

Marina Yaguello

ALICE
NO PAÍS DA LINGUAGEM
Para compreender a linguística

EDITORIAL ESTAMPA
1997

sintáticos, morfológicos, fonéticos, prosódicos, que são fontes de ambiguidade, ou que autorizam a criatividade, difere de uma língua para outra; mas a possibilidade de jogar sobre e com palavras é universal. Difere igualmente a *apreciação social* ligada a esta ou àquela forma de actividade verbal. A palavra é ou não valorizada como forma de arte, segundo as diferentes culturas. Mas a opinião segundo a qual o "povo" francês é o mais espirituoso do mundo é apenas mais um efeito do etnocentrismo francês.

NOTAS

- ¹ Ao adoptar esta definição de linguística, enquadro-me nos ensinamentos de A. Culioli, da Universidade Paris VII.
- ² Tradução portuguesa Dom Quixote, 1988, e Editorial Estampa, 1977¹, respectivamente. (N.T.)
- ³ Ver "O efeito *Vache-qui-rit*".
- ⁴ *Take care of the pence and the pounds will take care of themselves*, diz o provérbio inglês, que podemos traduzir por "Não há economias pequenas".
- ⁵ "De quoi rient les locuteurs", p. 190.
- ⁶ Ver o recente debate Chomsky-Piaget, in *Théories du langage, Théories de l'apprentissage*.
- ⁷ W. Godzich, "Nom propre: langage/texte".
- ⁸ "Pour franciser les jeux de langage d'Alice".

CAPÍTULO I

PARA QUE SERVE A LINGUAGEM

"É errado pensar que é uma característica da utilização da linguagem humana o desejo ou o facto de transmitir informação."

(Noam Chomsky).

Antes de encarmos a linguagem do ponto de vista da sua estrutura e funcionamento, convém que nos perguntemos, tal como faríamos em relação a qualquer outro instrumento, para que é que ela serve. A resposta parece ser imediata: a linguagem serve para comunicar. Mas, para os humanos, comunicar não é apenas transmitir informação. Muitas vezes, falamos sem dizer nada, ou dizemos o contrário daquilo que queremos realmente dizer, ou dizemos coisas que o interlocutor já sabe. Aliás, boa parte da informação é transmitida implicitamente, ou seja, está ausente da mensagem propriamente dita. Em suma, fala-se por uma série de razões estranhas ao acto de informar: para exprimir um poder, por exemplo. O locutor implica-se e implica os outros naquilo que diz. A palavra não é apenas um instrumento, é também um exutório, uma forma de agir, um meio de afirmação como ser social, um lugar de prazer ou de dor.

Todo o acto de comunicação verbal põe em jogo um *locutor* que emite uma *mensagem* dirigida a um *interlocutor* (que pode ser ausente ou virtual). Esta mensagem contém um *referente* (que é o objecto do discurso, aquilo ao qual se refere). Para emitir a sua mensagem, o locutor utiliza um *código*, que é suposto ser partilhado pelo interlocutor. A comunicação requer, por fim, a utilização de um *canal* físico (que pode ser a voz, uma página escrita, o gesto), que serve para estabelecer o *contacto*.

Embora estes seis elementos sejam solidários entre si no acto de comunicação verbal, um ou outro pode revestir-se de particular importância. Isto permite-nos pôr em evidência seis funções essenciais da linguagem.

Ao *locutor* está associada a função *expressiva* (emotiva).

Ao *interlocutor*, a função de *incitação* (interpelação, ordem).

Ao *referente*, a função *referencial* (informação).
Ao *contacto*, a função *fática* (ligação, contacto social).
Ao *código*, a função *metalinguística* (análise do código).
À *mensagem*, a função *poética* (jogo, prazer do texto).

Cada enunciado não corresponde, forçosamente, apenas a uma única função. Na maioria dos casos, várias funções recortam-se mutuamente. A classificação fundamenta-se, então, na função *dominante*. Concretamente, é raro, excepto em algumas tentativas poéticas extremas, como o letrismo ou a poesia fónica, que reconduzem a linguagem ao estado de pura matéria sonora, que a mensagem seja desprovida de qualquer valor referencial, mesmo que este seja inteiramente secundário, como nos jogos de palavras, nas cantilenas, etc. Assim, quando eu digo "ai", estou naturalmente a fazer apelo à função expressiva, mas ao mesmo tempo estou a informar aqueles que me rodeiam de que tenho uma dor (função referencial). Quando elogio o valor de um produto (publicidade), estou a procurar informar, mas também a procurar tornar a mensagem sonante ou divertida (função poética), ao mesmo tempo que procuro induzir um comportamento determinado (função de incitação). Trata-se, portanto, mais de hierarquizar do que de separar funções.

Quem diz o quê a quem?

A cada uma das três primeiras funções corresponde, como se terá notado, um dos vértices do triângulo que constitui o *sistema da pessoa*.

