

# Happening lingüístico

Milton Chamarelli Filho

A palavra é de fato o que pode ser “retomado”;  
o seu antônimo rigoroso, a ponto de  
defini-la, outro não pode ser senão a morte.  
R. Barthes (2004)

## **A linguagem como jogo<sup>1</sup>**

**A** linguagem e talvez a arte sejam apenas os meios mais eficazes de fazer o homem sentir-se perene, pela indistinta fusão que estabelecem com a realidade. E é somente por isso que nos permitimos construir utopias, porque sabemos que, nessa fusão, o real é contingente e a linguagem é a possibilidade daquilo que só nós podemos fazer e, ainda assim, errar, e refazer.

A definição acima abre a discussão que sublinha o caráter mais paradoxal no homem: a linguagem; sendo o que temos de mais perene, é também, na mesma medida, o que temos de mais efêmero.

A linguagem decorre desse istmo que a faz transcender de uma condição imemorial, na espécie, para uma condição existencial no indivíduo, colocando-se nas margens do que está *além* de uma origem exatamente demarcável na história da civilização e, ao mesmo tempo, situando-se, no indivíduo, enquanto consciência sobre o mundo que o cerca. Talvez, por esse motivo, a atividade de jogar seja tomada como a base de comparação para a linguagem: sabemos que ela nos antecede como um *jogo* que existe antes da nossa existência, mas também sabemos que dela somos participantes no momento em que nos colocamos a usá-la. Ao identificarmos uma

consciência a partir da linguagem (começar a jogar), *jogar* torna-se tão importante quanto viver, já que viver é, nesse sentido, existir pela linguagem.

A linguagem torna-se então essa espécie de *jogo* a que nos impõe uma única condição: que o *jogemos*. Participar do *jogo* é existir enquanto seres simbólicos; seres que tentam suplantar a própria finitude da vida pela infinitude da linguagem. E que ao fazê-lo, têm a possibilidade de inscreverem-se, desde sempre, enquanto participantes e constituintes do *jogo*.

Ao jogar o jogo da linguagem, sou também parte dele e através dele me deixo estabelecer pelas regras que presidem os atos enunciativos; a chancela que me permite entrar no jogo supõe a condição que o meu comportamento, perante atos presentes, passados ou futuros, igualmente possa ser mudado, em função do próprio evento enunciativo que nos coloca ali, na condição de ator<sup>2</sup>. Mas não na condição de um ator que representa um papel que se lhe atribui *apesar* da linguagem onde as suas ações (atos)<sup>3</sup> são desenroladas, em função de papéis previamente escritos e sob os quais a linguagem seria o pano de fundo, mas *a partir* da linguagem, quando são, então, as identidades construídas e *a própria linguagem constituída* (Franchi, 1992). Uma conseqüência que pode ser deduzida dessa última afirmação diz respeito ao fato de que as possibilidades de expressão utilizadas pelos falantes constituem um trabalho, de fato, constitutivo da própria linguagem, como observou Franchi (ibidem).

A admissão da metáfora do jogo, para caracterizar a linguagem, apresenta uma característica crucial: ao jogarmos, somos participantes do jogo e por isso sabemos que por ele também podemos ser afetados (a dimensão pragmática dos atos de fala). Um lance pode modificar, ao mesmo tempo, a trajetória do jogo e a (nossa) trajetória dentro do próprio jogo, como conseqüência. Jogar (usar a linguagem) é, portanto, reescrever o jogo a partir da perspectiva dos seus participantes, dos seus interlocutores. É historicizar cada ato de fala, mas, sobretudo, desse novo sujeito que se constitui pela linguagem, mas que também a afeta.

A linguagem existe em *ato*<sup>4</sup>, para tomarmos por empréstimo uma noção de Aristóteles, e cada ato lingüístico é um ato de fundação que reinstala e re-conecta os elementos que, em um evento enunciativo, podem dele fazer parte. Como coloca Benveniste: “antes da enunciação a língua não é senão possibilidade de língua” (1989: 83). A enunciação, ao mesmo tempo em que faz da linguagem um acontecimento único, faz com que seja também a sua fonte. Da mesma forma pode-se afirmar que existimos *pela* linguagem; razão pela qual Barthes (2004: 15), a partir de Benveniste, afirma que “o homem não preexiste à linguagem, nem filogeneticamente nem ontogeneticamente”.

