

DANIELLE FRACARO DA CRUZ

RELAÇÃO RECÍPROCA: IMAGEM E PALAVRA NAS CARTAS DO JOGO *DIXIT*

CURITIBA
2020

DANIELLE FRACARO DA CRUZ

RELAÇÃO RECÍPROCA: IMAGEM E PALAVRA NAS CARTAS DO JOGO *DIXIT*

Dissertação de mestrado na área de Teoria Literária apresentado ao Curso de Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade.
Linha de Pesquisa: Literatura e Intermidialidade.
Professora Orientadora: Verônica Daniel Kobs

CURITIBA
2020

AGRADECIMENTO

A tradução da palavra pessoa vai muito além da mera definição encontrada no dicionário. Mario Quintana já dizia que os poemas são como pássaros. E, assim como os poemas, as pessoas também são como pássaros que chegam e pousam em nossa vida, sem que saibamos muitas vezes de onde. Algumas têm voos passageiros, outras um pouso acolhedor. Sejam elas passageiras ou eternas, cada uma derruba sobre nós um brilho especial, de modo a contribuir e agregar conhecimento e aprendizagem ao repertório particular de cada um. E, assim, o que resta a mim é agradecer.

À minha orientadora, professora Dra. Verônica Daniel Kobs, que, com todo o seu profissionalismo, sua exigência e dedicação, de forma tão gentil, me amparou, ensinou e incentivou, no desenvolvimento desta pesquisa. A aspiração amorosa em juntar jogo e arte, literatura e imagem, artes que aquecem nossos corações, já existia no momento do início do mestrado, na defesa do pré-projeto. Certamente, trilhamos um caminho harmonioso e prazeroso.

Aos meus colegas de classe, aos professores e à coordenação do curso de mestrado, que muito me ensinaram e ajudaram a desenvolver e agregar conhecimentos encantadores sobre a arte das letras e das palavras. Esses aprendizados se transformaram em momentos nos quais enxergávamos as palavras e líamos as imagens, em um doce e encantador devaneio sobre a tessitura dos significados.

Aos meus amigos e, também, aos colegas de trabalho, que sempre me incentivaram e apoiaram no desenvolvimento de atividades acadêmicas. Meu agradecimento a todos os alunos que frequentaram minhas aulas e puderam

experimentar comigo as várias possibilidades de atividades e leituras a partir do jogo *Dixit*.

Aos quatro entrevistados que, com suas percepções e seus conhecimentos variados, estiveram dispostos a compartilhar vivências e experiências, para que algumas conclusões se fizessem presentes nesta pesquisa.

À minha mãe Alaiz, que sempre me incentivou e apoiou nas minhas decisões. Esteve sempre presente com suas preocupações, ao me ver sair cedo pela manhã e retornar à noite, quando conciliava as aulas e o trabalho.

À minha avó, Marinalva, que esteve presente também nos momentos de leitura e escrita. Chegava em casa todas as manhãs, com o seu jeito quietinho, para saber se estava tudo bem com a escrita do meu trabalho.

Ao meu namorado e agora noivo, João Ricardo, pela paciência nos momentos em que eu precisava me dedicar às leituras, pesquisas, escritas. O seu incentivo e a sua motivação desde o início foram, certamente, pilares para me fortalecer e me fazer chegar ao resultado conquistado.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa do jogo <i>Dixit</i>	12
Figura 2 – Cartas do jogo <i>Dixit</i>	12
Figura 3 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	44
Figura 4 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	45
Figura 5 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	51
Figura 6 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	54
Figura 7 – Capa de <i>The umbrella academy: suite do apocalypse</i>	55
Figura 8 – <i>The umbrella academy: suite do apocalypse</i>	56
Figura 9 – A personagem Vanya representada na série da Netflix	56
Figura 10 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	61
Figura 11 – Tela de Giacomo DiChirico: He loves me, he loves me not.....	61
Figura 12 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	62
Figura 13 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	63
Figura 14 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	81
Figura 15 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	83
Figura 16 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	85
Figura 17 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	88
Figura 18 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	89
Figura 19 – Carta do jogo <i>Dixit</i>	90

TERMO DE APROVAÇÃO

DANIELLE FRACARO DA CRUZ

**RELAÇÃO RECÍPROCA: IMAGEM E PALAVRA NAS
CARTAS DO JOGO *DIXIT*.**

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE, pela seguinte banca examinadora:



Prof.ª Dr.ª Verônica Daniel Kobs (Orientadora – UNIANDRADE)



Prof.ª Dr.ª Regina Gabrelra (UTFPR)



Prof.ª Dr.ª Cella Ams de Miranda (UNIANDRADE)

Curitiba, 24 de julho de 2020.

SUMÁRIO

RESUMO	8
ABSTRACT	9
INTRODUÇÃO	10
1 A LEITURA E O JOGO <i>DIXIT</i>	17
1.1 O PAPEL E A IMPORTÂNCIA DO LEITOR NO PROCESSO DE RECONHECIMENTO E INTERPRETAÇÃO DO TEXTO.....	18
1.2 LEITOR: RECONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE.....	27
1.3 A PARTICIPAÇÃO DO LEITOR.....	35
2 POSSIBILIDADES DE LEITURA PARA AS CARTAS DE <i>DIXIT</i>	43
2.1 O RECONHECIMENTO: DO HIPOTEXTO AO HIPERTEXTO.....	46
2.2 ASSOCIAÇÕES SEMIÓTICO-COMUNICATIVAS	53
3 <i>DIXIT</i>: TEXTOS IMAGÉTICOS	67
3.1 INTERATIVIDADE: UM PROCESSO PARTICIPATIVO NO JOGO.....	67
3.2 O QUE SE VÊ, O QUE SE LÊ.....	74
3.3. POSSIBILIDADES DE LEITURA DAS CARTAS DO JOGO <i>DIXIT</i>	79
CONCLUSÃO	96
REFERÊNCIAS	99
ANEXO — Declarações dos leitores entrevistados	103

RESUMO

Uma imagem pode representar uma narrativa ou, ainda, pode servir de inspiração para a criação de outras narrativas. Um único texto pode apresentar várias vozes, além de permitir que leitores diferentes possam fazer interpretações variadas. Assim, a intertextualidade é um aspecto fundamental para a leitura e para a análise de narrativas. A partir da leitura das cartas do jogo de tabuleiro *Dixit*, é possível analisar as relações que se estabelecem na interpretação das imagens usadas no jogo e que desencadeiam a construção narrativa. A exemplo do que ocorre na leitura de textos verbais, o conteúdo imagético está atrelado não apenas ao conhecimento do que se vê, mas ao reconhecimento. Por isso, o leitor tem um papel fundamental no processo do reconhecimento dos intertextos possíveis, significando ou ressignificando a partir das relações estabelecidas entre as narrativas. É por meio da experiência do observador que ocorrem a transferência e a associação de significados, durante o processo de leitura. No caso específico das imagens das cartas do jogo, as interações do sujeito com o texto e de um jogador com os demais possibilitam a intertextualidade, que pode resultar na construção de significados semelhantes, mesmo com a utilização de outros meios semióticos. Dessa forma, o diálogo conceitual fundamenta-se, principalmente, nas contribuições de alguns teóricos, que abordam aspectos relacionados: ao leitor e à leitura de imagens (Umberto Eco, Alberto Manguel, Lucia Santaella e Etienne Samain); ao processo de transferência de significados (Mikhail Bakhtin, Gérard Genette e Julia Kristeva); ao sujeito (Stuart Hall); e ao papel do leitor no jogo (Zygmunt Bauman, Walter Benjamin, Claus Clüver, Mikhail Bakhtin). A inquietação a respeito da relação recíproca entre imagem e palavra despertou o problema de pesquisa, que se constituiu no seguinte: considerando que, no jogo *Dixit*, a imagem é uma possibilidade de leitura e uma fonte inspiradora para a criação de narrativas, de que modo a linguagem visual das cartas do jogo revelam essa relação recíproca entre verbal e não-verbal, propondo novas experimentações, ativando os conhecimentos e o repertório do receptor? Com isso, a pergunta de pesquisa subentende a compreensão da relação entre imagem e palavra, que se configura em representações distintas, por meio das experiências e interações que o leitor possa estabelecer com a leitura das imagens das cartas do jogo *Dixit*. Assim, tendo em vista o repertório do leitor, destaca-se a análise, que une: leitura, interpretação, alteridade e identidade.

PALAVRAS-CHAVE: *Dixit*. Imagem. Leitura. Intertextualidade. Jogo. Narrativa.

ABSTRACT

A picture can represent a narrative or, even, it can be used as inspiration for the narrative creation. A unique text can present many voices, and also allow different readers to interpret it in different ways. Thus, intertextuality is a fundamental aspect for both reading ability and narrative analysis. By starting reading the cards of the board game *Dixit*, it is possible to analyse the relationship between game picture comprehension and narrative construction. As an example of what happens in the reading of verbal texts, the picture content is not only attached to the knowledge of what is seen, but also its recognition. That is why the reader has a very important role in the intertexts recognition process, signifying and re-signifying it through narrative relationships. It is from the observer's experience that a meaningful transference and association in the reading process happens. Specifically in the case of the game cards pictures, the subject's interactions with both text and player with others enable intertextuality, resulting in similar meaning construction, even in different semiotic ways. Therefore, the conceptual dialogue is mainly justified through theoretical contributions presenting aspects related to: reader and image reading (Umberto Eco, Alberto Manguel, Lucia Santaella and Etienne Samain); to the process of meaning transference (Mikhail Bakhtin, Gérard Genette and Julia Kristeva); to the subject (Stuart Hall) and to the reader role in the game (Zygmunt Bauman, Walter Benjamin, Claus Clüver and Mikhail Bakhtin). The concern about the reciprocal relation between images and words led to the proposal of this research, as follows: in the game *Dixit*, considering the picture as a reading possibility and an inspirational way for narrative creation, how does that visual language on the game cards reveal the reciprocal relation between the verbal and non-verbal, offering new experiments, activating the receptor's knowledge and repertory? Therewith, the research proposal implies the comprehension of the relationship between images and words, setting up a varied representation, through the interactions and experiences through *Dixit* cards. Thus, considering the reader's repertory, it is highlighted an analysis comprehending: reading, interpretation, otherness, and identity.

KEYWORDS: *Dixit*. Image. Reading. Intertextuality. Game. Narrative.

INTRODUÇÃO

As atividades artísticas e culturais, como a literatura, o teatro, o cinema, por exemplo, são medidas por diversas ramificações, integrando os mais variados locais, por meio da tecnologia, comunicação, economia, arte, entre outras funções fundamentais para o crescimento de uma comunidade. Assim, as trocas que são estabelecidas por diferentes sujeitos ocorrem por meio da linguagem, pois é uma via de produção e circulação de significado. Isso, por sua vez, favorece a evolução e a ampliação do conhecimento, a partir dos mais variados fatores que se fazem presentes no canal comunicativo. Dessa forma, o desenvolvimento da linguagem e da comunicação é fundamental para a compreensão das práticas culturais, aquelas que revelam os aspectos e a identidade do seu povo.

A comunicação tem um efeito significativo na construção da identidade de um sujeito, uma vez que este é afetado pela linguagem, e formado pelos diversos conhecimentos decorrentes das suas experiências. Fazem parte também, do seu desenvolvimento e da formação pessoal, as práticas de leitura, que fazem parte do processo identitário do sujeito. Isso é facilmente percebido na prática do jogo *Dixit*, pois o jogador é caracterizado como leitor, que não apenas decodifica ou interpreta textos, mas estabelece relações, encontrando edificações da sua subjetividade, resultando em novos significados ou ainda em novas e aceitáveis correlações. Isso só é possível, porque um jogador estabelece correspondência e trocas diversas com os demais participantes.

Idealizado por Jean-Louis Roubira, terapeuta e psiquiatra infantil, *Dixit* em latim quer dizer “o que foi dito”, associando-se, dessa forma, ao que é narrado, a partir da leitura das imagens representadas nas cartas, etapa feita

por todos os jogadores, narradores ou não. *Dixit* é um jogo de tabuleiro com cartas, fabricado pela *Asmodee* e distribuído pela Editora Galápagos. Com uma dinâmica que aposta na imaginação e, principalmente, na capacidade de comunicação entre os jogadores¹, o jogo é constituído de cartas, que apresentam ilustrações diferenciadas, desafiando a criatividade dos jogadores e resultando em muitas surpresas.

Lançado em 2008, na França, com milhares de cópias vendidas, o jogo recebeu vários prêmios e o seu sucesso é decorrência do desafio à imaginação e criatividade dos jogadores, que, a partir da memória e do repertório cultural, criam narrativas associadas às imagens das cartas escolhidas, como será mais bem detalhado no primeiro capítulo. O jogo é composto por: oitenta e quatro cartas ilustradas por Marie Cardouat; um tabuleiro marcador de pontos; coelhos de madeira, que representam os jogadores; e trinta e seis marcadores de votos. Além do jogo originário, há também outras versões, no formato de expansões, para que as partidas sejam mais desafiadoras.²

Cada jogador começa com seis cartas, as quais apresentam ilustrações sem conexão com as demais. Posteriormente, um dos jogadores escolhe uma das cartas e, sem mostrá-la, cria uma narrativa ou apresenta uma referência a partir da ilustração que se encontra na carta escolhida. Logo após, os demais devem escolher, secretamente, uma das cartas que têm em mãos. A carta selecionada deve ser a que mais se aproxima do que fora narrado ou referenciado pelo narrador da jogada. O desafio do jogo é tentar descobrir qual foi a carta escolhida pelo jogador-narrador daquela rodada.

¹ De acordo com as regras estabelecidas no manual do jogo, cada partida conta com 6 até 8 jogadores, com mais de 8 anos de idade.

² Os pacotes de expansão incluem: *Dixit Odyssey*, *Dixit Quest*, *Dixit Journey*, *Dixit Origins*, *Dixit Daydreams*, *Dixit Memories*, *Dixit Revelations*, *Dixit Harmonies* e *Dixit Anniversary*.

A seguir, destaca-se, na figura 1, a capa do jogo *Dixit* e, na figura 2, algumas de suas cartas.

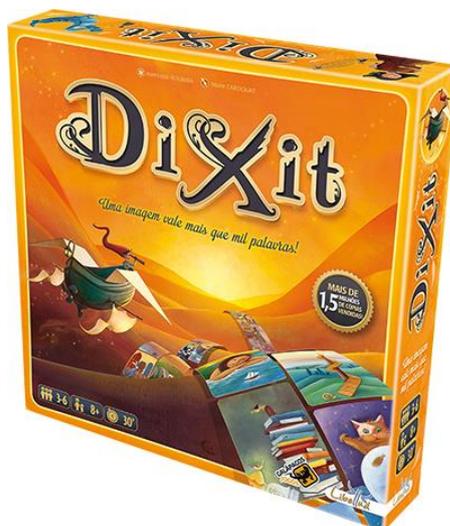


Figura 1: Jogo *Dixit* (GALÁPAGOS, 2019)



Figura 2: Cartas do jogo *Dixit* (GALÁPAGOS, 2019)

A leitura representa muito mais do que apenas a decodificação, pois, a partir dela, é possível acionar outros conhecimentos, relacionando um objeto com outras expressões comunicativas e culturais, resultantes da motivação do ser humano e do seu comportamento nos diversos âmbitos sociais. Como um processo de associação entre imagem e palavra, a leitura também pode ser

constituída a partir da palavra, que pode representar uma imagem, ou ainda um texto verbal, que pode remeter a uma imagem. Essas associações estabelecem um ciclo e são determinadas pelo repertório cultural do leitor.

Como um território que se mobiliza a partir de histórias, um jogo é uma forma de texto, razão pela qual também possibilita uma leitura, definida pelo modo de contar ou recuperar histórias. Dessa forma, no jogo *Dixit*, o narrador tem o papel fundamental de criar o enredo a partir do seu conhecimento de mundo. Logo, esse jogador é quem lê a imagem, reconhecendo-a e identificando-a no processo de relação entre os textos. Assim, a narrativa é construída por meio de associações. Além da leitura feita pelo jogador que assume o papel de narrador no jogo, há ainda as leituras e interpretações dos demais jogadores, despertadas pela história narrada pelo participante narrador.

Diante desse cenário, a decisão pela escolha desse jogo, como objeto de pesquisa, ocorreu após a realização de estudos que tinham como base a leitura de imagens e os arranjos comunicacionais e intersemióticos. Somando-se às leituras que remetem a teórica literária, as cartas do jogo são reconhecidas como textos que despertam outras leituras, adentrando o campo da intertextualidade e das intermédias.

