além disso, o Programa de Hilbert propunha a *consistência* para a Matemática. Consistência “significa que não podem existir duas configurações que constituem

provas no sistema da fórmula A e da sua negação, $\sim A$, respectivamente (...). Eles são problemas do novo assunto da ‘teoria das provas’ [*proof theory*] ou ‘metamatemática’” (KLEENE, 1988, p. 51).

Tal processo era tão importante para Hilbert que, muito antes de cunhar o termo “metamatemática” para ser o cerne de seu Programa, ele inseriu tal questão dentro daquilo que ele chamou dos 23 Problemas para a Matemática do Século XX. Eis aqui o Problema 2, que pedia para provar que todos os axiomas da aritmética são consistentes.

No entanto, com os teoremas de Gödel, o Programa de Hilbert – que seria a grande maneira de cumprir a palavra-de ordem da metamatemática: “Ninguém deverá nos expulsar do Paraíso que Cantor nos criou” (HILBERT, 1926, p. 170) – entraria em colapso. De maneira resumida, o golpe contra o Programa é explicado no resumo do artigo de Gödel apresentado por Hans Hahn na Academia Vienense de Ciências em 23 de outubro de 1930. Esse resumo, que recebeu o nome de “Alguns resultados metamatemáticos sobre completude e consistência”, demonstra a formulação tradicional dos dois teoremas de Gödel:

Se, para os axiomas de Peano, adicionamos a lógica do *Principia Mathematica* (com os números naturais como individuais) junto com o axioma de escolha (para todos os tipos), nós obtemos o sistema formal S , para o qual os seguintes teoremas afirmam:

I) O sistema S é *não* completo [*entscheidungsdefinit*]; ou seja, ele contém proposições A (e nós podemos, de fato, exibir tais proposições) para as quais nem A nem $\sim A$ são prováveis e, em particular, ele contém (até mais para as propriedades decidíveis F dos números naturais) problemas indecidíveis da estrutura simples $(\exists x) F(x)$, onde x abrange os números naturais.

II) Mesmo se nós admitirmos todos os mecanismos lógicos do *Principia Mathematica* (mesmo, em particular, o cálculo funcional estendido e o axioma de escolha) em metamatemática, *não* existe uma *prova de consistência* para o sistema S (menos ainda se restringirmos os meios da prova em algum caminho). Assim, uma prova de consistência para o sistema S pode ser levada apenas pelos modos de inferência que não são formalizados dentro do próprio sistema S , e resultados análogos podem ser obtidos em outros sistemas formais, tal como o sistema axiomático Zermelo-Fraenkel da teoria dos conjuntos (GODEL, 1967, p. 595-6)

Em resumo, o primeiro teorema diz que um sistema não pode ser completo e consistente simultaneamente e o segundo afirma que a consistência dos axiomas não pode ser provada dentro do sistema. Com isso, a busca última da realização do Programa de Hilbert acaba por ruir completamente.

O que os Teoremas de Gödel nos demonstram que não há espaço para uma resposta última dentro de um sistema formal. Se um sistema afirma sua completude, ele cairá em paradoxos, demonstrando sua inconsistência, tal como acontece com a Teoria

dos Conjuntos de Georg Cantor. Caso ele afirme sua consistência, ele jamais conseguirá ser completo e precisará de mecanismos externos para fazer tal afirmação. Esse é o próprio caso da metamatemática.

Nesse ponto, para uma leitura geral, Gödel parece se aproximar, enquanto “afiliado” ao Círculo de Viena, da crítica wittgensteiniana a Hilbert feita nos debates com esses pensadores. Ou seja, que Hilbert faz “*um outro jogo e não um metajogo*. O que Hilbert faz é matemática, não metamatemática. É um outro cálculo, tal como qualquer outro” (WITTGENSTEIN *apud* WAISMANN, 1979, p.120-1).

No entanto, em seus escritos, Wittgenstein critica Gödel enquanto uma redução ao absurdo do Programa de Hilbert. Ele poderia reverter ao platonismo escondido em tal teoria formalista ou mesmo ser uma maneira de preencher os espaços formais que a metamatemática já possuía. Ele seria, do ponto de vista epistemológico, uma maneira de legitimar os “cantos escuros” do formalismo.

Ora, para Wittgenstein, os axiomas são como as leis da sintaxe: sem significado posto no mundo, meramente postas sobre nós:

Nas *Observações Filosóficas*, Wittgenstein insistiu contra Hilbert que “na matemática, não podemos falar de sistemas em geral, mas apenas dentro de sistemas. Eles são apenas o que não podemos falar sobre” (§152). O argumento apresentado parece dogmático, mas ele segue a clarificação anterior que o significado das proposições matemáticas são determinadas por regras intralinguísticas ao invés de uma conexão entre linguagem e realidade. O ponto dessa concepção normativa das proposições e provas matemáticas é esclarecer que o significado de um conceito matemático não é um objeto ou uma “configuração”, mas sim a totalidade de regras governando o uso desse conceito em um cálculo. As proposições matemáticas não são *sobre* algo, elas são *normas de representação* cuja essência é fixar o uso do conceito em proposições empíricas (SHANKER, 1988, p. 211).

Dessa forma, na terminologia metodológica utilizada pelo presente trabalho, os *payoffs* que compõem o *satzsystem* do jogo de linguagem – aqui, no caso, o da linguagem radiofônica – são unidades operacionais intralinguísticas: eles fazem o rádio ser reconhecido, recortado enquanto tal, no entanto, não há uma conexão com a realidade, com a prática do rádio. Com isso, eles são *parergônicos per se*, no melhor estilo desconstrucionista.

No entanto, não haveria uma forma de utilizar os Teoremas de Gödel nos jogos de linguagem? Será que essa não seria a garantia da atualização e do caráter movente da linguagem em sua atualização e arbitrariedade?

O presente trabalho acredita que o *isomorfismo* resolve a questão wittgensteiniana de que o trabalho de Gödel é uma redução ao absurdo do Programa de Hilbert, sendo ela um espaço para o platonismo e para a metamatemática. Assim, um

sistema formal não precisa ser incompleto, ele é delimitado pela suas regras e suas variações isomórficas.

Essas variações isomórficas precisam ser constituídas *en abyme*. Ou seja, elas acontecem tanto entre linguagens – por exemplo, entre cinema e rádio, algo intuído por Pierre Schaeffer em sua estética das artes-relê – ou abarcando as linguagens, ou seja, começando da linguagem midiática para chegar à “realidade”, essa interação entre linguagem-mundo.

Gödel também nos faz, via incompletude, observar que o jogo de linguagem não é uma estrutura, marcada pela negatividade, pelo o que ela não é. A junção entre Wittgenstein e Gödel demonstra que a linguagem, *en abyme*, é um sistema dinâmico, baseado em processos de consistência e incompletude. É a articulação dual da régua do *satzsystem*, seu processo de definição tanto do que ele é, bem como as suas possibilidades de atualização.

A observação da linguagem e o seu jogo interacional com o mundo para produzir “realidades” nos leva para uma definição de isomorfismo enquanto os *mundos possíveis* da linguagem. Dentro da Filosofia Analítica da Linguagem, o grande propositor dessa ideia é David Lewis com o seu *realismo modal*.

Realismo modal é “a tese que o mundo no qual fazemos parte é apenas um dentro de uma pluralidade de mundos e que nós que habitamos esse mundo somos apenas alguns dentre todos os habitantes de todos os mundos” (LEWIS, 2001, p. vii). Ou seja, a ideia de mundos possíveis não só existe, mas para Lewis, elas são entidades concretas separadas tanto de maneira causal como espaço-temporal do nosso mundo, sendo ele apenas um dos diversos mundos possíveis.

Assim, o realismo modal de David Lewis é uma das formas de encarar a *possibilia*. Uma das melhores aplicações da *possibilia* junto com a ideia de mundos possíveis, em um escopo geral, é a ideia de verossimilhança definida por Risto Hilpinen. Para ele, como bem define Lewis (2001, p. 24), “uma teoria é próxima da verdade quando o nosso mundo se assemelha a um mundo no qual essa teoria é a verdade exata. Uma teoria verdadeira é próxima da verdade porque o nosso mundo é um mundo onde essa teoria é verdade”.

O mérito da proposta de Hilpinen é que ela distingue aspectos da verossimilhança cuja comparação através de perguntas [*quizzes*] que tendem a andar juntas. Uma teoria T define uma região no espaço de mundos possíveis: a saber, a classe de todos os T-mundos. A verdade completa define outra região: a unidade de classe do nosso mundo. Há três caminhos relevantes para comparar essas regiões em termos de distância de similaridade. (1) Tamanho: quão menor a região de T-mundos é, mais ela parece com a região pontual definida pela verdade. (2) Formato: quão mais compacta é a região de T-mundos é, menos ela consiste de partes soltas e espalhadas e mais ela parece com a região pontual

definida pela verdade. (3) Separação: a distância, em uma abordagem próxima, entre a região dos T-mundos e nosso mundo. É a separação que mais claramente merece o nome “proximidade com a verdade”. Mas tamanho pequeno e formato compacto também são métodos das teorias e também devem se considerados aspectos da verossimilhança ou “veracidade” em um sentido amplo. Todos os três aspectos são envolvidos se nós considerarmos não só a separação na abordagem mais próxima, mas também outras questões de separação: quão distante estão os T-mundos do nosso mundo? (...). Verossimilhança, enquanto tal, é discutida na maioria das vezes em conexão com o progresso científico. Nós podemos creditar as falsas teorias dos tempos antigos com determinada gradação dentro da proximidade da verdade (LEWIS, 2001, p. 26).

No entanto, nesse amplo campo modal posto pela *possibilia*, David Lewis desconsidera totalmente a existência de *mundos impossíveis*. Para ele, os mundos possíveis são entidades concretas que articulam contrafactuais e uma boa dose de modificadores lógicos de restrição. Aliás, é com tais modificadores que Lewis rebate a ideia tanto de mundos impossíveis como a ideia de um isomorfismo linguístico:

Essa discussão dos modificadores de restrição me proporciona dizer o porquê eu não vejo uso para os mundos impossíveis, pareados com os mundos possíveis. Para comparação, vamos supor que viajantes nos contam de um lugar neste mundo – uma montanha maravilhosa, muito além do bosque – onde as contradições são verdadeiras. Alegadamente, nós temos verdades da forma “Na montanha, tanto P como não-P”. mas, se “na montanha” é um modificador de restrição, que trabalha limitando os domínios de quantificação explícita e implícita para certa parte de tudo que há lá, então ele não tem nenhum efeito nos conectivos funcionais-veritativos. Então a ordem do modificador e conectivos não fazem diferença. Então “Na montanha ambos P e Q” é equivalente a “Na montanha P e na montanha Q”; da mesma maneira “Na montanha não-P” é equivalente a “Não: na montanha P”; colocando esses juntos, a verdade alegada “Na montanha tanto P como não-P” é equivalente à contradição clara “Na montanha P e Não: na montanha P”. Ou seja, não há diferença entre uma contradição dentro do escopo do modificador e uma contradição plena que tem o modificador nela”. Assim, eu dizer a verdade alegada acerca das coisas contraditórias maravilhosas que acontecem na montanha não é diferente de se contradizer. Mas não há ponto, apesar de maravilhoso, no fato onde você pode dizer a verdade através do ato de se contradizer. Assim, não há uma montanha onde as contradições são verdade (...). Se os mundos fossem tal como estórias ou contadores de estórias, haveria espaço para mundos para os quais as contradições seriam verdadeiras. A triste verdade sobre as prevaricações desses mundos não seria em si contraditórias. Mas mundos, da maneira a qual eu os entendo, *não* são tal como estórias ou contadores de estórias. Eles são como esse mundo; e esse mundo não é uma estória, nem mesmo uma estória verdadeira. Nem mundos devem ser substituídos por suas estórias (LEWIS, 2001, p. 7).

Só que para o presente trabalho, no limite, entendemos que estórias são as formas linguísticas de recortar o mundo para criar a realidade. Há um jeito de configurar o mundo através da linguagem do Rádio e um outro através da linguagem do Cinema, por exemplo. Afinal, como dissemos, a realidade mundana que percorremos é feita por

suas (re)apresentações e cada protocolo de linguagem possui a sua (re)apresentação (ou sua maneira interativa dentro do ato (re)apresentacional).