O jogo da linguagem é instável a cada *textualização*: a cada inserção do que está “em jogo” (contexto, mas também as intenções e atitudes dos sujeitos), faz da linguagem algo instável e único, e não algo somente determinado. Uma “língua natural” conforme afirma Possenti: é “sintática e semanticamente indeterminada” (Possenti: 201).

Em que pese o aspecto de convencionalidade da linguagem, que lhe traz toda a urdidura de significação imemorial, suas margens são tênues e seus limites imprecisos. A significação é sempre algo que vai ser definido no contexto da enunciação.

Os atos lingüísticos, portanto, não são determinados nem do seu interior, nem do seu exterior. Não “refletem” um saber que lhes é externo, porque não existe uma categoria que se apõe à linguagem, espelhando totalmente as suas condições de produção; ou, se essa externalidade existe, é lá que a linguagem existe, e não na especificidade antropocêntrica que nos qualifica como seres racionais. E é justamente esse aspecto que faz da linguagem uma atividade criadora, assim sendo:

(...) temos que aprendê-la como atividade criadora nesta relação instável de interioridade e de exterioridade, de diálogo e de solilóquio: antes de ser para a comunicação, a linguagem é para a elaboração; antes de ser mensagem a linguagem é construção do pensamento; e antes de ser veículo de sentimentos, idéias, emoções, aspirações, a linguagem é um processo criador em que organizamos e informamos as nossas experiências (Franchi, 1992: 25).

Por outro lado, os atos lingüísticos não se instituem a partir interioridade porque não somos nós tão somente que fazemos a linguagem, mas a linguagem existe em se fazendo linguagem, através dos seus interlocutores. Ela existe nessa tessitura, nessa carne do mundo (*la chair du monde*), como diria Merleau-Ponty (1964: 183-184). Ela não existe à parte da nossa realidade; ela se constrói e se constitui como realidade, naquilo que não é propriamente interno nem externo, mas que se tece, e que está *entre*: nem além, nem aquém de nós. E ao se tecer, para continuarmos com essa metáfora, escreve a nossa própria trama, a nossa história. Uma língua é a testemunha da presença do homem e do seu viver, sua experiência.

As regras que me permitem “entrar no jogo” são aquelas que se instauram no ato enunciativo. Dizer é se pôr a jogar. Jogar é se pôr a dizer. Uma das conseqüências cruciais desse fato é que, ao me colocar também sob a condição das regras desse jogo, coloco-me dentro da sua temporalidade; esta confere a minha fala a sua historicidade, que é, também, a historicidade da própria fala. Quando falo, inscrevo-me na historicidade do jogo, porque, estou historicizando a minha fala, que autentica o jogo do próprio falar, dentro da historicidade dos eventos comunicativos a partir dos quais a minha fala faz sentido, conseqüentemente, historicizando a mim e ao meu interlocutor, enquanto participantes do jogo como seres temporais.

O sentido da minha fala denota, portanto, a minha posição de sujeito, dentro de uma historicidade. Historicidade que me *inscreve* enquanto ser de palavra na linguagem. Funda-me nessa ordem em que a dimensão dos atos de linguagem é a sua dimensão histórica, *escritural*.<sup>5</sup> Pode-se afirmar, nesse sentido, que a linguagem cria acontecimentos históricos, independentes da instância enunciativa que os produziu. O sujeito histórico é aquele que está imerso em linguagem.

Como fenômeno histórico por excelência, a linguagem só existe enquanto ato efetivo, enquanto práxis. A práxis que dela decorre não diz respeito somente à dimensão concreta da linguagem, quando, por exemplo, dizemos que a linguagem é material, mas a minha inserção e a de meu interlocutor (possível, contingente, efetivo) no jogo. Jogar é, portanto, também fazer parte de uma história de acontecimentos lingüísticos que, em seu desenrolar, inscreve a participação dos sujeitos.

### **A última possibilidade do jogo é a de escrevermos nele todas as nossas ações**

Uma implicação do fato acima mencionado é que os atos de linguagem<sup>6</sup> são históricos<sup>7</sup>, porque instauram (e decorrem) de uma práxis que nos constitui como sujeitos. Brecht chama-nos a atenção para esse fato em *Quem faz a história?*, ao questionar sobre as vozes dos sujeitos que não fizeram parte da linguagem enquanto *fato*, o que corresponde aqui ao nível do relato histórico. Mais do que defender a participação dos sujeitos na história Brecht advoga a inscrição desses sujeitos na linguagem, a partir da constituição do relato histórico. Assiste-se então ao interesse que a linguagem passa a ter para todo pensamento ocidental, a partir do século XX.