Em busca de trabalhos acadêmicos³ relacionados ao jogo, foi possível verificar que nenhum o utiliza como objeto de análise, na área de teoria literária. Ou seja, as pesquisas não mostram a correspondência de reflexão

³ 1. dissertação de Mestrado Profissional que apresenta o jogo *Dixit* como um modelo para desenvolver o produto final (jogo): *A influência da linguagem na aprendizagem de conceitos físicos: a contribuição do jogo de tabuleiro "Physicool"* (Universidade Federal de Juiz de Fora, 2018); 2. dissertação de Mestrado Profissional, que apenas cita o jogo *Dixit* como um exemplo de recurso didático: *Jogo de tabuleiro educacional: de um jogo para o ensino de artes a um modelo genérico para criação de múltiplos jogos* (Instituto Federal do Rio Grande do Sul, 2017); 3. trabalho de conclusão de curso de Bacharelado em Design: *Design lúdico: percurso meditativo como forma de trabalhar as funções executivas para público juvenil com TDAH* (Universidade Federal do Ceará, 2018); 4. artigo publicado no InterCom: "CosmoCult Card Game: o uso de um jogo como metodologia de pesquisa em comunicação e consumo" (2016).

com o processo de leitura, interpretação, em com o papel do leitor. As pesquisas existentes, ainda que poucas, apresentam-se apenas no campo educacional, visando apresentar o jogo como recurso didático.

Por consequência, este trabalho é pioneiro ao propor a análise do processo de leitura e construções narrativas, a partir do seguinte problema: considerando que no jogo *Dixit* a imagem é uma possibilidade de leitura e uma fonte inspiradora para a criação de narrativas, de que modo a linguagem visual das cartas do jogo *Dixit* revelam essa relação recíproca entre verbal e não-verbal, propondo novas experimentações, ativando os conhecimentos e o repertório do receptor?

Como forma de buscar possíveis respostas, esta pesquisa, organizada em três capítulos, pretende, de uma forma geral, compreender de que maneira a relação entre imagem e palavra pode revelar uma possibilidade de leitura, configurando-se em tipos distintos de representação: significação e ressignificação. Sendo assim, a leitura das imagens das cartas do jogo *Dixit* deve levar em conta as experiências e a interação do leitor no processo de criação narrativa.

Nesse contexto, o primeiro capítulo pretende analisar as possibilidades de leitura a partir das imagens da carta do jogo *Dixit*, buscando identificar as teorias que versam sobre a relação da imagem e do texto verbal como uma forma de representação, buscando refletir sobre a leitura e o processo de associação textual no jogo. Dessa forma, destacam-se os seguintes aspectos: a importância do leitor no processo de reconhecimento e interpretação do texto (ECO, 1994; MANGUEL, 2006; SANTAELLA, 2004; e SAMAIN, 2012); a aplicação dos pressupostos da Estética da Recepção (ISER, 2002; e JAUSS,

1994) na análise do jogo *Dixit*, e a análise do perfil do leitor, levando em conta a formação da sua identidade, correlacionada aos aspectos culturais e ideológicos (CLÜVER, 2006; HALL, 2006; BAUMAN, 2003; e BAKHTIN, 2017).

O segundo capítulo apresenta análises das especificidades que dizem respeito às relações de identidade do sujeito e às características da formação do leitor, considerando a relevância do seu repertório cultural para a prática da habilidade leitora das cartas do jogo *Dixit*, e também para a representação a partir de seus referentes. Desse modo, são discutidos alguns temas específicos: a leitura e a construção de textos (GENETTE, 2006); a leitura das cartas do jogo *Dixit* e as possíveis relações com outros textos (GENETTE, 2006; BAKHTIN, 2010; e KRISTEVA, 2005); as relações de leitura no processo intermediário (RAJEWSKY, 2005; e CLÜVER, 2006).

E, por fim, o terceiro capítulo versa sobre o modo como se estabelece a relação entre a literatura e outras mídias, partindo da correspondência entre a linguagem verbal e a linguagem não-verbal, levando em conta o fenômeno intertextual como forma de acionamento do conhecimento do leitor no jogo *Dixit*. Sendo assim, para esta parte da dissertação, foram definidos os seguintes eixos temáticos: a interatividade (ARATA, 2003); a concepção do jogo de tabuleiro no século XXI (CRAWFORD, 1982); as possibilidades práticas, com base em leituras feitas por algumas pessoas, que gentilmente aceitaram participar deste trabalho (MANGUEL, 2006; e OLIVEIRA, 2009); a imagem e a leitura de textos imagéticos, desde os primórdios (XAVIER, 2019); a literatura nos moldes da transposição intersemiótica, com ênfase à poesia concreta (CAMPOS; CAMPOS; PIGNATARI, 2014), ao poema *ekfrástico* (CLÜVER, 2006) e à teoria do não objeto (GULLAR, 2007).

Dessa forma, pretende-se chegar aos possíveis resultados e respostas, por meio de uma pesquisa de caráter qualitativo, por meio de análises que privilegiam o reconhecimento das diferentes leituras feitas a partir das cartas do jogo *Dixit*, e das viáveis relações e atribuições com as teorias correspondentes. Nesse processo, os pressupostos teóricos possibilitam uma abordagem múltipla, com destaque à significância na representação e à construção dos conceitos que abarcam os temas discutidos ao longo deste trabalho.

1 A LEITURA E O JOGO *DIXIT*

A significação e a ressignificação são características presentes na formação e no aprimoramento da habilidade leitora, sendo estabelecidas a partir das experiências vivenciadas pelo leitor, agente que apresenta papel relevante no processo de reconhecimento e interpretação de um texto. Umberto Eco (1994, p. 7) aponta que há sempre um leitor para uma narrativa, sendo este um participante fundamental no processo de contar histórias. Desse modo, a leitura jamais pode ser vista como uma ação passiva, pois deve apresentar uma interação do texto e de quem o lê, principalmente no momento em que o sujeito é levado a completar as lacunas presentes no enredo. Para Eco:

[...] qualquer narrativa de ficção é necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e de personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo. Alude a ele e pede ao leitor que preencha toda uma série de lacunas. Afinal (como já escrevi), todo texto é uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça uma parte de seu trabalho. Que problema seria se um texto tivesse de dizer tudo que o receptor deve compreender — não terminaria nunca. (ECO, 1994, p. 9)

Ao ler um romance, por exemplo, o leitor fará as devidas inferências a partir das suas expectativas e vivências, considerando aspectos que lhe pareçam possíveis de serem transpostos a sua realidade, embora deva sempre se limitar ao texto. Seu papel está atrelado não apenas ao reconhecimento e à compreensão dos procedimentos artísticos, mas também a ativação dos significados que são despertados a partir do seu repertório cultural, servindo como chave léxica para o reconhecimento dos sentidos e conexões. Assim, há

uma estimulação não só da sensibilidade, como também do raciocínio lógico, o que faz com que sejam resgatadas as relações com o mundo, aprimorando seus conhecimentos e transpondo-os para a subjetividade. Essas características são relevantes para compreender o processo de leitura e interpretação de um texto, refletindo nas relações feitas pelo leitor e o seu considerável papel, ao identificar as linguagens que se fazem presentes nos textos.

1.1 O PAPEL E A IMPORTÂNCIA DO LEITOR NO PROCESSO DE RECONHECIMENTO E INTERPRETAÇÃO DO TEXTO

No processo de leitura e interpretação de um texto é consentido a quem o lê fazer as relações que lhe pareçam oportunas, porém o texto lhe proporciona certos limites, que devem ser respeitados. Além disso, é preciso identificar a linguagem simbólica que se faz presente na narração, por meio do reconhecimento das figuras de linguagem, por exemplo, que podem ser utilizadas como artimanha para desafiar o receptor. Vincent Jouve aborda que “ler é levar em conta as normas de todo tipo que determinam um texto e fazer jogar entre si as unidades de superfície que constroem seu sentido” (JOUVE, 2002, p.66).

A leitura, desse modo, deve ser vista como um exercício duplo: o que se espera e o que se infere. Primeiramente, deve ocorrer a “condecoração” do texto em si, a sua produção, o seu propósito. Eco ressalta que condecorar um texto é, sobretudo, evidenciar o significado que foi intencionado pelo autor, ou seja, reconhecer a sua natureza objetiva (ECO, 2015). Por outro lado, o leitor deve fazer a sua interpretação, sendo autônomo no processo de inferência e

de construção de sentido, sem a obrigação de atender ao perfil ideal, mas respeitando os limites do texto.

É a partir dessa vinculação de ideias que se pode pensar na leitura das cartas do jogo *Dixit*, englobando emoções e sensações, ou seja, uma atividade desenvolvida a partir da sensibilidade, permitindo que o sujeito possa pensar sobre determinado objeto que esteja sendo representado no texto.

Para Etienne Samain, “as imagens gostam de caçar na escuridão de nossas memórias” (SAMAIN, 2012, p. 21) e isso implica pensar sobre a representação de determinado objeto e buscar na memória as possíveis recordações que derivam de aportes variados, revelando um determinado conhecimento ou conhecimentos distintos.

Toda imagem (um desenho, uma pintura, uma escultura, uma fotografia, um fotograma de cinema, uma imagem eletrônica ou infográfica) nos oferece algo para pensar: ora um pedaço do real para roer, ora uma faísca de imaginário para sonhar. (SAMAIN, 2012, p.22)

Por outro lado, uma imagem também pode propagar o pensamento daquele que a produziu. Mas, mais do que isso, propaga o pensamento de todos os que a olham, acionando suas vontades, ilusões e influências.

Eis outras vertentes desse questionamento em torno de como pensam as imagens. Vertentes essas que nos levam e nos conduzem a outros horizontes e novos territórios de memória: toda imagem é uma memória de memórias, um grande jardim de arquivos declaradamente vivos. Mais do que isso: uma sobrevivência, uma supervivência. (SAMAIN, 2012, p.23, ênfase no original)

A leitura possibilita ao sujeito construir sua visão de mundo, bem como situar-se nele. Assim, os múltiplos estilos e tipos de textos oportunizam trocas

do leitor com o que se lê, revelando suas vivências com leituras diferentes, evidenciando uma experiência de interação do texto com seus conhecimentos. Alberto Manguel ressalta que “o que vemos é a pintura traduzida nos termos de nossa própria experiência” (MANGUEL, 2006, p.27) e, assim, a leitura vem sendo caracterizada cada vez mais como uma atividade interativa, que permite a participação do leitor no texto. Para Jouve, a leitura também se configura como uma troca de experiências com ideias de outrem:

Ler, pois, é uma viagem, uma entrada insólita em outra dimensão que, na maioria das vezes, enriquece a experiência: o leitor que, num primeiro tempo, deixa a realidade para o universo fictício, num segundo tempo volta ao real, nutrido da ficção. [...] Uma das experiências mais emocionantes da leitura consiste em proferir mentalmente ideias que não são nossas. (JOUVE, 2002, p.109)

Diante de tais fatores, é preciso repensar a leitura, que sempre esteve caracterizada estritamente por ser apenas relacionada ao código verbal. Porém, é preciso pensar em uma expansão da habilidade leitora nos dias atuais, já que “o código escrito foi historicamente se mesclando aos desenhos, esquemas, diagramas e fotos”, (SANTAELLA, 2012, p.8) dentre outros. Evidentemente, essa afirmação não se aplica à Pré-História, quando os textos eram feitos exclusivamente de elementos não-verbais, como no caso das pinturas rupestres.

Com isso, o ato de ler foi igualmente se expandido e moldando o seu escopo, ajustando-se a outros tipos de linguagens. Tem-se, assim, a habilidade de leitura como forma primordial de se observar o código não-verbal, já que, por meio dele, há a possibilidade de imaginar e criar narrativas, muitas vezes

acessando imagens já existentes, criadas por diferentes leitores, a partir das suas leituras.

Podemos passar a chamar de leitor não apenas aquele que lê livros, mas também o que lê imagens. Mais do que isso, incluo nesse grupo o leitor da variedade de sinais e signos de que as cidades contemporâneas estão repletas: os sinais de trânsito, as luzes dos semáforos, as placas de orientação, os nomes das ruas, as placas dos estabelecimentos comerciais etc. Vou ainda mais longe e também chamo de leitor o espectador de cinema, TV e vídeo. Diante disso, não poderia ficar de fora o leitor que viaja pela internet, povoada de imagens, sinais, mapas, rotas, luzes, pistas, palavras e textos. (SANTAELLA, 2012, p.7)

Portanto, é perceptível que haja uma verdadeira abrangência nos termos **leitor** e **texto**. O leitor não é apenas aquele que aprecia o texto verbal e o decodifica ou lê suas entrelinhas. É quem compreende os mais variados significados e intenções a partir do grande sistema simbólico e semiótico em que a sociedade está organizada. O texto, por sua vez, imerso a esse sistema, apresenta-se de formas variadas. Em acordo com as ideias de Lúcia Santaella, Claus Clüver também ressalta que as estruturas sógnicas são geralmente complexas e, que independente do sistema de signos, são reconhecidas como texto:

[...] sobretudo entre semioticistas, uma obra de arte é entendida como uma estrutura sógnica – geralmente complexa -, o que faz com que tais objetos sejam denominados “textos”, independente do sistema sógnico a que pertençam. Portanto, um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como “textos” que se “leem”; o mesmo se pode dizer de selos postais, uma procissão litúrgica e uma propaganda na televisão.” (CLÜVER, 2006, p. 15, ênfase no original)

A linguagem não-verbal pode auxiliar no propósito do sentido do texto, permitindo ao sujeito construir sua visão de mundo, situando-se nele, por meio de trocas, interações e vivências com divergentes leituras. Assim, é possível identificar que a literatura está para além do livro e do código verbal, apresentando um papel fundamental para a educação e a sociedade, principalmente para a construção da identidade do sujeito-leitor. O princípio da leitura de imagens provoca e desperta a sensibilidade, deixando o leitor livre para inferir, sobretudo as imagens abstratas, que proporcionam mais liberdade interpretativa, se comparadas com as figurativas. É claro que, no primeiro momento, o leitor se depara com os aspectos mais objetivos do texto não-verbal, ou seja, a representação da imagem em si.

Apenas depois desse reconhecimento o leitor será capaz de discernir os detalhes e relacionar aquilo que vê com suas experiências. Manguel aborda que a imagem desperta o conhecimento do espectador, todavia ninguém apreende aquilo que nunca conheceu, pois, o reconhecimento acontece no momento em que o leitor faz as relações ao observar uma imagem, retomando suas leituras a partir do seu repertório cultural (MANGUEL, 2006).

Dessa forma, se o leitor não tiver um conhecimento necessário para fazer pequenas suposições, a imagem observada será apenas decodificada, sem que haja uma interpretação ou associação com outros textos. Porém, mesmo assim, o leitor reagirá sobre aquilo que está representado pela imagem.

As leituras feitas de imagens são traduzidas pelas ideias, pelos pontos de vista, ideologias, representações, sendo essas características fundamentais. Assim, a experimentação passa por uma sequência, deixando de ser consagrada, pois o mundo é feito de imagens, o que implica que o sujeito pode

ter contado com o real ou o fictício a distância, ativando assim a imaginação. A comunicação tem sua essência na linguagem, e é representada nas formas falada, escrita ou imagética, apresentando o seu agente comunicador, um sujeito social que, por meio da ponte comunicadora, transfere seus conhecimentos, simbolizando sentimentos e organizando sua forma de viver.

Assim, os interlocutores e os demais aspectos caracterizados a partir do canal comunicativo entram em contato com a matéria linguística, ou seja, a matéria do significado. Isso faz com que o sujeito consiga detectar os sinais que formam a cadeia de potencialidade e que podem vir a significar (significante), despertando o significado já constituído, na maioria das vezes, por parte do indivíduo, relacionando-se com conceitos e interpretações a partir do texto, indicando as possíveis provocações e relações (PERUZZOLO, 2015).

