

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Reitor Aloysio Bohnen

Vice-Reitor Pedro Gilberto Gomes

Centro de Ciências da Comunicação

Diretor Jorge Luiz Pastorisa Jardim

Verso e Reverso

Editor responsável

Maria Lília Dias de Castro

Conselho Editorial

Eduardo Peñuela Cañizal (USP)

Fernando Becker (UFRGS)

Milton José Pinto (UFRJ)

Norval Baitello Júnior (PUC/SP)

Capa

Agência Experimental de PP – UNISINOS

Correspondência

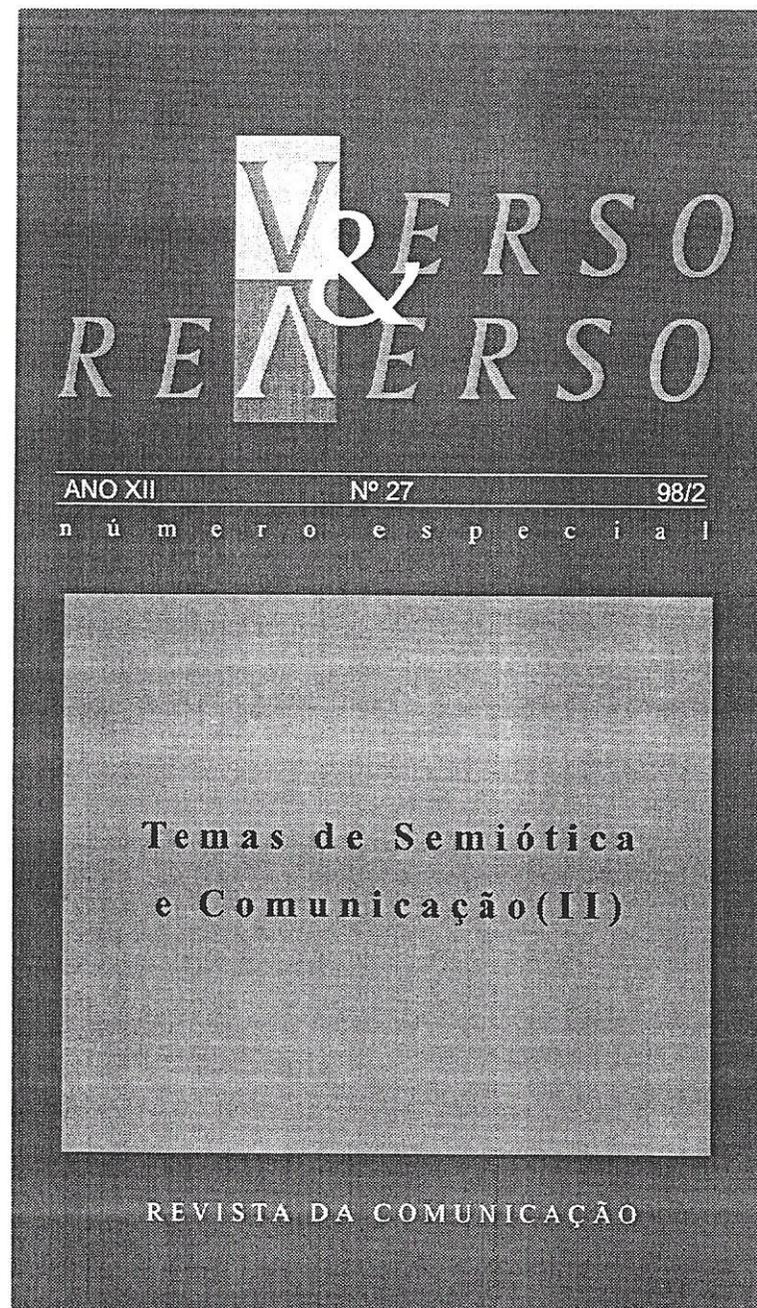
Editora Unisinos – Divisão de Periódicos

Av. Unisinos, 950

93022-000 São Leopoldo, RS, Brasil

Fone: (051) 590.8239

O conteúdo dos artigos é da responsabilidade
dos respectivos autores



PASTA 119 - 6 copias

RESENHA

O SILÊNCIO NO PRATO, DE EUGÊNIO TRIVINHO¹

Francisco Rüdiger²

Na Inglaterra do século XVIII, os carneiros eram proibidos de fazer parte dos tribunais porque se entendia que esses homens haviam-se acostumado a matar e, conhecendo a maneira como tratavam os animais, podia-se deduzir de antemão seus critérios de julgamento. O esclarecimento firmara a idéia de que "o homem deve exercer compaixão com os animais, pois aquele que se comporta cruelmente com os mesmos em geral possui um coração endurecido para com seus semelhantes" (Kant).