Além disso, tais histórias possuem gradações de similaridade, ou seja, *Familienähnlichkeit*. Tal situação de *Familienähnlichkeit* é exatamente o resultado do isomorfismo linguístico. Aliás, é o isomorfismo linguístico que garante a interação e a atualização dos diversos protocolos de linguagens (i.e. jogos de linguagem) que compõem os diversos recortes de realidade que faz a relação linguagem-mundo. A nossa visão acerca da linguagem faz parte daquilo que David Lewis denomina (e critica) enquanto *ersatzismo linguístico* [*linguistic ersatzism*].

Ora, a palavra *ersatz* significa, em alemão, substituto. Normalmente, quando se diz que algo é *ersatz* é que ele é um substituto de baixa qualidade. Isso aconteceu porque, na Segunda Guerra Mundial, os ingleses que eram prisioneiros de guerra dos nazistas recebiam um “café substituto” [*Ersatzkaffee*] que era uma infusão que não utilizava pó de café, mas sim uma mistura de cereais tostados. Tal café substituto era considerado pior que o café “de verdade”, com isso a palavra *ersatz* acabou ganhando sua conotação pejorativa.

David Lewis utiliza esse conceito para tratar aqueles que acreditam na hipótese de mundos possíveis, mas não acreditam na concretude de tais mundos. Com isso, o paraíso da *possibilia*⁸⁵, seria apenas um *paraíso barato* [*paradise on the cheap*] porque aqueles que defendem o *ersatzismo* “dizem que, ao invés de uma incrível pluralidade de mundos concretos, nós temos apenas um mundo, e uma série incontável de entidades abstratas que representam maneiras que esse mundo poderia ter sido” (LEWIS, 2001, p. 136).

Tais mundos *ersatz* possuem o ato duplo de representar: “(1) Eles são representações, então de alguma maneira faz sentido dizer qual seria a situação *segundo* eles; e assim (2) eles são representativos, tomando o lugar daquilo que eles propõem representar” (LEWIS, 2001, p. 137). Tal caráter de representação pode ser dividido nos três tipos de *ersatzismo* que Lewis critica: o linguístico, o pictórico e o mágico. Além disso, há um quarto tipo de *ersatzismo*, o não-descritivo, ou seja, onde não importa o caráter de representação.

Sobre o *ersatzismo linguístico*, que compõe o arcabouço teórico do presente trabalho, Lewis (2001, p. 141) afirma que nele “os mundos *ersatz* são como histórias ou teorias, construções de mundo a partir de alguma linguagem e representam em virtude de significados dados por especulação”. Essa corrente seria a mais comum dentro da Filosofia Analítica da Linguagem, especialmente dentro do caminho traçado pelos

⁸⁵ David Lewis (2001, p. 3-4) compara a *possibilia* com a Teoria dos Conjuntos de Georg Cantor. Assim, se David Hilbert, chamou a Teoria dos Conjuntos de paraíso dos matemáticos, a *possibilia* seria o paraíso dos filósofos.

influenciados por Leibniz e Wittgenstein, rivalizando apenas com o *ersatzismo* não-descritivo.

David Lewis (2001, p. 141) afirma que não conhece nenhum teórico que apoia explicitamente o *ersatzismo* pictório (onde os mundos *ersatz* seria como imagens ou modelos em escala, representados por isomorfismo) ou o *ersatzismo* mágico (onde os mundos *ersatz* apenas representam, sendo simplesmente da natureza deles fazer isso e não há nada a dizer sobre isso). No entanto, para o caminho teórico posto por Lewis, tanto o *ersatzismo* pictório como o mágico são radicalizações do *ersatzismo* linguístico, especialmente se pensarmos nos termos de Gödel e do *Tractatus*, respectivamente.

Ora, o *ersatzismo* linguístico “constrói seus mundos *ersatz* enquanto conjuntos mais consistentes possíveis de sentenças” (LEWIS, 2001, p. 142). As formas de elaborar tais sentenças se dividem em três grupos básicos: (1) através da linguagem ordinária tal como defende Richard Jeffrey (1983). Aqui, esses mundos são feitos de histórias completas e consistentes narradas pela linguagem ordinária (por exemplo, a língua inglesa); (2) através de linguagem artificial ou protocolos de linguagem, como é o caso de toda a obra de Rudolf Carnap após *A Sintaxe Lógica da Linguagem* (CARNAP, 2001). Aqui há a construção de descrições de estado, equivalentes aos mundos possíveis de Leibniz e aos possíveis estados das coisas de Wittgenstein (CARNAP, 1947); e (3) através da elaboração de um conjunto atomista de fatos ao estilo do *Tractatus*, tal como faz Brian Skyrms (1981).

Nos três tipos, o que há de comum é a construção da *operação simbólica* que constrói a realidade a partir de uma determinada linguagem em interação com o mundo. Com isso, tais mundos são entidades formais (i.e. entidades lógicas) que possibilitam a identificação e o reconhecimento das diversas práticas linguísticas dentro do mundo ordinário.

Aqui é o momento de retornarmos aos conteúdos discutidos na Introdução do presente trabalho. Quando um morador de rua, desprovido de qualquer aparato legitimador – seja fama ou notoriedade, seja um aparelho de rádio – enuncia um conjunto de sentenças que são reconhecidas enquanto radiofônicas, o que vemos aqui é esse mundo *ersatz* do rádio emergindo. Vemos o rádio enquanto linguagem agindo no recorte do nosso mundo ordinário.

É a mesma coisa que acontece quando dizemos que algo é tal como “uma cena de cinema”. O que estamos dizendo aqui é que o arcabouço linguístico do cinema opera de tal maneira que recortamos certo dado mundano com o ponto de vista da linguagem do cinema. Reconhecemos o cinema em sua (re)apresentação e o mesmo é feito com o rádio.

Dessa forma, cada protocolo de linguagem (i.e. jogo de linguagem) em seu caráter *satzsistêmico* possui a possibilidade de agir enquanto um mundo *ersatz*. Aliás, é essa possibilidade de ação que calca sua (re)representação, o seu caráter *parergônico*. Além disso, a *Familienähnlichkeit* faz que os diversos mundos *ersatz* que podem ser denominados enquanto midiáticos não caiam no determinismo e na ausência de atualização.

Eis aqui a questão de que o *ersatzismo linguístico* pode ser radicalizado através do *ersatzismo pictório*, cuja forma de representação é através do isomorfismo. Como bem coloca David Lewis (2001, p. 166), “representação isomórfica, pura e simples, trabalha por composição de partes e por identificação de propriedades e relações. Então o mundo *ersatz* pictório precisa ser composto por partes, com propriedades diversas, organizados em uma determinada forma”.

Os maiores exemplos aqui são as imagens construídas por M. C. Escher ou mesmo a combinatória sinfônica de J. S. Bach, ambas comparáveis aos processos de pensamento de Kurt Gödel (HOFSTADTER, 1999). O que Hofstadter faz, no limite, é mostrar que os processos lógicos de Escher, Bach e Gödel não são apenas similares, mas linguísticos (i.e. formais) onde o isomorfismo pode operar em linguagens construídas. É o grande caso (HOFSTADTER, 1999, p. 153-157) onde a música de J. S. Bach possui uma relação intrínseca (e isomórfica) com a música de John Cage, mesmo sendo antagônicos.

Assim, eis aqui aquilo que já apresentamos enquanto *isomorfismo linguístico*, consequência do *satzsystem* que acaba por unir os jogos de linguagem das *Investigações Filosóficas* com a Teoria Pictória do *Tractatus*. Há, pelo próprio método analítico (i.e. *jogo lógico*), desenvolvido pelo presente trabalho, a compreensão dos jogos de linguagem enquanto estruturas formais capazes de se articular pelo seu ar familiar, pela sua *Familienähnlichkeit*. *Familienähnlichkeit* essa que age tanto internamente (por exemplo, os tipos de rádio) como externamente (por exemplo, relações entre rádio e cinema, bem definidas na concepção de artes-relê de Pierre Schaeffer) nos jogos de linguagem.

Por fim, a questão da arbitrariedade é posta pela própria radicalização do *ersatzismo* linguístico através do *ersatzismo* mágico, tal como bem definido por David Lewis. O *ersatzismo* mágico é definido pelo silêncio na representação, ecoando a última proposição do *Tractatus*: “Acerca daquilo de que não se pode falar, deve-se silenciar” (TLP 7).

Ou seja, dentro do isomorfismo linguístico, há algo que já discutimos no presente trabalho: a impossibilidade *satzsistêmica* que é o *payoff* $\emptyset$ encontrado em todo e qualquer jogo de linguagem analisado pelo *jogo lógico*. Ele se torna, via

impossibilidade, não só a garantia da arbitrariedade linguística, mas também da própria existência da *Familienähnlichkeit*.

Aliás, após observar como que a incompletude e o isomorfismo agem nos jogos de linguagem para conectá-los, dinamizá-los e atualizá-los, só nos resta definir o que seria essa *Familienähnlichkeit* midiática e ver a relação dela com o rádio, cuja linguagem é o objeto principal de estudo do presente trabalho. No entanto, antes de partir para essa análise, há de se notar que refletimos apenas acerca de aspectos do *parergon* da linguagem radiofônica. Assim, precisamos falar de aspectos do *ergon* e de consequências posteriores postos pela reflexão feita anteriormente. Eis aqui a questão dos paradoxos pragmáticos.

IV) Paradoxos Pragmáticos: *Double bind* e Predições

O paradoxo, tal como tratamos em algumas páginas do presente trabalho, é uma grande força motriz dentro das investigações proporcionadas pelo arcabouço teórico da Filosofia Analítica da Linguagem. No entanto, até aqui, observamos apenas as questões do paradoxo dentro do aspecto simbólico, *parergônico*, dos protocolos de linguagem aqui estudados, com destaque ao do Rádio.

Dessa forma, precisamos dar uma atenção aos paradoxos que podem acontecer em nível *ergônico*, ou seja, no nível pragmático, dominado pela ação linguística dos jogos de linguagem. Para isso, ao pensar em termos da Pragmática, precisamos nos atentar para os estudos acerca do paradoxo realizado pela chamada Escola de Palo Alto.

No grande estudo sobre os paradoxos da interação humana desse grupo de pesquisadores (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 169), encontramos a definição ampla de que o paradoxo é “uma contradição que resulta de uma dedução correta a partir de premissas coerentes”. O paradoxo, segundo o recorte da Pragmática de Palo Alto inspirado pelas ideias de Ramsey, pode ser dividido em três grupos: “(1) paradoxos lógico-matemáticos (antinomias); (2) definições paradoxais (antinomias semânticas); e (3) paradoxos pragmáticos (injunções paradoxais e predições paradoxais)” (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 171).

O primeiro grupo é aquele composto pelo Paradoxo de Russell e pelo Paradoxo de Burali-Forti. Eles são focados na sintaxe lógica e ocorrem apenas em sistemas lógico e/ou matemáticos, calcados no seu aspecto formal. Já o segundo grupo é aquele composto pelo Paradoxo do Mentiroso, pela Contradição de Richard e pelo Paradoxo de Grelling-Nelson. Esses paradoxos não precisam ter o caráter antinômico, muito menos precisam acontecer apenas no nível formal. Sua preocupação é com a semântica.

No entanto, apenas os paradoxos do terceiro grupo acontecem na Pragmática da Linguagem, quando há mecanismos de ação linguística. Eles são divididos em dois

grupos: as injunções paradoxais e as previsões paradoxais. A injunção paradoxal é aquela que coloca o sujeito da linguagem em uma *posição insustentável*. Paul Watzlawick e seus companheiros de estudo exemplificam e tipificam a injunção paradoxal através de uma variação do Paradoxo do Barbeiro, vulgarização do Paradoxo de Russell:

Existe, pelo menos, uma versão ligeiramente diferente do mesmo [Paradoxo do Barbeiro]. É a usada por Reichenbach na qual, aparentemente sem motivo algum, o barbeiro é um soldado a quem o seu capitão ordena que barbeie todos os soldados da companhia que não se barbeiam a si mesmos, mas não aos outros. Reichenbach, é claro, chega à única conclusão *lógica* “de que não existe semelhante barbeiro na companhia, no sentido assim definido”.