Você entrou, portanto, em contato com uma matéria linguística, podemos dizer *matéria significante* (alguns dizem signos, mas prefiro dizer sinais... [...]), quando se diz que o signo é mental, que se cria na mente, e não a matéria que você tem no papel ou no ambiente). Você, então, detectou sinais que, formando uma cadeia com potencialidade de vir a significar, isto é, significante, despertaram em você significados já constituídos, em grande parte, na sua mente e que você ligou como um conceito, como um interpretante a cada sinal do texto dado e, com eles, você arrumou não só as respostas obtidas para as perguntas, mas também as indicações do que você devia fazer e as provocações de relações possíveis. (PERUZZOLO, 2015, p.13 ênfase no original)

Nesse processo, a comunicação acontece entre os interlocutores, por meio de mensagens que se inscrevem no espaço e no tempo do outro. Essas são vistas como representações e servem como rituais de passagem para as significações sociais. Dessa forma, o papel da linguagem é essencial, pois

permite os processos de significação e ressignificação, sustentados e transformados por meio da comunicação. Para Adair Peruzzolo, no nível da representação, a linguagem “é meio” e, como tal, “organiza e representa aquilo que quero mostrar para chegar ao outro” (PERUZZOLO, 2006, p.45). Além disso, a linguagem “também constrói o outro como termo da relação de comunicação” (PERUZZOLO, 2006, p.45).

Portanto, determinados objetos estão intimamente relacionados a certos significados, traduzidos por convenções sociais, ou que, por algum motivo, são geridos a partir de histórias, apresentando seus contextos específicos. Assim, de acordo com Zygmunt Bauman, há uma “relação cambiante entre o espaço e o tempo” (BAUMAN, 2003, p.16), como uma forma de dar flexibilidade ao engajamento das atividades humanas.

Na modernidade, o tempo tem história, tem história por causa de *sua capacidade de carga*, perpetuamente em expansão — o alongamento dos trechos do espaço que unidades de tempo permitem *passar, atravessar, cobrir* — ou *conquistar*. O tempo adquire história uma vez que a velocidade do movimento através do espaço (diferentemente do espaço eminentemente inflexível, que não pode ser esticado e que não encolhe) se torna uma questão do engenho, da imaginação e da capacidade humanas. (BAUMAN, 2003, p.16, ênfase no original)

Qual seria, então, o leitor ideal na prática do jogo *Dixit*? Quais possibilidades podem ser atingidas pela leitura das imagens? É possível romper os modelos estéticos?

O jogo *Dixit* é composto por cartas com diversas imagens, possibilitando ao jogador colocar sua imaginação e criatividade para funcionar, com o intuito de ler e narrar o que se vê. Partindo do pressuposto de que o jogador não pode

apenas decodificar, ou apenas descrever a carta que escolher para a ação do jogo, mas que deve apresentar aspectos que possam ir além, buscando os referentes, os símbolos que representam suas vivências, suas experiências, suas leituras traduzidas em imagens intelectuais.

Esse jogador passa a ser visto como um leitor, não apenas o leitor empírico, como descrito por Eco, mas um leitor-modelo, aquele que consegue inferir, ir além do que lhe é proposto, embora sempre atrelado à imagem como recurso básico, a imagem como texto, ou seja, o limite das suas interpretações e correlações.

A prática leitora no jogo *Dixit* é uma forma de incitar o leitor a captar as representações que são evidenciadas de forma explícita ou não nos textos e que podem ser transpostas de forma subjetiva. Essas representações são traduzidas e entendidas pelo leitor, que, atraído pela memória, referencia o que lê nas imagens, a partir dos seus próprios conhecimentos. Quando o jogador se depara com determinadas cartas do jogo, fará combinações com outros textos, por meio de associações.

Esse processo da leitura ocorre dessa forma, porque as cartas do jogo exigem um fruidor e dele uma resposta espontânea e imaginativa, que sugere uma interpretação. Imersas nesse processo de leitura, elas podem ser consideradas como “obras abertas”. Para Eco, a obra aberta apresenta várias possibilidades para a iniciativa do leitor, o que implica não estar acabada, já que há um intérprete, com sua perspectiva individual e existencial e com respostas que podem ser livres ou até mesmo inventivas (ECO, 2005). Há uma relação de subjetividade e fruição quando o sujeito tem algo a **ver**, abrindo um leque de significados múltiplos que podem ser descobertos.

Qualquer obra de arte, embora não se entregue materialmente inacabada, exige uma resposta livre e inventiva, mesmo porque não poderá ser realmente compreendida se o intérprete não a inventar num ato de congenialidade com o autor. (ECO, 2005, p.41)

A fruição é uma ação individual, que apresenta como consequência uma interpretação, pois “cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura” (ECO, 2005, p.40), fatores esses que são definidos individualmente. Mesmo que as cartas apresentem imagens que podem ser vistas como prontas e acabadas, cada uma delas exige uma resposta, uma participação, uma vez que “cada fruição é, assim, uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (ECO, 2005, p.40, ênfase no original).

A participação do leitor é completamente relevante para que haja uma fruição, já que “em cada leitura poética temos um mundo pessoal”, que, repleto de emoções e imaginação, “tenta adaptar-se fielmente ao mundo do texto nas obras poéticas” (ECO, 2005, p.46).

Assim, evidencia-se que a leitura das imagens do jogo *Dixit* pode ser composta por diferentes histórias, obras, ou até mesmo imagens que são construídas no imaginário de leitores diferentes. Com isso, ressalta-se a inquietação já feita por Clüver:

Como leitores diferentes retraduziriam a imagem para um signo verbal? [...]. O nosso prazer na engenhosidade da transposição pode ter dado lugar a reflexões sobre as relações entre significante, significados e interpretantes e finalmente sobre as diferenças entre códigos culturais e de gênero e suas implicações ideológicas. (CLÜVER, 2006, p.152)

Logo, confere-se aos leitores a ação de atribuir significados ao texto, por meio de códigos, convenções e normas interpretativas. Assim, tem-se a construção de sentidos por meio da transferência de significado, já que, a partir de um signo ou de um sistema semiótico, o sujeito é capaz de construir um sentido por meio de códigos culturais e implicações ideológicas. Esses aspectos, que correspondem a uma atribuição de significado, adentrando no campo da intertextualidade, serão mais detalhados no próximo capítulo.

Portanto, as relações, oportunidades e trocas estabelecidas pelos leitores, envolvendo as mais diversas peculiaridades, implicam um sujeito que é formado linguisticamente, que está em constante mudança, aprimoramento e que, por essa razão, está sempre adquirindo conhecimento. Desse modo, é pertinente considerá-lo como um leitor, que tem a sua identidade em processo de formação e construção constantes.

1.2 LEITOR: RECONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

A partir de interações distintas, o sujeito é moldado num processo contínuo, entre os mais diversos horizontes culturais. Para Stuart Hall, o sujeito apresenta uma identidade que interage com aspectos essenciais para o seu crescimento como indivíduo: sua essência e a sociedade, destacando a relação entre o interno e o externo. Assim, o autor propõe compreender as possíveis formas de identificar as concepções de identidade do sujeito: o sujeito do Iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno (HALL, 2006, p.11).

O sujeito do Iluminismo é caracterizado como um ser centrado, único e que é dotado de razão. O sujeito sociológico é culturalmente complexo,

caracterizado como autônomo, interativo e autossuficiente, que estabelece uma relação dicotômica (interno e externo). Já o pós-moderno é descrito como ser inseguro, imprevisível e interpelado pelos sistemas culturais diversos, sendo definido ao longo de sua história (HALL, 2006). Sendo assim, é possível perceber que o sujeito não é definido apenas como um ser biológico, o que faz com que ele não seja mais compreendido como único, e sim como alguém que possui uma identidade já consolidada e marcada pela multiplicidade. Com base nas ideias propostas por Hall, depreende-se que o sujeito é caracterizado de várias formas, acarretando fatores essenciais na sua formação como leitor. Dessa maneira, o processo identitário, estabelecido pelas possíveis formas de compreender a formação da identidade, torna-se peculiar e resulta nas relações estabelecidas pelo sujeito, como consequência de suas leituras e outros aspectos culturais.

Sendo assim, entende-se que “o indivíduo é parte de um todo maior, que ele forma junto com outros” (ELIA, 1994, p. 23), de modo a configurar um sujeito e um leitor múltiplos. Quando o leitor interage com o texto, ele não apenas interage com conteúdo que está sendo apresentado de modo decodificado, mas também aciona seus conhecimentos. Além disso, durante esse processo, as concepções do leitor indiretamente relacionam-se com as ideias do autor do texto. Certamente, o leitor também fará leituras sobre suas leituras, implicando relações em cadeia, direta e indiretamente, com o texto e com os demais sujeitos.

Cada pessoa singular está realmente presa; está presa por viver em permanente dependência funcional de outras; ela é um elo nas cadeias que

ligam outras pessoas, assim como todas as demais, direta ou indiretamente, são elos nas cadeias que a prendem. (ELIA,1994, p.23)

Diante de tais fatores, sabe-se que, no mundo pós-moderno, o sujeito enfrenta um processo global, o que faz com que ocorram transformações na construção das identidades, uma vez que as mudanças nas diversas camadas da sociedade provocam a desintegração. Bauman chama esse processo de “época de desengajamento” ou “modernidade ‘fluida’” (BAUMAN, 2003, p. 140, ênfase do autor), que atribui uma nova característica para a identidade, que é localizada em seus tempos e espaços simbólicos. Ainda para Hall, hoje, a interconexão dos indivíduos possibilita o contato imediato, pelos mais variados meios de representações, tornando a vida global momentânea.

O impacto da globalização sobre a identidade é que o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de *representação*. Todo meio de representação — escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação — deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais. Assim, a narrativa traduz os eventos numa sequência temporal "começo-meio-fim"; os sistemas visuais de representação traduzem objetos tridimensionais em duas dimensões. Diferentes épocas culturais têm diferentes formas de combinar essas coordenadas espaço-tempo. (HALL, 2006, p.67, ênfase no original)

Esse processo global, existente em diversas camadas da sociedade, desintegra a identidade nacional, uma vez que o sujeito pode sofrer resistência à globalização, caracterizando novas identidades, derrubando as nacionais. Localizadas e representadas em tempos e espaços simbólicos, essas identidades sofrem determinadas moldagens que resultam em uma desconstrução ou crise de identidade.

Entretanto, isso não significa um aspecto negativo perante o papel do homem na sociedade. Pelo contrário, há a construção, embora nunca acabada. “O que importa é como se sente a necessidade planejada da construção e reconstrução da identidade, como ela é percebida ‘de dentro’, como ela é ‘vívida’” (BAUMAN, 2003, p.102, ênfase no original). As mensagens e imagens imediatas interferem nas escolhas dos indivíduos e no papel que assumem na sociedade em que atuam. Podem ser consumidores de produtos como resultado do consumismo global, ou seja, consumidores de lugares diferentes, mas do mesmo produto, conseqüentemente resultante dos fluxos culturais, tornando público e externo os interesses de cada lugar.

Quando falamos de identidade há, no fundo de nossas mentes, uma tênue imagem de harmonia, lógica, consistência: todas as coisas que parecem – para nosso desespero eterno – faltar tanto e tão abominavelmente ao fluxo de nossa experiência. A busca pela identidade é a busca incessante de deter ou tornar mais lento o fluxo, de solidificar o fluido, de dar forma ao disforme. (BAUMAN, 2003, p.97)

As influências que giram em torno desses interesses comerciais ou globais, além de interferir na desintegração da identidade nacional, agrupam incontrolavelmente os participantes do processo com a comunicação entre os indivíduos. O homem se vê em situações de relação social e diversificação cultural, que está atrelada ao tempo e espaço, os quais podem ser globais e locais (HALL, 2006).

A linguagem não só faz parte da formação do sujeito, mas do seu processo de crescimento, sendo ele afetado por ela e submetido a ela. Quando ocorre a formação da identidade há uma transição de aspectos que eram

essenciais para sua natureza. Essa transformação consiste em fazer com que esses aspectos sejam considerados culturais. Dessa forma, o sujeito e a linguagem vêm sendo revestidos pelo simbólico, como efeito da comunicação.

Para Hall:

A língua é um sistema social e não um sistema individual. Ela preexiste a nós, não podemos, em qualquer sentido simples, ser seus autores. Falar uma língua não significa apenas expressar nossos pensamentos mais interiores e originais; significa ativar a imensa gama de significados que já estão embutidos em nossa cultura e em nossos sistemas culturais. (HALL, 2006, p. 40)

Consequentemente, as representações são ressignificações feitas a partir de referentes provenientes dos vários dispositivos que são atraídos pela memória, que fazem com que referências sejam analisadas em imagens. É possível representar a realidade a partir do olhar, que é uma busca pelo referente ou pela sensação. De certa forma, essa realidade criada pelos sujeitos pode ser representada de diversas formas, a fim de representar aquilo que os olhos captam.

Segundo Walter Benjamin, a experiência traduz tudo aquilo que é vivido e possível de ser transportado para a subjetividade. Muito mais do que simplesmente viver, ela proporciona a sensação subjetiva, o sentido. Cabe ao leitor atribuir o significado, mesmo que não tenha sido aquele o objetivo atribuído pelo autor do texto. Para o autor, isso se refere ao conhecimento de mundo do leitor e à relação que o sujeito tem com o outro, com os demais indivíduos, em uma sociedade.

Cada uma de nossas experiências possui efetivamente conteúdo. Nós mesmos conferimos-lhe conteúdo a partir do nosso espírito. – A pessoa irrefletida acomoda-se no erro. “Nunca encontrarás a verdade”, brada ela àquele que busca e pesquisa, “eu já vivenciei isso tudo”. [...]. A experiência é carente de sentido e espírito apenas para aquele já desprovido de espírito. (BENJAMIN, 2009, p. 23, ênfase no original)

Tendo em vista a linguagem e sua relevância na formação do sujeito, pode-se afirmar também a importância das experiências nesse processo formativo, dada a relevância das relações do homem com os outros e consigo mesmo. Em outras palavras, as vivências auxiliam no direcionamento das escolhas, leituras e, conseqüentemente, das interpretações. Aliás, esse raciocínio vai ao encontro da Psicanálise, segundo a qual o sujeito é constituído a partir do outro, ou seja, pelo desejo do outro, sendo essa a diferença que se observa entre animais e seres humanos. Os animais são regidos por instinto, pelo objeto de satisfação, pela necessidade, sendo esses já pré-determinados ao nascer, isto é, inatos. Logo, não são constituídos a partir do outro.

Para Luciano Elia, na construção da identidade pessoal, há a constituição do inconsciente, que age conforme os preceitos, conhecimentos, etapas em que o sujeito se encontra no desenvolvimento da subjetividade, o que diz respeito à resignificação feita por meio dessas construções, tendo assim a formação da personalidade. Para o autor, o sujeito é constituído por fatores que favorecem o desenvolvimento da personalidade.

O sujeito, portanto, se constitui, não “nasce” e não se “desenvolve”. Ele é a prova positiva e concreta de que é não apenas possível como absolutamente exigível e necessário que se conceba o vetor em torno do qual se organiza o campo de atuação da psicanálise como tendo um modo de produção que não

é nem inato nem aprendido. Assim, recusam-se, em um só golpe, as duas tendências que, insistente e sistematicamente, compõem o campo da psicologia em suas diversas formas de conceber a chamada personalidade como híbrido produto, em proporções variáveis delas. (ELIA, 2010, p.36, ênfase no original)

Uma vez que o sujeito do inconsciente está atrelado ao ato de comunicação, pode-se dizer que o ser é fruto da motivação, atuando em diversos sistemas de representações. É claro que valem o reconhecimento e a análise para perceber qual é o contexto a que o sujeito pertence, como forma de compreender suas representações.

O papel do leitor é considerado, desde a constituição do sujeito, até o reconhecimento das minúcias que compõem os procedimentos artísticos. São essas características de sua formação que passam a ser determinantes, quando o receptor assume o papel de interlocutor. Para Mikhail Bakhtin, o autor, o leitor e personagem de uma obra literária são multidiscursivos e resistentes à unificação. Assim, o autor deixa de ser o dono da verdade e o leitor é colocado mais do que como um receptor, passando a figurar como um interlocutor que tem o direito de fazer suas inferências e reflexões a partir de suas leituras e construções (BAKHTIN, 2010).

Fruto das diversas interações, sejam linguísticas, comunicativas, culturais e até mesmo da própria relação consigo mesmo, o sujeito é motivado e estimulado intelectualmente, quando assume o papel de leitor. Quando o sujeito tem contato com o texto de escrita criativa, além de todos os aspectos intelectuais já citados, também se atinge a imaginação e a criatividade, aliadas ao processo de desenvolvimento da cognição e criticidade. Por isso, destaca-se a relevância do texto literário no âmbito de referências, relações e,

consequentemente, de intertextualidades, capazes de ampliar o universo de conhecimento literário e de mundo.

Ao considerar o texto em si, Roland Barthes complementa esse raciocínio, destacando o leitor como um receptor, aquele que ativa a rede de significados e intertextos, a partir do texto (BARTHES, 2004). O texto, conforme o autor, é feito de escrita múltiplas, várias culturas estabelecidas em diálogos em um espaço de multiplicidade.