O silêncio no prato (São Paulo: Editor/Autor, 1997) remete à passagem dessa consciência moral, ligada à compaixão pela sensibilidade romântica, à consciência crítica que se instaura com a Escola de Frankfurt. Eugênio Trivinho não quer nos convencer a deixar de comer carne ou converter-nos a alguma nova seita ambientalista. A estratégia em que se insere o livro busca antes nos introduzir em um universo de conhecimento e despertar-nos para um problema: a herança canibal do homem civilizado.

Para o autor, o hábito de sentar-se à mesa e de degustar alimentos de origem animal é sinal da dificuldade com que a cultura avança ao longo da história tanto quanto do sentido ambíguo de que é portador o progresso. A gastronomia mais requintada não é estranha à selvageria primitiva, visto que a ingestão de partes de animais mortos "responde pelo canibal enrustido que se encontra em cada um de nós" (p. 68). Na cozinha do dia-a-dia, no assado

1 - TRIVINHO, Eugênio. *O silêncio no prato*. São Paulo: Editor/Autor, 1997.

2 - Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC/RS e da UFRGS.

suculento e no pão com patê, escondem-se horrores e pode-se refazer mentalmente todo o processo pelo qual a racionalidade subjuga e destrói os animais irracionais, a fim de domesticar a sociedade.

Estamos hoje muito distantes da época em que Aristóteles atribuiu alma aos animais tanto quanto daquela em que a selvageria das bestas rivalizava com a de uma humanidade que ainda não havia feito profissão de fé humanitária. As sociedades protetoras dos animais passaram a cuidar de seus corpos, e várias espécies contam com garantias de vida, graças à sementeira de uma nova consciência ecológica. Em contrapartida, os seres vivos foram convertidos em objeto de pesquisa científica, e a barbárie se sublimou em arte culinária. A repulsa cada vez mais ampla pela caça convive com práticas cotidianas dignas de repugnância. Queiramos ou não, o canibalismo primitivo é celebrado toda a vez que nos comprazemos diante de uma boa mesa, repleta de animais mortos, cuja tolerância só se torna possível pela reificação dos sentidos e o esquecimento mais ou menos voluntário da coisa em jogo. Entre uma época e outra, portanto, aconteceu apenas que as espécies em extinção passaram a ter direito à sobrevivência, e "o ato voraz de destroçar a presa e exibir os dentes converteu-se no comer com modos, de preferência sem sujar as mãos, e sorrir" (p. 34).

Verdadeiro manifesto de uma nova sensibilidade, o opúsculo pode ser lido como um comentário do parágrafo sobre o homem e o animal publicado como anexo em *Dialética do Esclarecimento*. O apetite com que avançamos sobre os corpos mortos que se põem à mesa tem a ver mais com um atavismo do que com o paladar educado. Os refinamentos culinários são, em parte, sublimação de uma violência ancestral contra a vida que, se por um lado o progresso da razão poupou ao homem, por outro reservou aos animais, ao tornar aquele o senhor da natureza.

"O homem não requinta e estetiza os pratos em virtude somente de sua vocação artística. [...] Ele os requinta e estetiza principalmente para ... não se defrontar muito claramente com o produto literal de sua própria barbárie, com a verdade crua do animal dizimado ... e seu canibalismo canhestro" (p. 80-81).