Seja qual for a razão do autor para apresentar a história dessa forma um tanto insólita, ela fornece um excelente exemplo de um paradoxo pragmático. Em última instância, não há motivo algum pelo qual uma tal injunção não pudesse ser, de fato, proferida – apesar do seu absurdo lógico. Os ingredientes essenciais dessa contingência são os seguintes:

- (1) Uma forte relação complementar (oficial e subordinados)
- (2) No quadro dessa relação, é dada uma instrução que tem de ser obedecida mas que também deve ser desobedecida para que seja obedecida (a ordem define o soldado como alguém que se barbeia a si próprio se e apenas se não barbeia a si próprio e vice-versa).
- (3) A pessoa que ocupa a posição de inferioridade nessa relação é incapaz de *sair* do seu quadro de relação e dissolver, assim, o paradoxo fazendo um comentário sobre ele, isto é, metacomunicando a seu respeito (isto seria equivalente à “insubordinação”).

Uma pessoa colhida numa tal situação está em uma posição *insustentável*. Assim, enquanto que de um ponto de vista puramente lógico, a ordem do capitão é desprovida de significado e o barbeiro é supostamente inexistente, a situação tem, entretanto, um aspecto muito diferente na vida real. Os paradoxos pragmáticos, especialmente as injunções paradoxais, são muito mais frequentes, de fato, do que seríamos propensos a crer (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 176).

O mais famoso dessas injunções paradoxais, verificando suas consequências dentro da pragmática humana, é o chamado *double bind* ou *dupla vinculação*. Conceito elaborado a partir de um estudo chefiado por Gregory Bateson, a grande figura da Escola de Palo Alto, ele abarca a situação encontrada no comportamento de esquizofrênicos. No entanto, sua tipificação proporcionou verificar uma situação vívida de paradoxo que pode ser encontrada em qualquer tipo de interação humana.

Aliás, o *double bind* proporcionou a quebra de uma concepção tradicional de como encarar a vivência de mundo. Afinal, “o nosso pensamento, a estrutura lógica da linguagem e a nossa percepção da realidade, em geral, estão baseados tão firmemente na lei aristotélica de que A não pode ser também ao mesmo tempo *não-A*” (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 195), lei essa que o *double bind* se calca enquanto

paradoxo, tal como o Paradoxo de Russell se utiliza da Teoria de Conjuntos de Georg Cantor.

No entanto, o que compõe um *double bind* [dupla vinculação] ?

Numa definição algo modificada e ampliada, os ingredientes de uma dupla vinculação podem ser descritos da seguinte maneira:

(1) Duas ou mais pessoas estão envolvidas numa relação intensa que possui um elevado grau de valor de sobrevivência física e (ou) psicológica para uma, várias ou todas elas. As situações em que existem, tipicamente, tais relações intensas abrangem mas não se limitam à vida familiar (especialmente a interação mãe-filho); enfermidade; dependência material; cativo; amizade; amor; fidelidade a um credo, causa ou ideologia; contextos influenciados por normas ou tradições sociais; e a situação psicoterapêutica.

(2) Num tal contexto, é dada uma mensagem estruturada de tal modo que (a) afirma algo, (b) afirma algo sobre a sua própria afirmação e (c) essas duas afirmações excluem-se mutuamente. Assim, se a mensagem é uma intimação, deve ser desobedecida para ser obedecida; se é uma definição do eu ou de outro; a pessoa assim definida só é essa espécie de pessoa se não o for, e não é se o for. Portanto, o significado da mensagem é indeterminável (...).

(3) Finalmente, o receptor da mensagem é impedido de sair do quadro de referência estabelecido por essa mensagem, quer pela metacomunicação (comentário) sobre ela, quer retraindo-se. Portanto, muito embora a mensagem seja destituída de significação lógica, ela constitui uma realidade pragmática; ele não pode *não* reagir-lhe mas tampouco pode reagir-lhe apropriadamente (não-paradoxalmente), porquanto a própria mensagem é paradoxal. Esta situação é, frequentemente, determinada pela proibição mais ou menos explícita de se manifestar qualquer conhecimento da contradição ou do problema real envolvido. Uma pessoa numa situação de dupla vinculação é passível, portanto, de se ver punida (ou, pelo menos, de ser levada a sentir-se culpada) pelas suas percepções corretas e definida como “má” ou “louca” se insinuar sequer que existe uma discrepância entre o que vê, de fato, e o que “devia” ver.

Esta é a essência do duplo vínculo (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 191-2).

Além da injunção paradoxal, bem representada pelo *double bind*, outro paradoxo pragmático é a predição paradoxal. Tal paradoxo calcado em previsões coloca as pessoas em interação dentro de uma *posição insustentável* em uma variação do chamado Paradoxo do Mentiroso.

Um bom exemplo disso é a promessa infiel do marido fiel (WATZLAWICK *et alii*, 2007, p. 203-4), ou seja, o marido tem a confiança implícita de sua esposa. Em um dado momento, o marido ameaça fazer algo para a esposa, transformando o marido em indigno da confiança dela. Esse indigno de confiança resulta no fato de que o marido é digno de confiança e, assim, deverá, no ponto de vista de sua esposa, cumprir sua promessa que o tornará indigno. Assim, para a esposa, o marido é indigno porque é digno. Por sua vez, nessa teia paradoxal, o marido, para continuar digno, deverá se transformar em indigno.

Podemos resumir tal promessa dessa maneira: “Confie em mim porque causarei sua desconfiança em mim” (ponto de vista da esposa) e “Preciso que desconfie de mim para continuar confiável” (ponto de vista do marido). Assim, a predição paradoxal acontece no nível da pragmática da linguagem ordinária onde os dados de julgamento residem em um aplainamento de conceitos (por exemplo, confiança de palavra = confiança matrimonial).

Esses dois tipos de paradoxos pragmáticos – o *double bind* e a predição paradoxal – se realizam no nível do *ergon* de uma determinada Gramática de um jogo de linguagem. Assim, no ponto de vista do presente trabalho, conseguimos apenas verificar os paradoxos pragmáticos do rádio, trabalhados na Ampla Pragmática ou na Restrita Pragmática⁸⁶

No nível da Ampla Pragmática do Rádio, encontramos os seguintes paradoxos:

- *Double Bind*: a questão do retrô; a questão do “Veja aqui”.
- Predição Paradoxal: a questão do intergênero radiofônico

A questão do retrô é o paradoxo já mencionado anteriormente nesta conclusão. Como dissemos, existe dentro do escopo empírico do presente trabalho a webrádio Jovem Pan anos 1980 que, em seu *slogan*, diz que “não é uma rádio de *flashback*, mas sim uma rádio *flashback*”. Assim, ela é um programa musical do passado (com músicas, vinhetas e *spots* humorísticos da época) que é organizada no presente.

O que acontece aqui é um leve *double bind* porque o ouvinte não pode, por sua posição de receptor em uma comunicação unidirecional, discutir tal afirmação. Assim, ou ele entra no jogo esquizofrênico de acreditar que existe uma rádio dos anos 1980 sendo produzida nos anos 2010 ou ele é punido com a não-participação da interação comunicacional, causando, no limite, a ausência de audição da presente rádio.

Já a questão do “Veja aqui” é o paradoxo pragmático mais comum na linguagem radiofônica. Não estamos falando aqui do fenômeno da retransmissão de linguagem

⁸⁶ Relembrando: a Ampla Pragmática do Rádio é aquela que representa o uso da linguagem em amplo escopo, ou seja, de maneira generalizada ao redor do mundo. Ela está vinculada a questões temporais – afinal, o rádio praticado em sua época dourada é distinto daquele praticado nos atuais tempos digitais –, porém não está vinculado a questões espaciais ou de línguas naturais. Dessa maneira, as partes *amplas* dos diferendos (i.e. *gêneros do discurso*) radiofônicos aqui estudados valem globalmente nesse desenrolar de século XXI. São práticas comuns em todos os países que possuem a prática radiofônica. Por sua vez, a Restrita Pragmática do Rádio é aquela que representa o uso da linguagem em escopo restrito, ou seja, de maneira localizada. Ela está vinculada a questões de tempo e de espaço. No presente trabalho, trabalharemos com um espaço-tempo definido: o rádio paulistano do começo da segunda década do século XXI. Aqui, tais partes *restritas* dos diferendos radiofônicos valem apenas para esse espaço-tempo de uso do rádio. São práticas que são influenciadas pela cultura, pela língua natural (e seus “sotaques”), pela rotina e por outras maneiras do viver em um determinado local e em um determinado momento temporal.

televisiva pelo rádio – tal como já mencionamos anteriormente –, mas sim quando um radialista em um programa de rádio diz, inocentemente mas com âncora referencial, para o ouvinte ver alguma coisa (por exemplo, a roupa de outro radialista).

Essa expressão, muito comum em diversos tipos de linguagem ordinária (por exemplo, *veja* e *olhe* em português, *look* em inglês, *mira* em espanhol, entre outros), produz um paradoxo pragmático que causa uma cisão esquizofrênica por alguns segundos entre locutor e ouvinte. O impacto desse paradoxo não pode ser estimado por uma pesquisa analítica tal como a que realizamos aqui, no entanto, se o paradoxo for o cerne da transmissão, o programa pode resultar em uma construção empírica do anti-Rádio ou mesmo da impossibilidade *satzsistêmica* do jogo de linguagem radiofônico.

Por fim, a ampla questão do intergênero radiofônico se torna o melhor representante do paradoxo pragmático da predição. Basta verificarmos o seguinte cenário:

- O locutor anuncia para o ouvinte que ele escutará um radiojornal;
- Pelos mecanismos acústicos de legitimação (vinhetas, trilha, estilo de locução, tradição de escuta do programa), o ouvinte confia no locutor;
- Em um determinado momento, o locutor promete tocar uma música ao vivo, causando uma quebra no gênero;
- Há aqui um paradoxo de confiança: se o locutor tocar a música, quebrará a confiança deontológica do gênero jornalístico (que prega apenas tocar informações); se o locutor não tocar a música, também quebrará a confiança deontológica que o ouvinte tem nele (que tudo que o locutor jornalístico fala é dotado de verdade ou “veracidade”).

É por isso que muitos radiojornais evitam tocar músicas com as notícias: a inclusão de um material não-referencial poderia causar uma quebra deontológica. Outro paradoxo causado pelo intergênero está na sua própria mobilidade de confiança. Vamos pensar na ideia usual que une programa esportivo ao programa humorístico, comum no Brasil, mas também em outras praças onde o rádio é altamente vinculado com o esporte (Estados Unidos, por exemplo):

- O locutor anuncia que é um programa esportivo humorístico, ou seja, o esporte é tema do humor;
- Pelos mecanismos acústicos de legitimação (vinhetas, trilha, estilo de locução, tradição de escuta do programa), o ouvinte confia no locutor;

- Em um determinado momento, o locutor promete fazer uma afirmação séria sobre esporte, causando uma quebra na noção de humor;
- Há aqui um paradoxo de confiança: se o locutor fizer o comentário sério, quebrará a confiança no humor (que prega, por exemplo, o descompromisso); se o locutor não fizer o comentário sério, também quebrará a confiança que o ouvinte tem nele (“afinal, será que tudo que ele disse anteriormente era humorístico?”, poderá enunciar do ponto de vista do ouvinte).

Quanto mais um gênero for calcado em uma deontologia sedimentada, mais difícil será construir as fronteiras de um intergênero. O interessante é notar que, na maior parte das vezes, vivenciamos tais paradoxos pragmáticos e não nos sentimos tão cindidos. Uma das explicações possíveis é pelo mecanismo de contínua interação que o rádio permite. O rádio permite uma interação que não só é em fluxo, mas também é fragmentária. No entanto, tais questões não podem ser vistas na postura analítica posta pelo presente trabalho.

Já no nível da Restrita Pragmática do Rádio, encontramos os seguintes paradoxos:

- *Double Bind*: a questão do rádio religioso
- Predição Paradoxal: a questão política do comunicador apolítico.