A primeira e a segunda pessoas mantêm entre si uma relação de natureza exclusiva, que releva da *enunciação*:

quem diz (o quê) a quem

e que exclui a terceira pessoa:

(quem) diz o quê a (quem)

sendo que esta releva, por sua vez, do *enunciado*, isto é, daquilo que é dito. O *referente* da terceira pessoa pode determinar-se no *contexto verbal*. O referente da primeira e da segunda pessoas só pode assinalar-se na situação de discurso. *Eu* e *tu* têm a particularidade de não terem sentido senão como "aquele que fala", aqui e agora, e "aquele com quem se fala". São, de alguma maneira, "palavras vazias", que a situação de discurso vem

preencher. *Eu* e *tu* alternam-se no diálogo, e são chamados, por esta razão, *embraidores do discurso* ¹.

Há uma anedota popular judaica que ilustra bem esta situação. Um homem escreve a uma amiga:

Querida Riwke, por favor manda-me as tuas pantufas. Claro que estou a falar das minhas pantufas e não das "tuas pantufas". Mas, se tu leres as "minhas pantufas", vais achar que o que eu quero são as tuas pantufas. Portanto, se eu escrever: "manda-me as tuas pantufas", tu lês as *tuas* e percebes que o que eu quero são as minhas pantufas. Portanto, manda-me as tuas pantufas ².

Esta história põe em evidência um problema real. Na criança, a apropriação do "eu", que o institui como enunciadador, é, como se sabe, assaz tardia. Ela mantém, durante muito tempo, o uso da terceira pessoa para se referir a si própria (hábito que perdura em algumas formas de debilidade mental). Lembramo-nos igualmente de que, quando Jane se dirige a Tarzan (*You Tarzan, me Jane*), este tem grande dificuldade em responder correctamente: *You Jane, me Tarzan*. Tornou-se regra usar a terceira pessoa nos diálogos de banda desenhada ou de filmes cujas personagens são "primitivas", o que reflecte bem a ideia que os povos "desenvolvidos" têm da mentalidade "primitiva" infantil.

São também embraidores os advérbios de tempo e de lugar: assim, *ontem*, *hoje* e *amanhã*, *aquí* e *ali* só podem ser determinados em relação ao momento da enunciação, que é indefinidamente móvel. Quando a Rainha oferece a Alice o lugar de aia em troca do direito de comer compota "de dois em dois dias", Alice recusa a oferta, argumentando que *hoje* não lhe apetece compota. "Também não a comerias, mesmo que quisesses", responde a Rainha. A regra é: compota ontem e compota amanhã, mas nunca compota hoje. "Mas acaba por haver um dia em que há «compota hoje!»", protesta Alice, que acredita na força dos embraidores. Ora, o que a Rainha contesta é, precisamente, a regra que determina que *amanhã* se torne *hoje* e que *hoje* se torne *ontem*, tal como *eu* se torna *tu* e *tu* se torna *eu*. *Eu* e *tu* são as únicas verdadeiras *pessoas*. A terceira pessoa é uma *não-pessoa*, é apenas o objecto do discurso, e nada mais: este pode ser humano ou não-humano, animado ou inanimado, real ou imaginário, concreto ou abstracto, etc. É por isso que qualquer palavra pode servir de "terceira pessoa", e não apenas o pronome dito de *terceira pessoa*.

A primeira e a segunda pessoas não estão, forçosamente, expressas no enunciado, mas podem ser reintroduzidas nele com a finalidade de o esclarecer: "Quem disse isso? – Fui eu. – Com quem estás a falar? –

Contigo." Todo o enunciado pressupõe a situação de enunciação: "Eu digo que...", "Eu dirijo-me a...".

A terceira pessoa, quando o enunciado inclui uma terceira pessoa, o que, evidentemente, nem sempre acontece, deve figurar nele explicitamente, o que pode revestir formas infinitamente variadas: pronomes pessoais ou demonstrativos (que, em algumas línguas, podem distinguir o *masculino* e o *feminino*, o *animado* e o *inanimado*, o *humano* e o *não-humano*, o *próximo* e o *distante*, etc.), flexão do verbo quando o pronome está ausente, nomes próprios ou comuns, etc.

O triângulo formado pelo sistema da pessoa corresponde, portanto, às três funções de base:

eu (expressão)	tu (incitação)
ele (informação)	

Estes três pólos – expressivo, incitativo, referencial – podem encontrar-se em três tipos de poesia:

- 1) *poesia lírica*, na qual o poeta dá livre curso aos seus sentimentos;
- 2) *poesia elegíaca*, de exortação ("Querida, vamos ver se a rosa...");
- 3) *poesia épica*, que relata os bravos feitos de um herói.

O mesmo acontece, em geral, na obra literária, onde o narrador pode estar implicado na narrativa (romance na primeira pessoa), dirigir-se directamente aos leitores ou a um leitor privilegiado (exemplo: *Instruções à minha mulher sobre a orientação da nossa casa e do nosso casamento*, de Stanley Crawford), ou ser inteiramente exterior à obra (reportagem, narrativa "objectiva").