[...] esse alguém é precisamente o leitor (ou, aqui, o ouvinte). Assim se revela o ser total da escrita: um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino, mas este destino já não pode ser pessoal: o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; é apenas esse alguém que tem reunidos num mesmo campo todos os traços que constituem o escrito. (BARTHES, 2004, p.4)

Segundo Barthes, o leitor é capaz de interpretar por meio de uma multiplicidade de fatores que estão presentes em um texto, sendo ele verbal ou não. O leitor, ao receber um texto, ativa esses canais, como uma teia de textos que se correlacionam. Com isso, o papel do leitor é fundamental, pois se evidencia a importância do ato de ler para construir as interpretações por meio dos conhecimentos adquiridos.

Além das evidências de que a interpretação e as relações se fazem presentes com a leitura, destacando o papel do leitor, a sua participação é

essencial. O leitor participa do texto, como se fosse um jogo, podendo apreciá-lo e também interferir nele.

1.3 A PARTICIPAÇÃO DO LEITOR

A leitura dos textos vem se modificando com a participação do leitor, que pode ir além, na construção dos sentidos. Deixando de ser passivo, há a transformação de leitor-empírico em leitor-modelo, segundo Eco. Para o autor, o leitor-empírico é aquele que lê de várias formas, sem que haja alguma lei que determine como se deve ler um texto, uma vez que essa ação leitora prevê o texto apenas como um abrigo dos próprios sentimentos, que são muitas vezes exteriores ao texto ou ainda provocados por ele.

Já o leitor-modelo é aquele espectador ideal, que se utiliza do texto também como criador, utilizando suas experiências e descobertas para relacionar o que leu aos aspectos que dizem respeito à vida em vários tempos. Metaforicamente, Eco compara a narrativa com um bosque:

Ao caminhar pelo bosque, posso muito bem utilizar cada experiência e cada descoberta para aprender mais sobre a vida, sobre o passado e o futuro. Sem embargo, considerando que um bosque é criado para todos, não posso procurar nele fatos e sentimentos que só a mim dizem respeito. [...] Nada nos proíbe de usar um texto para devanear, e fazemos isso com frequência, porém o devaneio não é uma coisa pública; leva-nos a caminhar pelo bosque da narrativa como se estivéssemos em nosso jardim particular. (ECO, 1994, p. 16)

Em relação à participação do leitor, Eco propõe pensar que, mesmo que haja um controle por parte do autor, ou seja, considerando o texto como o limite

para a interpretação, é papel do leitor adentrar as nuances a partir da sua interpretação:

O leitor do texto sabe que cada frase, cada figura se abre para uma multiformidade de significados que ele deverá descobrir; inclusive, conforme seu estado de ânimo, ele escolherá a chave de leitura que julgar exemplar, e *usará* a obra na significação desejada (fazendo-a reviver, de certo modo, diversa de como possivelmente ela se lhe apresentara numa leitura anterior). (ECO, 2005, p. 43, ênfase no original)

A leitura é a palavra-chave, mas é necessário identificar os fatores que compõem e que fazem a leitura ser relevante. O ato da leitura evidencia o leitor, destacando que a realização da leitura literária se completa somente com a sua participação ativa. Assim, ele deixa de ser passivo, apenas recebendo informações, mas contribuindo para sua significância e produção de sentido.

O texto pode ser considerado um campo de jogo, já que é resultado de um ato intencional, composto por um mundo que ainda será identificado, e seus leitores, os jogadores, irão imaginar e interpretar, identificando várias formas de ver os vários aspectos do jogo e, inevitavelmente, modificando-o (BARTHES, 2002). Diante das ideias de imaginação e interpretação, Iser menciona que o leitor desempenha uma função muito maior do que apenas identificar as formas possíveis de reconhecer as especificidades do mundo referencial. Além disso, cabe a ele também modificar e reinterpretar o referente.

Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações. Pois não importa que novas formas o leitor

traz à vida: todas elas transgridem – e, daí, modificam – o mundo referencial contido no texto. (ISER, 2002, p.107)

Ao pensar sobre o leitor e a sua participação ativa, na leitura do texto literário, devem ser considerados os efeitos. Com isso, há uma inquietação: a leitura, de um modo geral, pode provocar efeitos, sejam eles individuais ou sociais? Certamente, a resposta para tal inquietação é positiva. O ato da leitura está inserido em uma cadeia de recepção, ou seja, o modo como o leitor recebe a obra e, evidentemente, a leitura, não ocorre por acaso. Além disso, cada sujeito receberá o texto a partir da sua vivência e relação com a obra, o que Wolfgang Iser chama de repertório.⁴

Dessa forma, em que medida o processo de leitura está vinculado ao repertório? Ao ler *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, por exemplo, constata-se que a leitura nem sempre ocorre de forma involuntária. Afinal, o leitor já ouviu falar sobre o autor, sobre os personagens, desencadeando, assim, uma cadeia de recepção, pois cada leitor trará mais elementos para o texto, por meio de sua leitura ativa, despertando os aspectos individuais e também sociais.

Outro aspecto relacionado ao ato de ler, que depende da recepção, é completar os vazios do texto, ou seja, aquilo que não está no texto e que demanda um esforço do leitor. Ao ler uma obra literária, há elementos que não são ditos. Portanto, depende do indivíduo remontar esses vazios, em diálogo com o seu repertório, com as suas leituras. É como se fosse uma forma de

⁴ O repertório diz respeito ao indivíduo que lê, atrelando aos conhecimentos de mundo e o contexto, ou seja, o conhecimento individual. É o sistema de normas extraliterários que constituem o pano de fundo da obra (ISER, 1996).

rompimento: o texto apresenta elementos que são familiares e, ao mesmo tempo, elementos que possam ser problematizados.

A leitura caracteriza-se, então, como um jogo de representação e também como um jogo de regras, afinal, é preciso respeitar um número específico de convenções, códigos e contratos, os pactos de leituras (JOUVE, 2002). O leitor é levado a completar partes da história que não lhe parecem claras:

O leitor, de fato, se é levado a formar configurações para preencher os “vazios” do texto, deve, entretanto, aceitar modificá-las, até mesmo atacá-las, se a sequência da narrativa vier a contradizê-las. É preciso, portanto, distinguir dois processos. Por um lado, ao preencher os “vazios” com representações que lhe são próprias, o leitor implica-se no texto. Por outro lado, é levado a se distanciar dessas representações quando o texto as invalida. Nesse último caso, ele próprio pode se observar participando do ato da leitura. (JOUVE, 2002, p.113, ênfases no original)

A partir dessa relação entre o texto e o leitor, é possível compreender os níveis de diferença, que, segundo Iser, ocorrem simultaneamente, no texto, e são distintos, mas constituem o espaço vazio do texto. Eles podem ser classificados como: “*extratextual*”, “*intertextual*” e “*relação entre o texto e o leitor*” (ISER, 2002, p. 10, ênfase do autor). Os aspectos extratextuais dizem respeito ao autor e ao mundo em que ele intervém, bem como ao texto e a um contexto que é extratextual, ou seja, a partir do texto e outros textos; os aspectos que são intratextuais estão relacionados a partir de itens selecionados de um sistema extratextual e das constelações semânticas construídas no texto; a relação entre o texto e o leitor refere-se às atitudes

naturais do leitor e àquilo que é denotado pelo texto, o que se pretende transgredir (ISER, 2002).

Ainda sobre o leitor, é preciso considerar os aspectos que o integram com o autor. Assim, o texto literário pode ser caracterizado em três diferentes níveis:

Como o espaço entre autor e leitor, o texto literário pode ser descrito em três níveis diversos: o estrutural, o funcional, o interpretativo. Uma descrição estrutural visará mapear o espaço; a funcional procurará explicar sua meta e a interpretativa perguntar-se-á por que jogamos e por que precisamos jogar. Uma resposta à última questão só pode ser interpretativa pois que o jogo, aparentemente, é fundado em nossa constituição antropológica e pode, com efeito, nos ajudar a captar o que somos. (ISER, 2002, p. 110)

No processo de leitura, deve-se considerar a dimensão coletiva como um processo que provoca consequências sociais, resultante da ampliação da abordagem hermenêutica. Assim, é necessário retomar a cadeia de recepção, já que o texto será recebido em diferentes momentos históricos, por diferentes indivíduos, que estão situados em uma sociedade. Tem-se, assim, a resposta pública do texto, que forma o processo hermenêutico da recepção.

Nesse sistema, o leitor é capaz de estabelecer uma correspondência entre a literatura e a história, como se a cadeia de recepção fosse construindo a percepção estética da obra (JAUSS, 1994). O leitor, para Hans Robert Jauss, ata essa relação com a história, como uma relação dialógica entre o autor e o leitor. O texto literário é como uma partitura, que orienta o leitor e, a partir do contato com o texto, com essa orientação ele fará as relações, trazendo as suas experiências e vivenciando as novas que são provocadas pelo texto.

A obra literária não é um objeto que exista por si só, oferecendo a cada observador em cada época um mesmo aspecto. Não se trata de um monumento a revelar monologicamente seu ser atemporal. Ela é, antes, como uma partitura voltada para a ressonância sempre renovada da leitura, libertando o texto da matéria das palavras e conferindo-lhe existência atual [...]. É esse caráter dialógico da obra literária que explica por que razão o saber filosófico pode apenas consistir na continuada confrontação com o texto, não devendo congelar-se num saber acerca de fatos. (JAUSS, 1994, p. 24)

Cada leitor está situado em um contexto, apresentando um arcabouço de características que são constituídas culturalmente, socialmente. Assim, “o processo de recepção e produção estética se realiza na atualização dos textos literários por parte do leitor que os recebe” (JAUSS, 1994, p. 26), afinal, o que se espera de uma obra literária está ligado a essa construção social de que o leitor faz parte, ou seja, o seu horizonte de expectativa.

A literatura como acontecimento cumpre-se primordialmente no horizonte de expectativa dos leitores, críticos e autores, seus contemporâneos e pósteros, ao experimentar a obra. Da objetivação ou não desse horizonte de expectativa dependerá, pois, a possibilidade de compreender e apresentar a história da literatura em sua historicidade própria. (JAUSS, 1994, p. 26)

Enquanto o horizonte de expectativa tem a ver com códigos sociais, podendo reconstruir ou tornar possível o caráter estético e artístico de uma obra, o desvio estético rompe com os códigos ligados ao horizonte, “aquele que medeia entre o horizonte de expectativa preexistente e a aparição de uma obra nova” (JAUSS, 1994, p. 31). O leitor espera por algo, mas a obra rompe com a expectativa.

O conhecimento de mundo e a leitura podem caracterizar uma via de mão dupla, já que o texto lido pode provocar a conexão de conhecimentos e contextos diferentes. Uma vez que o leitor é contextualizado, a leitura e o leitor podem ser considerados imparciais? Evidentemente, essa é a problematização evidenciada pela Estética da Recepção e, sem dúvida, a resposta seria necessariamente negativa, pois o indivíduo passa por recortes identitários o tempo todo, e esses aspectos não se caracterizam como imparciais.

Assim, há uma plenitude da função social da leitura literária, que se manifesta quando o leitor atinge sua experiência, a partir do seu horizonte de expectativa, entendendo as coisas do mundo e modificando-as. (JAUSS, 1994).

A experiência da leitura pode liberá-lo [o leitor] de adaptações, prejuízos e constrangimentos de sua vida prática, obrigando-o a uma nova percepção das coisas. O horizonte de expectativas da literatura distingue-se do horizonte de expectativas da vida prática histórica, porque não só conserva experiências passadas, mas também antecipa a possibilidade irrealizada, alarga o campo limitado do comportamento social a novos desejos, aspirações e objetivos e com isso abre caminho à experiência futura. (JAUSS, 1994, p. 205).

Jauss considera que há uma relação dialógica estabelecida “no” ou “pelo” texto, sendo concretizada por quem o lê e que está fundamentada na leitura. Portanto, essa não pode ser configurada de forma única ou fixa, pois se modifica a partir da interação do leitor, suas experiências anteriores e os aspectos culturais que caracterizam seus conhecimentos, fatores esses que determinam a recepção da obra de forma bastante particular.

Portanto, considerando a relevante participação do leitor no texto, é perceptível que as relações que ele possa estabelecer são provenientes de seu repertório cultural. Desse modo, as cartas do jogo *Dixit* apresentam variadas possibilidades de leituras e, conseqüentemente, de relações que possam ser feitas por leitores diferentes. A fim de ampliar esse aspecto, essa variação será contemplada no próximo capítulo, a partir da demonstração de alguns exemplos.

2 POSSIBILIDADES DE LEITURA PARA AS CARTAS DE *DIXIT*

A experiência leitora enriquece o universo do receptor, permitindo-lhe viajar nos pensamentos do mundo real ao fictício e do fictício ao real. Nesse processo de vai e vem, o leitor se transforma, o que implica mudanças na sua identidade. Como resultado desse “processo de eclosão de significados, em um fluxo de pensamentos” (SAMAIN, 2012, p. 34), o leitor passa a reconhecer e estabelecer significados diversos a partir do que vê, ou seja, a partir da sua leitura. O processo de reconhecimento e identificação é possível quando o sujeito já tem determinado conhecimento (MANGUEL, 2006), que é resultante das suas leituras e experimentações.

Por outro lado, além do simples reconhecimento, o sujeito é provocado no universo do texto, preenchendo as lacunas dessa máquina preguiçosa que espera por uma colaboração por parte do leitor (ECO, 1994). Segundo o autor: “Nada nos proíbe de usar um texto para devanear, e fazemos isso com frequência, porém o devaneio não é uma coisa pública; leva-nos a caminhar pelo bosque da narrativa como se estivéssemos em nosso jardim particular” (ECO, 1994, p. 16).

A prática leitora no jogo *Dixit* é uma forma de desenvolver a capacidade do leitor para captar as representações que são evidenciadas de forma explícita ou não nos textos, e que podem ser transpostas de forma subjetiva. Essas representações são traduzidas e entendidas pelo leitor, a partir dos seus conhecimentos, fazendo associações ao ler as imagens. Quando o jogador se depara com determinadas cartas do jogo, fará

combinações com outros textos, por meio de associações, o que, por exemplo, pode ser observado na carta a seguir (Fig. 3):



Figura 3: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

A carta destacada na figura 3 pode ser associada à história do filme *O labirinto do fauno* (2006), de Guillermo del Toro, que conta a história de Ofélia e sua mãe. As duas personagens chegam ao posto do seu padrasto, que é um oficial do exército. Ofélia explora um labirinto antigo e encontra vários seres fabulosos. Um deles é o fauno, que revela sua missão: retornar ao verdadeiro lar, o submundo. Para atingir esse objetivo e desvendar esse desafio, a garota precisa realizar três tarefas, e conta com a ajuda de vários objetos mágicos, entre eles um livro, capaz de narrar a história de tudo o que existe no futuro.

O texto imagético presente nessa carta pode remeter à história dessa obra cinematográfica? Se o jogador, que é leitor e espectador, tem conhecimento desse filme, certamente fará essa ligação. O cavaleiro pode

representar o padrasto de Ofélia; e o livro pode representar o livro mágico da história, que narra os acontecimentos para o futuro no submundo.

Ao observar a imagem, é possível perceber que há um ser que está saindo do livro, saindo do mundo mágico, que, nessa leitura, representa o fauno encontrado pela personagem. A exploração da imagem faz com que seja possível desmembrar cada uma das partes relevantes, para associá-las a cada um dos referentes presentes na história.

A leitura das cartas do jogo *Dixit* viabiliza um percurso pelo texto, revelando cada experiência, cada descoberta, de forma particular, para cada um dos jogadores, permitindo-lhes ativar uma rede de significados. Julia Kristeva propõe pensar nessa rede como possíveis relações que se articulam em uma totalidade multivocal (KRISTEVA, 2005). É o que sugere a leitura da próxima carta (Fig. 4), que pode estar relacionada a vários outros textos. Nesse caso, destaca-se a associação com o conto de Fitzgerald, intitulado “O curioso caso de Benjamin Button”.

