

Entre enigmas impressos e digitais Poética midiática e atos de leitura em jogos literários¹

Bruno Guimarães Martins²
Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

Resumo

Partindo de comparações entre jogos literários publicados na mídia impressa e nas plataformas digitais pretendemos identificar e qualificar aspectos na materialidade midiática que possam contruibuir para a exploração poética da mídia, contribuindo para a historicização de um fenômeno longo em nossa história cultural. Buscamos assim explorar os jogos literários tanto em sua dimensão antropológica quanto em suas formas particulares em um momento histórico e cultural específico, especialmente a partir de suas qualidades midiáticas.

Palavra-chave: enigma; poética midiática; atos de leitura; jogos literários.

Em notável obra de arqueologia literária, 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. Ao deparar com o mesmo abismo temporal, outros mergulhos historiográficos retificaram os jogos literários como fenômeno de longa duração, destacando laços duradouros entre a poesia e o enigma (Huizinga, 1938), apresentaram suas origens longínquas como forma de desafios não-violentos que visavam solucionar disputas sociais (Bastide, 1959; Girard, 2008); descreveram sua uma genealogia e classificação (Bernasconi, 1964); e foram identificados como braço experimental da poesia capaz de impulsionar o desenvolvimento de novos arranjos linguísticos (Chaplot, 1895; Guirand, 1976; Higgins, 1987). A longa duração destes textos indica sua relevância antropológica, cuja dimensão lúdica assemelha-se às brincadeiras infantis como o esconde-esconde e as adivinhas. Se a dimensão lúdica atravessa as mais diversas atividades humanas, os jogos literários dependem de se jogar tanto com as possibilidades da língua quanto com a materialidade midiática. Trata-se então de investigar um artefato cultural que trata justamente da materialização da linguagem, o que nos permite traçar

¹ Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Literatura, professor do Curso de Publicidade e Propaganda do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG. E-mail: brunomartins@ufmg.br.

relações entre jogo e mídia, ou seja, entre um jogo de manipulação da linguagem e suas condições de comunicação em dispositivos técnicos, materiais e culturais específicos.

Em síntese, antigos enigmas podem ser tomados como metonímia para todos os jogos literários, pois a intenção de obscurecer o discurso conduz a manipulações nos significantes com vistas a promover desvios e ambiguidades de sentido e, conseqüentemente, 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 alfabético. Dessa mesma forma, na materialidade imprensa, a escrita e leitura de jogos literários se desenvolvem a partir de um mecanismo que funciona como 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, e é justamente neste meio tempo quando acontecem encontros com a linguagem e a própria mídia. A manipulação dos significantes cria relações indiretas, ambiguidades e alusões ao abrir espaços entre significante e significado, pois é justamente sua transposição de um lado a outro e vice-versa, o que o conduz para uma relação explícita com a mídia.

Ao apresentar formas de escrita e leitura que se desviam do modelo predominante estabelecido e potencializado ao longo dos cinco séculos da história da imprensa, ou seja, a interpretação do significado dos textos (Gumbrecht, 2010), os jogos literários podem ser compreendidos como *microformas excêntricas* capazes fazer seus leitores escaparem de automatismos conduzindo-se por formas de leitura e apropriação não convencionais. Aludindo ao mais célebre dos enigmas, podemos dizer que nos jogos literários é o próprio meio de comunicação que assume a figura de uma esfinge, convidado aos jogadores a decifrá-la. Acreditamos que os artifícios utilizados para se desviarem das práticas convencionais de escrita e leitura, permitem aos leitores-jogadores a condição de experimentar a poética midiática de forma particularmente interessante para a compreensão das qualidades da própria mídia, o que torna estes jogos literários especialmente interessantes para a pesquisa em comunicação. com os desafios e jogos literários publicados na mídia impressa, especialmente aqueles encontrados nas páginas de periódicos, em cujo espaço gráfico se diferenciam de outras representações de jogos, como xadrez, baralho e esportes, da mesma forma como se apresentam no mesmo espaço gráfico que uma grande miscelânea de textos, tais como anedotas, crônicas, publicidade

e os números das bolsas de valores. Comparativamente serão observadas as transfigurações nestes jogos para o ambiente digital.

Referências

AUSTIN, J. L. **How to do things with words**. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press, 1962.

AZOULAY, Benjamin & COURSON, Benoit. **Gallicagram**. Un Outil De Lexicométrie Pour La Recherche. SocArXiv, 8 Dec. 2021.

BASTIDE, R. **Sociologia do folclore brasileiro**. São Paulo: Editora Anhembi, 1959.

BERNASCONI, M. **Histoire des énigmes**. Vêndome: Presses Universitaires de France, 1964.

CANEL, A. **Recherches Sur Les Jeux D'esprit**. Les Singularités et les bizarreries littéraires. Évreux: A. Hérissey, 1867.

CHAPLOT, C. **La théorie et la pratique des jeux d'esprit**. Paris, Mendel: 1895.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**. Leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: Editora UnB, 1994.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. Uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GIRARD, R. **A violência e o sagrado**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GOMBRICH, E.H. **Huizinga's Homo ludens**. BMGN - Low Countries Historical Review, 88(2), pp. 275–296. DOI: <http://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.1769>, 1973.

GUIRAND, P. **Les jeux des mots**. Vêndome: Presses Universitaires de France, 1976.

GUMBRECHT, H. **Produção de presença**. O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio, 2010.

HIGGINS, D. **Pattern poetry**. Guide to an unknown literature. New York: State of New York Press, 1987.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980 [1938].

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2010 [1967].

ISER, W. **O ato da leitura**. Uma teoria do efeito estético. São Paulo, Ed. 34, 1996.

JOLIET, C. **Mille jeux d'esprit**. Paris: 1893.

MARTINS, Bruno Guimarães Martins, « Les jeux d'esprit dans la presse: Poétique et lecture typographique (1870-1914) », **Presses anciennes et modernes à l'ère du numérique**, actes du congrès Médias 19 - Numapresse (Paris, 30 mai-3 juin 2022), sous la direction de Guillaume Pinson et Marie-Eve Thérenty [Médias 19](#) [En ligne], Dossier publié en 2024, Mise à jour le :

24/05/2024, URL: <https://www.medias19.org/publications/presses-anciennes-et-modernes-lecture-du-numerique/les-jeux-desprit-dans-la-presse-poetique-et-lecture-typographique-1870-1914>

MORETTI, F. **Distant reading**. London New York: Verso, 2013.

MOUTTET, Félix. **Le livre des jeux d'esprit**. Enigmes, charades, logogripes. Paris: CH Ploche Libraire-Éditeur, 1852.

[sem autor] **Quinze-cents jeux d'esprit**. Ouvrage précédé d'une introduction et d'instructions sur la manière de résoudre les problèmes. Paris: Maison Didot, 1897.

RORTY, Richard. **The linguistic turn**. Recent essays in Philosophical Method. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1967.

SANGSUE, D. **Le Récit excentrique**. Paris: José Corti, 1987.

THÉRENTY, Marie-Ève. **Pour une poétique historique du support**. *Romantisme*, n. 143, v. 1, 2009, p. 109-115. (Disponível em <https://www.cairn.info/revue-romantisme-2009-1-page-109.htm>)

VIGARELLO, Georges. **Du jeu ancien au show sportif**. La naissance d'un mythe. Paris, Seuil, 2002.

ZUMTHOR, P. **Langue, texte, énigme**. Paris: Seuil, 1975.