Centrando-se nos hábitos creofágicos, o texto passa por alto a análise da canalha que se diverte com a caça ou goza com as peles com que vai às festas da alta sociedade. Neste livro não se faz concessão à nossa má consciência. O instinto de fuga, a ansiedade cega e a reação raivosa que o homem desperta nas bestas é acionada na mente do leitor

normal: o freqüentador de restaurantes e a dona de casa que prepara com carinho o jantar para a família. Em síntese, o principal alvo é o sujeito que, a exemplo do redator desta resenha, "é capaz de se comover com a cena de crueldade do caçador que degola pingüins, ou que esfaqueia a grande tartaruga para roubar-lhe o casco vendo o telejornal, mas, ao mesmo tempo, não dispensa o churrasco malpassado ou a suculenta feijoada com amigos no

domingo, bem como a canja de galinha com a família. numa noite fria depois do trabalho" (p. 69-70).

O expediente de que o autor lança mão para atingir esse alvo, o indivíduo civilizado, consiste em mostrar o quão próximos estamos da barbárie, ao nos rejubilarmos à mesa, e em evocar, através de uma espécie de psicanálise do paladar, a outra cena, onde se abatem os corpos e ecoam os gritos de dor dos animais sacrificados. O resultado é indigesto e, várias vezes, capaz de abalar aqueles que ainda não se enrijeceram completamente. A salada de dobradinha com lingüiça picada e o sarapatel recebem seus devidos conceitos como "intestino de boi depurado com ácido, picotado, acompanhado de rodela de carne de porco morto, forrada com tripinha intestinal da galinha", a primeira, e "prato à base de fígado, rim, tripas e coração de porco ou carneiro, imersos em molho, guarnecidos de sangue", o segundo. Em vários trechos, o raciocínio se enche de tanta indignação que quase se pode sentir o cheiro de carniça, e começamos a nos perguntar como é que o autor consegue conviver, enquanto indivíduo, com a cultura creófaga que é a nossa.

Trivinho não chega a nos conduzir à "atmosfera de sujeira, sangue, vapor e restos de carne dos matadouros", que deixou enjoado um homem do porte de Max Weber na velha Chicago. O universo descortinado por ele não lhe interessa como matéria de conhecimento. Aliás é essa a crítica que podemos fazer ao livro. Sonega-se ao leitor uma pesquisa mais profunda, ampla e detalhada do assunto. Os laboratórios da crueldade para com os animais, que se tornaram as cozinhas de diversas épocas, não chegam a ser devassados. O problema é, por certo, relacionado com as estruturas que dividem a sociedade desde a produção. Os exemplos analisados todavia se cingem à circulação; ou seja, à mesa. Significa que os capítulos da história do canibalismo enrustido ainda estão por escrever, ainda que agora tenhamos alguns pontos de partida.

Também a estrutura do trabalho não está bem resolvida. A primeira parte tem um cunho ensaístico muito superior aos textos que fecham, por assim dizer, o livro, especialmente a "prosa à maneira poemática" das páginas 123-133. As ilustrações do tema principal são pouco convincentes, tamanha a proximidade com o senso comum, e a tipologia dos carneiros é excessivamente caricatural em sua linha de argumentação. Por outro lado, descontenta-nos o modo como o autor minimiza os esforços humanitários e despreza o conteúdo progressivo que não obstante está contido em toda a marcha da cultura. O excuro micropolítico ressentido-se da falta de uma pesquisa mais ampla e tende a assumir uma posição normativa demasiado abstrata, em virtude da ética da convicção que lhe é subjacente.

Devemos observar porém que não se trata aqui de um livro acadêmico. Os retoques feitos acima não o invalidam, dado que sua lógica é outra e, talvez, muito mais séria. O objetivo é, como dito acima, provocar uma reflexão prática

imediate, o que se poderia chamar de experiência. Embora escrito com paixão e revolta, o texto também não é, porém, um panfleto. Em suas páginas realmente não se argumenta contra os carnívoros. O raciocínio utilitário que se costuma encontrar nessas ocasiões é deixado de lado e, portanto, não se indicam as supostas vantagens que nos traria a perda dessa fonte alimentar. A sociedade já conhece textos de combate em demasia. *O silêncio no prato* é um livro que não quer nos dar razões para comer ou não comer carne, mas mostrar o preço que pagamos por esse hábito e o quanto ele pode ser embaraçoso à nossa consciência. Quaisquer razões que possamos dar a esse costume se tornam suspeitas, depois de termos lido o que está escrito em suas linhas. A sensação de que algo está mal todas as vezes que sentamos à mesa para comer carne, e não motivos para deixar de fazê-lo, é o que se invoca com esse opúsculo provocador, que, ao fazer ecoar os urros de dor que se afogam em nosso apetite, mais de uma vez enseja náusea pelo homem.

