

Leitura e poética midiática em jogos literários impressos na virada do século XX

Reading and Poetics in Printed Literary Games at the Turn of the 20th Century

Bruno Guimarães Martins
Universidade Federal de Minas Gerais
(UFMG) | Belo Horizonte | MG | BR
Capes | Fapemig
brunomartins@fafich.ufmg.br
<https://orcid.org/0000-0002-1238-3729>

Resumo: Fenômenos de longa duração, jogos literários como enigmas, logogramas e anagramas têm sua origem em longínquas narrativas e práticas culturais que antecedem seus registros na antiguidade clássica. Vestígios e fragmentos dessas microformas excêntricas e dialógicas podem ser facilmente encontrados na cultura popular e no ambiente digital, indicando sua sobrevivência e relevância contemporânea. Tratando-se de jogos que têm como matéria a própria linguagem, buscaremos demonstrar como estimulam simultaneamente uma autoconsciência linguística e midiática. Neste sentido, utilizamos ferramentas computacionais para rastrear e comparar a publicação destes jogos em hemerotecas digitais com acervos da imprensa francesa e brasileira, identificando sua significativa popularização ao final do século XIX. Assumimos este grande aumento quantitativo como recorte para analisar mudanças qualitativas nos jogos, a partir de análise detalhada de alguns exemplos que demonstram algumas das dificuldades de adaptação e tradução de jogos literários em diferentes realidades culturais e linguísticas. Finalmente, tentaremos demonstrar como os jogos literários impressos desenvolveram uma poética midiática própria, assim como uma forma de leitura particular que se relaciona às condições materiais da própria imprensa.

Palavras-chave: jogos literários; atos de leitura; poética tipográfica; materialidade midiática.



Abstract: Long-lasting phenomena, literary games such as riddles, logographs and anagrams have their origin in distant narratives and cultural practices that precede its records in classical antiquity. Traces and fragments of these eccentric and dialogic microforms can be easily found in popular culture and the digital environment, indicating its survival and contemporary relevance. Since games have as their subject matter the language itself, we will try to demonstrate how they stimulate linguistic *and* media self-awareness simultaneously. In this sense, we used computational tools to track and compare the publication of these games in digital libraries with collections of the French and Brazilian press, identifying their significant popularization at the end of the nineteenth century. We assume this large quantitative increase as a cut to analyze qualitative changes in the games, from a detailed analysis of some examples that demonstrate some of the difficulties of adaptation and translation of literary games in different cultural and linguistic realities. Finally, we will try to demonstrate how the printed literary games developed a poetic media of their own, as well as a particular reading form that relates to the material conditions of the press itself.

Keywords: literary games; reading acts; typographical poetics; media materiality.

Que o enigma tenha nascido com a civilização, não é necessária outra prova além da história de todas as literaturas e de todas as religiões.¹

(Bernasconi, 1964, p. 14)

1 Introdução

Muitas são as representações de jogos na história da imprensa: xadrez, dominó, baralho, jogos de azar, esporte. Ao elaborar um ensaio historiográfico sobre jogos literários escolhemos um tipo de artefato cultural cuja matéria é a própria linguagem, o que nos permite traçar relações entre estes jogos e um meio de comunicação específico, ou seja, entre jogos literários e dispositivos técnicos, materiais, econômicos e sociais da mídia impressa.

Para compreender este aspecto midiático, nos concentramos especialmente no momento histórico quando estes jogos se popularizaram tornando-se presença constante em jornais cotidianos no último quartel do século XIX, recorte histórico identificado a partir da análise de bancos de dados da imprensa brasileira e francesa. Buscaremos apreender as dimensões poéticas e estéticas dos jogos literários em sua forma impressa, ou seja, como os circuitos de produção e recepção relacionam-se aos ritmos e processos da mediação impressa, assim como de suas qualidades técnicas, especialmente em relação à diferenciação de outros discursos, à composição tipográfica da página e às condições de reprodução dos desafios e soluções propostas. Ao considerar um circuito comunicativo impresso não devemos esquecer de que jogos literários podem ser vistos como parte de um fenômeno de longa duração, cuja existência revela uma dimensão antropológica. Todavia, apesar de presentes em hábitos transculturais como as brincadeiras infantis de adivinhas e esconde-esconde, propomos com esta investigação aproximar reflexão histórica, midiática e literária.

Os antigos enigmas podem ser tomados como metonímia para todos os jogos literários, pois a intenção de obscurecer a mensagem conduz a manipulações nos significantes com vistas a promover desvios e ambiguidades de sentido e, consequentemente, dificultar seu esclarecimento, muitas vezes, forçando a linguagem para novos limites e fronteiras. Sejam jogos literais baseados em letras, palavras e sons, sejam jogos gráficos ou figurados que utilizam imagens, desenhos e signos não alfabéticos,² a escrita e leitura de jogos literários funciona como o mecanismo de uma armadilha: sua montagem depende da ocultação do sentido com vistas a seduzir leitores para sua adivinhação. A codificação criptográfica da linguagem abre ao jogador um abismo em relação ao sentido, quando acontecem encontros com a linguagem e a mídia. A manipulação dos significantes cria relações indiretas, ambiguidades e alusões ao abrir espaços entre significante e significado, sendo justamente sua transposição de um lado a outro o que permite uma sensibilidade aos “meios”.

Ao permitir a experiência de formas de leitura que se desviam do modelo predominante estabelecido ao longo dos cinco séculos da história da imprensa, a interpretação do significado dos textos (Gumbrecht, 2010), os jogos literários podem ser compreendidos como *microformas excêntricas* capazes de estabelecer uma suspensão com o tempo de adivi-

¹ “Que l’énigme soit née avec la civilization, il n’en faut pour preuve que l’histoire de toutes les littératures et de toutes les religions”. Todas as traduções deste artigo foram feitas pelo autor.

² Esta classificação foi proposta em *Histoire des énigmes* (Bernasconi, 1964, p. 41 ss.).

nhação, permitindo ao leitor escapar de automatismos para perceber o próprio mecanismo midiático. Aludindo ao mais célebre dos enigmas, nos jogos literários a imprensa assume a figura de uma esfinge que convida os leitores a decifrá-la. Os artifícios utilizados pelos jogos literários para se desviarem das práticas convencionais de leitura permitem a exploração de uma poética midiática que se apresenta na experiência de leitura ao explicitar a própria linguagem e o dispositivo midiático.

Em notável obra de arqueologia literária, *Recherches sur les jeux d'esprit, les singularités et les bizarries littéraires*, o historiador Alfred Canel (1867) descreveu alguns complexos movimentos de migrações e adaptações de jogos literários através de diferentes períodos e culturas, argumentando que as restrições e dificuldades autoimpostas promovem novas formas de apropriação e usos em fricção com as convenções linguísticas:

Alguns os apresentam como uma herança da antiguidade; outros como consequência do espírito de imitação presente na espécie humana que os fazem tomar emprestados de países vizinhos; o resto como parte de uma cultura indígena primitiva. Sua fonte advém dos espíritos que buscam abrir novos caminhos para superar a escassez de ideias pela variedade das formas [...] (Canel, 1867, p. 5-6).³

Ao deparar este mesmo abismo temporal, outros mergulhos historiográficos retificaram os jogos literários como fenômeno de longa duração, destacando os laços entre a poesia e o enigma (Huizinga, 2005), assim como descreveram seus usos como mediação de conflitos em antigas práticas de culturas tradicionais, transfiguradas em desafios de improvisos poéticos presentes na cultura popular contemporânea (Bastide, 1959). Também podem ser encontrados esforços para descrever uma genealogia e classificação de tipologias dos jogos literários,⁴ a despeito de sua notável capacidade de infiltração em outros gêneros discursivos (Bernasconi, 1964),⁵ assim como uma defesa de sua importância como uma variação experimental da poesia sendo capaz de impulsionar novas formas linguísticas (Chaplot, 1895; Guirand, 1976; Higgins, 1987).