Por outro flanco, podemos entender a questão da exclusão da linguagem e, conseqüentemente, da história, a partir do seguinte ponto de vista: “Não existe nada na linguagem além do que é dito” (Feyerabend, *apud* Hacking, 1997: 130). Asserção que conduz a virada na linguagem, conduzida pela filosofia, e que culmina na busca da *linguagem ordinária* que é: “a linguagem que falam os homens cotidianamente feita a abstração de toda e qualquer formalização” (Aroux, 1998: 15).

A linguagem escreve a cada um de nós em seu livro e nós a escrevemos em nossos livros particulares. A linguagem só é aquilo a que chamamos *representação* porque ela me permite *ler* (enquanto sistema sógnico) o curso das ações individuais, ordinárias, nas ações coletivas. Segundo Wittgenstein: “minha linguagem não é uma linguagem privada porque ela supõe referência a critérios públicos do uso lingüístico” (*apud* Aroux, 1998: 276).

É a condição de generalidade que responde aos “critérios públicos”, se se toma por base o conceito de *generalidade* que podemos ler em Aroux (1998: 111), a partir do conceito de *P-generalidade*, em Locke:

A generalidade é algo intrínseco à linguagem. Sem os signos, não haveria comunicação, não que, trivialmente, necessite-se de signos para comunicar ao exterior o que se passa em nosso foro interior, mas mais sutilmente porque nossa interioridade enquanto tal é incomunicável sem a generalidade, e a generalidade é a instauração pelo espírito de uma relação entre um elemento — um signo — e outros elementos — uma significação.

Mesmo que eu desconheça o curso das ações individuais, na sua total dimensão pragmática, é no caráter de generalidade da linguagem que se constrói, no âmbito da significação, a possibilidade de eu conhecer o mundo dos fatos, pelo curso das ações coletivas que nela, linguagem, podem estar encenadas, representadas e re-encenadas.

A linguagem, por isso, é o grande palco das representações coletivas e, destarte, espaço de embate e conflito, espaço do *signo ideológico*, segundo Bakhtin (1992: 31). Sendo assim, ela é possibilidade de encerrar em seu drama os nossos dramas.

A linguagem nasce da tentativa de nela sermos plenos – sujeitos de linguagem –, de escrever em seu jogo todas as nossas ações, mas, ao mesmo tempo, o jogo restringe o quanto de participação nele se pode inscrever, enquanto coerção inerente que exerce sobre os sujeitos: o que nos parece ser a “estrutura da realidade não é nada além do que a sombra projetada da gramática de nossa linguagem” (Aroux, 1998: 273).

A fronteira de toda significação está na língua, e esta demarcação nos lança sempre nas malhas inevitáveis do que foi construído enquanto materialidade e significado nessa língua (noção de *valor* em Saussure). Contudo, enquanto a matéria se deixa permear pelas mãos do artesão, nela ele investe ao dar-lhes certas formas, mas seu trabalho é compelido, possivelmente, pela textura da matéria. Alguns alfaiates dizem que os tecidos se deixam moldar por determinadas peças de vestuário e não por outras.

É então pela substância que a matéria se deixa moldar, mostrando toda a sua tenacidade, porque, é a partir dela, substância, que a forma se confrange. Uma conclusão pode ser extraída dessa acepção: não há “formas” de manifestação da linguagem que não estejam previstas na própria linguagem, como se pode deduzir a partir do que afirma Possenti sobre a questão das variantes: “as variantes não são variantes de nada, estão aí para executar exatamente o seu papel, e não o papel que poderia ser realizado por qualquer outra pessoa de um certo grupo” (1993: 204).

Voltando, portanto, à metáfora do jogo, pode-se afirmar que cada lance do jogo da linguagem é sempre uma possibilidade de escrevermos nele nossa participação; é, de certa forma, adentrarmos no terreno do simbólico. Como afirma Barthes: “a palavra é de fato o que pode ser ‘retornado’; o seu antônimo rigoroso, a ponto de defini-la, outro não pode ser senão a morte”. Na verdade, porque, segundo Peirce, “as palavras não são existentes, mas sim réplicas”. (CP 2.292. *apud* Santaella, 1995: 176). O que parece ficar mais claro na seguinte passagem do mesmo autor:

Falamos de escrever ou de pronunciar a palavra “homem”, mas isso é apenas uma réplica ou materialização da palavra que é pronunciada ou escrita. A palavra, em si mesma, não tem existência, embora tenha de ser real, consistindo em que os existentes deverão se conformar a ela (CP 2.292 *apud* Santaella, 2001: 262).