TRADUÇÃO

A PROPÓSITO DO JOGO, DE A. J. GREIMAS¹

Elizabeth Bastos Duarte²

1 – Jogo e linguagem

É pelo menos curioso constatar que a maior parte dos pensadores do séc. XX, que refletiram sobre os problemas da linguagem – Husserl, Saussure, Wittgenstein, Hjelmslev – tenham todos, num momento ou noutro, tomado o jogo – e mais particularmente o jogo de xadrez – como modelo de sua reflexão. Esse emprego metafórico do jogo, que o torna uma linguagem figurada utilizável para falar da linguagem, não foi coisa combinada; também não pode ser um fruto do acaso. Ele inscreve-se, provavelmente, na episteme profunda do século.

Refletir sobre o jogo, é, para nós, refletir sobre a linguagem e, de um modo geral, sobre a nossa maneira de ser no mundo significante.

2 – Restrição e liberdade

O jogo aparece, ao mesmo tempo, como um sistema de restrições, formuláveis em regras, e como um exercício de liberdade, como uma distração. Mas esta liberdade nada mais é, à primeira vista, do que um ato pontual que

1 – *Texto original: A. J. Greimas. A propos du jeu. Actes Sémiotiques – Documents, II, 13, Paris: 1980.*

2 – *Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS.*

se limita à entrada no jogo pela aceitação voluntária de regras restritivas. A entrada é livre, não a saída: o jogador não pode nem largar o jogo – seria indigno –, nem deixar de obedecer às regras – seria trapaça. O código do "flair play" é, a seu modo, tão rigoroso como o código de honra.

Uma primeira diferença: enquanto se penetra livremente num sistema lúdico, está-se condenado de antemão a viver no interior dos sistemas "sérios", mesmo se procurar desesperadamente sair-se bem por um ato liberatório.

3 – O jogo como sistema

Modelo figurativo que ajuda a pensar a linguagem, o jogo de xadrez é suscetível, por essa razão, de leitura pluri-isotópica.

Em primeiro lugar, é, evidentemente, um modelo que permite compreender a natureza de um "sistema de signos": cada figura se define não pelo que ela é, mas pelo seu comportamento que a distingue das outras; o signo torna-se, assim, pura posição, lugar de intersecção dos percursos. A "de-substancialização" dos signos permite, então, pensar o sistema como uma forma. Por outro lado, como cada figura depende de todas as outras, cada um de seus movimentos abala o sistema e cria um novo estado estrutural, fundado sobre um novo equilíbrio provisório: o conceito de sistema formal leva assim a pensar a história como uma descontinuidade feita de estados e de transformações.

É então tentador identificar estas posições vazias – que são as figuras – com indivíduos que interagem no interior de sistemas que os ultrapassam e os manipulam: suas possibilidades de ação, compreendidas como percursos autorizados, encontram-se, a todo o instante, limitadas ou contraditas pelos comportamentos de seus vizinhos, benevolentes ou malevolentes. A imagem de uma sociedade feita de figuras desencarnadas e despersonalizadas serviu, há pouco tempo, para celebrar, por um momento, a glória masoquista e para proclamar, em seguida, a decadência liberatória do "estruturalismo" filosófico.

4 – O jogo dos atores

A problemática muda completamente se, em vez de considerar unicamente o tabuleiro, se levantarem os olhos para perceber a presença dos jogadores e tentar compreender o que intervem em suas cabeças, à maneira de pressupostos ou de pressuposições lógicas, condicionando seus gestos lúdicos. Damo-nos conta então de que os deslocamentos espaciais das figuras sobre o tabuleiro são apenas manifestações litóticas de programas de jogo complexos, subsumindo os encadeamentos de ações já realizadas e projetos de ação vindouros; dito de outra forma, as unidades lúdicas a serem retidas não são mais atos de jogo particulares, mas ações discursivas programadas; não se trata, no jogo, da aplicação mais ou menos satisfatória de uma

regulamentação, mas do enfrentamento de dois sujeitos cognitivos, dotados do conhecimento implícito das regras que eles exploram para elaborar, sob a forma de programas virtuais complexos, estratégias que os levem à vitória.

