

[Formatação diferente da do texto impresso. Numeração de páginas no texto.]

MUITO ALÉM DAS PALAVRAS (CRUZADAS)

Geraldo Cintra - Universidade de São Paulo

0. Em comunicação anterior (Cintra 1992, MS) analisamos os processos utilizados em palavras cruzadas para a evocação dos vocábulos a serem utilizados na solução do problema, buscando através dessa análise definir as características do leitor–decifrador visado.

Neste trabalho damos continuidade a nossa análise, partindo da característica não-textualidade desse tipo de passatempo de base lingüística e comparando o envolvimento do leitor–decifrador nessa atividade com o que se verifica na leitura de textos convencionais. Procuramos estabelecer as condições de produção em que se verificam a criação e conseqüente resolução de tais problemas e quais os fatores motivadores do interesse por essa tarefa, um interesse que se reflete na popularidade das palavras cruzadas como passatempo cujo sucesso "é evidente se considerarmos o número de publicações do gênero no Brasil e no exterior, a presença freqüente de palavras cruzadas em jornais e revistas, e o fato de que há cruzadistas de todas as idades e de praticamente todos os níveis da sociedade" (Cintra 1992, MS).

----- p. 612

1. As palavras cruzadas não constituem um texto no sentido usual do termo, pois não decorrem de uma intenção retórica. No sentido etimológico, contudo, podem ser assim consideradas, pois são "tecidas" com palavras, formando uma trama de que se dá ao decifrador apenas a tela (o esquema), na qual cabe a ele selecionar os fios e aplicá-los conforme o molde fornecido: "acentuamos agora, no tecido, a idéia gerativa de que o texto se faz, se trabalha através de um entrelaçamento perpétuo" (Barthes 1973, 101; 1977, 83). As palavras atuam aí quase a despeito de seu significado, como veículo de uma intenção comunicativa que se poderia denominar *transverbal*: criada a partir de palavras, tem função que, de maneira simplista, se costuma denominar "lúdica". São jogos que se jogam com palavras e que por essa

razão podem ser considerados como integrantes do "conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada", os **jogos de linguagem** de Wittgenstein (1989,12:item 7), que, em suas próprias palavras, incluem "Resolver enigmas" (p.18-19: item 23).

Trata-se aí de um uso não-normal da linguagem verbal, caracterizado pela inexistência de redundância textual dos vocábulos **como vocábulos** (são seqüências de letras que se combinam), e disso decorre a dificuldade em escolhê-los.

Apenas em casos normais o uso das palavras nos é claramente prescrito; não temos nenhuma dúvida, sabemos o que é preciso dizer neste ou naquele caso. Quanto mais o uso é anormal tanto mais duvidoso torna-se o que devemos dizer. (Wittgenstein 1989, 62).

----- p.613

2. Que significa, contudo, dizer que são **jogos**, que têm finalidade **lúdica**?

Não é fácil definir o que é comum a todos os jogos. Wittgenstein devota a essa questão muito da Primeira Parte de suas **Investigações Filosóficas** (1989, itens 66 ss) e vê entre eles não um elemento comum mas sim "relações de família" (p.39). Para Huizinga (1990, 4) as tentativas de definição "tendem mais a completar-se do que a excluir-se mutuamente" e o elemento fundamental é o **divertimento**: "é ele precisamente que define a essência do jogo" (p.5). Para ele o jogo, "fato mais antigo que a cultura" (p. 3), "ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica.

É uma função **significante**, isto é, encerra um determinado sentido" (p.3-4), e a própria linguagem é um jogo que brinca "com essa maravilhosa faculdade de designar... como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas" (p. 7).

Mas se a finalidade do jogo é divertir, não é possível só por esse motivo considerá-lo **não-sério**, "pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias" (p.8). Certamente não há nada de cômico na resolução de enigmas (entre eles as palavras cruzadas), na prática de esportes, e em tantas outras atividades consideradas lúdicas.

No caso específico em questão, de que forma as palavras cruzadas divertem, que espécie de prazer produzem? Que prazer pode haver em ordenar no papel palavras não relacionadas sintático-semanticamente apenas para que suas letras

coincidam? A resposta passa necessariamente pela análise dos processos de criação e resolução de tais problemas.

3. Aquele que elabora palavras cruzadas (daqui por diante **criador**) propõe enigmas para que sejam resolvidos por uma classe idealizada, a dos leitores-decifradores em potencial ("Esse leitor, é mister que eu o procure..., **sem saber onde ele está**", Barthes 1973: 11; 1977: 9), caracterizada por um certo conhecimento (Cintra 1992, MS) e pelo interesse por esse tipo de passatempo. O papel do criador é restrito, pois uma vez criado o esquema de um problema, dele se desvincula. Exceto pela mediação do problema, não estabelece nenhuma relação com o decifrador, que apenas pretende atrair para a solução. É como uma esfinge, mas uma esfinge **sui generis**, pois é do/no próprio leitor-decifrador que surgirá a punição, sob a forma de insatisfação ou decepção por não ter conseguido dar conta da tarefa: "Decifra-me ou te devorarás."

4. Um problema de palavras cruzadas confronta o decifrador com uma tarefa bem definida, cujas regras ele conhece e cujo resultado é, em princípio, sempre o mesmo: o preenchimento do esquema com os vocábulos evocados.