Podemos, e sabemos que podemos, alterar o curso dos fatos com a linguagem e a própria linguagem, mas sabemos também que não podemos mudar o curso da

vida. A linguagem é a marca da história do homem civilizado (jogo), mas é também a sua consciência sobre o existir (jogar).

### **Do jogo à sensação de jogar**

Falar, a partir da é já fazer da linguagem acontecimento. Quando falo, crio pelo menos três acontecimentos: aquele me permitiu unir um ato de nomeação a um ato de predicação (*locucionário*, segundo Austin [1970]), o ato em si que se faz existir pela produção daquilo que digo (*ilocucionário*, *ibidem*) e o ato de produzir um efeito em meu interlocutor (*perlocucionário*, *ibidem*).

Cada ato de linguagem é, portanto, um acontecimento. Como observa Pos-senti: “o discurso é um acontecimento, isto é, não é previsível nem necessário. Não é da ordem da estrutura, mas da materialidade, é um fato que acontece” (op. cit.: 201). Os fatos constituídos pela linguagem são acontecimentos lingüísticos. Constituintes da existência, esses acontecimentos constroem a possibilidade de sensação, na medida em que, a partir da linguagem, “podemos moldar *eventos*<sup>8</sup> nos cérebros uns dos outros com primorosa precisão” (Pinker, 2002: 5).

Da interconexão das sinapses nervosas nascem os “eventos” moldados em nossos cérebros, comunicação direcionada a outrem, no uso da linguagem, propiciando-lhes o prazer de um *acontecimento*.

Enquanto os sentidos nos sintonizam ao mundo por uma dimensão receptiva, a linguagem, enquanto produtora de sentidos, seria uma espécie de “sentido”, talvez, semelhante ao tato, como afirma Roland Barthes em *Fragmentos de um discurso amoroso*: “A linguagem é uma pele: esfrego minha linguagem no outro. É como se eu tivesse palavras, ao invés de dedos, ou dedos na ponta das palavras” (Barthes, 1990: 64).

A linguagem é assim uma espécie de acontecimento sensório; talvez, por esse motivo, a linguagem (a comunicação) é, segundo Freud, um *gozo*. Como coloca esse autor em *O chiste e sua relação com o inconsciente*: “a comunicação a uma outra pessoa proporciona o gozo”.

Não por acaso, vivemos imersos em linguagem. Precisamos ocupar o espaço significativo para sermos plenos em linguagem, a fim de que a busca do desejo se consuma e a comunicação seja *plena*.

Nossa possibilidade é tentar esgotar a plenitude do significante e consumir o desejo. Todo ser de linguagem é, antes de tudo, um ser desejoso: um ser que deseja ser absorvido pela própria linguagem e fazer parte da plenitude do *jogo* (gozo).

Não podemos pretender que a linguagem seja mais do que um jogo, um eterno jogo – o que de fato ela é. Um jogo que só nos impõe uma única condição: que o joguemos. Jogar é fazer sentir enquanto criação de um evento ou de acontecimento sensório (*gozo*), mas é também a possibilidade de nos inserirmos em sua dimensão simbólica, na medida em que nossos atos, por ela, são retratados (*gozar*). Neste

momento, somos seu “antônimo rigoroso” (Barthes, *ibidem*), *vida em linguagem*, palavra, resistindo à morte.

A linguagem, ao *fazer sentir*, em cada ato lingüístico, pela possibilidade de criação da vida, *torna sentir*, pela possibilidade de continuação da vida, a cada novo acontecimento, seu *happening*.

Milton Chamarelli Filho

Professor da Universidade Federal do Acre (UFAC)