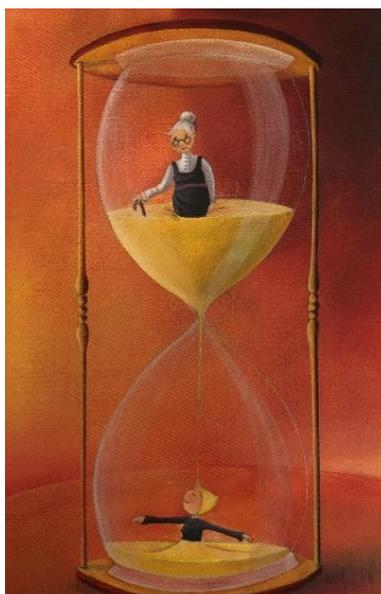


Figura 4: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

O conto narra a história de um humano que nasce idoso e, com o passar do tempo, acontece o processo de rejuvenescimento, o que representa obviamente o oposto do comum, em que a pessoa nasce bebê e, ao longo dos anos, enfrenta o processo de envelhecimento. A leitura da imagem sugere a ideia do conto: observa-se que, no centro, há uma ampulheta, simbolizando o tempo. No topo do objeto, há uma senhora e, conforme o tempo passa, representado pela areia que é transferida para a outra extremidade da ampulheta, surge uma menina. Assim, observa-se o processo do rejuvenescimento.

A leitura possibilita reconhecer em um texto outros textos, estabelecendo as possíveis relações de interpretações. É a partir deste reconhecimento, que um texto deriva de outro, ou seja, um serve como base para outro na identificação do processo intertextual, que por sua vez possibilita discernir a hipertextualidade, que será discutida na próxima seção deste trabalho.

2.1 O RECONHECIMENTO: DO HIPOTEXTO AO HIPERTEXTO

O receptor alcança toda essa multiplicidade de informações e percepções por meio do reconhecimento intertextual. Ele ativa seus conhecimentos, ou seja, sua rede de significados e estabelece relações com os procedimentos artísticos, que abrangem os universos literário e cultural, para que posteriormente possa estabelecer determinadas relações e interpretações. Assim, a leitura de um texto sempre possibilita a (re)leitura de outro texto.

Para Gérard Genette, nada é novo: um texto pode sempre ler outro (GENETTE, 2006). O autor propõe a reflexão de que, além de uma relação de copresença entre dois ou vários textos, há uma correspondência como uma forma efetiva de um texto em outro, esse processo, ele chama de hipertextualidade. Para ele, um hipertexto é “derivado de um texto anterior por transformação simples ou por transformação indireta: imitação” (GENETTE, 2006, p. 16).

A hipertextualidade é a relação que une um hipertexto (reescrita ou adaptação) a um hipotexto (texto-fonte). Essa leitura relacional oferece ao texto uma nova função, como uma mistura da estrutura antiga com novos elementos, ou ainda, daqueles que se apresentam transformados. Genette destaca, portanto que, “a hipertextualidade, à sua maneira, é do domínio da bricolagem” (GENETTE, 2006, p. 45).

[...] nenhuma forma de hipertextualidade ocorre sem uma parte de jogo, inerente à prática da reutilização de estruturas existentes: no fundo, a bricolagem, qualquer que seja ela, é sempre um jogo, pelo menos no sentido de que ela trata e utiliza um objeto de uma maneira imprevisível, não programada e, portanto, *indevida* – o verdadeiro jogo comporta sempre um pouco de perversão. Da mesma forma, tratar e utilizar um (hipo) texto para fins exteriores a seu programa inicial é um modo de jogar com ele e de se jogar nele. (GENETTE, 2006, p. 46, ênfase no original)

Assim, as figuras 3 e 4 apresentam claramente essa leitura hipertextual. No primeiro exemplo, a imagem representada na carta do jogo apresenta-se como um hipertexto, ou seja, uma reconfiguração do filme, por meio de referentes. A obra cinematográfica destacada configura-se, então,

como um hipotexto, pois este é considerado uma noção geral do texto que deriva daquele preexistente.

Nesse caso, é possível perceber a linguagem não verbal auxiliando no propósito da construção do sentido e da imaginação, que apresenta certos referentes para possibilitar a correspondência com outra produção. O mesmo ocorre no segundo exemplo, no qual o texto preexistente é o conto de Fitzgerald, que se caracteriza como o hipotexto, dando suporte para a leitura transformada, ou seja, o texto imagético, o qual se configura como o hipertexto, remetendo à ideia da narrativa verbal que conta o caso de Button.

As relações textuais, sobretudo, como configurações de leituras relacionadas, podem ser ligeiramente tipificadas pela imagem do pergaminho que teve a primeira inscrição raspada, sem esconder o que ali estava anteriormente.

Essa duplicidade do objeto, na ordem das relações textuais, pode ser figurada pela velha imagem do *palimpsesto*, na qual vemos, sobre o mesmo pergaminho, um texto se sobrepor a outro que ele não dissimula completamente, mas deixa ver por transparência. Pastiche e paródia, como já disse, “designam a literatura como palimpsesto”: é o que se deve entender mais genericamente de todo hipertexto, como já dizia Borges sobre a relação entre o texto e seus textos preliminares. (GENETTE, 2006, p. 45, ênfase no original)

Um texto se sobrepõe ao outro, ou seja: a partir de um texto há sempre evidências da leitura de outro(s) texto(s). Ele se constrói a partir das múltiplas relações: textos, e influências preliminares. Além da copresença textos, pode-se dizer que há um sistema significante, pelo qual o texto é produzido, em conformidade com “a língua e a linguagem de uma época e de uma sociedade

precisa” e orientado para o processo social do qual participa enquanto discurso” (KRISTEVA, 2005, p. 13). Sendo assim, o propósito do texto é articulado a um processo social, o que faz com que o hipertexto faça parte de um sistema de significados.

Assim, a leitura intertextual é o ato de retomar outros textos, desvendar o mosaico de citações (KRISTEVA, 2005), que transforma um texto em outro, a fim de promover outros resultados, outras interpretações. Para Kristeva, a intertextualidade parte da noção de polifonia proposta por Bakhtin, indicando que uma estrutura literária é elaborada a partir de outra:

O significado poético remete a outros significados discursivos, de modo a serem legíveis no enunciado poético vários outros discursos. Cria-se, assim, em torno do significado poético, um espaço textual múltiplo, cujos elementos são suscetíveis de aplicação no texto poético concreto. Denominaremos esse espaço de intertextual. Considerando a intertextualidade, o enunciado poético é um subconjunto de um conjunto maior, que é o espaço dos textos aplicados em nossos conjuntos. (KRISTEVA, 2005, p.185)

Diante dessas características, o espaço textual pode ser reconhecido como um espaço multidiscursivo e intertextual. O texto literário pode remeter a outros textos: poéticos ou não. Essa superfície textual é caracterizada como um conjunto de elementos e significados que revelam outros discursos. Para Kristeva, o significante textual é como “uma rede de diferença que marca e/ou reúne as mutações dos blocos históricas” (KRISTEVA, 2005, p. 14) que, sobretudo, aponta o cruzamento de vários códigos, de modo a combinar as unidades significativas a partir do processo semiótico, figurando uma multiplicidade de fatores, que, por sua vez, gera uma leitura polivalente.

[...] a "literatura"/o texto subtrai o sujeito de sua identificação com o discurso comunicado, e, pelo mesmo movimento, rompe com sua categoria de espelho que reflete as "estruturas" de um exterior. *Engendrado* por um exterior real e infinito em seu movimento material (e sem ser deste o *efeito* causal), e incorporando seu *destinatário* à combinatória de seus traços, o texto cria para si uma zona de multiplicidade de marcas e de intervalos cuja inscrição não-centrada põe em prática uma polivalência sem unidade possível. (KRISTEVA, 2005, p. 13, ênfase no original)

Com os seus vários níveis de significados, a leitura é uma prática complexa que desperta as mais variadas particularidades sociais, históricas e culturais que são fundamentais para o funcionamento da linguagem, principalmente, a linguagem poética. Kristeva, a partir da noção de **paragrama**, utilizada por Ferdinand de Saussure, salienta que a absorção de uma multiplicidade de textos, ou seja, uma multiplicidade de sentidos poderia estar focalizada por uma acepção, caracterizando-se em um espaço intertextual (KRISTEVA, 2005). O processo de diálogo entre os textos (discursos) se torna indispensável para o entendimento e sentido poético.

Para os textos poéticos da modernidade, poderíamos afirmar sem risco de exagero, que é uma lei fundamental: eles se constroem absorvendo e destruindo, concomitantemente, os outros textos do espaço intertextual; são, por assim dizer, *alter-junções discursivas*. (KRISTEVA, 2005, p.187, ênfase no original)

No gênero literário romance, de um modo geral, “a dialogicidade interna do discurso bivocal da literatura em prosa nunca pode ser esgotada tematicamente da energia metaforicamente da linguagem” (BAKHTIN, 2010, p.129). O diálogo não se estabelece de forma direta, mas abre as

possibilidades e potencialidades internamente, permitindo o dialogismo. Nessa perspectiva de que o significado poético se remete a outros significados, a produção é caracterizada como espaço múltiplo, ou seja, intertextual. É justamente esse contexto de multiplicidade que pode ser percebido nas viáveis leituras das cartas do jogo *Dixit*.

Destaca-se, agora, a leitura de uma nova carta (Fig. 5):



Figura 5 Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

O texto sugere várias interpretações, dentro de uma multiplicidade de fatores, como forma de ilustração de palavras, visando ao processo da apreciação como um ato que une o significante e o significado, resultantes do signo, na forma da concepção do próprio texto (BARTHES, 2006). Nessa perspectiva, vale pensar que o significado pode ser transferido, mesmo que com sentidos quase idênticos, porém constituídos de signos diferentes. São os leitores os responsáveis por reconhecer os significados empregados nos textos, pois fazem parte de uma comunidade interpretativa que é capaz de

discernir os sentidos iguais, em propostas e formatos diferenciados, como explica Clüver:

Interpretação e tradução têm a ver com o significado e transferência do significado. [...] são os leitores que conferem significado aos textos segundo códigos, convenções e normas interpretativas endossadas por comunidades interpretativas, por outro lado, sentidos quase idênticos podem ser construídos a partir de dois textos em diferentes sistemas de signos. (CLÜVER, 2006, p.111)

Dessa forma, cabe ao leitor dar sentido ao texto e estabelecer relações — entre o que lê e o que já conhece. Diante disso, retomando a figura 5, uma possível inter-relação (transferência de significado) que se pode fazer da imagem é com o conto “Uma vela para Dario”, de Dalton Trevisan: “Um menino de cor e descalço vem com uma vela, que acende ao lado do cadáver. Parece morto há muitos anos, quase o retrato de um morto desbotado pela chuva. Fecham-se uma a uma as janelas. Três horas depois, lá está Dario à espera do rabeção. A cabeça agora na pedra, sem o paletó. E o dedo sem a aliança. O toco de vela apaga-se às primeiras gotas da chuva, que volta a cair” (TREVISAN, 2001, p.280).

Os sentidos, para o leitor que reconhece o conto na imagem, podem ser considerados como quase idênticos, segundo a ideia de Clüver, mesmo que os signos sejam completamente diferentes. Com isso, a associação não se estabelece pela obviedade do título do conto, que apresenta a palavra **vela**. Ao contrário, a conjuntura dos fatores e a percepção sutil da leitura dessa carta sugerem essa intertextualidade. A citação é um fragmento da parte final da narrativa, representando o personagem no término da vida, com a passagem

da vela que se apaga. Além disso, na carta, essa mesma cena é associada com a representação da corda, que está por um fio, sendo destruída pela chama da vela, que se derrete na cor vermelha, como uma possível representação do sangue que escorre.

No âmbito da leitura, essas associações podem ser representadas por vários signos e sistemas semióticos diferentes. Cabe ao leitor desempenhar um papel fundamental, pois será o responsável por perceber essas relações e transferir os sentidos e significados, a ponto de reconhecer em um texto outros textos, por meio das devidas associações semiótico-comunicativas, como veremos na parte seguinte desta dissertação.

2.2 ASSOCIAÇÕES SEMIÓTICO-COMUNICATIVAS

Os textos das cartas do jogo *Dixit* são, puramente, visuais, mas retomam textos verbais, da mesma forma que a ilustração de um livro, por exemplo, pressupõe a existência de um texto verbal. De acordo com as ideias de Clüver, apresentadas anteriormente, são os leitores que conferem significados a esses textos, a partir de códigos, convenções e normas interpretativas.

Assim, a construção do sentido na leitura das cartas, por meio da interpretação, está atrelada ao significado e à transferência dele. Isso ocorre, por meio de transposições intersemióticas, quando a construção do sentido é muito semelhante a outro significado, constituído a partir de um signo ou de um sistema semiótico distinto (CLÜVER, 2006). Entende-se, então, que sentidos muito parecidos podem ser construídos a partir de dois textos, em diferentes sistemas de signos.

É difícil imaginar uma transposição intersemiótica que jamais tenha a mesma função; no entanto, na medida em que se pretender transpor o significado de um poema ou pintura como tal, isso requer decisões muito semelhantes. Tanto na tradução interlingual quanto na transposição intersemiótica o sentido atribuído ao texto original, seja ele poema ou pintura, é o resultado de uma interpretação. (CLÜVER, 2006, p. 117)

Portanto, esses sentidos muito similares são resultantes dessa transposição intersemiótica. Quando ocorre esse processo de transferência de significado de um texto, possibilitando a identificação de outro(s) texto(s), é possível declarar que esses fatores são efeitos do processo de interpretação. Sendo assim, na leitura da carta a seguir (Fig.6), é possível perceber claramente, à luz da teoria de Clüver, uma relação resultante de uma interpretação específica. Nesse caso, o texto imagético foi associado à personagem Vanya, da história em quadrinhos denominada *The umbrella academy* (2009), escrita por Gerad Way e ilustrada por Gabriel Bá.



Figura 6: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

A HQ conta a história de Sir Reginald Hargreeves, que adotou sete crianças e cada uma delas tinha habilidades especiais. Mesmo que cada uma tivesse seu nome, elas eram chamadas pelo número que as representava, seguindo o critério da ordem da adoção. Vanya era a número 7. No decorrer da história, os poderes dos irmãos são visíveis, mas o dela não, e é isso que deixa o leitor instigado e curioso, tentando descobrir por que a menina faz parte daquela família.

No decorrer da história, a personagem começa a descobrir quais são seus poderes, e percebe que são maiores que os de seus irmãos. As imagens a seguir representam as ilustrações da HQ: na figura 7, Vanya é representada na capa da história; e, na figura 8, representa-se uma das cenas da história.

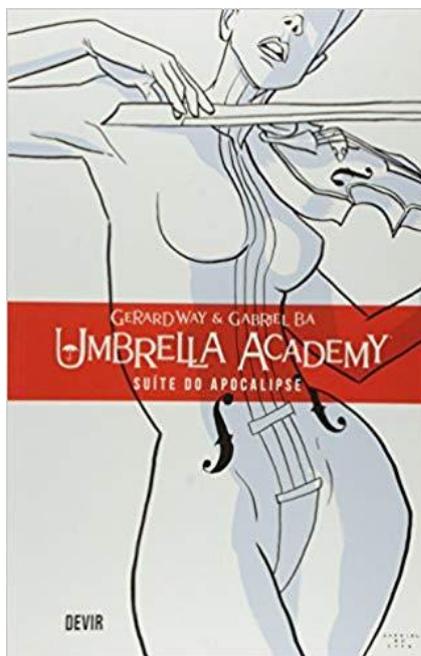


Figura 7: Capa de *The umbrella academy: suite do apocalypse*.
Fonte: WAY, 2009.



Figura 8: *The umbrella academy: suite do apocalypse*.
Fonte: WAY, 2009.

Seu nome de heroína é *The white violin*, por ter uma grande habilidade musical. Essa habilidade pode ser entendida como o poder de si mesma. Por mais que a imagem da carta não represente um violino, a representação do violoncelo como constituinte do corpo da menina faz com que se percebam certas semelhanças evidentes. A história em quadrinhos foi adaptada pela Netflix, no formato de série, e essa assimilação fica ainda mais evidente na tela, evidenciando a grande importância do instrumento musical para a sua vida, como uma forma de representação da sua própria existência. A próxima imagem representa a personagem Vanya da série da Netflix (Fig.9).



Figura 9: A personagem Vanya representada na série da Netflix.
Fonte: NETFLIX, 2019

Nas cartas destacadas como exemplos de leitura e de relação de um texto com outro, além dos aspectos intertextuais propostos e já apresentados por Kristeva e Genette, é perceptível que as imagens nas cartas do jogo sugerem representações de mídias diferentes. Isso foi demonstrado nos exemplos mencionados anteriormente, que apresentam diferentes tipos de mídias como possíveis pontos de partida para a criação das cartas do jogo. Dessa forma, diversos textos foram transformados, resultando nas cartas de *Dixit*, uma vez que “há sempre processos intertextuais em um componente intermediático” (CLÜVER, 2006, p. 14).