A estratégia de que se trata aqui não depende somente do que se pode chamar uma inteligência sintagmática, ou seja, da faculdade de construir encadeamentos de atos-enunciados eficazes. Ela implica, primeiramente, uma competência interpretativa da performance do interlocutor, permitindo ao sujeito ir dos atos às intenções do adversário, e constituir também uma representação global de seu saber, de seu querer e de seu poder fazer. Ela é, por outro lado, uma competência manipuladora: os programas construídos pelo sujeito não são todos destinados a levar o jogo direto ao final; eles consistem, muitas vezes, em fazer crer que se visa a este ou àquele objetivo e em fazer-fazer, em fazer-agir o interlocutor no quadro e em proveito do programa mais geral de seu adversário. O jogo do xadrez não passa, então, de um pretexto; constitui-se no nível referencial a partir do qual se desenvolve uma atividade cognitiva de segundo grau, um jogo de falsidades e de ludibrios.

Não é, portanto, legítimo considerar no *hic et nunc*, como actantes abstratos, os jogadores instalados para uma partida. São sujeitos "históricos", e isso de um duplo ponto de vista: eles possuem uma competência semântica específica, devido, em grande parte, às suas performances passadas; e também uma competência modal mais geral que, indiferente ao campo de exercício escolhido, determina seu fazer programador, interpretativo e persuasivo.

Para além do sistema lúdico propriamente dito, uma organização cognitiva pode ser reconhecida e construída a partir de uma tipologia das competências e de suas interações.

5 – Xadrez e computador

É tentador – e já se tentou – instalar um computador no lugar de um dos jogadores, dotando-o de uma inteligência artificial capaz de decifrar um grande número de combinações de atos de jogo estereotipados e de lhe dar as respostas apropriadas. Um autômato desse tipo, entretanto, não está à altura, parece, de fazer frente senão a jogadores bastante medíocres. A máquina operando, num primeiro tempo, no nível "referencial" do jogo, não seria capaz de interpretar programas lúdicos que não fossem fundados na busca de vitória, mas regidos por um sistema modal de segundo grau, produzindo configurações de jogo que significam outra coisa além do que parecem querer significar. Essa estratégia de "ardis" e de "contra-ardis" pode, teoricamente, ser sistematizada e inscrita no computador sob a forma de uma nova gramática de reconhecimento. Mas, tal como naquele jogo de crianças onde a questão é adivinhar se a pedra se encontra na mão esquerda ou na direita, mal o sistema de

previsibilidade é estabelecido, pode ser novamente ultrapassado pelo jogador humano. O jogo continua e alimenta a ilusão de um pouco de liberdade.

6 – Jogo e comunicação

O lingüista, habituado a refletir no quadro de seus próprios conceitos, assim que se encontra, como é o caso, em presença de dois sujeitos interagentes, não pode deixar, nem de evocar o modelo familiar da estrutura da comunicação, nem de ver no jogo uma forma de comunicação, o que levaria a procurar determinar em seguida a sua especificidade.

O diálogo intersubjetivo, por pouco que ultrapasse a função fática que lhe é normalmente assinalada, comporta uma finalidade veridictória: dizer qualquer coisa não é estatuir sobre o "estado das coisas", é, isso sim, tentar convencer, de uma ou de outra maneira, seu interlocutor. Não acontece de outra forma, quando se trata do jogo. Todo jogo comporta uma aposta: cada um dos jogadores se aplica em elaborar um programa discursivo global, visando à vitória final. Se o jogo contém, como nos afirmam os dicionários, uma parte de gozo, esta não provém unicamente da exaltação solitária de seu próprio poder-fazer; ela resulta, ao mesmo tempo e sobretudo, de um fazer-saber: a vitória só será completa se, oferecida a seu interlocutor, ela for sancionada pelo reconhecimento do outro. No jogo, não se trata simplesmente de vencer, mas de com-vencer, de obrigar a partilhar de seu triunfo.