Esses dois paradoxos, que pertencem ao gênero radiofônico paulistano de Variedades, são tão intrincados que possibilitam uma perfeita interconexão entre *double bind* e predição paradoxal. Tal como afirmamos anteriormente no nosso estudo, tanto o rádio religioso como a influência política do comunicador (i.e. radialista de Variedades) são situações em desenvolvimento na cena radiofônica da cidade de São Paulo e região metropolitana.

O rádio religioso proporciona um *double bind* quase tradicional ao elencar tais características:

- Locutor e ouvinte estão em uma relação de sobrevivência psicológica. Aqui, no caso, está a relação de fidelidade a um credo em que o locutor é posto como legítimo representante (i.e. dotado de institucionalização extralinguística, para lembrar dos termos da Pragmática de Searle);
- Em situações de difusão de credo, podemos encontrar afirmações dogmáticas que se excluem mutuamente. Uma das mais comuns é a

restrição aos meios de comunicação feita por algumas correntes neopentecostais. Só que essas mesmas correntes, possuem meios de comunicação;

- Com isso, há uma situação “Não escute rádio, mas escute a nossa rádio” na qual o ouvinte não consegue sair ou discutir sem levar a devida reprimenda estipulada pelo acordo social envolvido no credo.

São situações como essa que tornam difícil a consolidação de um gênero radiofônico religioso, mesmo com a franca expansão de rádios religiosas em praças tais como a da cidade de São Paulo e sua região metropolitana. Como o gênero de Variedades sempre possui uma veiculação ideológica – mesmo que seja uma *petit idéologie*, ou seja, a ideologia do comunicador enquanto pessoa –, o gênero religioso não consegue se desvincular de tal posicionalidade e, quando se desvincula, cai em paradoxos semelhantes ao que descrevemos acima.

O *status* apolítico em Variedades também possui o caráter de paradoxo, especialmente por causa da *petit idéologie* que o comunicador carrega enquanto pessoa em sociedade. Basta verificarmos o seguinte caso:

- O locutor de Variedades anuncia que é apartidário, isento e desprovido de ideologias;
- Pelos mecanismos acústicos de legitimação (vinhetas, trilha, estilo de locução, tradição de escuta do programa), o ouvinte confia no locutor;
- Em um determinado momento, o locutor promete fazer uma afirmação partidária calcada em sua *petit idéologie*, mesmo que seja em um momento de impulso;
- Há aqui um paradoxo de confiança: se o locutor fizer o comentário partidário, quebrará a confiança no apartidarismo; se o locutor não fizer o comentário partidário, também quebrará a confiança que o ouvinte tem nele enquanto comunicador idôneo.

De todas as situações paradoxais que podemos encontrar no *ergon* radiofônico, a quebra de confiança, do vínculo de interação entre locutor e ouvinte especialmente no gênero de Variedades, é a mais comum e a mais grave do ponto de vista da constituição do gênero. É interessante notar que a raiz desses paradoxos *ergônicos* está nos múltiplos radiofônicos. Ou seja, uma falha em uma única transmissão radiofônica pode fazer cair toda uma concepção de programa ou mesmo a imagem do radiogênero para os ouvintes.

Verificadas as problemáticas *parergônicas* e *ergônicas* que o presente trabalho teve enquanto consequência de sua reflexão analítica, podemos partir para a última seção – e a mais conclusiva – da construção de uma Gramática de um jogo de linguagem comunicacional (no caso, o radiofônico) através do método do *jogo lógico* aqui elaborado. Eis aqui a discussão acerca do Domínio Analítico da Linguagem Midiática, garantia última que uma linguagem seja reconhecida enquanto tal, ou seja, da definição de uma determinada prática midiática.

V) O Domínio Analítico da Linguagem Midiática

O domínio analítico da linguagem midiática é a *Familienähnlichkeit* midiática, o *ar familiar* que une todas as atividades linguísticas que recebem o nome de práticas midiáticas.

Tal como dissemos anteriormente, *Familienähnlichkeit* é, para o arcabouço teórico de Ludwig Wittgenstein, onde reside o mecanismo de definição, bem como a relação entre as diversas coisas relacionadas sob uma definição. O grande exemplo de *Familienähnlichkeit* é o próprio *ar familiar* que une todos os protocolos de linguagem tornando possível chamá-los de *jogos de linguagem*. Isso é retirado da noção de que sob a alcunha de *jogos*, há uma série de objetos que não possuem nada em relação, apenas a *Familienähnlichkeit* de jogo. Aliás, a própria semelhança familiar entre a linguagem e o jogo torna possível falar em jogo de linguagem, bastando lembrar das relações wittgensteinianas entre linguagem e xadrez, já discutidas no presente trabalho.

Com isso, no limite, podemos dizer que a *Familienähnlichkeit* é um processo de análise e definição que ressalta o objetivo da Filosofia Analítica da Linguagem, onde o foco é destruir os processos de essência ontológica e investigar os processos de *necessidade lógica* no qual estão envolvidos. Assim,

até mesmo na interpretação mais mínima, as afirmações acerca do *ar familiar* são um desafio à ideia ortodoxa de definição enquanto análise. Elas contribuem para enfraquecer a concepção tradicional platônica de definição na filosofia enquanto uma busca sublime por inspiração na natureza e na essência das coisas. Elas questionam as concepções associados do que é explicar palavras-conceitos, justificar ou criticar suas aplicações e entendê-las (BAKER & HACKER, 2005a, p. 216).

No entanto, se conseguimos encontrar o mecanismo de *necessidade lógica* linguística de um jogo de linguagem através do *jogo lógico*, será que não conseguiríamos através de alguma parte desse método chegarmos mais próximos da *Familienähnlichkeit*? Utilizando a *Familienähnlichkeit* midiática enquanto objeto de estudo – que é o mais apropriado para o presente trabalho, afinal o jogo de linguagem radiofônica faz parte da *Familienähnlichkeit* midiática por ser uma “prática midiática –,

acreditamos que há uma maneira de tornar o *ar familiar* mais próximo dos mecanismos investigativos analíticos usando o nosso arcabouço que une Lógica Algébrica, Teoria dos Jogos e Filosofia Analítica da Linguagem.

Ora, tal como afirmamos anteriormente ao longo do presente trabalho, em um *satzsystem* comunicacional, o importante é lembrar que o que está em jogo são as proposições. Proposições essas que estão em uma condição interacional, pois tal como Wittgenstein coloca “‘Não existe uma proposição isolada’. Pois o que chamo de ‘proposição’ é uma posição no jogo de linguagem” (GF, §124). Da mesma maneira, especialmente se pensarmos na condição *satzsistêmica en abyme*, a *Familienähnlichkeit* midiática também é composta por proposições.

Com isso, tal como nos jogos de linguagem, a *Familienähnlichkeit* midiática também pode utilizar a representação de proposições enquanto posições, ou seja, a Lógica Simbólica de John Venn, onde há o “emprego de diagramas geométricos para a representação sensível das proposições lógicas”, constituindo os Diagramas de Venn, já utilizados no presente trabalho.

Com isso, podemos rascunhar a proposição lógica da *Familienähnlichkeit* midiática, especialmente pensando no posicionamento do rádio e das suas relações com as demais práticas midiáticas. Normalmente, são denominadas práticas midiáticas o amplo escopo de práticas linguísticas que recebem a alcunha de Comunicações e Artes. A mídia seria, tal como afirmamos nas páginas iniciais da nossa reflexão acerca do *parergon*, uma evolução natural do amplo campo da Estética.

Com isso, a mídia articularia aquilo que a Estética sempre abarcou em seu campo analítico: as representações imagéticas, as representações sonoras, as representações inscricionais da linguagem (i.e. escrita) e as representações verbais da linguagem (i.e. fala em interação). Tal divisão se origina pela divisão clássica – descrita por Hegel (1993, p. 347), que visa desconstruí-la em seu *Sistema das Artes* – em artes plásticas (que busca definir objetivamente forma e cor, ou seja, operar com a visão), artes rítmicas (que busca definir objetivamente através da audição sem recurso à palavra), poesia (que busca definir subjetivamente através da audição com recurso à palavra) e a cultura da imprensa (que busca definir objetivamente através da visão com recurso à palavra).

Com isso, o domínio do imagético possui enquanto grau zero as Artes Plásticas (Pintura e Escultura). Já as Artes Rítmicas (Música) é o grau zero do domínio do sonoro. A Poesia é o grau zero do domínio do verbal e, por fim, a Cultura da Imprensa é o grau zero do domínio inscricional.

Sobre o imagético, devemos notar que é o domínio da forma e da expressão visual. Similarmente, o domínio do sonoro é o da forma e da expressão sonora que exclui a voz humana. Assim, há aqui o reforço dos quatro grupos sonoros que compõe a música, bem como a multitude de ruídos.

Sobre o verbal, devemos notar que reúne todas as práticas subjetivas de expressão. Aqui o uso das palavras está a serviço dessa subjetividade. Ao contrário do sonoro, o domínio do verbal inclui apenas a voz humana e sua simulação.

Sobre o inscricional, devemos notar que reúne todas as práticas de artes e de comunicação que visam a inscrição, sua reprodutibilidade técnica. Eis aqui o domínio da queda aurática, dos múltiplos idênticos e da transmissão por meios técnicos. Todas as práticas de expressão da referencialidade são inscricionais, no entanto, o inscricional não precisa ser referencial.

Dessa forma, temos para a *Familienähnlichkeit* midiática, quatro classes bem definidas que servem de letras sentenciais para construir suas proposições. Assim, podemos jogá-la em um diagrama de Venn para quatro letras sentenciais. A seguir, relembramos o diagrama-base para quatro letras sentenciais:

Fonte: Adaptação de VENN, 1881, p. 106.

Ora, se definirmos X enquanto *Imagético*, Y enquanto *Sonoro*, Z enquanto *Verbal* e W enquanto *Inscricional*, conseguiremos demarcar as características proposicionais de cada prática midiática. A intenção é que dentro da *Familienähnlichkeit* midiática encontremos não só as raízes das práticas midiáticas, mas também o próprio desenvolvimento linguístico que, tal como mencionamos anteriormente, deve ser dinâmico e marcado por regras de sua usabilidade.

Assim, associando as letras sentenciais, tal como fizemos em uma fase primeira do *jogo lógico* aplicado ao jogo de linguagem do rádio, podemos encontrar uma lista de 16 jogos de linguagem que podem ser denominados midiáticos. Com isso, podemos elencar, a seguir, a seguinte lista de proposições midiáticas (i.e. jogos de linguagem) da *Familienähnlichkeit* midiática:

1. {X,~Y,~Z,~W}: Artes Plásticas (Pintura e Escultura)
2. {~X,Y,~Z,~W}: Artes Rítmicas (Música)
3. {~X,~Y,Z,~W}: Poesia
4. {~X,~Y,~Z,W}: Cultura da Imprensa
5. {X,Y,~Z,~W}: Festas Populares
6. {X,~Y,Z,~W}: Rituais
7. {X,~Y,~Z,W}: Fotografia / Cartum / História em Quadrinhos
8. {~X,Y,Z,~W}: Oratória
9. {~X,Y,~Z,W}: Fonograma (Disco, CD, MP3)
10. {~X,~Y,Z,W}: Romance (Livro)
11. {X,Y,Z,~W} : Teatro
12. {X,Y,~Z,W}: Televisão não-ficcional
13. {X,~Y,Z,W}: Cinema Silencioso
14. {~X,Y,Z,W}: Rádio
15. {X,Y,Z,W}: Cinema Sonoro / Televisão ficcional / Internet
16. {~X,~Y,~Z,~W}: Exterioridade Midiática

Tal como a base de um Diagrama de Venn de quatro letras sentenciais, mostrado anteriormente, indica, podemos desenhar um Diagrama de Venn da *Familienähnlichkeit* midiática. Nesse diagrama, podemos ver um mecanismo centrípeto proposicional de desenvolvimento da linguagem midiática que vai das Artes tradicionais às Comunicações contemporâneas.