³ “Les uns se présentent comme un héritage de l'antiquité; les autres, par suite de cet esprit d'imitation qui domine si généralement l'espèce humaine, ont été empruntés aux pays voisins; le reste, produit indigène, a eu sa source dans l'activité des esprits cherchant à s'ouvrir des voies nouvelles et à suppléer à la rareté des idées par la variété des formes”.

⁴ A tradução de *jeux d'esprit* como “jogos mentais” inclui uma série de jogos de tabuleiro e alusões metafóricas que não fazem parte do recorte proposto. Compreendemos aqui *jeux d'esprit* como um conjunto de jogos literários que propõe manipulações de letras, palavras e imagens, assim como no panorama histórico elaborado em *Histoire des énigmes* por Bernasconi (1964), que descreve as seguintes tipologias: *l'éénigme*, *l'anagramme*, *le métrogramme*, *le logogriph*, *le charade*, *les mots en double sens*, *les jeux géométriques*, *les mots croisés* e *les rébus*; cujas traduções são enigma, anagrama, metagrama, logógrafo, charada, palavras em duplo sentido, jogos geométricos, palavras cruzadas e criptogramas. Apesar de ser bastante detalhada e útil, esta classificação não descreve a grande variedade de jogos híbridos, assim como também não aborda a questão das traduções dos jogos, limitando-se às versões em francês. Por exemplo, os fascinantes e imagéticos rébus se transformaram no século XIX em *enigmas* na imprensa brasileira, antes de serem chamados de criptogramas. Serão necessárias novas investigações e novos artigos para descrever modificações de nomenclatura e variações de regras para cada um dos jogos, paralelamente às suas traduções e variações culturais.

⁵ “Os intérpretes da Bíblia contam setenta e dois enigmas em Isaías, trinta e quatro em Jeremias, doze em Ezequiel. Nos outros livros são igualmente encontrados, sobretudo no Apocalipse.” (Bernasconi, 1964, p. 15). (“Les interprètes de la Bible comptent soixante-douze énigmes dans Isaïe, trente-quatre dans Jérémie, douze dans Ezéchiel. Les autres livres en sont également remplis, et surtout l'Apocalypse.”)

Diante disso, investigaremos os jogos literários a partir de um momento quando alcançaram grande popularidade graças à sua inserção em jornais diários nas últimas décadas do século XIX. Seguimos a percepção de que, ao longo do século XIX, foram consolidadas as condições para que a imprensa constituísse um primeiro sistema verdadeiramente midiático, ao articular a formação de circuitos comunicativos globais a partir da circulação de textos de forma transnacional no que já foi rotulado como “a civilização do jornal” (Kalifa *et al.*, 2011). Vale também mencionar estudos que esboçaram em detalhes uma circulação transatlântica dos impressos, revelando a grande complexidade geopolítica de seus processos de produção, adaptação e tradução (Granja; Luca, 2019). Para além da análise comparada entre imprensa brasileira e francesa, acreditamos que a atenção à dimensão material do dispositivo midiático nos permite visualizar um emaranhado de grafos descentralizados que caracterizam as mutações dos jogos literários em sua inespecificidade genérica e longa duração histórica. Em resumo, não se trata de identificar particularidades nacionais, assimetrias tecnológicas ou ondas de influência, mas de descrever, a partir da materialidade do suporte impresso e da análise dos arquivos disponíveis, as mutações e a traslação cultural dos jogos literários.

2 Recortando o enigma

Ao longo dos séculos XVI e XVII, as páginas de volumes místicos e religiosos convidavam leitores eruditos a decifrar engenhosos anagramas e acrósticos ao esquartejar as palavras e expressões latinas em composições de figuras geométricas, labirintos e espirais (Canel, 1867). Além disso, registros impressos da poesia dos trovadores traziam a presença de jogos e desafios poéticos mais ou menos explícitos, destacando-se as *Carmina figurata*, composições enigmáticas e elaboradas com referência às antigas práticas de escritura e iluminuras (Zumthor, 1975). Mais conhecida foi a publicação de enigmas e logografos em periódicos literários no século XVIII, como aqueles encontrados no longevo e influente *Mercure de France* (1724-1823), que contou com a simpatia de intelectuais como Voltaire e Rousseau, apontando a vocação paradoxal dos jogos literários como *divertimento sério*.

Ao lado do desenvolvimento de novas formas e gêneros como crônicas, folhetins, reportagens, caricaturas etc., as colunas dos periódicos oitocentistas foram cenário para a proliferação de jogos literários. Foram retomadas fórmulas clássicas – enigmas, charadas, logografos, anagramas, acrósticos, rébus – e surgiram jogos híbridos, como, por exemplo, a charada logográfica. Além disso, é notável o surgimento de ao menos dois jogos que se tornariam populares naquele momento: os metagramas e os problemas de construção. As duas últimas décadas do século XIX registraram um grande aumento na frequência de publicação de jogos, demonstrando sua vulgarização, pois se antes eram restritos a periódicos literários, passariam a compor as colunas de jornais diários. Vejamos uma breve descrição da trajetória dos *jeux d'esprit* na imprensa francesa que aparece de forma autorreflexiva na introdução de um dos volumes com antologias de jogos:⁶

⁶ Apresentamos uma lista com alguns títulos de antologias da imprensa francesa ordenadas por ano de publicação: *Traité élémentaire des jeux d'esprit* (Micoud, 1845), *Le livre des jeux d'esprit* (Mouttet, 1852), *La clé des jeux d'esprit* (Colibri, 1887), *Les jeux d'esprit en famille* (Avocat, 1888), *Mille jeux d'esprit* (Joliet, 1893), *La théorie et la pratique des jeux d'esprit* (Chaplot, 1895). Cf. AVOCAT, Jacob. *Les jeux d'esprit en famille. Nouveau recueil*. Cannes: 1888; JOLIET,

Os jogos de espírito pelos quais os nossos pais se apaixonaram no século passado [XVIII] gozam de novo entre nós de uma moda tão incontestável que, não só os jornais literários e ilustrados, mas também muitos grandes jornais tiveram de, para seguir este movimento, começar a publicar diariamente ou semanalmente. As pessoas sérias tratam estas coisas de futilidades e trivialidades, sem suspeitar do seu lado útil e seu real interesse; pois somente os amadores destas recreações sabem que necessitam do conhecimento perfeito de uma multidão de palavras, que revelam incessantemente novas palavras, para oferecer às exigências das esfinges por definições exatas, e para desenvolver a perspicácia dos Édipos (Colibri, 1887, p. 5).⁷

Para demonstrar esta ascensão dos jogos neste momento histórico lançaremos mão de ferramentas computacionais, perseguindo métodos das *humanidades digitais*, especialmente a lexicografia, o que nos permitirá analisar uma enorme quantidade de textos, ultrapassando assim as restrições impostas pela leitura individual. Guiamo-nos parcialmente pelos experimentos de Franco Moretti (2013), no que chamou ironicamente de *distant reading*, em sua busca para encontrar novas maneiras de ler e analisar o imenso corpo de textos digitalizados.

Leitura à distância: quando distância [...] é a condição para o conhecimento, pois permite focar em unidades que são muito menores ou muito maiores que o texto: fontes, temas, tropos – ou gêneros e sistemas. E se, entre o muito pequeno e o muito grande, o texto desaparece, trata-se de um daqueles casos quando se pode afirmar com justiça que menos é mais. Se buscamos compreender o sistema como um todo, devemos aceitar perder alguma coisa. Sempre se paga um preço pelo conhecimento teórico, pois a realidade é infinitamente rica, conceitos são abstratos, são pobres. Mas é precisamente esta ‘pobreza’ que torna possível utilizá-los para conhecer. É por isso que, na verdade, menos é mais (Moretti, 2013, p. 48-49).⁸

A despeito dos ruídos diversos que incorrem na digitalização e nos usos de ferramentas computacionais ao explorar os imensos bancos de dados com arquivos da imprensa, esta metodologia torna possível esboçar uma arqueologia que contribui para descrever relações

Charles. *Mille jeux d'esprit*. Paris: 1893; MICOUD, J. *Traité élémentaire des jeux d'esprit : charades, anagrammes, logographes*. Paris: Aurillac, 1845; MOUTTET, Félix. *Le livre des jeux d'esprit, énigmes, charades, logographes*. Paris: Ch. Ploche Libraire-Éditeur, 1852.