O processo que consiste em o narrador se dirigir a si mesmo como a um duplo foi utilizado por Michel Butor na *Modification* e por Georges Perec, em *Un homme qui dort*. Em *Irène et sa folie*, de Janine Spierling, a alternância do *eu*, do *tu* e da terceira pessoa permite à heroína narradora, ora implicar-se na narrativa ora distanciar-se dela, apelando ao outro, ora tornando-se objecto de observação exterior (alienação). Uma das características de Alice é estar constantemente a falar consigo própria, para se encorajar ou para se repreender.

O Capitão Haddock



As diferentes funções da linguagem privilegiam diferentes processos gramaticais e estilísticos. Assim, a função *expressiva* faz grande uso das interjeições, onomatopeias, pragas, formas exclamativas: "Com mil milhões de raios e coriscos!", como diria o Capitão Haddock. A entoação assume aí particular importância, como expressão de afecto, alegria, irritação, surpresa, sofrimento, entusiasmo, etc. Os traços não linguísticos, como a mímica, o gesto, os tiques, a intensidade da expressão, as inflexões e o volume da voz servem para sustentar e completar a expressão verbal propriamente dita. No seu *Diário de um Escritor*, Dostoievsky narra uma conversa tida por seis operários já tocados, à saída de uma taberna, cada um dos quais diz, por sua vez, a palavra "merda", à qual cada um deles confere um significado afectivo (e referencial) totalmente diferente (claro que o sentido se liberta, em grande medida, do contexto).

Abre-te, Sésamo!

O imperativo, o vocativo, todas as formas de interpelação (a qual é, em grande medida, socialmente codificada) são específicos da função de *incitação*. Estas formas servem para forjar a relação entre locutor e interlocutor. É por elas que se afirmam relações *externas* ao enunciado, isto é, relações pragmáticas. A palavra é uma forma de acção, com valor ritual ou mágico. Na Bíblia, Deus diz "Faça-se luz", e a luz fez-se. Assim, todos os "abracadabra", os "abre-te, Sésamo", as fórmulas religiosas ou mágicas,

as orações relevam da função de incitação, mesmo quando são dirigidas a um *tu* imaginário, pois o que é importante é que ele se suponha acessível ao poder do verbo. Releva-se igualmente o choro da criança pedindo que se ocupem dela. A criança cedo descobre o poder quase mágico que tem o seu choro sobre o devotado meio que a cerca (um exemplo extremo é o de Óscar, cujo choro parte os vidros, no *Tambor*, de Günther Grass). O cartaz publicitário ou político, incitando a comprar (um produto ou uma ideologia), faz com frequência apelo ao *tu*, implicando o destinatário, e de dedo apontado.

A função de incitação faz igualmente apelo a uma categoria particular de verbo, os chamados *verbos performativos*. O sentido destes verbos realiza-se na acção exercida pelo locutor sobre o interlocutor. O que os sustenta é a acção e não o código. Tal como os imperativos, têm a particularidade de não poderem ser submetidos a um juízo de verdade. Quando se diz "Eu te baptizo", ou "Declaro-vos unidos pelos laços do matrimónio", ou "Proclamo-o eleito", ou "Nomeio-o conselheiro", ou "Arrematado", etc., a palavra equivale a um acto, mais ainda substitui-o, e adquire valor jurídico. Trata-se de um cerimonial codificado, que só tem valor se o enunciador for qualificado para assumir essa função. O performativo é vazio de sentido se houver simulacro ou jogo, como acontece na cena do processo das cartas de jogar que encerra *Alice no País das Maravilhas*.

Releva, portanto, da função de incitação todo o acto de comunicação que transforma ou visa transformar a realidade ou os seres, que visa afectar o curso dos acontecimentos ou o comportamento dos indivíduos.

Os elefantes têm prioridade

Podem ser considerados como estritamente *referenciais* os enunciados com valor puramente utilitário: "estrada fechada", "sentido obrigatório",



"E tu já te alistaste como voluntário?"

bem como o espantoso aviso aos turistas, afixado nas reservas naturais africanas: "*Elephants have right of way*" "Os elefantes têm prioridade", ou ainda os telegramas, nos quais todas as palavras contêm informação, ou os textos científicos ou técnicos, de que está ausente qualquer intenção expressiva ou estética.

A maioria das vezes, porém, a função referencial entretreze-se com outras funções. E a tarefa da informática é, justamente, armazenar e tratar a informação na sua forma mais pura e mais nua. Mas a linguagem humana nunca é completamente neutra. Diga-se o que se disser, diz-se sempre mais do que se quereria dizer.

Como é que vão as coisas?
(Falar sem nada dizer)

A função *fática* ³ assegura a manutenção do contacto entre os locutores e o bom funcionamento do canal de comunicação.

Esta função precede a linguagem articulada, uma vez que o palrar do recém-nascido lhe serve para estabelecer contacto com o meio (e para este se assegurar do normal funcionamento do seu aparelho fonético), e sabe-se que, se não houver este contacto, ele deixa de palrar: é por isso que é muito importante falar com os bebés, para não comprometer o seu desenvolvimento linguístico, afectivo e social. Visto que a linguagem tem uma função de socialização, o jogo e o contacto são essenciais, e têm maior importância que a informação.