A seguir, esquematizamos o Diagrama de Venn da *Familienähnlichkeit* midiática:

Fonte: Elaboração própria

Visualizando um movimento centrípeto (das bordas para o centro), verificamos quatro classes do desenvolvimento da linguagem midiática que está relacionado com o número de quantas letras sentenciais são afirmadas para constituir a proposição que representa um dado jogo de linguagem midiático. São elas:

1. Comunicações e Artes Tradicionais (1 letra sentencial): Artes Plásticas, Artes Rítmicas, Poesia e Cultura da Imprensa
2. Comunicações e Artes Impressivas (2 letras sentenciais): Festas Populares, Rituais, Fotografia / Cartum / História em Quadrinhos, Oratória, Fonograma (Disco, CD, MP3) e Romance (Livro)
3. Comunicações e Artes Expressivas (3 letras sentenciais): Teatro, Televisão não-ficcional, Cinema Silencioso e Rádio
4. Comunicações e Artes Multiexpressivas (4 letras sentenciais): Cinema Sonoro / Televisão ficcional / Internet

Além disso, tal como em qualquer processo *satzsistêmico*, há a negação das letras sentenciais, proporcionando a Exterioridade Midiática. Essa negatividade é o

campo de relação com as demais linguagens do mundo, buscando a vinculação da amplitude da linguagem midiática com outras *Familienähnlichkeit*. Por exemplo, a própria vinculação da linguagem midiática enquanto linguagem.

Esses quatro classes não são, necessariamente, fases – no sentido progressivo da palavra – do desenvolvimento da linguagem midiática. Elas demonstram, se analisarmos através do tempo histórico, potencialidades que foram sendo utilizadas ao longo do desenvolvimento da noção de Comunicações e Artes. Não é à toa que a única proposição não-inscricional de Comunicações e Artes Expressivas é contemporânea às Comunicações e Artes Tradicionais e à boa parte das Comunicações e Artes Impressivas.

Dessa forma, torna-se interessante analisar cada uma dessas classes tomando como partida não só a sua estrutura proposicional, mas também seu papel dentro da *Familienähnlichkeit* midiática. É dessa maneira que podemos verificar o *ar familiar* que as une.

O ponto de partida da *Familienähnlichkeit* midiática são as Comunicações e Artes Tradicionais. Por terem, em sua proposição, a afirmação de uma única matriz sentencial, esses quatro agrupamentos de práticas midiáticas possuem jogos de linguagem “de referência” aos onze agrupamentos restantes. É interessante notar que, já nessa primeira classe, verificamos a linguagem midiática enquanto um campo de encontro (e de conflito) entre o exercício estético tradicional – aquilo que ordinariamente é chamado de Arte – e o exercício comunicacional massivo, a chamada Cultura da Imprensa, cujo caráter inscricional só é aumentado após a invenção de aparatos mecânicos visando a reproduzibilidade técnica da escrita. Assim, temos nessa classe da *Familienähnlichkeit* midiática, a reunião entre Artes Plásticas (Pintura e Escultura) $\{X, \sim Y, \sim Z, \sim W\}$, Artes Rítmicas (Música) $\{\sim X, Y, \sim Z, \sim W\}$, Poesia $\{\sim X, \sim Y, Z, \sim W\}$ e Cultura da Imprensa $\{\sim X, \sim Y, \sim Z, W\}$.

Por Artes Plásticas (Pintura e Escultura) $\{X, \sim Y, \sim Z, \sim W\}$, estamos definindo aqui as formas estéticas cujo julgar é calcado na visão apenas, naquilo que convencionamos chamar de imagético. Parece-nos claro que não há uma linguagem plástica, mas sim um jogo de linguagem da pintura e outro jogo de linguagem da escultura. Sobre as diferentes formas de representação articulados por cada jogo de linguagem, isso é de um domínio pragmático (i.e. do *diferendo*) e não *parergônico*.

Já as Artes Rítmicas (Música) $\{\sim X, Y, \sim Z, \sim W\}$, que visam a articulação do corpo sonoro composto por ruídos harmônicos – aquilo que os anglófonos chamam de *Toot*, *Whistle*, *Plunk and Boom*, ou seja, os quatro sons centrais de uma orquestra – e dos demais ruídos mundanos, encontramos as formas estéticas cujo julgar é calcado na audição apenas. Eis aqui o amplo campo da música que, do ponto de vista do jogo de

linguagem, possui um mecanismo articulatório e linguístico comum. Basta lembrarmos da relação instrínseca entre Bach e Cage demonstrada por Douglas Hofstadter.

A Poesia {~X,~Y,Z,~W} agrupa o jogo de linguagem calcado no mecanismo *verbal*. Por verbal, verificamos o uso sonoro e performático das palavras. Devido a sua estrutura rítmica, a poesia não necessita do mecanismo inscricional na sua proposição constituidora dentro da *Familienähnlichkeit* midiática. Tanto é assim que, quando pensamos na Poesia inscricional, estamos já falando dos livros, um outro jogo de linguagem em uma outra classe da linguagem midiática.

Por fim, há o que convencionamos chamar de Cultura da Imprensa {~X,~Y,~Z,W}. Abarcando as práticas impressas de arte e de comunicação, a Cultura da Imprensa é o grande diferenciador da *Familienähnlichkeit* midiática. Agrupando folhetos, jornais, folhetins e cartazes, a Cultura da Imprensa é calcada no mecanismo *inscricional*. Por inscricional, verificamos o uso escrito das palavras naquilo que – pelo *Fedro*, de Platão, e pelo *Ensaio sobre a Origem das Línguas*, de Rousseau – foi convencionado enquanto “morte da linguagem”. Morte essa que é desconstruída por Jacques Derrida, tal como mencionamos no início do presente trabalho, ao colocar o domínio da escrita (através da noção de *escritura*) como a grande mola propulsora da dimensão estético-linguística.

Na segunda classe, a das Comunicações e Artes Impressivas, verificamos as primeiras combinações sentenciais possíveis que abrem o leque das proposições midiáticas dentro de sua *Familienähnlichkeit*. Seu caráter *impressivo* se deve a sua articulação usual onde o que vale é a impressão de dados mundanos dentro do mecanismo formal. Com isso, encontramos duas sub-divisões claras nessa classe: Impressivas não-inscricionais e as Impressivas inscricionais.

As Impressivas não-inscricionais – compostas pelas Festas Populares {X,Y,~Z,~W}, pelos Rituais {X,~Y,Z,~W} e pela Oratória {~X,Y,Z,~W} – articulam a impressão de maneira subjetiva. Em termos pragmáticos inspirados em Searle, podemos dizer que aqui há uma *direção do ajuste* que adequa as palavras ao mundo.

Assim, as Festas Populares {X,Y,~Z,~W} são o mecanismo linguístico carnavalizante que une os preceitos estéticos do visual com o do sonoro para exprimir a cultura popular. Enquanto as Artes Plásticas e Artes Rítmicas possuem um mecanismo de segregação entre o clássico e o popular, sua união linguística tende a nivelar tais posições. Tanto as recepções de salão como as manifestações de rua abarcam o mesmo jogo de linguagem, possuindo apenas *diferendos* próprios.

Já os Rituais {X,~Y,Z,~W} possuem uma condição análoga às Festas Populares. Só que, nos rituais, há uma importância muito maior ao *verbal* do que ao sonoro. Não é à toa que em muitas manifestações de credo, a ideia verbal possui destaque. Um

exemplo notório é o início do Evangelho de São João que em seus três primeiros versículos afirma que “No princípio existia o Verbo, e o Verbo estava com Deus, e o Verbo era Deus. Ele estava no princípio com Deus. Todas as coisas foram feitas por ele; e sem ele nada foi feito”.

Por fim, no campo da Oratória {~X,Y,Z,~W}, também representado por aquilo que denominamos em Ciências da Linguagem de Retórica, há uma desconsideração do visual. Aqui, a plena articulação entre sonoro e verbal faz o mecanismo de comunicação e de persuasão do orador, do retor e, até mesmo, do trovador. Ao contrário da poesia plena, o orador precisa articular sua palavra no mundo dos sons, bem representado metaforicamente pela ideia de Demóstenes que o orador precisa “falar contra o vento”.

Já as Impressivas inscricionais – compostas pela Fotografia / Cartum / História em Quadrinhos {X,~Y,~Z,W}, pelo Fonograma (Disco, CD, MP3) {~X,Y,~Z,W} e pelo Romance (Livro) {~X,~Y,Z,W} – articulam a impressão, em algum nível, de maneira objetiva. Em termos pragmáticos inspirados em Searle, podemos dizer que aqui há uma *direção do ajuste* que adequa o mundo às palavras.

Com isso, o amplo campo da inscrição imagética é o da Fotografia / Cartum / História em Quadrinhos {X,~Y,~Z,W}, que congrega a inscrição maquínica da exterioridade física (Fotografia), a inscrição maquínica do desenho referencial crítico (Cartum) e a inscrição maquínica da ficcionalidade cotidiana apresentada pela História em Quadrinhos, o grande análogo imagético do Romance. Todas essas práticas visam a reprodutibilidade técnica da imagem estática e as construções narrativas que podem agir através delas.

Por sua vez, a inscrição sonora leva o amplo nome de Fonograma, que abarca todos os tipos possíveis de captação de sons (Disco, CD, MP3) {~X,Y,~Z,W}. Aqui, o mundo dos ruídos, que se perde no momento de sua emissão, possui um suporte para garantir sua reprodutibilidade. Na maior parte das vezes, o Fonograma é tratado como o análogo sonoro da Fotografia, mas também ele pode ser o análogo sonoro do Romance, especialmente se formos pensar nas questões narrativas sonoras.

O grande destaque, então, é o Romance (Livro) {~X,~Y,Z,W}, a proposição midiática da inscrição verbal. A ideia dos livros enquanto *media*, bem representados pela cultura romanesca impulsionada pelo desenvolvimento das prensas, das editoras e da divulgação cada vez mais massiva da leitura, coloca aquilo que chamamos de *Editoração* enquanto um jogo de linguagem midiático, fazendo parte do grande campo de relações posto pela *Familienähnlichkeit* midiática, sendo também ponto de influência para as demais proposições linguísticas do campo.

A terceira classe é das Comunicações e Artes Expressivas. Seu caráter *expressivo* se deve a sua articulação usual onde o que vale é a expressão de dados mundanos e/ou imaginados dentro do mecanismo formal. Assim, encontramos aqui, em ampla gradação, o uso expressivo dos cernes proposicionais da *Familienähnlichkeit* midiática. Eis aqui o Teatro{X,Y,Z,~W}, a Televisão não-ficcional{X,Y,~Z,W}, o Cinema Silencioso {X,~Y,Z,W} e o Rádio{~X,Y,Z,W}.

A única proposição não-inscricional dessa classe é o Teatro{X,Y,Z,~W}. O Teatro é o mecanismo artístico-comunicacional que, em suas diversas fases, reuniu com competência os dados imagéticos, sonoros e verbais. Não é à toa que o Teatro se coloca enquanto principal base (e principal barreira a ultrapassar) dos demais jogos de linguagem dessa classe e da classe Multiexpressiva, todos marcados pelo mecanismo inscricional. Com isso, a pergunta pelo jogo de linguagem teatral é quase um cerne aglutinador que abarca a questão pelos demais jogos de linguagem midiáticos.

As duas artes-relé para Pierre Schaeffer, o Cinema Silencioso{X,~Y,Z,W} e o Rádio{~X,Y,Z,W}, são grandes proposições midiáticas que articulam o verbal-inscricional de maneira semelhante. O Cinema Silencioso utiliza o verbal-inscricional de maneira imagética, tratando a pressuposição de som enquanto imagem (pantonímia do som). Já o Rádio, tal como já percorremos no presente trabalho, utiliza o verbal-inscricional de maneira sonora, tratando o som enquanto imaginação e/ou autonomia em relação à imagem. Podemos dizer mais sobre o Rádio, mas vale analisar as proposições midiáticas restantes primeiro.

Por fim, dentro das Expressivas, encontramos a Televisão não-ficcional {X,Y,~Z,W}. Especialmente em seus momentos mais referenciais (i.e. jornalismo) e primervos, a Televisão não-ficcional se torna o audiovisual inscricional mais desenvolvido, tal como se fosse uma mistura do Cinema Silencioso com o Rádio. Assim tal como o Cinema Silencioso tem em relação ao *sonoro* (porém diferentemente do Rádio que possui autonomia – e não uma falta – em relação ao *imagético*), a Televisão não-ficcional sente uma falta do *verbal*. São essas faltas cinematográficas e televisivas que impulsionam o desenvolvimento último da linguagem midiática através da Multiexpressão.