⁷ “Les jeux d'esprit, pour lesquels se passionnaient nos pères au siècle dernier, jouissent de nouveau parmi nous d'une vogue si incontestable que, non seulement les journaux littéraires et illustrés, mais aussi beaucoup de grands journaux ont dû, pour suivre le mouvement, se mettre à en publier quotidiennement ou hebdomadairement. Les gens graves traitent ces choses de futilités et de bagatelles, sans en soupçonner le côté utile ni l'intérêt réel; les amateurs qui suivent ces créations savent seuls qu'elles nécessitent la connaissance parfaite d'une foule de mots, qu'elles en révèlent sans cesse de nouveaux, qu'elles donnent aux sphinx l'habitude des définitions exactes et qu'elles développent la perspicacité des œdipes.”

⁸ Estamos conscientes da complexidade da discussão em torno das humanidades digitais e acompanhamos alguns de debates críticos (Underwood, 2019) e seus desdobramentos (Manovich, 2020). Todavia, para este artigo decidimos manter como referência principal a noção de *distant reading*: “Distant reading: where distance [...] is a condition of knowledge: it allows you to focus on units that are much smaller or much larger than the text: devices, themes, tropes – or genres and systems. And if, between the very small and the very large, the text itself disappears, well, it is one of those cases when one can justifiably says, ‘Less is more’. If we want to understand the system in its entirety, we must accept losing something. We always pay a price for theoretical knowledge: reality is infinitely rich; concepts are abstract, are poor. But it’s precisely this ‘poverty’ that makes it possible to handle them, and therefore to know. This is why less is actually more.”

entre a circulação de textos e o desenvolvimento de sua poética midiática. É claro que este exercício de leitura panorâmica não pode dispensar a análise de alguns exemplos ilustrativos. Dessa forma, acreditamos que, ao “ler” com o auxílio de ferramentas computacionais, realizamos um duplo movimento tanto para compreender particularidades históricas e midiáticas na leitura dos jogos, quanto em identificar vestígios anacrônicos que nos revelam a resiliência de antigas práticas de leitura por adivinhação. Transformar o jogo literário em objeto de pesquisa depende da descrição de uma sensibilidade particular para a leitura na materialidade impressa, sem apagar a permanência de práticas aparentemente abandonadas, quando a atenção dos sentidos se dedicou à leitura do horizonte, dos astros celestes, do voo dos pássaros e do fígado dos animais.

Importante notar que, ao longo da história da imprensa, a publicação de jogos literários foi contínua, atravessando períodos de maior ou menor popularidade (Bernasconi, 1964), verificando-se que o pico de frequência na virada do século XX teve continuidade com as palavras cruzadas, cuja publicação se iniciaria nos anos 1920 (Aron, 2018). Acreditamos que algumas das dificuldades em capturar um objeto de longa duração pode encontrar um ponto de inflexão em seus picos de popularidade midiática, o que torna possível apresentar uma breve síntese de sua complexidade. Buscando este esboço apresentamos dois gráficos realizados com ferramentas de lexicografia, ou seja, que investigam a ocorrência de um conjunto de palavras que caracterizam as publicações de jogos nas imprensas francesas, que foram pesquisadas nas hemerotecas da Bibliothèque nationale de France (BnF) e da Biblioteca Nacional do Brasil.

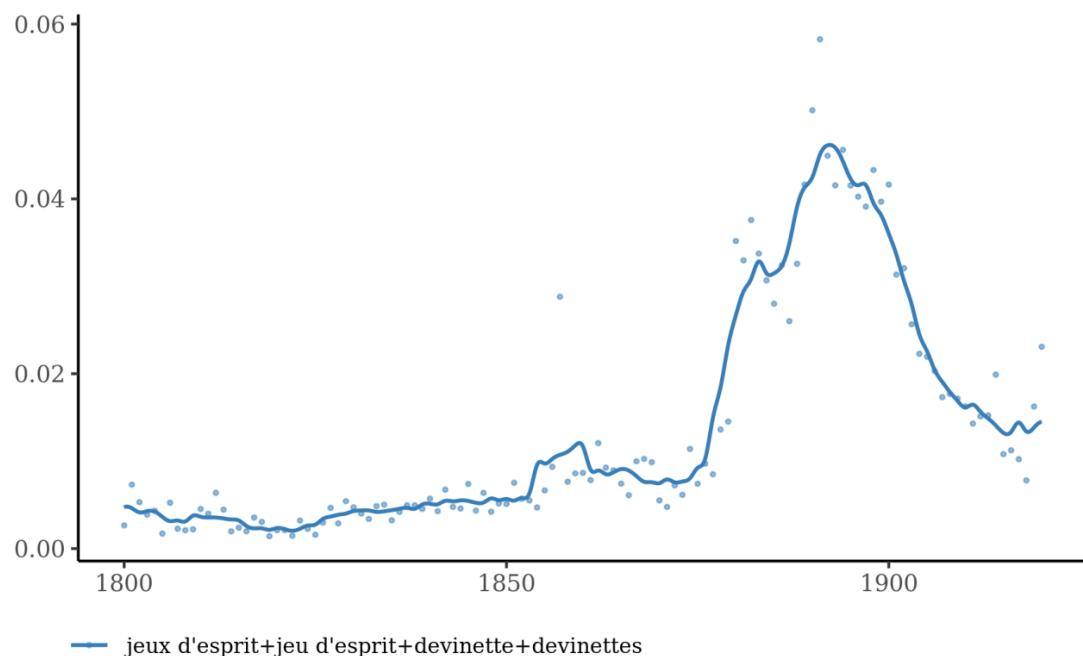
A despeito das diferenças no que diz respeito à quantidade e estruturação dos dados, sendo a versão francesa capaz de apresentar uma gama de matizes mais complexa, o que nos interessa é que em ambos os gráficos as curvas de crescimento nos indícios de ocorrências são bastante similares em relação à linha do tempo, corroborando com a hipótese de que a explosão de popularidade dos jogos coincide com a migração de periódicos literários com circulação mais restrita para as colunas dos jornais diários. Por um lado, a imprensa francesa abrigou sob as rubricas *Jeux d'esprit* e *Devinettes* uma grande variedade de jogos literários, utilizando para se referir aos leitores as figuras de *Sphinx* e *Edipes*, respectivamente para aqueles que elaboravam e decifravam os problemas (Fig. 1). Por sua vez, no Brasil, por conta de limitações técnicas para reproduzir imagens e realizar composições complexas, os logo-grifos e charadas em versos rimados se tornaram as formas mais populares, em especial as charadas por funcionarem bem em tamanhos compactos e serem mais facilmente elaboradas e decifradas (Fig. 2). Diante disso, podemos dizer que, além de limitações linguísticas e culturais, as questões materiais da imprensa contribuíram para que variações distintas dos jogos se desenvolvessem nas páginas de jornais franceses e brasileiros.⁹

No primeiro gráfico apresentamos a ocorrência das duas rubricas mais utilizadas na publicação de jogos literários na imprensa francesa: *Jeux d'esprit* e *Devinettes*. Na medida em que passaram a ocupar as colunas de jornais diários a partir dos anos 1870, a percentagem de ocorrências em relação ao volume de publicações disponíveis no banco de dados aumenta até

⁹ Mesmo que tenhamos estabelecido uma perspectiva comparativa entre duas imprensas nacionais, pretendemos acrescentar, em uma próxima etapa da pesquisa, a consulta em outras bibliotecas digitais para caracterizar uma projeção midiática que transfigura os jogos como um fenômeno mundial. Por hora, basta dizer que as pesquisas em desenvolvimento apontam para confirmação da popularidade no mesmo momento histórico em outras imprensas nacionais.