Na comunicação dita *mediatizada* (telefone, rádio, etc.), há uma enorme variedade de fórmulas estereotipadas que apenas têm como finalidade verificar o circuito: "Alô, escuto", "Estou a receber a cem por cento", etc. O discurso pedagógico inclui numerosas interrupções, destinadas a impedir que haja um afrouxamento da atenção, bem como a assegurar a compreensão: "Estão a seguir?", "Percebem o que quero dizer?", "Oiçam", "Vou repetir", etc. Do mesmo modo, toda a conversa é parasitada por vários "Estás a ver?", "Compreendes?", os quais são, em grande medida, automatismos.

Em suma, boa parte das trocas que ocorrem na vida corrente não têm outra função que não seja a de assegurar o contacto social. Quando, por exemplo, um automobilista dá uma boleia, é raro que ele ou a pessoa a quem deu boleia se não sintam obrigados a entabular uma conversa, na maioria das vezes apenas para falar de banalidades, e isto apenas porque, numa situação como essa, o silêncio é interpretado como uma atitude hostil. Esta motivação é a mesma que encontramos por trás da maior parte

das conversas ditas "de salão". As regras do jogo exigem que se fale em sociedade, mesmo que seja para não dizer nada (que é o que acontece na maior parte das vezes), e só em algumas situações (nas relações com as pessoas mais chegadas, nas relações oficiais ou de trabalho) temos a possibilidade de nos calarmos quando não temos nada para dizer. Quando, no decurso de um jantar, "passa um anjo", toda a gente se sente incomodada, e o repertório de anedotas e histórias cómicas é um dos meios mais utilizados para manter o contacto verbal. Há pessoas que se angustiam profundamente ao verem este contacto interrompido, pois isso significa que cada um entrou dentro de si próprio, e todos conhecemos pessoas que relançam a conversa quando já estão à porta de casa, prontas para se irem embora.

Um dos aspectos mais interessantes de *Alice* é o facto de pôr em causa a função fática. *Alice* encontra-se num mundo desconcertante, cujas diferentes personagens dão mostras do maior desprezo pelas regras da *comunicação fática*. As regras de conversação correntes do mundo de *Alice* são constantemente ridicularizadas e o seu aspecto estereotipado é evidente. As fórmulas de cortesia, as frases destinadas a estabelecer ou a manter o contacto são tomadas à letra ou voluntariamente interpretadas de esguelha. Os automatismos da linguagem não têm lugar no país das maravilhas.

A palavra "cão" não ladra

Mon premier de tout temps excite les dégoûts
Mon second est cent fois plus aimable que vous
Quand à mon tout, dont vous êtes l'image
Tout haut j'en fais l'éloge et tous bas j'en enrage.

RÉPONSE: *Ver-tu*⁴.

Mon second (o meu segundo) joga, nesta charada galante, com a ambiguidade de *vós* que, como todas as outras palavras, pode ter, num enunciado, uma função "de uso" ou "de menção". No primeiro caso, o *vós* é referencial, designa a pessoa a quem se dirige a charada e, neste caso, a frase não é nada cortês. No segundo caso (e é com isso que joga o autor da charada), o *vós* é auto-referencial, designa a palavra "*vós*", é um emprego metalinguístico, e aparece, normalmente, entre aspas ou em itálico (correspondendo a uma ligeira pausa na entoação falada)⁵.

Veja-se a frase:

1) o cão ladra

Analisando-a gramaticalmente, temos que:

2) *cão* é o sujeito do verbo *ladra*.

Cão tem, então, como referente, a palavra "*cão*" e já não, como acontecia em 1), um cão qualquer. Donde o princípio que resume a função metalinguística: a palavra "*cão*" não ladra.

De entre todos os sistemas de signos, a linguagem é o único que tem o poder de *interpretância*, para usar o termo de Benveniste. Só ela pode falar de si própria e de todas as outras linguagens. Só ela pode tomar-se como objecto, estabelecendo consigo própria uma relação afivelada ou reflexiva. A função metalinguística ocupa, portanto, um lugar à parte entre as funções da linguagem. Com efeito, as funções *expressiva*, *incitativa* e *fática* não são próprias da linguagem, podendo exprimir-se igualmente pelo comportamento, a mímica e o gesto. A função *referencial* pode ser assumida por vários outros sistemas de signos tais como os códigos gráficos e ideográficos (o que acontece cada vez com maior frequência em relação às informações de alcance internacional), ou ainda a mímica (à qual se pode recorrer quando se está num país estrangeiro). A função *poética*, à qual voltarei, pode inserir-se, em sentido lato, numa função estética, que incluiria todas as formas de expressão artística. Só a função *metalinguística* é inseparável da linguagem, uma vez que diz respeito ao código e ao seu funcionamento.