Esse procedimento transformacional implica as inter-relações e interações de diferentes mídias, ou seja, a combinação de signos, caracterizada a partir de uma “transmissão como um processo dinâmico e interativo que envolve a produção e a recepção de signos por seres humanos como emissores e receptores” (CLÜVER, 2011, p.9). Nesse contexto, também se destaca o texto efrástico, ou seja, a transposição, que pode ser entendida como uma recriação da imagem por meio de signos verbais. Sendo assim, surge mais uma opção de **leitura** (por meio de uma narrativa verbal), quando o jogador apresenta a carta escolhida.

Ao contrário da tradução interlinguística, esse tipo de transposição, lido como tal, não funciona como substituto do texto-fonte: a função primária, para o leitor, parece ser a exploração das possibilidades e das limitações do processo, que deve resultar num reconhecimento das diferenças midiáticas mais do que das semelhanças. Por outro lado, tal texto verbal é um caso particular de éfrase. Verbalizações de textos compostos em outras mídias são muito comuns: é difícil discutir sobre tais textos sem recorrer à linguagem verbal. Não há regras gerais para determinar quais deles devemos ler como transposição intersemióticas. (CLÜVER, 2011, p.19)

Assim, ao percorrer e explorar o texto, o sujeito identifica características de outros textos, que serviram de fontes para as associações propostas, na interpretação do leitor. Essas comparações, no entanto, não significam que o texto-fonte será substituído, mas evidencia-se o reconhecimento das diferenças midiáticas, por meio das relações estabelecidas.

Nos textos imagéticos destacados até aqui, é possível perceber essa relação entre mídias como forma de recriação: nas figuras 4 e 5 há uma transformação do texto verbal em texto não-verbal; já na figura 3, a leitura da carta sugere o reconhecimento de uma obra cinematográfica; e a carta representada na figura 6 retoma uma história em quadrinhos, que, por sua vez, também é o texto-fonte para uma transformação intersemiótica, a série de TV.

Esse reconhecimento de outras mídias, como já apresentado no capítulo anterior, depende da interpretação do texto visual, que, conseqüentemente, depende de contextos, convenções e práticas culturais. É, na verdade, uma construção cultural, resultante das diversas circunstâncias históricas e ideológicas (CLÜVER, 2011). A respeito disso, Clüver retoma conceitos sobre a Teoria da Recepção, apresentados no capítulo anterior, propondo uma reflexão sobre o repertório utilizado para a interpretação textual:

As comunidades interpretativas, que determinam e autorizam quais códigos e convenções nós ativamos na interpretação textual, influenciam também o repertório textual e o horizonte de expectativa. Mas o repertório é, em última análise, parte dos contextos culturais nos quais se realizam a produção e a recepção textual. (CLÜVER, 2006, p.15)

Uma vez que se espera do leitor uma participação ao desenvolver a habilidade leitora, a recepção é, de certa forma, a constituição de um texto. É possível que dois leitores leiam de forma análoga uma mesma imagem? Partindo dos conceitos da constituição do sujeito e da sua formação como leitor, ideias que foram apresentadas no Capítulo 1, certamente cabe ao leitor uma tarefa que é performativa ou ainda manipulativa, de modo a perceber como se caracterizam as leituras feitas por leitores diferentes. No percurso de reconhecimento dessa relação entre mídias, observar as formas e funções do novo texto faz com que seja indagado como a intermedialidade também influencia na recepção do texto-base.

Desta maneira, é considerável indagar como ocorrem essas influências, na recepção do texto-base, por meio da associação de mídias. A respeito das configurações midiáticas, Irina Rajewsky propõe que a intermedialidade é “como uma categoria para a análise concreta de textos ou de outros tipos de produto das mídias” (RAJEWSKY, 2012, p.8). A autora destaca que a intermedialidade tem servido como um “termo guarda-chuva” (RAJEWSKY, 2012, p.2) e, a partir daí, ela preconiza distingui-la nas subcategorias a seguir: “*combinação entre mídia, transposição midiática e referenciais intermidiáticas*” (RAJEWSKY, 2012, p. 8, ênfase no original).

A combinação entre mídias diz respeito ao processo de combinar pelo menos duas mídias entendidas como distintas. A intermedialidade, aqui, é um conceito semiótico-comunicativo, que se baseia na combinação de formas midiáticas de articulação. Quanto à transposição midiática, entende-se intermedialidade no sentido mais restrito, ou seja, tem a ver com o modo de

criação de determinado produto e a sua transformação em outra mídia, parte do texto-fonte para o texto-alvo.

Por outro lado, há também a referência intermediática, ou seja, quando uma mídia serve de referência, envolvendo formas de articulação de mídias, que evocam, tematizam ou até mesmo tentam imitar as estruturas de outra mídia (RAJEWSKY, 2012). Essa articulação implica cruzamento de fronteiras:

Intermediático, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com o cruzamento de fronteiras entre mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos *intramediáticos* assim como dos fenômenos *transmediáticos*, por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes. (RAJEWSKY, 2012, p.4, ênfase no original)

Essas configurações que designam o cruzamento de fronteiras, como apresentado por Rajewsky, correspondem à combinação das unidades significativas, que Kristeva considera um cruzamento de variados códigos. Esse cruzamento pode ser entendido com o uma equivalência, que resulta em significados referenciados. Um texto, seja ele uma imagem, um enunciado, etc., apresenta-se a partir do seu escopo, compreendendo fatores estéticos e discursivos, e pode ser evidenciado em formatos variados. Um exemplo desse cruzamento de mídia pode ser observado na leitura da próxima carta (Fig. 10):



Figura 10: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

A leitura desse texto visual desperta uma relação de equivalência, evocando o conhecido jogo “Bem me quer... mal me quer”, de origem francesa (*effeuiller la marguerite*), sendo que, ao desfolhar a margarida, a pessoa que joga pretende descobrir se seu amado retribui o mesmo afeto. Além da associação com o jogo popular, a imagem também faz referência à pintura de Giacomo DiChirico: *He loves me, he loves me not*, que significa *bem me quer...mal me quer*.



Figura 11: Tela de Giacomo DiChirico: *He loves me, he loves me not* (1872).
Fonte: DICHIRICO, 2019.

Na figura 12, a seguir, as sapatilhas exprimem, possivelmente para muitos, a ideia de *ballet*, mas, mais do que isso, por mais que as sapatilhas sejam cor-de-rosa, despertando o encantamento da dança clássica, a teia de aranha presente na imagem transfere a ideia para um contexto de cilada e escuridão.



Figura 12: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

Sendo assim, essa carta pode ser associada ao filme *Cisne negro* (2010, Darren Aronofsky), que conta a história de Nina, uma bailarina que é obsecada pela dança, ao ponto de superar todas as particularidades da sua vida. Em um determinado momento, o diretor de arte decidiu substituí-la, pela prima de Nina, para a produção de estreia de *O lago dos cisnes* (1877, Piotr Ilitch Tchaikovsk). A personagem se revolta, a rivalidade entre as duas bailarinas começa a ficar evidente, e Nina começa a mostrar seu lado obscuro, caindo na sua própria armadilha.

A figura 13 retoma a letra da música “Stairway to heaven” (1970, Led Zeppelin). Além da literal representação de *stair*, ou seja, escada, o texto imagético na carta (Fig. 13) demonstra aspectos que combinam com a sugestiva letra, que fala de encontrar um caminho para o paraíso. O cenário e a escolha das cores são aspectos fundamentais.



Figura 13: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

Stairway to heaven

There's a lady who's sure
All that glitters is gold
And she's buying a stairway to heaven
When she gets there she knows
If the stores are all closed
With a word she can get what she came for
Oh oh oh oh and she's buying a stairway to heaven
There's a sign on the wall
But she wants to be sure

Because you know sometimes words have two meanings
In a tree by the brook... (LED ZEPPELIN, 2019)

As leituras podem ser caracterizadas como transposições midiáticas, as quais estão envolvidas e caracterizadas a partir das percepções da intertextualidade. Essas adaptações partem da concepção e análise do texto e suas percepções de modo a reconhecer a intertextualidade de forma restrita, como proposto por Rajewsky, ou de forma ampla, como proposto por Kristeva.

Os exemplos destacados, neste capítulo, são possíveis interpretações, que remetem ao repertório cultural de quem lê, possibilitando a associação com outros textos. Muito provavelmente, no momento da ação do jogo, quando se fazem presentes vários sujeitos, as leituras serão diferentes, despertando a curiosidade do leitor para conhecer outras combinações e, conseqüentemente, outros hipotextos.

Além das imagens proporcionarem ao leitor textos resultantes das mudanças na forma de manifestação de linguagem, ou seja, nas diferentes mídias, há uma construção de transposição que se estabelece, como a transformação de uma obra representada em imagem. Ou seja, como resultado dos seus conhecimentos, o leitor poderá atribuir significados a partir das próprias imagens, sem nenhuma associação com outro texto (hipotexto).

Genette destaca que a hipertextualidade pode ser representada como uma leitura cruzada, pois um hipertexto pode ser lido a partir das suas próprias especificidades, de forma autônoma, mas, além disso, pode ser compreendido com base nas relações com o hipotexto.

[...] contrariamente à intertextualidade, conforme descreve bem Riffaterre, o recurso ao hipotexto nunca é indispensável para a simples compreensão do

hipertexto. Todo hipertexto, ainda que seja um pastiche, pode, sem “agramaticalidade” perceptível, ser lido por si mesmo, e comporta uma significação autônoma e, portanto, de uma certa maneira, suficiente. Essa ambiguidade se deve precisamente ao fato de que um hipertexto pode ao mesmo tempo ser lido por si mesmo, e na sua relação com o hipotexto. (GENETTE, 2006, p. 44, ênfase no original)

Contudo, o propósito do jogo, de acordo com as regras do manual, não é, necessariamente, relacionar a outros textos, a outras mídias já existentes, uma vez que as imagens das cartas possibilitam um gama de interpretações diferenciadas a cada um dos jogadores. As imagens das cartas são textos autônomos, se emprestarmos o conceito de Genette.

Pensar em imagem é buscar refletir as formas como esses textos podem ser lidos. Em um primeiro momento, certamente, o leitor se depara com representações de vários objetos, pessoas, lugares, mas ler um texto é percorrer o emaranhado de conhecimento e perceber os referentes a partir do que já se conhece. O reconhecimento intertextual nas cartas do jogo *Dixit* ocorre de forma natural, todavia há uma motivação como mecanismo de ativação da chave léxica, dada pelo repertório cultural do sujeito. Por meio dos exemplos destacados, é evidente perceber que os textos se transformam.

Da ilustração de uma carta, o leitor pode fazer a leitura e a construção de uma narrativa completa: desde a percepção do que literalmente acontece com o personagem, até o reconhecimento das próprias metáforas que o desenho apresentado na carta. Essa percepção é notável, por meio de uma fusão de signos, como, por exemplo, na transformação de um texto narrativo em uma imagem. Com base nessa afirmação, o mais interessante é pensar que, para se jogar efetivamente o jogo, seguindo suas regras, é necessário que

haja pelo menos três jogadores, o que amplia as possibilidades de leitura, tema que terá a discussão ampliada no próximo capítulo.

3 DIXIT: TEXTOS IMAGÉTICOS

Se o leitor ideal, como abordado no primeiro capítulo, é aquele que consegue identificar os detalhes, na narrativa verbal, sendo capaz de criar e recriar, colaborando para a sua construção narrativa, como seria, então, o leitor, ao se deparar com uma imagem da carta do jogo *Dixit*?

3.1 INTERATIVIDADE: UM PROCESSO PARTICIPATIVO NO JOGO

A literatura tem se tornado cada vez mais interativa, uma vez que o processo participativo tem estado mais relacionado com os recursos digitais. Do hipertexto ao cibertexto, o leitor é convidado a fazer escolhas, acionando as múltiplas possibilidades no percurso textual. Luis Arata preconiza a ideia de que “a literatura está mudando a origem da tradição oral, para um futuro que nós dificilmente podemos imaginar, proveniente dos experimentos com as novas mídias” (ARATA, 2003, p. 217)⁵.

O autor expõe a ideia de que essa mudança resulta na cultura da simulação e, com isso, apresenta um efeito na flexibilidade e criatividade, seja para o leitor literário, seja para o jogador de um jogo, seja ele virtual ou de tabuleiro (ARATA, 2003). Como uma atividade interativa, a leitura tenciona a imaginação e as múltiplas viabilidades em relação à narrativa. Nesse contexto, o processo da interação é essencial para compreender os procedimentos artísticos, de modo a interferir na interpretação:

⁵ No original. “Literature is moving its origins in oral traditions to a future that we can hardly envision from current experiments in the new media.” (Todas as traduções apresentadas no presente estudo foram feitas pela autora desta dissertação.)

Explorar a interatividade nos traz de volta as raízes da alfabetização e a criação dramática. Isso nos remete aos impasses apresentados das questões propostas por Eco, se os textos são para serem usados ou interpretados. A interpretação se torna um dos vários usos dos textos, ao invés de ser apenas uma alternativa. Richard Rorty já notou que o trabalho com a literatura é um espelho da natureza e não um objeto fixo, deste modo recordando os vários outros usos da literatura incluindo o seu potencial para simulação e modelando as características que são essencialmente interativas. (ARATA, 2003, p. 218)⁶

Com isso, compreende-se que a interatividade é um exercício relevante para o escopo dos jogos, especificamente para o jogo *Dixit*, que envolve a leitura e diretamente a literatura. A leitura das cartas não acontece de forma fixa, pois apresenta um potencial altamente interativo, interpretativo e criativo.

Evidentemente, essa criatividade despertada pela interação proporciona compreender a leituras das cartas a partir dos aspectos subjetivos e intuitivos, com base no repertório do próprio leitor. Para Arata, “a interatividade na sua mais genérica forma é considerada o modo de criação, a maneira de ser uma perspectiva”⁷ (ARATA, 2003, p. 219), o que propicia os múltiplos pontos de vistas, além de despertar a subjetividade e a diversidade.

Desse modo, na perspectiva do jogo, a interatividade é um atributo essencial, pois “introduz um elemento social ou interpessoal” (CRAWFORD, 1982, p. 11)⁸, o que faz com que a atividade deixe de ser apenas técnica, para se tornar interpessoal. Além disso, um jogo apresenta desafios diferentes em

⁶ “The exploration of interactivity brings us back to the roots of literary and dramatic creation. It takes us beyond more classic issues such as Eco’s question of whether texts are to be used or interpreted.⁹ Interpretation becomes one of the many uses of texts, rather than being an alternative. Richard Rorty has already noted that a work of literature is neither a mirror of nature nor a fixed object, thus recalling many other uses of literature including its potential for simulation and modeling which are essentially interactive features.”

⁷ “Interactivity in its most general form is a mode of creation, a way of being, a perspective.”

⁸ “[...] it injects a social or interpersonal element into the event.”

cada partida, o que atribui mais significado emocional (CRAWFORD, 1982) uma vez que os jogadores podem dividir, deduzir e até mesmo descobrir novas habilidades.

Para Chris Crawford, “a interatividade não é uma quantidade binária; é uma quantidade contínua com uma variedade de valores” (CRAWFORD, 1982, p. 11)⁹. Entende-se, assim, que a interação não deve ser mecânica, mas de uma propriedade emocional, de modo a exaltar muito mais a personalidade dos jogadores.

Conforme Crawford, o jogo faz parte da existência humana, apresentando-se de forma dinâmica, ao ser capaz de representar os aspectos, muitas vezes, de ordem social, que evoluem com o passar do tempo. Porém, o autor destaca o que para ele é mais interessante nos jogos: a percepção e representação de uma realidade alternativa. Além disso, perceber a evolução das nuances sociais não quer dizer que as mudanças serão explicitamente visíveis nas plataformas ou nos tabuleiros.

Nesse aspecto, vale ressaltar que é a partir dessas reações sociais que os jogos são, segundo Marshall McLuhan, extensões do homem social e político; são artes populares e expressões de uma cultura.

Os jogos são modelos dramáticos de nossas vidas psicológicas, e servem para liberar tensões particulares. São formas artísticas e coletivas, que obedecem a regras estritas. As sociedades antigas e não-letradas encaravam naturalmente os jogos como modelos vivos e dramáticos do universo ou do drama cósmico exterior. (MCLUHAM, 1969, p. 266)

⁹ “Interactivity is not a binary; it is continuous quantity with a range of values.”