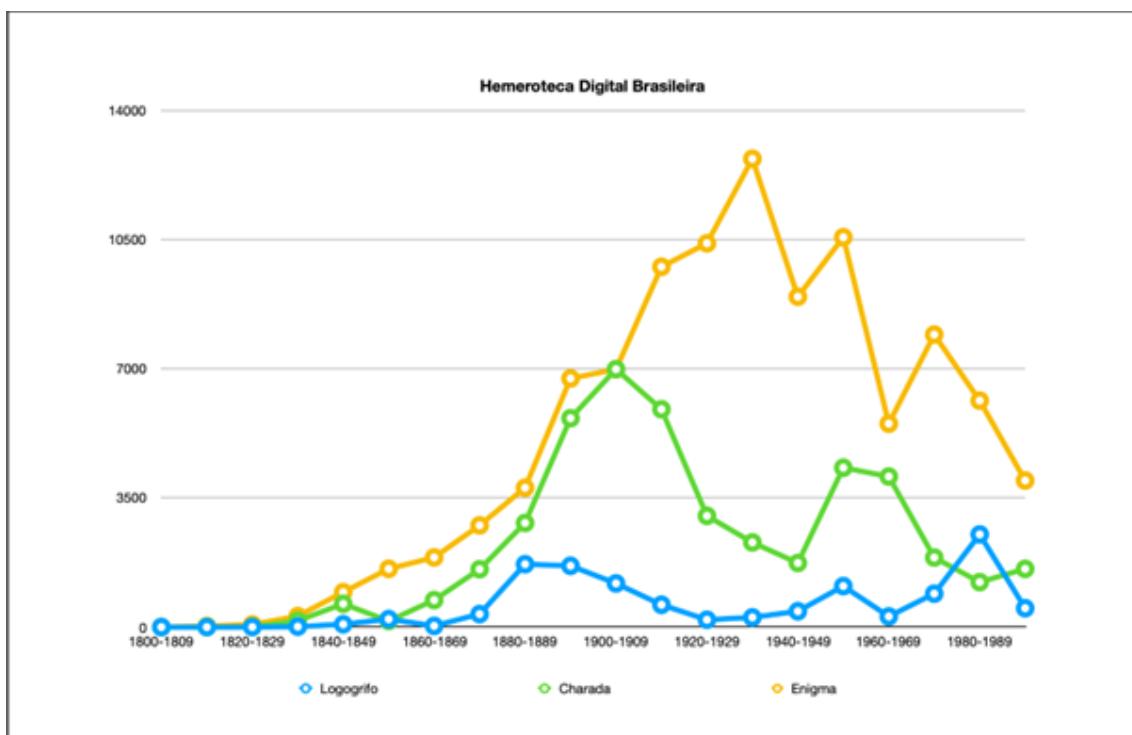
atingir seu pico nos últimos anos do século XIX. Por sua vez, o segundo gráfico apresenta uma curva de crescimento similar e simultâneo na imprensa brasileira a partir da ocorrência dos termos charada, logogrifo e enigma.

Figura 1—Jeux d'esprit e Devinettes, 1800-1920



Fonte: Bibliothèque nationale de France / Gallicagram (Azoulay; Courson, 2021).

Figura 2—Logogrifo, Charada e Enigma, 1800-2000



Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional Brasileira.

3 O meio em jogo

Em *Homo ludens*, Johan Huizinga apresenta sua hipótese de que “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (2005, p. 3), identificando impulsos lúdicos desde as origens mais remotas da civilização, em antigos ritos sagrados e nas mais diversas práticas sociais e artísticas, como a brincadeira infantil e a poesia. Atribui-se assim uma qualidade antropológica ao jogo, destacando-se sua capacidade em tensionar as fronteiras da própria história ao se afirmar: “a função significante do jogo é comum aos homens e aos animais” (Huizinga, 2005, p. 8). Nesta perspectiva, a situação lúdica condiciona uma experiência espaço-temporal extracotidiana¹⁰ quando as ações ganham autonomia, fazendo emergir uma sensibilidade específica para sua função significante sem eliminar a possibilidade de que sejam tomadas em sua seriedade, permitindo, enfim, que sejam atribuídos diferentes sentidos às ações na medida em que são realizadas. Dessa forma, revela-se falsa a oposição entre “sério” e “jogo”, mantendo-se tanto a autonomia quanto a relevância social do jogo.

O historiador apresenta exemplos de desafios e competições em sociedades primitivas como indícios de que o jogo pode ser utilizado para solucionar sérios conflitos, fazendo uma associação que muito interessa ao presente artigo: “nunca se perderam inteiramente as íntimas relações entre a poesia e o enigma” (Huizinga, 2005, p. 150). Nesse mesmo sentido acreditamos que o prazer em explorar as possibilidades de sentido dos significantes em jogos literários apresenta algumas semelhanças com a escrita e a leitura de poesia. Podemos dizer, em um salto, que o impulso prazeroso em reiterar poeticamente a linguagem fez dos jogos literários fenômenos longevos nas mais diversas línguas e territórios. Em relação especificamente ao objeto deste artigo, é relevante mencionar que a popularização de jogos literários na imprensa antecedeu um importante capítulo na história da poesia, quando o espaço de composição da página tipográfica passou a ser utilizado conscientemente como recurso poético por simbolistas e vanguardistas.

Foi na virada do século XX, seguindo uma transformação mais geral, quando se introduziu um aspecto de seriedade ao jogo, operando uma separação entre divertimentos ocasionais e competições organizadas entre amadores ou profissionais: “Desde o último quartel do século XIX que os jogos, sob a forma de esportes, vêm sendo tomados cada vez mais à sério” (Huizinga, 2005, p. 219). A historicização desta então nova qualidade, a seriedade do jogo, apresenta uma resposta à tendência transcendental e algo essencialista do conceito de jogo como apontado pelo historiador H. U. Gombrich (1973). Além disso, este recorte histórico coincide com o período que propomos estudar, sendo a imprensa um espaço privilegiado para investigar os registros desta seriedade associada aos jogos, pois é simultâneo ao aparecimento de narrativas de jogos como acontecimentos dignos de registro, que surgiu a rubrica Esportes ou *Sports*. Dessa forma surgem notícias, reportagens e crônicas que descrevem competições cada vez mais organizadas e profissionalizadas de boxe, ciclismo, hipismo, jogos de bola etc.

Por sua vez, como se ainda conservassem algo de seu passado não sério, os jogos literários seriam aglutinados sob rubricas associadas ao tempo não produtivo do trabalho, ao

¹⁰ Vejamos a definição nas palavras do autor: “[...] o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’” (Huizinga, 2005, p. 33).

ócio, ao lazer e às brincadeiras infantis, como Passatempo, *Jeux d'esprit*, Recreações literárias e *Heures de loisir*. Dessa forma, diferentemente dos esportes, os jogos literários mantiveram sua ambiguidade lúdico-séria, criando condições para o desenvolvimento de uma consciência da linguagem e a sensibilização de seus jogadores para a materialidade da imprensa. No circuito comunicativo impresso, ao ler, escrever e adivinhar jogos literários, os desafios da criação poética somavam-se às limitações materiais da composição tipográfica. Além disso, os jogos seriam adaptados a questões econômicas e sociais dos processos de edição e publicação que passariam então a integrar sua própria dinâmica.