A última classe, Comunicações e Artes Multiexpressivas, possuem esse nome, pois agregam todas as possibilidades midiáticas. Assim, o Cinema Sonoro, a Televisão ficcional e a Internet{X,Y,Z,W} são linguagens midiáticas de caráter *imagético-sonoro-verbal-inscricional*. Por serem aglutinadores dos mecanismos sentenciais encontrados em todas as proposições da *Familienähnlichkeit* midiática, todos os jogos de linguagem podem encontrar um solo de ação linguística e de (re)apresentação.

Por isso que, focando no caso do Rádio, podemos encontrar o uso da linguagem radiofônica no Cinema (por exemplo, o mencionado caso de *O Bandido da Luz Vermelha*), na Televisão ficcional (por exemplo, o personagem radialista e a sequência de abertura de capítulo da novela *Cheias de Charme*) e na Internet (por exemplo, *webrádios*, *e-rádios*, *podcasts*, *rádio via streaming*).

Aliás, através da *Familienähnlichkeit* midiática, podemos ver todas as relações do Rádio com outros jogos de linguagem midiáticos. Considerando que o Rádio, enquanto jogo de linguagem, possui a proposição $\{\sim X, Y, Z, W\}$ no esquema *satzsistêmico* da *Familienähnlichkeit* midiática, ele inclui dentro de si⁸⁷ a influência dos seguintes jogos de linguagem das duas classes anteriores à dele:

1. $\{\sim X, Y, \sim Z, \sim W\}$: Artes Rítmicas (Música)
2. $\{\sim X, \sim Y, Z, \sim W\}$: Poesia
3. $\{\sim X, \sim Y, \sim Z, W\}$: Cultura da Imprensa
4. $\{\sim X, Y, Z, \sim W\}$: Oratória
5. $\{\sim X, Y, \sim Z, W\}$: Fonograma (Disco, CD, MP3)
6. $\{\sim X, \sim Y, Z, W\}$: Romance (Livro)

Ora, das Artes Rítmicas e do Fonograma, o Rádio encontra sua grande inspiração no tratamento, na emissão e na armazenagem dos conteúdos sonoros. Da Poesia e da Oratória, encontramos a formação humana para ser um radialista, tanto aquele que dá a voz (locutor) como aquele que produz a possibilidade de emissão de voz. Já da Cultura da Imprensa e do Romance, o Rádio encontra seus dois conteúdos mundanos que podem ser associados à música: o jornalismo (Imprensa) e a ficção (Romance). Sem esses seis jogos de linguagem, o jogo de linguagem radiofônico não poderia ter existido.

Dentro dos outros jogos de linguagem que compõem a classe das Comunicações e Artes Expressivas – a saber Teatro $\{X, Y, Z, \sim W\}$, a Televisão não-ficcional $\{X, Y, \sim Z, W\}$ e o Cinema Silencioso $\{X, \sim Y, Z, W\}$ –, o Rádio possui, dentro desse *ar familiar* midiático, uma relação de “irmandade”. É com esses meios que podemos encontrar relações de intertextualidade, bem representadas por Samuel Beckett (Teatro e Rádio), *Repórter Esso* e outros rádiojornais/telejornais (Rádio e Televisão não-ficcional) e o mecanismo da *Golden Age* das artes-relê (Cinema silencioso e Rádio).

⁸⁷ Por “dentro de si”, nos referimos aqui à condição combinatória da própria proposição afirmativa do Rádio, definida por $\{Y, Z, W\}$, desconsiderando a negatividade do imagético $\{\sim X\}$. Assim, internamente de $\{Y, Z, W\}$ podemos encontrar: $\{Y\}$ (que é a proposição afirmativa de Artes Rítmicas), $\{Z\}$ (Poesia), $\{W\}$ (Cultura da Imprensa), $\{Y, Z\}$ (Oratória), $\{Y, W\}$ (Fonograma) e $\{Z, W\}$ (Romance).

Investigando a *Familienähnlichkeit* midiática, notamos que o Rádio não é apenas uma linguagem, mas também uma linguagem midiática. E é esse caráter enquanto *mídia* que também garante seus mecanismos de dinamismo e atualização através do uso linguístico, entrando em coerência com o arcabouço wittgensteiniano da Filosofia Analítica da Linguagem.

Alias, a própria noção de *Familienähnlichkeit* midiática é importante para aqueles que estudam, pesquisam, lecionam e agem no campo das Comunicações e Artes. Definir as práticas midiáticas enquanto linguagem é a garantia maior de definição de protocolos de ação próprios para tais atividades. Tirando a definição de *mídia* do aparelhocentrismo e colocando-a dentro do campo linguístico, garante-se o pleno desenvolvimento de conteúdos exclusivos a ela. O que une as mídias não é o uso da língua ordinária ou os fatores sociais-políticos-econômicos, mas sim essa linguagem que faz um Rádio ser Rádio até mesmo na imitação de Rádio (o mesmo servindo para qualquer prática midiática).

Além disso, dentro dessa *Familienähnlichkeit* midiática, há a sua união com as demais linguagens: a Exterioridade Midiática{~X,~Y,~Z,~W}. É ela que proporciona a todas as linguagens midiáticas terem a *Familienähnlichkeit* de linguagem. Assim, tal como a pluralidade de linguagens naturais, artificiais, construídas e formais, as práticas midiáticas possuem as possibilidades enquanto linguagem, enquanto jogo de linguagem, calcando sua (re)apresentação e sua pragmática nisso.

Com isso, podemos inclusive radicalizar nossa afirmação conclusiva feita no último parágrafo antes da conclusão. Dissemos lá que Rádio é uma linguagem que permite a articulação de um som próprio, denominado *som radiofônico*, com a audição humana e que, com isso, se configura apto para um uso midiático (i.e. de Comunicação Social), visando a legitimação da fala e da escuta enquanto meios autônomos – dotados de técnica maquínica e configuração linguística própria – de comunicação em escala social.

A isso, podemos acrescentar que Rádio faz parte do amplo escopo de linguagens midiáticas que são unidas por um ar familiar [*Familienähnlichkeit*] e que tais linguagens possuem inter-relações proposicionais constituindo um *satzsystem* próprio. Tal *satzsystem* consolida a condição das práticas midiáticas e demarca a (re)apresentação delas enquanto linguagem, permitindo a distinção de cada prática midiática (i.e cada jogo de linguagem midiático) dos demais fatos do mundo.

É assim que se torna possível construir uma Gramática do Rádio tal como efetuamos nas páginas anteriores. A garantia de distinção do rádio dos demais sons do mundo está simplesmente no seu jogo de linguagem, em seu *satzsystem en abyme*, ou seja, em sua condição enquanto linguagem aqui demonstrada.

V. BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T. W. "Perennial Fashion – Jazz". In: *Prisms*. Cambridge: MIT Press, 1981.
- ADORNO, T. W. "O Fetichismo da Música e a Regressão da Audição". In: ARANTES, P. E. (org). *Os Pensadores: Benjamin, Horkheimer, Adorno, Habermas*. S. P.: Abril Cultural, 1983.
- ADORNO, T. W. "Analytical Study of NBC Music Appreciation Hour". *The Musical Quarterly*. vol. 78, nº 2. Oxford: OUP, summer/1994.
- ADORNO, T. W. *The Culture Industry*. London: Routledge, 2007.
- ADORNO, T. W. *Filosofia da Nova Música*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- ADORNO, T. W. & HORKHEIMER, M. *Temas Básicos da Sociologia*. S. P.: Cultrix, 1978.
- ADORNO, T. W. & HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*. R. J.: J. Zahar, 1985.
- AITCHISON, J. *A propaganda de rádio do século XXI*. São Paulo: Bossa Nova, 2009.
- ALTEN, S. R. *Audio in Media*. Belmont: Wadsworth/Thomson, 2001.
- ARISTÓTELES. *Arte Retórica e Arte Poética*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005a.
- ARISTÓTELES. *Órganon*. Bauru: Edipro, 2005b.
- ARMENGAUD, F. *A Pragmática*. São Paulo: Parábola, 2006.
- ARNHEIM, R. *Estética radiofônica [Rundfunk als Hörkunst]*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- ARNOLD, M. *Culture and Anarchy*. Cambridge: CUP, 1932.
- AUMONT, J. *A Imagem*. Campinas: Papirus, 2010.
- AUSTIN, J. L. *How to do Things with Words*. Cambridge: HUP, 1975.
- AVERROES. *Three Shorts Commentaries on Aristotle's "Topics", "Rhetoric", and "Poetics"*. Albany: SUNY Press, 1977.
- AYER, A. J. *As ideias de Bertrand Russell*. São Paulo: Cultrix-Edusp, 1974.
- BAKER, G. P & HACKER, P. M. S. *Wittgenstein: Understanding and Meaning* (Vol. 1 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations – Part I: Essays). Segunda edição (revisada por P. M. S. Hacker). Malden: Blackwell, 2005a.
- BAKER, G. P & HACKER, P. M. S. *Wittgenstein: Understanding and Meaning* (Vol. 1 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations – Part II: Exegesis §§1-184). Segunda edição (revisada por P. M. S. Hacker). Malden: Blackwell, 2005b.
- BAKER, G. P & HACKER, P. M. S. *Wittgenstein: Rules, Grammar and necessity* (Vol. 2 of An Analytical Commentary on the Philosophical Investigations – Essays and Exegesis §§185-242). Segunda edição (revisada por P. M. S. Hacker). Malden: Blackwell, 2009.
- BARONETT, S. *Lógica*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BECKETT, S. *The Complete Dramatic Works*. London: Faber and Faber, 2006.
- BENJAMIN, W. "A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica – Primeira Versão". In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BEN-ZVI, L. "Samuel Beckett, Fritz Mauthner, and the Limits of Language". *PMLA*. vol. 95, nº 2. New York: MLA, março/1980.
- BERNAYS, E. *Propaganda*. Brooklyn: Ig Publishing, 2005.
- BERRETTINI, C. *Samuel Beckett: Escritor Plural*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BESS, F. H. & HUMES, L. E. *Fundamentos de Audiologia*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- BLACKWELL, D. & GIRSHICK, M.A. *Theory of Games and Statistical Decisions*. Mineola: Dover, 1979.
- BLAUSTEIN, M. "The Scope and Methods of Rhetoric in Averroes' *Middle Commentary on Aristotle's Rhetoric*". In: BUTTERWORTH, C. E. *The Political Aspects of Islamic Philosophy*. Cambridge: Harvard Center for Middle Eastern Studies, 1992.
- BOOLE, G. *An investigation of the Laws of Thought on which are founded the mathematical theories of Logic and Probabilities*. Mineola: Dover, 1958.
- BOURDIEU, P. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- BRECHT, B. *Gesammelte Werke* (v.7). Frankfurt: Suhrkamp, 1967.
- BRECHT, B. "Teoria do rádio (1927-1932)". In: MEDITSCH, E. *Teorias do Rádio*. Florianópolis: Insular, 2005.
- BRIGGS, A. & BURKE, P. *Uma História Social da Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- BUGALHO FILHO, A. F. et alii. "Musicoterapia e Surdez: A reação de surdos aos instrumentos musicais". *Temas sobre Desenvolvimento*. vol. 9, nº 54, São Paulo: Memnon, jan-fev/2001.
- BUTTERWORTH, C. E. "The teaching of the text". In: AVERROES. *Three Shorts Commentaries on Aristotle's "Topics", "Rhetoric", and "Poetics"* Albany: SUNY Press, 1977.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARNAP, R. *Meaning and Necessity*. Chicago: UCP, 1947.