Uma grande parte da actividade metalinguística é inconsciente⁶. É ela que sustenta toda a actividade de linguagem. Sendo consciente no decurso da aprendizagem de uma língua estrangeira ou da exploração sistemática da língua materna no âmbito da escola, é evidentemente inconsciente na criança que aprende a sua língua materna ou em qualquer locutor que seja levado a fazer "escolhas de palavra": escolhas estilísticas, escolha da palavra adequada, jogos de palavras, prática das palavras cruzadas, de charadas ou de qualquer outro jogo que utilize uma análise do sentido ou da função das palavras. Para fazer palavras cruzadas, por exemplo, é necessário dominar os mecanismos da *sinonímia*, da *polissemia* geradora de ambiguidades e, portanto, das *figuras de estilo* (matáfora, metonímia, transferência de sentido), que são, quase sempre, responsáveis por elas.

A criança que está a aprender a falar pratica espontaneamente o *neo-*

logismo (mostrando, assim, que adquiriu o mecanismo da analogia⁷). É neste sentido que houve quem dissesse que os "enganos" da criança mais não são do que a manifestação da sua competência linguística em formação.

A função metalinguística está atrofiada nos afásicos com perturbações de similitude. Estes locutores⁸ perdem toda a capacidade para a metáfora, para a comparação de termos equivalentes pela sua função ou o seu sentido, e são portanto incapazes de organizar as palavras em classes sintácticas ou em campos semânticos, o que lhes impede de parafrasear um enunciado, de o traduzir para outra língua ou de o transpor para outro sistema de signos (por exemplo, transpor verbalmente as indicações dos painéis de sinalização rodoviária).

O famoso diálogo de Alice com o ovo Humpty Dumpty (*Alice do Outro lado do Espelho*, trad. port. pp. 75-87) é, todo ele, de natureza metalinguística. Humpty Dumpty dá a Alice um verdadeiro curso de semântica, começando por interpretar o poema *Falabáqueo* (*Jabberwocky*), de que todas as palavras são inventadas por Carroll (cfr. infra cap. IX), e enunciando em seguida a sua própria teoria da arbitrariedade do signo (cfr. infra cap. VII), sendo que a arbitrariedade tem para ele o sentido próprio de *livre arbítrio*, de capricho do sujeito que fala (não sendo este, evidentemente, o sentido que a palavra tem em linguística). Para Humpty Dumpty, o locutor tem o poder de fazer as palavras significarem exactamente aquilo que ele quer que signifiquem, reduzindo-as, por conseguinte, a servas de um senhor: "a questão é saber quem deve ser o mestre"; e acrescenta Humpty Dumpty: "Quando faço uma palavra trabalhar assim tanto, pagolhe sempre um extra."

Esse obscuro objecto de desejo

"Ó bocas, o homem procura uma nova linguagem
à qual nenhum gramático de nenhuma língua tem nada a dizer

E as velhas línguas estão tão perto da morte
Que é, na realidade, por hábito e falta de audácia
Que ainda são usadas em poesia."

(Apollinaire, *La Victoire*)

O ser humano tem com a linguagem relações de natureza erótica. A língua é objecto de amor (cfr. J.-C. Milner, *L'Amour de la langue*), às

vezes de ódio (cfr. L. Wolfson, *Le Schizo et les Langues*) e fonte de prazer. As estruturas limitadoras da linguagem, as normas sociais que ela impõe, opõem-se, na criança em socialização, à tendência natural para o jogo, para a desordem, para o prazer, para a liberdade, para a imaginação criadora. Para ser compreendida, para se integrar na comunidade linguística, ela precisa de aprender a falar como os grandes. O princípio de realidade, que vem suplantar o princípio do prazer, manifesta-se igualmente nas duras realidades da aprendizagem do código, com o seu correlato, o *engano* (e é significativo que se fale de "enganos" de linguagem, de gramática, de ortografia, e não de "erros"). No estado do gorjeio, depois no da tagarelice, a linguagem é apenas música, jogo puramente gratuito, embora vá adquirindo pouco a pouco o seu valor utilitário para a comunicação; a linguagem é, durante muito tempo, um jogo de exploração, de vertigem, de puro prazer. O jogo com as palavras, sonoridades e sentido, toda a actividade lúdica e poética que use a linguagem como objecto e meio de expressão constitui uma sobrevivência do princípio do prazer, da manutenção da gratuitidade contra o utilitarismo.

O jogo está na língua, e reciprocamente, pois o homem é feito fundamentalmente para o jogo. Come por necessidade, mas cozinhar pode ser um jogo. Copula, mas o erotismo é um jogo. Fala para comunicar, mas falar é também um jogo.

Em francês, a palavra 'jogo' designa:

- 1) um conjunto, uma estrutura (jogo de chaves, de fichas, etc.);
- 2) uma actividade sem qualquer finalidade prática, regida por regras;
- 3) a ideia de margem de manobra, de latitude, de liberdade, de facilidade;
- 4) uma actividade regular (jogo de músculos, de força);
- 5) um divertimento, a ideia de gratuitidade.

Daí que haja duas orientações aparentemente contraditórias: por um lado, a ideia de elasticidade, de liberdade, de margem de manobra; por outro, a ideia de regra e de ligação precisa. O que é próprio do jogo⁹ é conjugar a turbulência e a regra, a liberdade e o vínculo. A linguagem está submetida a vínculos, mas, se não se pudesse tomar liberdades em relação a ela, seria apenas uma linguagem-máquina. Só as linguagens formais e artificiais proíbem o jogo. Há *jogo* na língua, no sentido em que se diz que há jogo num mecanismo ou numa ligação. Se o jogo constitui, antes de mais, uma distanciação, jogar com as palavras é distanciar-se da linguagem e portanto de si próprio. A incapacidade de jogar com as palavras manifesta uma carência fundamental.