Antes de alcançar a grande popularidade em jornais cotidianos ao final do século XIX, os enigmas e logografos eram lidos em periódicos literários como *Le Quintessence des Nouvelles* (1689-1730). Caso seus leitores não encontrassem solução para o enigma publicado, deveriam aguardar (e comprar) o próximo número, o que demoraria de acordo com a periodicidade da publicação. Importante notar que invariavelmente a solução era arranjada em versos, assim como o enigma formulado, se estabelecendo uma verdadeira competição cujos vencedores poderiam ganhar prêmios materiais, mas também se lançavam como candidatos ao reconhecimento literário. Muitos editores adotaram como prática autopromocional distribuir obras impressas e assinaturas para seduzir escritores e estimular leitores a participar de competições e concursos. Esta dinâmica funcionava duplamente, tanto como produção contínua de conteúdo, quanto para incrementar a circulação e a recepção das publicações. Além da diversão e do exercício intelectual, os jogos literários se encontravam implicados aos mecanismos de reconhecimento literário, se acoplando perfeitamente à serialização e ao funcionamento econômico dos periódicos. Vejamos um trecho de uma carta em que um leitor brasileiro reclama as respostas de duas charadas, demonstrando, com humor, que os jogos eram levados muito a sério.

Fazem hoje sete meses que vivo ocupado! Ocupadíssimo!... que insano trabalho, meu Deus! penso, raciocino, conjecturo... quase que... Não tenho tempo para comer, beber e dormir; estou velho; magro e pálido; não saio de casa, não falo a ninguém!!! Até quando durará isto? Até que o redator da *Marmota* dê a decifração das duas charadas do n. 14, de 23 de outubro de 1849!! (Lê-se [...], 1850, p. 4).¹¹

Em torno de 1880, aumentou o espaço dedicado aos jogos literários nas colunas de jornais cotidianos, fazendo com que se adaptassem aos ritmos temporais, à dinâmica econômica e às questões técnicas da imprensa, aproximando sua produção e recepção às qualidades da própria mídia. Além da autopromoção, uma vez que grande parte das premiações oferecidas eram assinaturas e impressos, alguns desafios e jogos, especialmente aqueles que envolviam imagens, como os rébus, e variações de anagramas, cujas soluções deviam ser compostas em uma grande variedade de *figuras complicadas*, impuseram grandes desafios para a composição tipográfica. Dessa forma se estabeleceu uma relação direta entre leitura e tipografia; o leitor destes jogos era obrigado a manipular letras *como se fosse um tipógrafo*. Os prazos de solução para os enigmas e problemas reforçava o espelhamento entre o tipógrafo e o leitor, pois ambos se encontravam premidos pelas próximas publicações. Dessa forma, periodicidade e promoção da imprensa ancoraram o desenvolvimento de concursos para jogos literários, combinando à ansiedade competitiva os desafios à inteligência dos leitores.

¹¹ A ortografia desta citação foi atualizada para as regras atuais.

Além disso, surgiram publicações especializadas em jogos, como o notável periódico bimensal *Les Plaisirs du Foyer* (1890).

3 Enigma, logogrifo e anagrama

Buscaremos distinguir três tipologias de um conjunto que já foi chamado de *jogos clássicos*: o enigma, o logogrifo e o anagrama. A despeito da classificação remeter à antiguidade, é preciso lembrar que suas origens remetem a tempos ainda mais remotos, o que não impediu que resistissem até o momento contemporâneo. Por exemplo, em nossa tradição oral não é difícil encontrar variações do *desafio brasileiro*, verdadeiro duelo de improviso com uma sequência de perguntas e respostas elaboradas forma de versos. Vejamos o fragmento de um desafio que replica a fórmula enigmática:

Laurindo [pergunta]

Vou perguntar outra coisa,
E julgo que mal não faz,
Se responder, acredito
No seu talento rapaz.
O que a Mulher tem na frente
E o Homem carrega atrás?

Marcolino [responde]

O que a Mulher tem na frente
Isto é muito singular,
Apenas a letra M
Que no homem vai findar,
Repare bem, com cuidado,
Com certeza há de encontrar!
(Bastide, 1959, p. 73)

Em *La théorie et la pratique des jeux d'esprit*, encontramos a seguinte definição: “o enigma é o rei dos jogos de espírito e merece [...] ser posicionado em primeiro lugar; é o mais antigo e o mais importante destes amáveis passatempos, e todos os outros não são mais do que casos particulares” (Chaplot, 1895, p. 35).¹² De fato, o enigma estabelece o gesto principal que se repete em todos os jogos literários, assim como podemos verificar em sua definição: “[o enigma é] um jogo que consiste em apresentar uma palavra, uma frase, uma ideia cuja forma se faz mais ou menos obscura por um artifício qualquer” (Bernasconi, 1964, p. 41).¹³ Ocultar e revelar, estes são os mecanismos básicos que se estabelecem na escrita e leitura de jogos literários. Certamente, tratando-se de um fenômeno de longa duração, as tipologias sofreram diversas mutações, hibridizações (enigma-logogrifo, anagrama enigmático) e

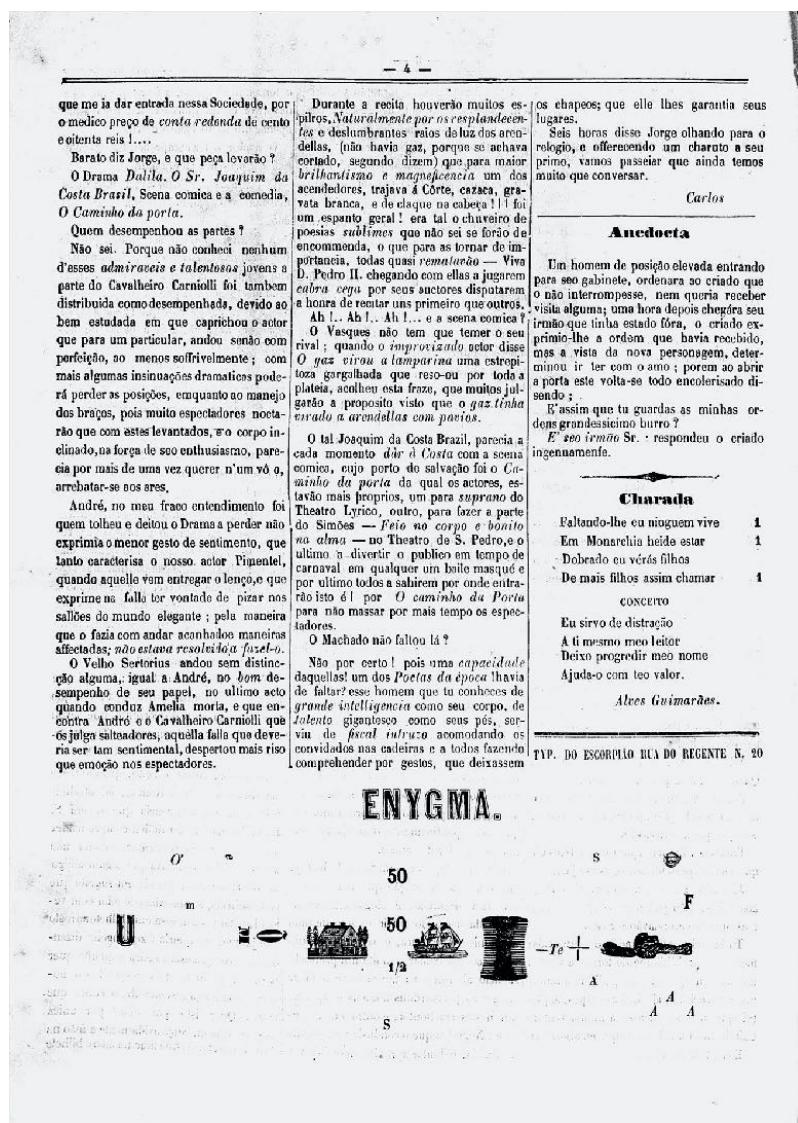
¹² “[...] l'éénigme est la reine des jeux d'esprit et mérite, à tous les titres, d'être placée en première ligne; c'est le plus ancien et le plus important de ces aimables passe-temps, et tous les autres n'en sont en général que des cas particuliers.”