Essas formas artísticas e coletivas, segundo o autor, são as que motivam os “meios de comunicação interpessoal” (MCLUHAM, 1969, p. 266), sobretudo ponderando a existência e os significados. McLuhan também considera os jogos como extensões das vidas interiores, em padrões que são inventados ou convencionais.

A arte e os jogos nos facultam permanecer à margem das pressões materiais da rotina e das convenções, para observar e interrogar. Os jogos como formas artísticas populares oferecem a todos um meio de participação na vida plena de uma sociedade – coisa que nenhum papel ou emprego isolados podem oferecer a nenhum homem. (MCLUHAM, 1969, p. 267)

As variadas formas artísticas são peculiaridades que favorecem a reflexão, a partir do modo regrado que a sociedade pretende se organizar. O jogo, na condição de forma artística, oferece ao sujeito uma participação no processo de organização social, de modo a revelar detalhes sobre si mesmo e sobre suas experiências.

Sendo uma extensão do homem, “o jogo que uma pessoa joga revela muito sobre ela” (MCLUHAM, 1969, p. 267), pois a atividade funciona como “um tradutor de experiências” (MCLUHAM, 1969, p. 272). Dessa maneira, são os sentidos humanos e suas combinações que reconfiguram os meios de comunicação, alinhando e reordenando as relações humanas e atitudes sociais (MCLUHAM, 1969).

Como os jogos, a arte é um tradutor de experiências. O que já sentimos ou vimos numa certa situação nos é oferecido, como que de repente, numa nova espécie de material. Da mesma maneira, os jogos deslocam a experiência

conhecida para novas formas, iluminando o lado turvo e desolado das coisas. (MCLUHAM, 1969, p. 272)

Essas experiências, traduzidas por meio da arte, são resultantes das formas artísticas configuradas a partir do que o sujeito reconhece, entende, porém a partir de uma nova perspectiva. Assim, a leitura auxilia na reconfiguração do modo de o leitor agir e pensar.

Por outro lado, Johan Huizinga afirma que “a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana” (HUIZINGA, 2008, p. 6), considerando que a existência do jogo não está ligada, necessariamente, a uma determinada civilização. Sendo assim, a proposta, nessa outra perspectiva, é compreender que “todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma” (HUIZINGA, 2008, p. 6). Ultrapassando os limites de uma atividade puramente física ou biológica, o jogo apresenta uma função que é significativa, ou seja, transcendente às necessidades que são automaticamente relacionadas à vida, resultando, assim, em um sentido de ação.

O jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimidos a estrutura da vida espiritual e social. (HUIZINGA, 2008, p. 9)

Como uma atividade ou ocupação voluntária (HUIZINGA, 2008), o jogo é percebido a partir de uma delimitação de tempo e espaço, que se organiza a partir da seleção de regras, as quais não são obrigatórias. Todo jogo, por mais que apresente características específicas em relação ao formato ou à condução, apresenta início, meio e fim. Porém, no momento da sua execução,

“tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação”
(HUIZINGA, 2008, p. 11).

Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, que seja “jogo infantil” ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério. Uma das qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto. (HUIZINGA, 2008, p. 11, ênfase no original)

Conservar um jogo na memória é como delinear a sua estrutura de criação. Há sempre um mistério por trás de um jogo, afinal é isso que possibilita diversão, mesmo depois de tantas partidas. É esse mistério o responsável pelos elementos de repetição e composição das formas do jogo, que o autor chama de tradição.

Quanto ao espaço, todo e qualquer jogo se apresenta a partir de um campo que é delimitado, ora de maneira material, ora de maneira imaginária.

[...] como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguindo do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade espacial. (HUIZINGA, 2008, p. 11, ênfase no original)

Essa delimitação do campo apresenta condições para a execução de um jogo, o qual é regido pelas regras estabelecidas. O mesmo ocorre em várias outras organizações artísticas e sociais, como um campo de futebol, o palco de uma peça teatral, ou até mesmo um tribunal. Em cada um dos exemplos apresentados pelo autor, há regras e praticantes, porém, em cada uma das situações — podem ser temporárias e, em alguns casos, imaginadas —, espera-se algo específico de seus participantes.

Dessa forma, compreende-se que a configuração de *Dixit* se dá a partir da perspectiva de um jogo de tabuleiro. Para Crawford, esse formato consiste em:

[...] uma superfície dividida em setores que são popularizados com peças móveis. Na grande maioria das combinações as peças são diretamente associadas aos jogadores, enquanto a superfície representa o ambiente que é controlado pelos jogadores. (CRAWFORD, 1982, p. 6)¹⁰

Esse mundo, como apresentado por Huizinga, agora passa a ser controlado pelos jogadores, a partir das peças que representam os agentes do campo do jogo. Esse campo, por sua vez, não é imaginável, mas visível, de forma a conduzir o andamento da partida.

Nos jogos de tabuleiro, os jogadores manuseiam suas peças na superfície, de modo a atingir os objetivos, que são: ultrapassar os marcadores dos adversários; ganhar espaço; e analisar, a partir do território do tabuleiro, a relação entre os marcadores. Apesar de ser chamado de *card*

¹⁰ “[...] playing surface divided into sectors populated by a set of movable pieces. In the most common arrangement the pieces are directly associated with the players, while the playing surface represents an environment beyond the players’ direct control.”

game, o jogo *Dixit* é um jogo de tabuleiro, por considerar as particularidades das regras do seu manual, bem como da condução de suas partidas.

Nessa perspectiva, de análise e reconhecimento do campo do jogo, *Dixit* pode ser entendido como um jogo de tabuleiro com regras específicas. Apesar disso, o jogador tem liberdade para inferir, a partir da leitura das cartas. Isso ocorre pelo fato de a leitura das imagens presentes nas cartas não apresentar regras, consolidando a individualidade e a subjetividade que caracterizam o ato de ler.

3.2 O QUE SE VÊ, O QUE SE LÊ...

A literatura sempre foi vista como uma arte que é temporal e não necessariamente como um sistema semiótico, prevalecendo sobretudo a arte da palavra, como forma primordial, relacionando aspectos e especificidades que dizem respeito ao analítico-discursivo. Na década de 1950, no Brasil, houve uma revolução no modo de ler e de compreender a arte literária, quando o trio concretista, formado por Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari, transformou a linguagem poética.

Em decorrência disso, essa arte passou a ser vista também como uma possibilidade espacial, tal como a fotografia, a escultura e a pintura¹¹. Destaca-se, assim, a leitura não propriamente das palavras, ou seja, verbal, mas da imagem como um todo. O leitor tem um papel mais ativo na

¹¹ Antes de 1950, houve experiências isoladas de alguns autores modernistas, no que diz respeito ao espaço e à disposição das palavras e dos versos. Porém, apenas duas décadas depois esse aspecto tornou-se principal, na literatura (Cf. CAMPOS; CAMPOS; PIGNATARI, 2014).

construção dos significados, bem como um participante no processo de criação e recriação da obra como um todo (XAVIER, 2002). Tendo em vista essa nova busca pelos textos a serem lidos, é necessário considerar o texto como objeto que requer uma interpretação, seja ela individual ou coletiva.

O texto pode ser falado ou escrito, em prosa ou verso, diálogo ou monológico. Só isto já bastaria para colocar qualquer tentativa de definição em apuros. O que dizer, então, quando se leva em consideração a surpreendente e perturbadora quantidade e diversidade de fenômenos que podem e são chamados de textos, tais como pinturas, peças ou fragmentos musicais, sinais de tráfego, cidades, vestimentas, etc.? (SANTAELLA, 1992, p. 391)

Santaella lança a questão sobre as possibilidades de se reconhecer atividades como pinturas, peças teatrais e até mesmo fragmentos de música como textos. A lista feita pela autora e tantos outros exemplos possibilitam o reconhecimento da textualidade.

Mesmo tendo essas mudanças como inspirações relevantes para o processo de reconhecimento dos poemas visuais, e também da ruptura do modo de ler e entender os processos artísticos, a imagem sempre esteve presente nas formas de comunicação do homem, desde os primórdios, como exemplificam os desenhos encontrados nas cavernas. Os primeiros registros rupestres, além da sua função mágica, já demonstravam a construção de narrativas, de valor literário e histórico. Discute-se, ainda, se elas teriam evoluído, originando outras formas de escrita (WALTY; FONSECA; CURY, 2012).

É fundamental voltarmos no tempo investigando as pinturas rupestres que, grosso modo, podem ser consideradas ancestrais do livro. Desenhando nas paredes das cavernas, o homem não só se comunicava como queria assumir alguma forma de controle sobre o mundo. Para ele imagem era a própria coisa, tanto que, antes de sair para a caçada, atingia o animal desenhado, sujeitando-o. [...] o homem da época construía uma narrativa, já que, muitas vezes, os desenhos seriados criavam histórias. Além disso, mesmo que não contenham uma história, por não apresentarem um necessário encadeamento, esses desenhos podem ser vistos como narrativas na medida em que chegam até nós com a força de um texto histórico. (WALTY; FONSECA; CURY, 2012, p.14)

Desse modo, considerando as narrativas construídas pelos desenhos, o texto imagético deixa de ser apenas visto, pois o leitor recebe o convite de atribuir sentido a uma percepção visual. A relevância do olho no novo processo de leitura foi enfatizada pelo trio concretista. Mais do que o olho, torna-se fundamental o olhar, pois, além de haver uma captação imediata de informações presentes nos textos, por meio de uma estrutura mais dinâmica, há também um novo modo de associações e interpretações. O mesmo processo ocorre no poema *ekfrástico*, por exemplo, em que o leitor é convidado a examinar a relação entre o poema e a obra visual evocada pelos versos. Segundo Clüver:

No gênero literário que mais se assemelha a ilustrações de livro, o *Bildgedicht* ou poema *ekfrástico*, o leitor é convidado, igualmente, a examinar a relação entre o poema e a obra visual evocada pelos versos. Se encontramos correspondências evidentes, podemos decidir ler o poema como uma tradução do texto visual. Nossa decisão, seja qual for, afetará a maneira de lidar com o poema e o uso que dele fazemos. (CLÜVER, 2006, p.111)

O texto imagético rememora narrações: um romance, uma música, outra imagem, dentre outros. Quando é solicitado a alguém que imagine um determinado lugar ou que descreva determinada situação, é bem possível que essas descrições aconteçam mentalmente no início. Na imaginação, a criação é feita por meio da imagem que revela uma palavra, causada pelo efeito de sentido que permite a interpretação de acepções múltiplas. A imagem é um tipo de texto que se mostra diferente do texto convencional, que engloba a vinculação de ideias e informações, por meio da associação das palavras. Sendo assim, a relação entre a imagem e a palavra serve para propor novas experimentações e repensar os limites do texto.

Para Santaella, esse contexto multifacetado é “um processo de significação sem limites definidos, em relação ao qual qualquer texto realizado é sempre um fragmento, remete à noção de intertextualidade” (SANTAELLA, 1992, p. 398).

A obra *Isto não é um cachimbo* (1929) de René Magritte, é um exemplo. Essa obra é um modelo de *ready-made*. Para reconhecer a imagem como representação não se deve necessariamente ler apenas como a decodificação do objeto em si. Ou seja, atribui-se um deslocamento em relação à função que se atribui ao objeto, como forma de “extravasamento entre a obra de arte e o objeto” (GULLAR, 2007, p. 86), o que Ferreira Gullar denominou **não-objeto**.

A obra de arte e os objetos parecem confundir-se. Sinal desse mútuo extravasamento entre a obra de arte e o objeto é a célebre Blague de Marcel Duchamp enviado para a Exposição dos Independentes, em Nova Iorque (1916) um urinol-fonte, desses que se usam no mictório dos bares. Essa técnica de *ready-made* foi adotada pelos surrealistas. Ela consiste em *revelar*

o objeto deslocando-o de sua função ordinária e assim estabelecendo entre ele e os demais objetos novas revelações. (GULLAR, 2007, p. 86-87, ênfase no original)

De acordo com Gullar, entende-se por objeto tudo aquilo que é palpável, uma coisa material e que está relacionada às diversas atividades do cotidiano, a partir da função que ele exerce, sem que seja atribuído a ele um determinado sentido. É nesse aspecto que o objeto se diferencia do não-objeto, que “não se esgota nas referências de uso e sentido porque não se insere na condição do útil e da designação verbal” (GULLAR, 2007, p. 90), pois “o não-objeto não é uma representação mas uma apresentação” (GULLAR, 2007, p. 91). Ou seja, com referência ao objeto real é um objeto fictício, o que é possível identificar, no capítulo 2, com a carta (Fig.3) em que há uma vela, cujas leitura e interpretação sugerem a associação com um conto de Dalton Trevisan.

O espectador é solicitado a *usar* o não-objeto. A mera contemplação não basta para revelar o sentido da obra – e o espectador passa da contemplação à ação. Mas o que a sua ação produz é a obra mesma, porque esse uso, previsto na estrutura da obra, é absorvido por ela, revela-a e incorpora-se à sua significação. O não-objeto é concedido no tempo: *é uma mobilidade aberta a uma mobilidade aberta a uma mobilidade aberta*. A contemplação conduz à ação que conduz a uma nova contemplação. (GULLAR, 2007, p. 94, ênfase no original)

Ao se deparar com o texto, o leitor aciona o conhecimento responsável pela atribuição do significado, uma vez que “a limitação desse processo de transfiguração do objeto está em que se funda menos nas qualidades formais do objeto que na sua significação, nas suas relações de uso e hábito

cotidianos” (GULLAR, 2007, p. 87). É essa a percepção que se identifica na prática, com o jogo: os objetos e as imagens observadas não devem ser descritos a partir de si ou da própria imagem, mas da sua representação, remetendo a uma cena de um filme, a uma cena de um romance ou de um conto, por exemplo. Assim, para esse processo de leitura, destaca-se a relevância da associação e da contextualização.

3.3. POSSIBILIDADES DE LEITURA DAS CARTAS DO JOGO *DIXIT*

O texto imagético pressupõe o predomínio da imagem ou uma sincronia entre palavra e imagem “feita através da direta transformação de símbolos verbais em elementos visualmente expressivos” (XAVIER, 2002, p. 163). Mesmo que coexistam, a leitura da imagem é muito diferente da recepção do texto verbal, uma vez que a linguagem visual está muito mais próxima de uma habilidade que reconhece a construção artística, atribuindo aspectos estéticos.

Portanto, ler imagens está estreitamente relacionado à alfabetização visual, que “significa aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos e traços constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem, sem fugir para outros pensamentos que nada têm a ver com ela” (SANTAELLA, 2012, p. 10), ou seja, está relacionado ao fato de desenvolver determinados conhecimentos acerca de uma sensibilidade que os textos imagéticos despertam, a partir dos contextos de referências e modos de representações.

A leitura dos textos visuais no jogo exige um novo perfil de leitor, o que foi possível perceber a partir das análises das interpretações e narrativas dos quatro leitores entrevistados. Esse novo perfil está relacionado a uma nova forma de encarar os desafios que se fazem presentes nos textos. O novo modo de leitura é caracterizado a partir da “literatura ergódica” (AARSETH, 2006). Os novos desafios são relativos às novas práticas literárias que envolvem as imagens e o jogo. Com essa nova forma de compreender um texto, a leitura é inovada na sua concepção estética, o que requer posicionamentos diferentes dos leitores.

O texto visual é constituído de etapas que Sandra Ramalho e Oliveira chama de “procedimentos relacionais” (OLIVEIRA, 2009, p. 24), pois, além da sua estrutura básica, delimitada pelas linhas que formam o que se pretende que seja visto, mesmo que o texto seja abstrato, há certas articulações caracterizadas como “marcas da concepção do texto visual” (OLIVEIRA, 2009, p.25), que relevam as pretensões interpretativas evocadas ao leitor.

A conjuntura dos elementos e os procedimentos relacionais no texto visual evidenciam um discurso. Isso significa que há uma pretensão de comunicação que está além da mera decodificação. Pretende-se que haja um reconhecimento da macro e microestrutura da imagem.

O leitor ou o enunciatário da imagem tem diante de si o texto estético, que é o próprio universo da sua leitura. Isso caracteriza a autonomia da imagem: os procedimentos relacionais estão ali registrados, e são essas relações que a definem como tal, pois tão logo o criador termine o seu trabalho, ele não mais lhe pertence. A imagem passa a falar por si mesma, independentemente do que seu aturo teria querido dizer. (OLIVEIRA, 2009, p. 26)

Aqui, apresentam-se alguns exemplos de leituras das cartas do jogo, que foram realizadas por pessoas diferentes, o que faz com que sejam reconhecidas as especificidades de cada leitor, ou seja, de seus conhecimentos e repertórios, como já apresentado no primeiro capítulo, a partir dos fundamentos da Teoria da Recepção, enfatizados por Iser e Jauss, e com base na sensibilidade despertada pelas imagens, como já apresentado por Santaella. Por meio de exemplos é possível perceber o leitor com o universo imagético a sua frente, que, despertado pela sua imaginação e criatividade, cria, narra e associa.