## Notas

1. Metáfora que se impõe desde Saussure e Wittgenstein e que tem profundas implicações para o pensamento lingüístico no Ocidente.
2. Em francês, como se sabe, *jouer* pode significar, dentre outros significados, ‘jogar’ ou ‘representar’.
3. Cf. noção de *ato* a seguir.
4. “o ato é a alteração; daquilo que é suscetível de crescimento e de diminuição [o ato] é o próprio crescimento ou diminuição; do gerável e corruptível, é geração e corrupção; daquilo que é móvel quanto ao lugar, é movimento local (...). O ato é, portanto, o fato de uma coisa existir em realidade, e não do modo dizemos que existe em potência”. Cf. em Aristóteles *apud* Faria, M.C.B. O realismo aristotélico. In: Rezende, A. (org.). *Curso de filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992. p. 65.
5. Seríamos, assim, tragados pela linguagem, materialmente agora *escrita*, e o ser se encontra alhures, no que *se diz*, (*no Texto?*). Um dizer *que se diz a partir das muitas possibilidades*, porque também este ser *está em linguagem*. Porque se inscreve a partir dessa nova *substância*, que se deixa apreender pelas dimensões plástica e processual; construção sem precedente na história, de uma standardização que nos conduz diretamente aos processos das linhas de montagem (aqui, as noções de *paradigma e sintagma* não são casuais em Saussure) em uma arquiestrutura ou uma *arquiescritura*, como coloca J. Derrida. Retomamos a definição de *ser*, em Aristóteles “O ser se toma em múltiplos sentidos”. Cf. em Aristóteles *apud* Faria, M.C.B. O realismo aristotélico. In: Rezende, A. (org.). *Curso de filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992. p. 63.
6. *Discurso e História*, conforme supõe Benveniste, não se opõem, conforme notado por Cervoni. Cf. Cervoni, 1989, p. 41.
7. Esta interpretação parece certificar-se nas várias “histórias privadas”, nos testemunhos e nas biografias que repertoriam e alargam cada vez mais o escopo daquilo que entendemos por História.
8. Grifo nosso.

## Referências bibliográficas

- AROUX, S. *Filosofia da linguagem*. Campinas: Editora da Unicamp, 1998.
- AUSTIN, J. L. *Quand dire c'est faire*. Paris: Éditions du Seuil, 1970.
- BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1992.
- BARTHES, R. *Fragmentos de um discurso amoroso*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

- \_\_\_\_\_. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BENVENISTE, E. O aparelho formal da enunciação. In: *Problemas de lingüística geral II*. Campinas: Pontes, 1989.
- CERVONI, J. *A enunciação*. São Paulo: Ática, 1989.
- FARIA, M.C.B. O realismo aristotélico. In: REZENDE, A. (org.). *Curso de filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.
- FRANCHI, C. Linguagem – atividade constitutiva. *Cadernos de Estudos Lingüísticos*, n° 22, Campinas, 1992, pp. 9-39.
- FREUD, S. *Os chistes e a sua relação com o inconsciente*. Rio de Janeiro: Editora Delta, [s/d].
- HACKING, I. *Por que a linguagem interessa à filosofia?* São Paulo: Editora Unesp, 1999.
- MERLEAU-PONTY, M. *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.
- PINKER, S. *O instinto da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- POSSENTI, S. *Discurso, estilo e subjetividade*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- SAUSSURE, F. *Curso de lingüística geral*. São Paulo: Cultrix, 1992.
- SANTAELLA, M. L. *A teoria geral dos signos: semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2001.
- WITTGENSTEIN, L. *Tractatus logico-philosophicus*. São Paulo: Edusp, 2001.

## Resumo

O presente artigo retoma a comparação entre linguagem e jogo, procurando mostrar que os atos lingüísticos, em virtude da dimensão simbólica que os caracteriza, situam-se ao alcance do que existe no homem, a partir de uma consciência que se desenvolve sob a forma de cultura que nos precede (*jogo*), mas que se esgota também no homem, ao ser pensada a sua condição de finitude (*jogar*). O conceito de *Happening*, emprestado das artes cênicas e visuais, é comparado aos atos lingüísticos, na medida em que estes incidem em uma tentativa nova e espontânea de ser da linguagem, aqui entendida como contraponto ou “antônimo rigoroso à morte” (Barthes, 2004: 193) e, portanto, construída como continuidade de não se esgotar o próprio *jogo* da vida.

## Palavras-chave

Linguagem; Jogo; Símbolo.

## Abstract

The present article retakes the comparison between language and game, in order to show that the linguistic acts, due to the symbolic dimension that characterizes them, are placed in the reach of what exists in the man, from a conscience that is developed under the form of culture that precedes us (game), but that is also depleted in the man, when it is thought in its finite condition (to play). The concept of *Happening*, borrowed from the scenic and visual arts, is compared to the linguistic acts, while they happen in a new and spontaneous attempt of being from language, here understood as a counterpoint or “rigorous antonym to death” (Barthes, 2004: 193) and, therefore, constructed as a continuity of not depleting the proper game of life.

## Key-words

Language; Game; Token.