¹³ “[...] un jeu d'esprit consistant à présenter un mot, une phrase, une idée, sous une forme rendue plus ou moins obscure par un artifice quelconque [...].”

contaminações de outras matrizes discursivas que não são estritamente literárias (enigma geográfico, logogrifo histórico).

Na imprensa brasileira, o rébus francês foi traduzido como *enigma*, correspondendo ao que conhecemos atualmente por *criptograma*. Apesar da grande atratividade visual, talvez pela dificuldade técnica em produzir clichês de imagens e composições fora do padrão, esta forma não se popularizou nos periódicos brasileiros, que preferiram adotar, ao longo do século XIX, charadas e logografos em versos que demandavam muito menos esforço dos tipógrafos (Fig. 3).

Figura 3 – Charada e enigma na imprensa brasileira



Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional Brasileira. *Archivo Litterario*, 1863, p. 4.

Não repetiremos aqui o clássico enigma da Esfinge, o que não seria desinteressante, pois um dos efeitos mais curiosos do enigma é demonstrar que sua repetição não impede o prazer de ocultar e revelar, como na brincadeira de esconde-esconde, sendo que tal efeito em *loop* aponta para umas das razões pelas quais um mesmo enigma pode ser replicado.

por diferentes gerações sem perder seu encanto, como na adivinha infantil: “O que é, o que é? Cai em pé e corre deitado?”. Vejamos um exemplo de enigma impresso publicado pela imprensa francesa que convida o leitor a adivinhar o que está embaixo do seu nariz: a própria qualidade combinatória da tipografia.

Énigme.

Je me plaît au cœur de Paris
Et je figure dans le Louvre
Mais dans l'Afrique où me découvre
Comme aussi dans le paradis.

Solution

“R”
(Issanchou, 1890, p. 5)¹⁴

Retomando o gesto enigmático na forma de versos, o logogrifo propõe um discurso oculto, secreto, tramado ou embaralhado em versos: “[o logogrifo] deriva do enigma pois trata-se de adivinhar uma palavra definida, mas que foi apresentada de forma ambígua; além disso, é necessário encontrar outros vocábulos formados com as letras da palavra principal” (Chaplot, 1895, p. 24).¹⁵ Dessa forma, para solucionar um logogrifo, o leitor deverá selecionar, compor e decompor letras, sílabas e sons para finalmente encontrar a solução. Devemos notar gestos semelhantes à *manipulação combinatória* do tipógrafo que compõe e decompõe os tipos móveis. Deste jogo literário se deduzem possibilidades de variação e inversão de valores lingüísticos diante das pequenas modificações. A cada reviravolta, a cada *bouleversement*, nova decomposição e recomposição com novos sentidos. Assim como no enigma, se forma uma espécie de abismo invertido entre significante e significado, no entanto, impõe-se uma percepção gráfica e visual da língua que permite as curiosas metáforas corporais para categorizar cada uma das partes da palavra esquartejada: “cabeça”, “rabo”, “pés”, “coração”, “entradas” etc. Vejamos um exemplo de um logogrifo com duas sílabas. À direita as indicações da ordem de sílabas às quais se referem cada conjunto de versos, sendo finalizado com três versos que apresentam um “conceito” para indicar sua solução.

Charada logográfica

Do centro a consoante, se a dobrar,	
Facilmente não sai do lugar.	1 ^a , 2 ^a .
Assim como eu a quero, há de ficar	
Coisinha bem difícil de achar.	2 ^a , bis.
Usa como a velhice, a mocidade,	
(Com acento), sem ter necessidade.	2 ^a , 1 ^a .
Tem nos humanos, tem em todo arbusto.	1 ^a
Mas ninguém pode andar sem custo.	1 ^a , bis

¹⁴ Este enigma foi reproduzido no francês original, entretanto, neste caso específico, funciona perfeitamente em português: “Enigma / Estou no coração de Paris / E também dentro do Louvre / Mas na África posso ser descoberto / Como também no paraíso.”

¹⁵ “Il dérive de l'énigme en ce sens qu'on y donne également à deviner un mot défini, de façon ambiguë ; mais ce n'est pas tout, et il faut encore trouver d'autres vocables formés avec les lettres du mot principal.”

Tendo acento uma delas, muito usado
É nome de espanhola abreviado. 1^a, bis
Põe no fim desta, letra consoante,
Um inseto terás no mesmo instante. 2^a

É fruta de que abunda a Europa inteira.
Boa e barata; mas na nossa terra
É cara, sendo má, porque é vasqueira.

Paula Brito
(Brito, 1855, p. 4)¹⁶

Solução
1^a, 2^a — [em] perra
2^a, bis — rara
2^a, 1^a — rapé
1^a — pé
1^a, bis — [a] pé
1^a, bis — Pepe
2^a — rã [n]
— pera —

Anagramas e metagramas são jogos que se desdobraram dos embaralhamentos propostos pelo logogrifo, operando uma espécie de atomização com transposição de letras em um conjunto determinado. Devido ao seu funcionamento mecânico e por dispensar metáforas, metrificação e rimas, contribuíram para tornar os jogos literários mais acessíveis para um leitor menos letrado, como no palíndromo *amor = Roma*, ou na conversão de *Iracema* em *América*. Além disso, importante destacar que os jogos anagramáticos certamente se aproximam ainda mais do fazer tipográfico, uma vez que são baseados nas combinações de letras alfabéticas. Neste sentido, com relativa facilidade, um metagrama poderia solicitar a transposição de apenas uma de suas letras para que se formasse novas palavras, como por exemplo, em *capon*, *lapon*, *japon*. Uma variação mais livre poderia solicitar novas palavras a partir da transposição, supressão e comutação de letras de uma palavra. No anagrama clássico, como o que apresentamos abaixo, todas as letras de uma palavra devem ser recombinadas para que se formem outras duas palavras distintas.

Anagramme.
Je suis un animal ; sa maison ; un empire.

Solution.
Chien, Niche, Chine.¹⁷

¹⁶ A ortografia deste logogrifo com autoria do poeta e editor Francisco de Paula Brito (1809-1861) foi atualizada. A solução foi descrita passo a passo para facilitar ao leitor.

¹⁷ Anagramas dificilmente funcionam ao serem traduzidos como verificamos neste exemplo: “Sou um animal; sua casa; um império”; “Solução: cachorro, nicho, China”.

4 Problemas de construção

Derivando-se dos anagramas e metagramas clássicos, proliferaram nas páginas impressas, especialmente no final do século XIX, uma grande série de jogos, chamados na imprensa francesa “problemas de construção” ou “figuras complicadas”. Vejamos sua definição:

Nestes problemas, trata-se de compor de um grupo de palavras de forma que lembrem uma figura geométrica ou a silhueta de um objeto qualquer. Estas palavras devem ser lidas em dois sentidos diferentes, ou então, ao serem lidas em um sentido ou outro devem formar palavras diferentes (Chaplot, 1895, p. 39).¹⁸

Ao modo dos antigos *quadrados mágicos*, nesta nova tipologia de jogos a composição de figuras geométricas e silhuetas exigia imaginação gráfica e leitura multidirecional. Legítimo antecessor das palavras cruzadas, chamadas na imprensa francesa de *mots en*, tratavam-se de palavras e conjuntos de palavras que deveriam ser compostos na forma de figuras geométricas e silhuetas, muitas vezes exigindo leitura multidirecional. Apresentamos uma enumeração de três conjuntos de variações encontradas para que o leitor tenha uma noção de sua quantidade e complexidade formal: a) formas geométricas – quadrado, triângulo, circunferência, losango, pentágono, hexágono, octógono, estrela, cubo, cruz, cruz grega, cruz de malta; b) formas geométricas sobrepostas ou superpostas – quadrados espelhados, quadrados em escada, quadrados entrelaçados, quadrados concêntricos, quadrados sucessivos, losango branco dentro do quadrado, estrela branca dentro do losango; palíndromo em quadrado, pseudo-palíndromo em losango, paralelograma crescente e descrecente; c) silhuetas de objetos – moinho de vento, escada, lâmpada, panela, cafeteira, tamborete, ampulheta, chaminé, cata-vento, barco à vela etc. Vejamos um exemplo extraído do livro *Quinze-cents jeux d'esprit* (1897) que solicita, a partir das letras fornecidas, a composição de duas palavras na forma de uma cruz:

Mots en croix
En Asie. EEEIPQRSTUU.