A língua é um jogo (uma estrutura) cujas regras são falseáveis, que

autoriza todas as aldrabices, todos os golpes contestáveis, sem que seja sequer possível delimitar com precisão o conjunto de golpes permitidos e aqueles que o não são. E, contudo, uma vez que há regras, também não se pode dizer que *todos* os golpes sejam permitidos (cfr. cap. X). A linguagem contém em si mesma a sua própria subversão, e é isso que permite a Jakobson dizer: "À teoria da adequação do verso ao espírito da língua, opomos a teoria da violência organizada, exercida pela forma poética sobre a linguagem" ¹⁰. "A linguagem foi dada ao homem para ele a usar de um modo surrealista", dizia Breton no *Manifeste du Surréalisme*, e, em *Les Bâtitseurs d'empire*, Vian perguntava-se se as palavras não teriam sido precisamente feitas para se jogar com elas. Se Eros e Thanatos estão ligados um ao outro, compreende-se que o amor da linguagem possa levar o poeta ao limite extremo da sua destruturação, até à sua morte. E é isso que fazem um Joyce, um Artaud (para quem "toda a verdadeira linguagem é incompreensível"), um Michaux à procura da mediação do cânhamo indiano; é isso que levam ao extremo tentativas como o Dada ou o letrismo, etc.

O jogo é também uma revolta contra o *cliché*, a redundância, o estereótipo, tudo aquilo que faz com que as palavras funcionem como automatismos, sem incluírem um pensamento, sem terem significado. A deliberada ausência de sentido (no *cadáver esquisito*, por exemplo) é preferível à insignificância.

Podem distinguir-se dois tipos fundamentais de jogo: jogo sobre a forma (oral ou escrita), jogo sobre o sentido, e também, naturalmente, jogo sobre os dois ao mesmo tempo. "Em poesia – escreve Jakobson –, toda a aparente homogeneidade de som é avaliada em termos de homogeneidade e/ou heterogeneidade no sentido" ¹¹. (Não limitamos a forma ao som, pois muitos jogos, incluindo a poesia – rima visual, caligrama –, exploram o aspecto *escrito* da linguagem.)

Os jogos com o som são, essencialmente, a rima, a repetição, a aliteração (repetição de consoantes), a assonância (repetição de vogais), a aproximação de parónimos (palavras foneticamente muito próximas), as pausas falsas, o trocadilho (substituição de sons).

Os jogos com o sentido são a inesperada aproximação de palavras estranhas uma à outra, a hábil exploração da sinonímia, da ambiguidade sob todas as suas formas, as violações de sentido propriamente ditas ("A terra é azul como uma laranja", Éluard), o desvio, a alusão, etc. ¹².

Estes processos podem encontrar-se não só na poesia definida como tal, mas também no provérbio, no aforismo, no folclore infantil – cantilenas, estribilhos, encadeamentos fonéticos –, nas fórmulas mágicas e

rituais, no *slogan* comercial ou político, em títulos de livros, artigos, etc.; porque a função poética não é exclusiva da poesia, pelo contrário, engloba todas as produções verbais, espontâneas ou rebuscadas, fixadas numa tradição ou efémeras, desde que nelas se descubra uma disposição do som e do sentido destinada a chamar a atenção sobre a forma da mensagem, sejam quais forem o seu conteúdo e finalidade comunicativa.

Eis alguns exemplos:

Encandeamentos paronímicos

Tremlin lyrique et seule science des langues calicot calicut Calcutta tafia
Sophia le Sophi suffisant Uffizi officier officiel ô ficelles Aficionado Dona Sol
Donatello Donateur donne à tor torpilleur ¹³.

Tu as tort le tort tue la tumeur la meurtrissure...

Marabout bout de ficelle selle de cheval cheval de course... ¹⁴.

Un à un
les Huns
passent l'Aisne.
Nos aines confondent nos haines,
Henri Heine.
Un à un
les Huns
deviennent des nains.
Perdez-vous dans l'Ain
et non dans l'Aisne.

Hein? ¹⁵

Slogans. Fazem apelo à paronímia, ao paralelismo, à repetição, à rima e à aliteração:

Ao volante, a vista é a vida.
De bar em bar com Old Parr.

O desvio e a alusão são muito apreciados:

Uma relação a dois (publicidade a um automóvel)
Sinais exteriores de bom gosto (publicidade a um chocolate).

bem como o jogo sobre a ambiguidade permitido pelas palavras polissémicas e as figuras de estilo:

Na Holanda, apesar da inundação, alguém os manteve de pés bem assentes na terra (publicidade a uma companhia de seguros).

Marcas do sucesso (a imagem de publicidade a uma marca de camisas para homem mostra uma dessas camisas com marcas de lábios de mulher).