O raciocínio analógico que se serve do modelo lúdico permite insistir sobre um aspecto muitas vezes mal conhecido da comunicação: mais do que a exploração de um "código comum" ou de uma "generosidade" (que regeria, segundo certos filósofos, as relações intersubjetivas), a comunicação é um confronto de querer e poderes; mais do que enunciação de verdades e falsidades, ela é uma atividade que se submete ao princípio da eficácia.

A eficácia das programações do jogador repousa em definitivo, tanto nas operações propriamente lúdicas que ele constrói, como na manipulação do saber do seu interlocutor. As configurações manipulatórias que cada jogador oferece a interpretação do outro são concebidas de maneira a ser mal compreendidas, ou completamente incompreendidas pelo seu parceiro. Em última análise, o jogador não pode estar certo de ganhar a não ser que ele "personalize" o jogo até ele se tornar incomunicável. Essas seqüências de ilusões, por outro lado, na medida em que elas falam de coisa diferente daquilo para o que são aparentemente destinadas, constituem já o esboço de uma linguagem figurativa segunda, tanto assim que as linguagens naturais só se chamam linguagens se não falarem de sons.

A eficácia, ligada à incomunicabilidade e à figuratividade: eis alguns traços que o jogo de xadrez – e também outros jogos – partilham com a linguagem poética.

7 – Jogo e descontração

Todo sistema normativo composto por injunções, isto é, por Interdições e prescrições, inclui as posições "vazias" do não-interdito e do não-prescrito, suscetíveis de ser exploradas pelos sujeitos do fazer. É nesse sentido que se pode dizer que uma estrutura tem "jogo". Com exceção talvez, entre outros, dos sistemas políticos que praticam o binarismo estrito, em que tudo o que não está prescrito, está interdito, e inversamente: a ausência de jogo equivale então à ausência de liberdade.

Façamos um rápido exercício de semântica aplicada. De acordo com os dicionários, o jogo implica descontração ("*aisance*") e define-se, em uma de suas acepções, como o "movimento descontraído de um objeto em um espaço". Descontração, por seu lado, é "o modo de ser livre de quem se sente à vontade ("*a l'aise*")". Apesar da aparente circularidade destas definições, pode-se nelas destacar, além da parassinonímia dos termos *jogo*, *descontração* e *liberdade*, o caráter discursivo da última explicitação. Tentemos decompô-la.

1. O enunciado de base define o sujeito lúdico como estando "à-vontade". Digamos que se trata do sujeito do fazer exercendo sua atividade no quadro permissivo do não-interdito e do não-prescrito. Se denominarmos F1 o conjunto dos fazeres que o sujeito é suscetível de executar obedecendo às injunções, podemos designar como F2 os fazeres que ele pode realizar conformando-se com as posições "livres" do sistema de restrições. O estado "à-vontade" do sujeito pressupõe então a passagem de F1 a F2.

2. É encontrando-se no estado operativo F2 que o jogador se torna "aquele que se sente à-vontade": a atividade por ele exercida provoca nele um efeito de sentido particular que constitui o estado passional P1, chamado "o sentimento de estar à-vontade".

3. Este efeito de sentido é um estado que (como o estado de "crer", por exemplo) é capaz de retro-agir no seu comportamento, otimizando-o e produzindo assim este "modo de ser livre" que define o à-vontade no jogo. Pela mediação do estado passional P1, F2 engendra um F3 sobremultiplicado.

4. Não é de admirar, então, que esse fazer otimizado produza um novo efeito de sentido e um novo estado passional P2: os mesmos dicionários definem a descontração como "desabrochar em alegria".

É por uma sintagmática bastante complexa:

$$F1 \rightarrow F2 \rightarrow P1 \rightarrow F3 \rightarrow P2$$

que o homem, inserido inicialmente em sistemas de restrições, chega não somente a "sentir-se à-vontade", mas também a assumir este "modo de ser livre" que garante o seu "desabrochar". A linguagem talvez não seja em absoluto uma prisão sem saídas, como pretendem alguns.