- CARNAP, R. *Logical Syntax of Language*. Abingdon: Routledge, 2001.
- CARROLL, D. *Paraesthetics: Foucault, Lyotard, Derrida*. New York: Methuen, 1987.
- CASADEI, E. B. "O filho está em cima da mesa: a censura paulista nos anos 1950". *Urutágua*. n° 28, Maringá: UEM, dezembro/2008.
- CASADEI, E. B. *Jornalismo e Reconstrução do Passado: os fatos históricos nas notícias de hoje*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: PPGCOM-ECA/USP, 2010.
- CASTAÑEDA, J. *Compañero: the life and death of Che Guevara*. London: Bloomsbury, 1997.
- CHAPARRO, M. C. *Pragmática do Jornalismo*. São Paulo: Summus, 1993.
- CHE GUEVARA, E. *Guerra de Guerrillas*. Montevideo: Ediciones Provincias Unidas, 1968.
- CHION, M. *La musique électroacoustique*. Paris: PUF, 1982.
- COELHO, P. V. *Jornalismo Esportivo*. São Paulo: Contexto, 2003.
- COX, R. "Running Comments on Other Articles". *The Journal of Marketing*. vol. 4, n° 1. Chicago: American Marketing Association, julho/1939.
- CROOK, T. *Radio Drama*. London: Routledge, 1999.
- DAVIS, M. D. *Game Theory: A nontechnical introduction*. Mineola: Dover, 1997.
- DE DUVE, T. *Kant after Duchamp*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- DE FOSSARD, E. *Writing and Producing Radio Dramas*. New Delhi: Sage, 2005.
- DEL BIANCO, N. R. "O tambor tribal de McLuhan". In: MEDITSCH, E. *Teorias do Rádio*. Florianópolis: Insular, 2005.
- DELEUZE, G. *Para Ler Kant*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976.
- DELEUZE, G. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, G. *A Dobra: Leibniz e o Barroco*. Campinas: Papirus, 2009.
- DERRIDA, J. *Speech and Phenomena*. Evanston: Northwestern University Press, 1973.
- DERRIDA, J. *Writing and Difference*. Chicago: University of Chicago Press, 1978.
- DERRIDA, J. *Dissemination*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.
- DERRIDA, J. *The Truth in Painting*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- DERRIDA, J. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- ECO, U. *Estética e teoria dell'informazione*. Milão: Bompiani, 1972.
- ECO, U. "Intentio Lectoris: Apontamentos sobre a Semiótica da Recepção". In: ECO, U. *Os Limites da Interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ECO, U. *Interpretação e Superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- ECO, U. *A Estrutura Ausente*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- ECO, U. *Lector in Fabula*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- ESSLIN, M. "Introduction". In: *Absurd Drama*. New York: Penguin Books, 1965.
- ESSLIN, M. *Mediations: Essays on Brecht, Beckett and The Media*. New York: Grove, 1982.
- FERRARETTO, L. A. *Rádio: o veículo, a história e a técnica*. Porto Alegre: Sagra, 2000.
- FERRO, R. *Estructura y Desconstrucción*. Buenos Aires: Biblos, 1992.
- FOGELIN, R. J. *Wittgenstein* (second edition). London: Routledge, 1995.
- FREGE, G. "Sobre a justificação científica de uma conceitografia". In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- GIMENEZ, A. *Sierra Maestra: a Revolução de Fidel Castro*. 2ªed, São Paulo: Zumbi, 1959.
- GÖDEL, K. "On formally undecidable propositions of Principia Mathematica and related systems". In: VAN HEIJENOORT, J. *From Frege to Godel*. Cambridge: HUP, 1967.
- GOFFMAN, E. *Forms of Talk*. Philadelphia: UPP, 1981.
- GOMES, M. R. *Repetição e Diferença nas Reflexões sobre Comunicação*. São Paulo: Annablume, 2001.
- GRAYLING, A. C. *Wittgenstein*. Oxford: OUP, 1988.
- GRELLING, K. & NELSON, L. "Bemerkungen zu den Paradoxien von Russell und Burali-Forti". *Abhandlungen der Fries'schen Schule* II-3, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1908.
- GUALANDI, A. *Deleuze*. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.
- GUILBAUD, G. T. "La théorie des jeux: Contributions critiques à la théorie de la valeur". In: MARTIN, T. (ed.). *Mathématiques et action politique*. Paris: INED, 2000.
- GUARALNICK, E. S. *Sight Unseen*. Athens (OH): OUP, 2006.
- HAACK, S. *Filosofia das lógicas*. São Paulo: Unesp, 2002.
- HARRIS, R. *Language, Saussure and Wittgenstein*. London: Routledge, 1988.
- HEGEL, G. W. F. *Estética*. Lisboa: Guimarães Editores, 1993.
- HEIDEGGER, M. *Que é uma coisa?*. Lisboa: Edições 70, 2002.
- HEIDEGGER, M. *Origem da Obra de Arte*. Lisboa: Edições 70, 2004.
- HEIDEGGER, M. *Ser e Tempo (parte I)*. Petrópolis: Vozes, 2005.
- HEINLEIN, R. A. *6xH*. New York: Pyramid, 1972.
- HILBERT, D. "Über das Unendliche". *Mathematische Annalen*. n° 95. Leipzig: Teubner, 1926

HINTIKKA, J. *Lingua Universalis vs. Calculus Ratiocinator*. Dordrecht: Kluwer, 1997.

HJELMSLEV, L. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

HOFSTADTER, D. R. *Gödel, Escher, Bach: na Eternal Golden Braid*. New York: Basic Books, 1999.

HÖSLE, V. *O sistema de Hegel*. São Paulo: Loyola, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

INWOOD, M. *Dicionário Heidegger*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

JEFFREY, R. *The Logic of Decision*. Chicago: UCP, 1983.

JEVONS, W. S. *The Principles of Science: A treatise on Logic and Scientific Method* (American Edition – bound in one volume). New York: Macmillan, 1874.

JOSEPH, I. M. *O Trivium: As Artes Liberais da Lógica, Gramática e Retórica*. São Paulo: É Realizações, 2008.

KANT, I. *Critique of Judgment*. Mineola: Dover, 2005.

KANTHAMANI, A. “Hintikka’s Game of Language”. *Indian Philosophical Quarterly*. Vol. 20, nº 2. Pune: University of Pune, Abril/1993.

KATZ, E. & LAZARSFELD, P. F. *La Influencia Personal: El Individuo en el proceso de comunicación de masas*. Barcelona: Hispano Europea, 1979.

KELLNER, D. “A crítica de Nietzsche à cultura de massa”. *Revista Famecos*. nº 13, Porto Alegre: Famecos, dezembro/2000.

KENNEDY, G. *The art of persuasion in Greece*. Princeton: PUP, 1963.

KENNICK, W. E. “Art and the ineffable”. *The Journal of Philosophy*. Vol. 58, n. 12, New York: The Journal of Philosophy Inc, jun/1961.

KENNICK, W. E. “Art and Inauthenticity”. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 44, n. 1, Ohio: American Society for Aesthetics, outono/1985.

KLEENE, S. C. “The Work of Kurt Gödel”. In: SHANKER, S. G (org). *Gödel’s Theorem in Focus*. London: Routledge, 1988.

KLIPPERT, W. “Elementos da peça radiofônica”. In: SPERBER, G. B. (org). *Introdução à peça radiofônica*. São Paulo: EPU, 1980.

KOUDELA, I. D. *A Peça Didática de Bertold Brecht*. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA-USP, 1987.

KRACAUER, S. *The Mass Ornament*. Cambridge: HUP, 1995.

KRIPKE, S. A. *Wittgenstein on Rules and Private Language*. Cambridge: HUP, 1982.

LACAN, J. *O Seminário – Livro 2*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1987.

LACAN, J. *O Seminário – Livro 17*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1987.

LACAN, J. *Escritos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LADD, C. “On the Algebra of Logic”. In: PEIRCE, C. S. *Studies in Logic (by members of the Johns Hopkins University)*. Boston: Little, Brown and Co., 1883.

LANDINI, G. *Russell*. London: Routledge, 2011.

LANHAM, R. A. *A Handlist of Rhetorical Terms*. Berkeley: UCP, 1990.

LAZARSFELD, P. F. “Radio Research and Applied Psychology: Introduction by the Guest Editor”. *Journal of Applied Psychology*. v. 23, nº 1. Washington: APA, 1939a.

LAZARSFELD, P. F. “The Change of Opinion during a political discussion”. *Journal of Applied Psychology*. v. 23, nº 1. Washington: American Psychological Association, 1939b.

LAZARSFELD, P. F. *Radio and the printed page*. New York: Duell, Sloan and Pearce, 1940.

LAZARSFELD, P. F. & FIELD, H. *The people look at radio*. Chapel Hill: UNC, 1946.

LAZARSFELD, P. F. & KENDALL, P. *Radio Listening in America*. NY: Prentice Hall, 1948.

LAZARSFELD, P. F., BERELSON, B & GAUDET, H *The People’s Choice* NY: CUP, 1965.

LAZARSFELD, P. F. “An episode in the history of social research: a memoir”. *Perspectives in American History*. vol. 2, Cambridge: Charles Warren Center, 1968.

LAZARSFELD, P. F. & MERTON, R. K. “Comunicação de massa, Gosto Popular e Ação Social Organizada”. In: ROSENBERG, B. & WHITE, D. M. *Cultura de Massa*. São Paulo: Cultrix, 1973.

LAZARSFELD, P. F., BERELSON, B. & MCPHEE, W. N. *Voting*. Chicago: UCP, 1986.

LEAVIS, Q. D. *Fiction and the Reading Public*. London: Chatto & Windus, 1939.

LÉVI-STRAUSS, C. *La pensée sauvage*. Paris: Plon, 1962.

LEWIS, D. *On the Plurality of Worlds*. Malden: Blackwell, 2001.

LIU, L. H. *The Freudian Robot*. Chicago: UCP, 2011.

LUCE, R. D. & RAIFFA, H. *Games and Decisions*. Mineola: Dover, 1989.

LYOTARD, J-F. *The Postmodern Condition*. Minneapolis: UMP, 1984.

LYOTARD, J-F. *Peregrinações*. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

LYOTARD, J-F. *The Differend*. Minneapolis: UMP, 2007.

LYOTARD, J-F & THÉBAUD, J-L. *Just Gaming*. Minneapolis: UMP, 2008.