Damos asas aos seus sonhos (publicidade a uma companhia de transportes aéreos).

Provérbios.

Tal pai, tal filho.

Traduttore, traditore.

Cesteiro que faz um cesto faz um cento.

Quem conta um conto acrescenta um ponto.

As fórmulas bíblicas estão também submetidas à lei do paralelismo ¹⁶:

Sede prudentes como as serpentes e simples como as pombas.

Numerosos títulos de livros utilizam igualmente estes mesmos processos – repetição, paronímia, alusão, polissemia:

Os Passos em Volta

Sob Sobre Voz

O Regresso dos Remadores

O Problema da Habitação

Alice no País da Linguagem

o mesmo acontecendo com títulos de jornais:

SIDA cáustica

Só se morre duas vezes (título de um comentário a um filme sobre fantasmas).

Cantilenas.

O rato roeu a rolha da garrafa do rei da Rússia.

Um tigre, dois tigres, três tigres.

Por aquela serra acima vai um velho seco e peço com um cepo seco às costas.

Ó seu velho seco e peço esse cepo seco é seu?

A pita pia, a pipa pinga, etc.

De notar que a "linguagem-bebé", ou linguagem das crianças pequenas, pratica espontaneamente a rima e a repetição. No estado da tagarelice, que se segue ao do gorjeio, a palavra é naturalmente binária. Todas as línguas têm um equivalente: *bebé, popó, mamã, chichi, papá, memé, cocó*, etc., o que corresponde, na opinião de alguns "psipicacanalistas", a uma pulsão de repetição. No vocabulário adulto, palavras como *papá, mamã, miminho, fofinho*, que, com frequência, têm um sentido afectuoso, são igualmente vistas como uma regressão infantil a um ritmo original binário. É por isso que esta linguagem ligada ao jogo e ao prazer se encontra, muitas vezes, nas relações amorosas.

Em todas as línguas se encontram muitas palavras rimadas fora da linguagem infantil: *bombom, bricabraque, lufa-lufa, trouxe-mouxe, patati-patatá, forrobodó*. Quer tenham assonâncias quer tenham aliterações, estas palavras apresentam a particularidade de desafiar à análise (cfr. cap. V) e oferecem um sentido e uma ressonância lúdicas ou, pelo menos, pouco sérias. Elas representam, fixado no léxico, o traço da tendência natural dos locutores para jogarem com os sons.

O que distingue a pura poesia de produções como o *slogan*, por exemplo, é a absoluta preeminência do poético sobre o referencial ou o incitativo. No *slogan*, a função poética é apenas um fenómeno de superfície, um meio, ainda que os processos formais sejam os mesmos. Por outro lado, o que distingue a poesia do puro jogo é a finalidade comunicativa que subsiste no texto poético. Uma poesia que fosse apenas jogo formal, sem nada *evocar*, seria singularmente limitada.

Uma outra distinção importante é a que pode fazer-se entre o jogo espontâneo, livre, criativo (poesia, jogo de palavras, trocadilho, etc.) e o jogo com regras (anagrama, palavras cruzadas, *scrabble*, etc.), que visa instaurar uma ordem. Do mesmo modo, podem distinguir-se dois estádios na criança, o do jogo inteiramente livre e o do jogo com regras, mais tardio, que participa na socialização, uma vez que, paradoxalmente, o jogo se define, ao mesmo tempo, como subversão da norma social e como integração nela.

Há sociedades nas quais ao jogo verbal está ligado um determinado estatuto. São sociedades que encorajam e valorizam as manifestações rituais da linguagem, tais como o *duelo verbal*, as *justas oratórias*, os *enigmas*, o *insulto ritual*. O duelo verbal; um afrontamento ritual que tem lugar entre os jovens Turcos pré-adolescentes, exige-lhes grande virtuosidade na arte de encadear e de fazer rimar as réplicas e os insultos. Trata-se de um ritual de passagem, uma iniciação que lhes dá acesso ao mundo dos homens. Entre os jovens Negros dos guetos americanos, a prática do

insulto ritual que acompanha a travessia da adolescência tem uma função libertadora. É um substituto da agressividade, e exige igualmente um virtuoso manuseamento da língua: rimas, trocadilhos, duplos sentidos, figuras de estilo encadeiam-se numa cadência rápida. A regra é que aquilo que se diz não poder ter qualquer relação com a realidade. A função referencial está, portanto, totalmente ausente. A prática das adivinhas, que entre nós provém da infância, é extremamente valorizada em muitas sociedades de cultura oral. Em Madagáscar, por exemplo, as justas verbais, ou *hain-teny*, que podem durar dias inteiros diante de um público apaixonado, manifestam a absoluta primazia da linguagem como suprema forma de Arte na cultura malgaxe.

Nós, Ocidentais, pelo contrário, estamos cada vez mais submersos na massa do referencial, da informação pura e simples, do utilitário. O poeta, o jogral de palavras, perderam o lugar preeminente que outrora lhes estava reservado na sociedade.