Solution

T
U
P E R S E
Q
U
I
E

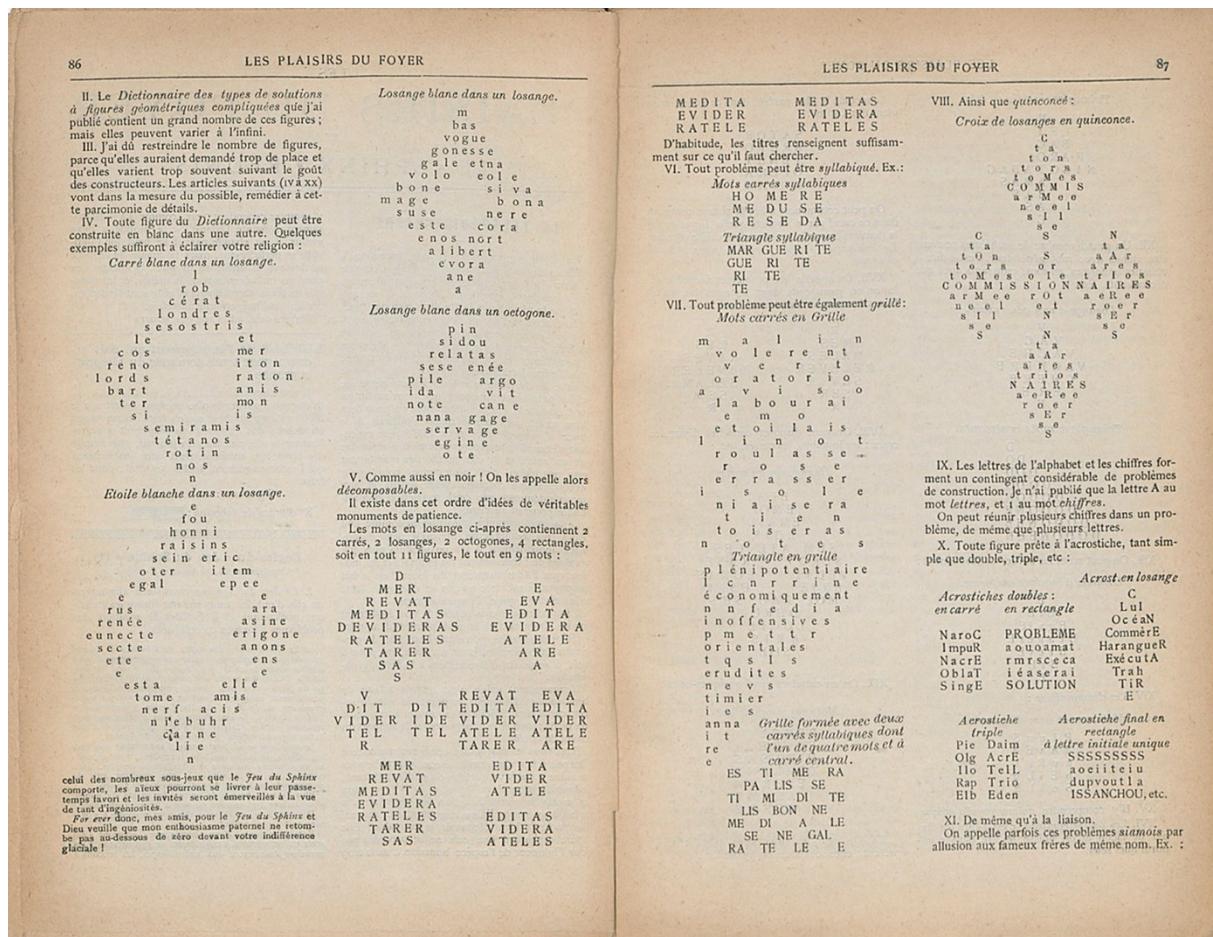
(*Quinze-cents [...]*, 1897, p. 24)¹⁹

¹⁸ “Dans ces problèmes, il s’agit de grouper un certain nombre de mots dont la disposition d’ensemble rappelle la forme d’une figure géométrique ou la silhouette d’un objet quelconque. Ces mots doivent se lire en deux sens différents, ou bien ils doivent donner des vocables différents, selon qu’on les lit dans un sens ou dans un autre”.

¹⁹ Tradução: “Palavras em cruz: Na Ásia. Solução: Turquia, Pérsia.”

Diante de tal complexidade surgiu mesmo uma espécie de “metajogo”, *Le jeu du Sphinx*, dedicado àqueles que elaboravam e solucionavam problemas de construção. Pautado pelos próprios desafios gráficos dos concursos que promovia, o editor do já mencionado *Les Plaisirs du Foyer*, Henri Issanchou (1890) desenvolveu um *Repertoire des jeux d'esprit* com 66 exemplos de problemas de construção e um *Dictionnaire des types de solutions à figures géométriques compliquées* para distribuir aos assinantes. Em suas páginas são encontrados modelos de solução a uma grande série de problemas de construção demonstrando exemplos de composições na forma de variadas figuras geométricas e silhuetas de objetos (Fig. 4). Além disso foi publicado um tratado do jogo contando 22 regras, procedimentos e métodos. Trata-se de um jogo composto por duzentos e vinte blocos alfabéticos em madeira que podem ser dispostos sobre um diagrama de forma que o leitor poderia criar e solucionar os problemas, aproximando-se ainda mais de um tipógrafo ao manipular cada letra para buscar a composição correta: “O jogo da esfinge consiste em alinhar em um lance de olhar as palavras sobre uma figura geométrica qualquer, facilitando a solução dos problemas de imagens complicadas” (Issanchou, 1890, p. 85).²⁰

Figura 4 – *Dictionnaire des types de solutions à figures géométriques compliquées*



Fonte: Issanchou, 1890, p. 86-87.

²⁰ “Le Jeu du Sphinx consiste à aligner en un clin d'œil des mots sur une figure géométrique quelconque et à faciliter la solution des problèmes à images compliquées.”