Não há mudanças de estratégia a temer por parte do oponente-criador, pois a solução é predeterminada e imutável, e a cada momento o leitor-decifrador pode verificar o resultado de cada um de seus movimentos, caracterizando o que na teoria dos jogos se denomina **jogo com informação perfeita** (Venttsel 1980, 9). Tem ainda a vantagem de poder alterar suas jogadas, em caso de insucesso, bem como de poder interromper o jogo

para buscar as informações necessárias a um melhor desempenho. Trata-se, por conseguinte, de um jogo criado para ser ganho por aquele que é teoricamente o oponente — o decifrador.

5. Na etapa inicial da decifração, o decifrador é confrontado com um esquema vazio que admite uma única solução dentre um número (indefinido) de outras soluções possíveis para o mesmo esquema. A incerteza (entropia) é máxima.

À medida que procede ao preenchimento das casas vazias o decifrador vai diminuindo progressivamente a incerteza referente a suas decisões, com base não só no seu conhecimento de vocabulário (léxico, semântica) e estrutura gramatical, mas também numa intuição

estatística referente às seqüências gráficas possíveis (em geral e na situação específica). A redundância, antes zero, aumenta, mas não é passível de quantificação, por ser indeterminável em termos quantitativos o conhecimento do decifrador.

As diversas etapas em que se manifesta a solução do problema, contudo, não se sucedem gradualmente, e na maioria (se não na totalidade) dos casos não se aplicam apenas localmente. Uma decisão correta do decifrador pode levar a múltiplas outras decisões, esclarecendo ou definindo diversos outros vocábulos simultaneamente. Tais fenômenos prestam-se muito mais a uma abordagem matemática como a proposta pela **teoria das catástrofes** (Woodcock & Davis 1980), baseada em descontinuidades súbitas, do que às que se aplicam a mudanças lentas, graduais.

----- p. 616

Em virtude dessa mesma característica, as estratégias do decifrador não podem ser pré-definidas, têm de ser decididas "em tempo real", em pleno decorrer do processo.

Ao contrário do que acontece em outros jogos, a solução de palavras cruzadas não se enquadra no que na teoria dos jogos se denomina **jogo de soma zero** – em que um jogador ganha o que o[s] outro[s] perde[m] (Venttsel 1980, 8). Ao ter seu problema resolvido por um decifrador, o criador nada perde para o oponente. A situação do decifrador é análoga à de quem descobre um segredo, que passa a ser partilhado. E um segredo que não se divulga: dar a outrem a solução do problema equivale a impedi-lo de jogar, a ser um desmancha-prazeres, que priva o jogo da ilusão (Huizinga 1990, 14).

O elemento fundamental que leva à tentativa de solução é o desafio:

É nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. (Huizinga 1990, 5).

6. Mas que desafio é esse?

Quem resolve um problema de palavras cruzadas TEM o conhecimento necessário para isso ou então dele SE MUNE através da consulta a dicionários, a listas de palavras com suas definições (que vêm nas próprias revistas), ou mesmo a outras pessoas. Afirma-se, por conseguinte, por TER (e ganha por empate de forças) ou por ADQUIRIR (e TER/SABER como adquirir) os recursos necessários para tanto: o acesso ao SABER equivale ao acesso ao PODER.

Afirma-se, contudo, não perante outros (como na maioria dos jogos), mas para si mesmo, e através dessa auto-afirmação alcança o prazer — um prazer solitário, pois mesmo que haja recurso a outrem o jogo é individual: não se fazem palavras cruzadas coletivamente, da mesma maneira que não se joga paciência coletivamente.(Cf. Fann 1973, 103)

Ao tentar recompor o esquema inicial completo, o decifrador trabalha com uma sintaxe particular, bidimensional, de função eminentemente estética, fundamentada na **ordem** subjacente a qualquer jogo. E, mais que estética, é também uma preocupação ética, não só no sentido em que Huizinga (1990,14) faz essa associação ("apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo"), mas também porque se apresenta sob a forma de um imperativo deôntico: o esquema É assim porque DEVE SER assim.

Ao encontrar a solução (única) proposta pelo criador, o decifrador recupera esse ideal perdido e, ao fazê-lo e no fazê-lo, ascende ao nível do criador, identifica-se a ele. Mais ainda, incorpora-o — torna-se ele: **devora-o**.

7. Uma vez resolvido o problema, qual o destino desse tipo tão particular de texto?

Ao contrário do que sucede com textos convencionais, um problema de palavras cruzadas se esgota ao final da tarefa: não pode ser relido, como uma notícia de jornal, nem se presta a diferentes interpretações, como os textos literários. Embora texto de prazer (cf. Barthes 1973, 1977), não permite que nele se busque novamente esse prazer. Sua

permanência física é irrelevante, pois ele já serviu a sua finalidade precípua. Poder-se-ia dizer que ele se consome nas chamas de seu próprio prazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, Roland (1973) **Le plaisir du texte**. Paris: Seuil.
——— (1977) **O prazer do texto**. São Paulo: Perspectiva.
CINTRA, Geraldo. (1992, MS) O cruzadista como leitor ideal. XL Seminário do GEL (Jaú).
FANN, K. T. (1973) **Wittgenstein en zijn wereld**. Baarn: Wereldvenster

HUIZINGA, Johan. (1990) **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 2a. ed.

São Paulo: Perspectiva.

VENTTSEL, Ye. S. (1980) **Elements of game theory**. Moscow: Mir.

WITTGENSTEIN, Ludwig. (1989) **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural (Os Pensadores).

WOODCOCK, Alexander & DAVIS, Monte (1980) **Catastrophe Theory**. Harmondsworth: Penguin.

PALAVRAS-CHAVE: palavras cruzadas; jogos de linguagem; interação leitor-texto;
solução de problemas.