- MACHADO, A., MAGRI, C. & MAZAGÃO, M.** *Rádios livres: a reforma agrária no ar*. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- MALCOLM, N.** "Wittgenstein on Language and Rules". *Philosophy*. vol. 64, nº 247, Cambridge: Royal Institute of Philosophy/CUP, janeiro/1989.
- MAUTHNER, F.** *Beiträge zu einer Kritik der Sprache*. Stuttgart/Berlin: J.G. Cotta'sche, 1906.
- MCCROSKEY, J.** *An Introduction to Rhetorical Communication: The Theory and Practice of Public Speaking*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1968.
- MCLUHAN, M.** "Rádio: o tambor tribal" (excerto de *Understanding Media*). In: MEDITSCH, E. *Teorias do Rádio*. Florianópolis: Insular, 2005.
- MCLUHAN, M.** *The Classical Trivium: The Place of Thomas Nashe in the learning of his time*. Corte Madera: Gingko, 2006.
- MEDITSCH, E.** "Rudolf Arnheim e o potencial expressivo do rádio". In: MEDITSCH, E. *Teorias do Rádio*. Florianópolis: Insular, 2005.
- MELO, F. A. C.** *De "Introduction à la musique concrète" ao Traité des objets musicaux*. Dissertação de Mestrado. Belo Horizonte: EM-UFMG, 2007.
- MITCHELL, O. H.** "On a New Algebra of Logic". In: PEIRCE, C. S. *Studies in Logic (by members of the Johns Hopkins University)*. Boston: Little, Brown and Co., 1883.
- MONTAGUE, R.** "Universal Grammar". *Theoria*. v. 36, n. 3. Suécia, dezembro/1970.
- MORIN, E.** *Cultura de Massas no Século XX – O Espírito do Tempo*. R. J.: Forense, 1967.
- MORIN, E.** *Cultura de Massas no Século XX – O Espírito do Tempo: volume II (Necrose)*. Rio de Janeiro: Forense, 1977.
- MYERSON, R. B.** *Game Theory: Analysis of Conflict*. Cambridge: HUP, 1997.
- NAGEL, E. & NEWMAN, J. R.** *Gödel's Proof*. New York: NYUP, 2001.
- NASH, J.F.** *Non-Cooperative Games*. Tese de Doutorado apresentada no Departamento de Matemática da Princeton University. mimeo, maio/1950 (publicada em versão atualizada em *The Annals of Mathematics*, vol. 54, nº 2, setembro/1951).
- NICOD, J.G. P.** "A Reduction in the Number of Primitive Propositions of Logic". *Proceedings of the Cambridge Philosophical Society*. vol. 19. Cambridge: CPS, 1917-20.
- NÖTH, W.** *Panorama da Semiótica – de Platão a Peirce*. São Paulo: Annablume, 1995.
- OLIVEIRA, I. B.** "A Educação Vocal na Radiodifusão: Relato de Trabalho Fonoaudiológico Desenvolvido com Noventa Radialistas". In: FERREIRA, L. P. (org). *Trabalhando a Voz*. São Paulo: Summus, 1988.
- OLLY, F. & SMITH, Es.** "An index of 'Radio-mindedness' and some applications". *Journal of Applied Psychology*. v. 23, nº 1. Washington: American Psychological Association, 1939.
- OLSON, H. F.** *Music, Physics and Engineering*. Mineola: Dover, 1967.
- ORTIWO, G. S.** *A Informação no Rádio*. São Paulo: Summus, 1985.
- PAULHAN, F.** *La double fonction du langage*. Paris: Librairie Félix Alcan, 1929.
- PEARS, D.** *As Ideias de Wittgenstein*. São Paulo: Cultrix, 1973.
- PEARS, D.** *The False Prison* – vol. 1. Oxford: OUP, 1987.
- PÊCHEUX, M.** *Semântica e Discurso*. Campinas: Ed. da Unicamp, 2009.
- PECKAUS, V.** "Paradoxes in Göttingen". In: LINK, G. (ed). *One hundred years of Russell's paradox*. Berlin: Walter de Gruyter, 2004.
- PEIRCE, C. S.** *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (8 vol.). Cambridge: HUP, 1958.
- PERLOFF, M.** *A Escada de Wittgenstein*. São Paulo: Edusp, 2008.
- PETERMAN, J. N.** "The 'Program Analyzer': A new technique in studying liked and disliked items in radio programs". *Journal of Applied Psychology*. v. 24, nº 6. Washington: APA, 1940.
- POE, E. A.** *The Works of Edgar Allan Poe* (v. 2, The Raven Edition). NY: Collier & Son, 1903.
- PORCHAT, M. E.** *Manual de Radiojornalismo (Jovem Pan)*. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- POST, E. L.** "Introduction to a genetal theory of elementary propositions". In: VAN HEIJENOORT, J. *From Frege to Godel*. Cambridge: HUP, 1967.
- POTTER, M.** *Wittgenstein's Notes on Logic*. Oxford: OUP, 2011.
- QUINE, W. V.** *Methods of Logic* (Third Edition). New York: Holt, Rinehart & Winston, 1972.
- QUINE, W. V.** *Mathematical Logic* (Revised Edition). Cambridge: HUP, 1981.
- RAJAGOPALAN, K.** *Nova Pragmática*. São Paulo: Parábola, 2010.
- RANTA, A.** "Type theory and Universal Grammar". *Philosophia Scientiae*. CS. 6, Nancy: Nancy 2, setembro/2006.
- RAPOPORT, A.** *N-Person Game Theory*. Ann Arbor: U of Michigan Press, 1970.
- RAPOPORT, A.** *Fights, Games and Debates*. Ann Arbor: U of Michigan Press, 1974.
- RAPOPORT, A.** *Two-Person Game Theory*. Mineola: Dover, 1999.
- RAYBURN, R. A.** *Eargle's Microphone Book* (Kobo Epub Digital Book). Waltham: Focal Press, 2012.

- REIS, C. "Formato da publicidade em rádio". *Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Campo Grande: Intercom, 2001.
- REIS, C. "A evolução histórica da publicidade radiofônica no Brasil (1922-1990)". *Anais do II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho*. Florianópolis: ALCAR, 2004.
- REIWALD, P. *De L'Esprit des Masses*. Neuchatel: Delachaux & Niestlé, 1949.
- RODRIGUEZ, A. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Senac, 2006.
- ROUDINESCO, E. *Jacques Lacan*. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- RUSSELL, B. "On Denoting". *Mind*. Vol. 14, nº 56, Oxford: OUP, out/1905.
- RUSSELL, B. "Letter to Frege (1902)". In: VAN HEIJENOORT, J. *From Frege to Godel*. Cambridge: HUP, 1967.
- RUSSELL, B. *The Autobiography of Bertrand Russell*. Vol II – 1914-1944. Boston: Little, Brown & Co, 1968.
- SADER, E. *A Revolução Cubana*. São Paulo: Moderna, 1985.
- SAUSSURE, F. *Curso de Linguística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1997.
- SCHAEFFER, P. *Tratado dos objetos musicais*. Brasília: Edunb, 1977.
- SCHAEFFER, P. *Ensaio sobre o Rádio e o cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.
- SCHAFER, R. M. *A afinação do mundo*. São Paulo: Ed. Unesp, 2001.
- SCHAFER, R. M. "Rádio Radical e a Nova Paisagem Sonora". In: MEDITSCH, E & ZUCULOTO, V. (org). *Teorias do Rádio* (volume II). Florianópolis: Insular, 2008.
- SCHOPENHAUER, A. *Metafísica do Belo*. São Paulo: Unesp, 2003.
- SCHOPENHAUER, A. *O Mundo como vontade e como representação*. S. Paulo: Unesp, 2005.
- SEARLE, J. R. *Speech Acts*. Cambridge: CUP, 1976.
- SEARLE, J. R. *Expressão e Significado*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- SEARLE, J. R. & VANDERVEKEN, D. *Foundations of illocutionary logic*. Cambridge: CUP, 2009.
- SHANKER, S. G. *Wittgenstein and the Turning-Point in the Philosophy of Mathematics*. Albany: SUNY, 1987.
- SHANKER, S. G. "Wittgenstein's Remarks on the Significance of Gödel's Theorem". In: SHANKER, S. G (org). *Gödel's Theorem in Focus*. London: Routledge, 1988.
- SHANNON, C. E. "A Mathematical Theory of Communication". *The Bell System Technical Journal*. Publicado em duas partes (v. XXVII – Julho e Outubro). Murray Hill: Bell Labs, 1948.
- SHEFFER, H. M. "A set of five independent postulates for Boolean algebras, with application to logical constants". *Transactions of the American Mathematical Society*. número 14. Providence: AMS, 1913.
- SKYRMS, B. "Tractarian Nominalism". *Philosophical Studies*. Nº 40. Dordrecht: D. Reidel, 1981.
- SOWA, J. F. "The Role of Logic and Ontology in Language and Reasoning" (*preprint article* do capítulo 11 de POLI, R. & SEIBT, J. (org.). *Theory and Applications of Ontology*. Berlin, Springer, 2010), 2010. Disponível em: <http://www.jfsowa.com/pubs/rolelog.pdf>.
- SPRITZER, M. "O ator e o rádio". *Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Porto Alegre: Intercom, 2004.
- STERN, J. P. *As ideias de Nietzsche*. São Paulo: Cultrix, 1982.
- STOLL, R. R. *Set Theory and Logic*. New York: Dover, 1979.
- SUSMANSCKY, J. *48 lecciones de Radio – tomo II*. Buenos Aires: Hobby, 1958a.
- SUSMANSCKY, J. *48 lecciones de Radio – tomo III*. Buenos Aires: Hobby, 1958b.
- SWINGWOOD, A. *The Myth of Mass Culture*. London: Macmillan, 1977.
- TOTA, A. P. *O Estado Novo*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- TRAQUINA, N. *Teorias do Jornalismo I*. 2ª ed, Florianópolis: Insular, 2005.
- TV GLOBO. *Jornal Nacional – A Notícia faz História*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- VAN BENTHEM, J. "The epistemic logic of IF Games". In: AUXIER, R. E. & HAHN, L. E. (org). *The Philosophy of Jaako Hintikka*. Chicago: Opencourt, 2006.
- VAN DIJK, T. A. *La Noticia como discurso*. Buenos Aires: Paidós, 1990.
- VARGAS, F. A. "O Marco normativo da Língua Basca". *Revista Eletrônica OAB Joinville*. nº3, Joinville: OAB, 2011.
- VASSALLO DE LOPES, M. I. *O Rádio dos Pobres*. São Paulo: Loyola, 1988.
- VATTIMO, G. *As Aventuras da Diferença*. Lisboa: Edições 70, 1988.
- VENANCIO, R. D. O. "Che Guevara: Revolucionário e Radialista". *Revista Anagrama*, v. 2-1, São Paulo: Midiato/CJE-ECA-USP, setembro/2008.
- VENANCIO, R. D. O. *Jornalismo e Linha Editorial*. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.
- VENANCIO, R. D. O. *Massificação e Jornalismo: Retórica e Linguagem no escopo da Comunicação Social*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: PPGCOM-ECA/USP, 2010.
- VENANCIO, R. D. O. *A Linguagem da Massificação*. Curitiba: Appris, 2011.

VENN, J. "On the Employment of Geometrical Diagrams for the Sensible Representation of Logical Propositions". *Proceedings of the Cambridge Philosophical Society*. vol. 4. Cambridge: CPS, 1880.

VENN, J. *Symbolic Logic*. London: Macmillan, 1881.

VON FEUERBACH, A. *Caspar Hauser: an Account*. Boston: Allen & Ticknor, 1832.

VON NEUMANN, J. & MORGENSTERN, O. *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press, 1953.

WAISMANN, F. *Ludwig Wittgenstein and the Vienna Circle*. Oxford: Basil Blackwell, 1979.

WATZLAWICK, P., BEAVIN, J. H. & JACKSON, D. D. *Pragmática da Comunicação Humana*. São Paulo: Cultrix, 2007.

WEAVER, W. "Recent Contributions to the Mathematical Theory of Communication". In: SHANNON, C. E & WEAVER, W. *A Mathematical Model of Communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949.

WEBB, E. *As peças de Samuel Beckett*. São Paulo: É Realizações, 2012.

WEILER, G. *Mauthner's Critique of Language*. Cambridge: CUP, 2009.

WEITZ, M. "Symbolism and Art". *The Review of Metaphysics*. Vol. 7, n. 3, Washington: The Philosophy Education Society of America, mar/1954.

WEITZ, M. "The role of Theory in Aesthetics". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 15, n. 1, Ohio: American Society for Aesthetics, set/1956.

WHITEHEAD, A. N. & RUSSELL, B. *Principia Mathematica* (3 vol.). Breinigsville: Merchant, 2009.

WIGGERSHAUS, R. *A Escola de Frankfurt*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2006.

WITTGENSTEIN, L. *Fichas (Zettel)*. Lisboa: Edições 70, 1989a.

WITTGENSTEIN, L. *Lectures on the Foundations of Mathematics: Cambridge 1939* (editado por Cora Diamond). Chicago: UCP, 1989b.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações Filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WITTGENSTEIN, L. *Gramática Filosófica*. São Paulo: Loyola, 2003.

WITTGENSTEIN, L. *Observações Filosóficas*. São Paulo: Loyola, 2005.

WITTGENSTEIN, L. *Tractatus Logico-Philosophicus*. In: *Major Works*. N. Y.: Harper, 2009.

WITTGENSTEIN, L. *Tractatus Logico-Philosophicus*. São Paulo: EdUSP, 210.

WOLF, M. *Teorias da Comunicação*. Lisboa: Presença, 1992.

WRIGHT MILLS, C. *A Elite do Poder*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

XAVIER, I. *Alegorias do Subdesenvolvimento*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

XAVIER, I. *O Discurso Cinematográfico*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZIFF, P. "Art and the 'object of art'". *Mind*. Vol. 60, n. 240, Oxford: OUP, out/1951.

ZIFF, P. "The task of Defining a Work of Art". *The Philosophical Review*. Vol. 62, n. 1, Durham: Duke University Press, jan/1953.

ZIZEK, S. *Looking Awry*. Cambridge: MIT Press, 2000.