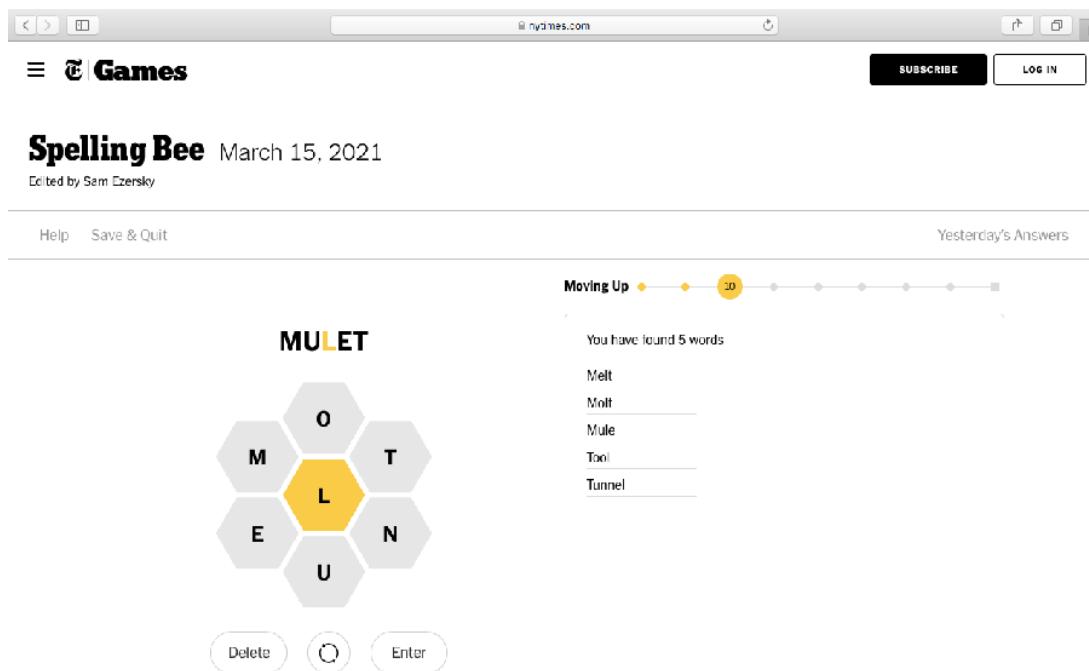
5 Desdobramentos em aberto

Certamente, artistas que compuseram as chamadas vanguardas históricas não desconheciam no início do século XX os populares jogos literários publicados por toda a imprensa desde meados do século anterior. Sabemos hoje o quanto sério um *jogo de linguagem* é para a arte conceitual, mas, talvez, revisitando a história dos jogos literários podemos imaginar que certos procedimentos criativos vanguardistas – montagem e colagem – podem estar associados literalmente àqueles explicitados pelos jogos literários, a composição de símbolos tipográficos e imagens nas páginas impressas. Se é verdadeiro que a leitura precede a escrita, talvez os jogos literários possam ser um valioso artefato para observar vestígios de antigos *atos de leitura* que permanecem vivos replicando o prazer de ocultar e revelar em práticas tão diversas como a adivinha infantil, a astrologia, as palavras cruzadas ou a criação artística. Além disso, a alteridade histórica que se apresenta nos jogos literários soma-se à sua capacidade em produzir reflexão linguística e midiática, sendo tanto a diversidade técnica quanto a habilidade crítica aspectos determinantes para a apropriação de meios digitais que parecem ignorar a tradição moderna e se apresentam como uma contemporânea nuvem enigmática.

Solucionar um enigma é algo próximo de desatar um emaranhado de nós, uma forma de conhecimento que pode ser útil para compreender as retículas complexas e sobrepostas que se apresentam diariamente em nossas telas. Assim como se adaptaram ao dispositivo impresso, os jogos literários se transfiguraram aos meios digitais, como, por exemplo numa variação do anagrama intitulada Spelling Bee, publicada diariamente pelo *The New York Times*. Neste pangrama o jogador deve formar o maior número de palavras possíveis utilizando as sete letras disponíveis, sendo que uma delas deve ser, obrigatoriamente, a letra apresentada no hexágono central, além disso, o jogador deve buscar uma palavra que utilize todas as sete letras (Fig. 5). Foi um jogador deste jogo *online* quem programou o Wordle, que retoma o ritmo dos periódicos impressos ao propor, uma vez por dia, seis tentativas para adivinhar uma palavra de cinco letras escolhida de seu banco de dados. Este jogo se encontra atualmente adaptado para 64 línguas e os resultados de cada jogador podem ser facilmente publicados nas redes sociais.²¹

²¹ Disponível em: <https://wordle.global/>. Acesso em: 18 fev. 2024.

Figura 5 – Pangrama Spelling Bee



Fonte: The New York Times.²²

Referências

- ARCHIVO Litterario. Redação de Abilio de Macedo Lopes do Valle, Luciano Augusto de Azevedo. *Typographia do Escorpião*, Rio de Janeiro, anno 1, n. 4, p. 4, 13 set. 1863. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/DOCREADER/DOCREADER.ASPX?BIB=234613&pagfis=1>. Acesso em: 4 nov. 2024.
- ARON, Paul. Les mots croisés de *Détective*, ou l'Œdipe sans complexe. *Criminocorpus*, 18 dez. 2018. DOI: <https://doi.org/10.4000/criminocorpus.4933>.
- AZOULAY, Benjamin; COURSON, Benoît. Gallicagram: un outil de lexicométrie pour la recherche. *SocArXiv*, 8 dec. 2021. DOI: <https://doi.org/10.31235/osf.io/84bf3>.
- BASTIDE, Roger. *Sociologia do folclore brasileiro*. São Paulo: Editora Anhembi, 1959.
- BERNASCONI, Marcel. *Histoire des énigmes*. Vêndome: Presses Universitaires de France, 1964.
- BRITO, Paula. Charada logographica. *Marmota Fluminense*, Rio de Janeiro, n. 546, p. 4, 30 jan. 1855. Disponível em: <https://memoria.bn.gov.br/DocReader/DocReader.aspx?bib=706914&Pesq=charada%20logografica&pagfis=465>. Acesso em: 4 nov. 2024.
- CANEL, Alfred. *Recherches sur les jeux d'esprit, les singularités et les bizarneries littéraires principalement en France*. Évreux: Auguste Hérissey, 1867.
- CHAPLOT, C. *La théorie et la pratique des jeux d'esprit*. Paris : Ch. Mendel, 1895.

²² Disponível em: <https://www.nytimes.com/puzzles/spelling-bee>. Acesso em: 15 mar. 2021.

- COLIBRI. *La clé des jeux d'esprit*. Paris: P. Dubreuil, 1887.
- GOMBRICH, E. H. Huizinga's *Homo ludens*. *BMGN – Low Countries Historical Review*, v. 88, n. 2, p. 275–296, 1973. DOI: <http://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.1769>.
- GRANJA, Lúcia; LUCA, Tania de (org.). *Sportes e mediadores: A circulação transatlântica dos impressos (1789-1914)*. Campinas: Editora Unicamp, 2019.
- GUIRAND, Pierre. *Les jeux des mots*. Vêndome: Presses Universitaires de France, 1976.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Tradução de Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio: Contraponto, 2010.
- HIGGINS, Dick. *Pattern Poetry: Guide to an Unknown Literature*. New York: State of New York Press, 1987.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 5. ed. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ISSANCHOU, Henri. *Vade-mecum de l'Œdipe et du Sphinx. Les Plaisirs du Foyer*, Paris, v. 1, n. 1, p. 23-28, 1890. Disponível em : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k11753443.textelimage>. Acesso em: 4 nov. 2024.
- KALIFA, Dominique; RÉGNIER, Philippe; THÉRENTY, Marie-Eve; VAILLANT, Alain (dir.). *La civilisation du journal: Histoire culturelle et littéraire de la presse française au XIX^e siècle*. Paris : Nouveau Monde éditions, 2011.
- LÊ-SE no *Jornal do Commercio* [...]. A Marmota na Corte, n. 69, p. 4, 24 maio 1850. Disponível em: https://hemeroteca-pdf.bn.gov.br/706906/per706906_1850_00069.pdf. Acesso em: 18 fev. 2024.
- MANOVICH, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge: MIT Press, 2020.
- MORETTI, Franco. *Distant Reading*. London: Verso, 2013.
- QUINZE-CENTS jeux d'esprit: ouvrage précédé d'une introduction et d'instructions sur la manière de résoudre les problèmes. Paris: Maison Didot, 1897.
- UNDERWOOD, Ted. *Distant Horizons: Digital Evidence and Literacy Change*. Chicago, The University of Chicago Press: 2019.
- ZUMTHOR, Paul. *Langue, texte, énigme*. Paris: Seuil, 1975.