NOTAS

- ¹ Benveniste define os embraiadores (inglês, *shifters*, de *shift* 'deslocar') como "uma irrupção do discurso no interior da língua".
- ² S. Landman, citado in J. Milner, "De quoi rient les locuteurs".
- ³ Este termo, um pouco bárbaro, deve-se ao antropólogo britânico Malinowski.
- ⁴ J.-P. Colignon, *Guide pratique des jeux littéraires*, p. 29.
- ⁵ Dum modo geral, as aspas têm um valor metalinguístico, mesmo quando, em alguns casos, a palavra é empregada "em uso" e não "em menção". Elas assinalam o facto de o locutor recuar em relação à palavra e poder, por isso, dar conta do seu valor linguístico, do seu lugar no sistema, quer a palavra seja uma figura não lexicalizada, quer se trate de um neologismo, de uma audácia de linguagem, de um empréstimo a outra língua, ou de um termo próximo do calão ou demasiado familiar em relação ao contexto.
- ⁶ Trata-se de uma actividade *epilinguística*, conforme a expressão de Culioli.
- ⁷ "Il est en retôt ou en retard?" (P. Aymard, *Les jeux de mots de l'enfant*). [Trata-se da derivação de *retôt* 'adiantado', a partir de *tôt* 'cedo', à semelhança do que acontece com a derivação de *retard* 'atrasado' a partir de *tard* 'tarde'].
- ⁸ R. Jakobson, *Langage enfantin et Aphasie*, p. 113.
- ⁹ R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, p. 75.
- ¹⁰ *Questions de poétique*.
- ¹¹ *Ibid.*
- ¹² Na criança, o jogo sobre os sons precede o jogo sobre o sentido. Depois de um estado exclusivamente sensual, no qual tem prazer em repetir e reunir os sons, a criança passa a um estado mais intelectual, que se vai, pouco a pouco, aproximando do sentido. Basta ver o lugar que, nas trocas verbais entre crianças de 6 a 12 anos, ocupam as charadas e as adivinhas, isto é, os jogos "de ratoeira".

- ¹¹ G. Apollinaire, *L'Antitradition futuriste*.
[Como exemplo português do mesmo efeito de linguagem, temos, entre outros, o poema *Oaristos*, de Eugénio de Castro: "Na messe, que enlourece, estremece a quermesse... / O sol, o celestial girassol, esmorece... / E as cantilenas de serenos sons amenos. / Fogem fluidas, fluindo à fina flor dos fenos..."].
- ¹⁴ Folclore infantil. [Exemplo português: "Pico, pico, serapico, quem te deu tamanho bico... / Senhor dos passos, paços do conelho, conselho de guerra..."].
- ¹⁵ R. Desnos, *Corps et Biens*.
[Sidónio Muralha, *Caminhada*: "Nessa mata ninguém mata, / a pata que vive ali/com duas patas de pata, / pata acolá, pata aqui. // Pata que gosta de matas / visita as matas vizinhas, / com as suas duas patas / seguida de dez patinhas. // E cada patinha tem, / como a pata lá da mata, / duas patinhas também / que são patinhas de pata"].
- ¹⁶ M. Jousse, *Le Parlant, la Parole et le Souffle*.

FONTES

- A apresentação das seis funções da linguagem é adaptada de R. Jakobson, "Poétique", in *Essais de linguistique générale*. Esta teoria encontrava-se já, em germe, nos trabalhos colectivos do Círculo linguístico de Praga, de que Jakobson foi membro (*Thèses de 29*). Já os Antigos distinguiam três funções da linguagem: *docere* 'informar, ensinar', *movere* 'comover', *placere* 'agradar'.
- Os exemplos tirados de *Alice* são citados a partir da minha tradução [na edição portuguesa, adoptara-se o texto das traduções referidas na nota 2].
- Sobre os embraiadores e a categoria de pessoa, ver R. Jakobson, *Essais de linguistique générale*, e E. Benveniste, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, 1966.
- Sobre a afasia, ver R. Jakobson *Langage enfantin et Aphasie*, ed. franc. Paris, 1969.
- A anedota contada por Dostoievsky é comentada por M. Bakhtine in *Le Marxisme et la Philosophie du langage*, 1929, ed. franc. Paris, 1977.
- As performativas são tratadas in J.-L. Austin, *Quand dire c'est faire*, ed. franc. Paris, 1970, e in O. Ducrot, *Dire et ne pas dire*, Paris, 1972.
- L.-J. Calvet aborda a questão do *slogan* revolucionário in *La Production révolutionnaire*, Paris, 1976.
- Sobre o jogo, a referência clássica é R. Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, 1967 (trad. port. Cotovia, 1990), e J. Henriot, *Le Jeu*, Paris, 1969. (N.T.)
- Sobre o duelo verbal, ver A. Dundes et Al., "The Strategy of Turkish Boys' Verbal Dueling", in D. Hymes (ed.), *Directions in Sociolinguistics*, Nova Iorque, 1972, e W. Labov, *Language in the Inner City*, Filadélfia, 1972.
- Paule Aymard reuniu, em *Jeux de mots de l'enfant* (Villeurbanne, 1975), um *corpus* de produções infantis (essencialmente, as da sua filha).