A¹² primeira carta destacada já foi associada ao conto de Fitzgerald, intitulado “O curioso caso de Benjamin Button”, no capítulo anterior, e agora é retomada aqui, para a análise de outros leitores¹³. (Fig.14).

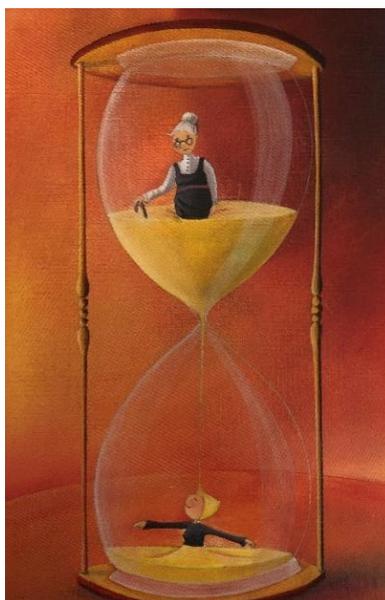


Figura 14: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

¹² Neste capítulo são apresentados exemplos decorrentes das discussões teóricas, as quais já foram apresentadas nos capítulos anteriores.

¹³ Leitor 1 – 24 anos, sexo masculino; Leitor 2 – 30 anos, sexo feminino; Leitor 3 – 12 anos, sexo feminino; Leitor 4 – 7 anos, sexo feminino. Em respeito às normas éticas, adotadas em trabalhos acadêmicos que contam com a contribuição de entrevistados, serão incluídas ao final as declarações dos participantes, dando ciência do conteúdo usado aqui e autorizando a publicação.

O leitor 1 narrou que havia uma percepção de passagem do tempo, representada pela ampulheta, pois, de acordo com ele, “a carta possui na imagem a representação de uma senhora na parte de cima (que está perdendo a vida) e uma criança na parte de baixo” (VALLI, 2019). O mesmo leitor relatou ainda que, em algum momento, a parte de baixo vai ocupar a outra extremidade do objeto, em um sentido diferente: “É como uma afirmação de que a criança em algum momento vai ocupar o outro espaço da ampulheta em um sentido diferente” (VALLI, 2019).

Já, para o leitor 2, a imagem pode ser lida desta forma: “Um menino espera o tempo que for para o seu grande amor chegar” (CARVALHO, 2019). Além disso, o leitor 2 associou a imagem da carta com a obra *Alice no país das maravilhas*¹⁴, de Lewis Carrol: “Esta relação se deve à figura do tempo representada pela ampulheta” (CARVALHO, 2019). Sobre a mesma carta, o leitor 3 relatou: “Eu vejo uma ampulheta, uma idosa, que aparentemente está segurando um guarda-chuva, e também uma criança” (CEQUINEL, 2019a). Por fim, o leitor 4 afirmou: “Eu vejo o tempo passar” (CEQUINEL, 2019b).

A partir das narrativas dos leitores a respeito da carta que representa uma ampulheta, por mais que cada um tenha associado a imagem a situações diferenciadas, pode-se perceber a importância dada ao fator tempo. Sendo assim, especificamente a passagem do tempo estava presente. Esse tipo de coincidência refere-se ao domínio das imagens que são consideradas representações visuais: “[...] correspondem a desenhos, pinturas, gravuras, fotografias, imagens cinematográficas, televisas, holográficas e infográficas

¹⁴ As obras mencionadas pelos entrevistados não serão incluídas nas Referências, porque, de acordo com as normas do mestrado, apenas devem ser listadas as obras que tiveram trechos transcritos na dissertação.

(também chamadas de ‘imagens computacionais’)” (SANTAELLA, 2012, p. 14, ênfase no original) e, no caso da imagem em análise, é relevante observar o quesito da universalidade.

A segunda carta analisada foi, anteriormente, relacionada com o filme *O labirinto do fauno*. Entretanto, nesta parte, outras comparações foram sugeridas, pelos diferentes leitores:



Figura 15: Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

O leitor 1 associou a imagem acima a uma relação de desbravamento, um enfrentamento do desconhecido, que, segundo o receptor, está dentro do livro:

Entendo como simbolizando a ideia de aventura e descobrimento que novidades podem trazer, por intermédio da leitura. Me lembra as sensações que se tem pela experiência dos outros, que, nesse caso, associo com a obra *Dom Quixote*, escrita por Miguel de Cervantes. (VALLI, 2019)

Para o leitor 2, os livros lhe proporcionaram viajar para novas dimensões.

O livro tem vida própria e, quando lemos, seus personagens transcendem as páginas e passam a fazer parte da nossa vida. Não consigo fazer relação com uma obra específica, mas com as novelas de cavalaria, que nos remetem aos heróis medievais e às suas façanhas. (CARVALHO, 2019)

O leitor 3 considerou que a carta representava uma história que estava se tornando real, “pois o livro está embaixo e parece que os ‘personagens’ saíram dele” (CEQUINEL, 2019a, ênfase no original). Já o leitor 4 relatou que a carta apresentava um homem de armadura: “Eu vejo um homem de armadura que está matando um monstro” (CEQUINEL, 2019b).

Santaella relata que as imagens mentais são aquelas que podem ser imaginadas e oníricas. Para ela, “brotam do poder de nossas mentes para configurar imagens. Elas não precisam necessariamente de vínculos com imagens já percebidas” (SANTAELLA, 2012, p. 13), de modo a projetar formas e configurações que não necessariamente são visíveis no mundo físico. Como, por exemplo, a narrativa destacada pelo leitor 3, referente à carta que representa o livro (Fig. 15), quando diz que é como se os personagens estivessem saindo do livro (SANTAELLA, 2012, p. 13).

A terceira carta retomada aqui é a imagem da vela, antes relacionada com o texto de Dalton Trevisan, “Uma vela para Dario”.



Figura 16 Carta do jogo *Dixit*.
Fonte: GALÁPAGOS, 2019.

Agora, porém, a carta ganhou novos significados, a partir da interpretação dos leitores entrevistados. Para o leitor 1, uma vela queimando um fio pode transmitir a ideia de algo inevitável, mas relacionado às coisas, ou seja, pensar em uma vela queimando um fio é algo simples, mas definitivo. Para ele, o fator que chamou atenção foi “o sangue saindo da vela, uma vez que sem isso se trata apenas de objetos inanimados” (VALLI, 2019). Mais adiante, em sua fala, o mesmo leitor considerou uma analogia com o humano, relatando que é possível refletir como a vida humana é inevitável em seu percurso. Por fim, o receptor relacionou a carta do jogo com a obra de Aristóteles:

Lembro da obra *Ética a Nicômaco*, no que se refere especificamente a eudaimonia, ofertando a possibilidade de pensar que o sofrimento (assim como as ações, nas quais não se pode voltar atrás) faz parte da vida humana, ainda que seja uma vida feliz (no sentido de materialidade, de ver as coisas como elas são). (VALLI, 2019)

Sobre a mesma carta, o leitor 2 associou a imagem ao conto “Feliz aniversário”, de Clarice Lispector: “Embora a vela representada na figura não seja propriamente uma ‘vela de aniversário’, a parafina vermelha me faz pensar na comemoração de uma vida cheia de sofrimentos” (CARVALHO, 2019, ênfase no original). O leitor 3 relatou: “Nessa imagem eu vejo uma vela, cuja cera está derretendo como sangue” (CEQUINEL, 2019a). De modo similar, o leitor 4 afirmou: “Eu vejo uma coisa surreal: uma vela que queima sangue” (CEQUINEL, 2019b).

Quando algo surreal é representado em uma imagem, como narrado pelo leitor 4 sobre a vela que queima sangue, a leitura da imagem é considerada perceptível, ou seja, proveniente de imagens “que aprendemos do mundo visível, aquelas que vemos diretamente da realidade em que nos movemos e vivemos” (SANTAELLA, 2012, p. 13).

Para compreender as possibilidades de leituras de uma carta do jogo, é preciso reconhecer que as imagens são polissêmicas e apresentam determinados domínios, que, de acordo com Santaella, esses domínios ampliam realidade que não são necessariamente visuais (SANTAELLA, 2012). Porém, para compreender melhor o desenvolvimento da habilidade leitura, a autora propõe refletir restritamente sobre o território da visualidade, a partir de três domínios: “*das imagens mentais*”, “*das imagens diretamente perceptíveis*” e “*das imagens como representações visuais*” (SANTAELLA, 2012, p. 14, ênfase no original).

As imagens mentais envolvem questões cognitivas e psicanalíticas e, ademais, não são estritamente visíveis. As imagens perspectivas estão diretamente ligadas às teorias da percepção visual e, portanto, dizem mais

respeito aos modos como a percepção opera do que às imagens em si. As imagens verbais encontram seu campo de estudo na literatura e as imagens projetivas, na engenharia, na arquitetura etc. (SANTAELLA, 2012, p. 14)

O leitor é convidado a transitar pela imagem, observando e identificando os elementos constitutivos, relacionando com os conteúdos que podem ser decorrentes da sua imaginação, ou ainda provenientes de outras leituras, de outros textos. Evocado a essa leitura cruzada, o leitor aciona o “plano da expressão” (OLIVEIRA, 2009, p. 26), que diz respeito ao campo visual, ou seja, os elementos que se entrelaçam, e o “plano do conteúdo” (OLIVEIRA, 2009, p. 26) é aquele que tece a significação. Assim, a percepção dos vários sentidos do texto propõe conduzir o leitor aos efeitos que possam ser provocados pela leitura imagética. É claro que essa provocação servirá como um referencial mínimo, como uma **orientação** para que o leitor possa acionar sua bagagem cultural, pois é necessário “conhecer e usar um referencial mínimo para poder decodificar o universo de imagens” (OLIVEIRA, 2009, p. 3).

Para penetrar na complexidade da imagem, com vistas a uma leitura que contemple o seu todo, ou para que se perceba integralmente seu plano de expressão, ou seja, tudo aquilo que é perceptível ao olhar, é necessário vasculhar o texto, inicialmente tentando definir a linha ou as linhas que determinam a macroestrutura da imagem visual, também chamada de estrutura básica. (OLIVEIRA, 2009, p. 24)

O plano de expressão é percebido quando a imagem da carta do jogo é associada a outros textos, a outras expressões, porém, é necessário um mínimo repertório, um referencial, para que seja possível fazer certas relações.

A partir da análise das três cartas acima, todas elas interpretadas por quatro leitores diferentes, é possível reconhecer que os resultados são decorrentes, também, de outras leituras.

Em outra rodada de interpretações, os leitores puderam ler e narrar mais três cartas, destacadas abaixo:

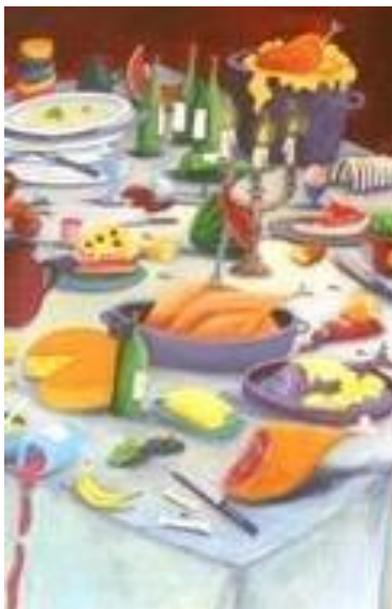


Figura 17: Carta do jogo *Dixit*
(GALÁPAGOS, 2019)

Para o leitor 1, a quarta carta observada (Fig. 17) apresenta uma festa interrompida, pois ainda há muita comida, mas sem uma organização de apresentação. Ele associa a carta com a obra “Alice no país das maravilhas”:

Me lembra a obra *Alice no país das Maravilhas*, escrita por Lewis Carol e na qual as apresentações do chá o do Chapeleiro Maluco nos oferecem a ideia de que, embora todos estejam reunidos em volta da mesa, os eventos que cercam esse ambiente são mais importantes do que a mesa.(VALLI, 2019)

Diferentemente, o leitor 2 narrou que:

Um nobre estava recebendo convidados para um banquete em sua casa. No momento em que ceavam, a propriedade do nobre foi atacada e todos os que estavam presentes no banquete foram se esconder ou guerrear. (CARVALHO, 2019)

Já o leitor 3 relatou que a imagem representava uma ceia de Natal: “Eu vejo como uma ceia de Natal, em que todas as pessoas comeram e deixaram [os restos] ali na mesa” (CEQUINEL, 2019a). Isso se assemelha ao relato do leitor 4: “Vejo nesta carta um banquete que já foi comido” (CEQUINEL, 2019b).

A próxima carta (Fig. 18) desperta uma profunda imaginação por parte dos leitores, embora com narrativas completamente diferenciadas:



Figura 18: Carta do jogo *Dixit* (GALÁPAGOS, 2019)

A quinta carta (Fig. 18), para o leitor 1, representou: “A sensação de estranheza a partir da imagem de uma mulher que tem dentro de si um palco de fantoches, como se fizesse parte dela performar diferentes relações.” (VALLI, 2019). Sob essa ótica, o receptor também achou a imagem um pouco assustadora: “Acho também um pouco assustador considerando o sorriso” (VALLI, 2019), dando ideia de que a personagem tem consciência dessa condição.

Para o leitor 2, a imagem representava uma idosa com fome, “imaginando o que causa os roncos no estômago” (CARVALHO, 2019). Para o leitor 3, a carta apresentava uma mulher de idade que parece estar feliz, porém com certo ar de deboche: “É como se fosse sua filha ou neta dentro de sua barriga, que estava mandando ou agredindo o menino” (CEQUINEL, 2019a), em uma apresentação teatral. Já, para o leitor 4, a carta representava uma avó que está dando ao neto o taco de beisebol: “A avó está dando para o seu neto o taco de beisebol, que era do seu marido, já falecido” (CEQUINEL, 2019b).

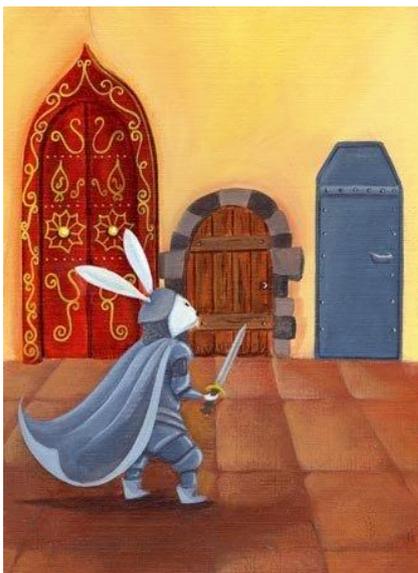


Figura 19: Carta do jogo *Dixit* (GALÁPAGOS, 2019)

Na última carta analisada (Fig. 19), o leitor 1 narrou que o coelho representava um cavaleiro, que remetia aos clássicos romances de capa e espada. Para ele, o curioso “são as portas que representam diferentes estilos de construção, dando uma ideia de diferentes caminhos a partir da escolha do personagem” (VALLI, 2019). Além disso, embora longe do contexto de um romance de capa e espada, o leitor relacionou a imagem com o livro *Um dia*, de David Nicholls, por tratar da questão das escolhas dos personagens, em diferentes contextos.

O leitor 2 relatou que o coelho representava um guerreiro medieval, “com plumas sobre o elmo, [que] procura a porta que oculta sua amada” (CARVALHO, 2019). Para o leitor, o feiticeiro a escondeu e deu ao guerreiro uma charada: “O guerreiro deve adivinhar qual a porta correta, pois, se escolher a errada, nunca mais voltará a ver sua amada” (CARVALHO, 2019).

Para o leitor 3, a carta rememorava uma história: “Esta carta, eu não sei por que, mas me lembra uma história. Eu não sei exatamente qual história” (CEQUINEL, 2019a). Além disso, ele relatou que era como se o coelho estivesse procurando algo, ou tentando se defender. O leitor também aventou a hipótese de que o coelho estivesse tentando capturar alguém ou algo. Na visão do leitor 4, o personagem parecia estar preocupado e confuso, por não saber qual porta devia acessar: “Eu vejo o coelho confuso por não saber qual porta é a da cozinha” (CEQUINEL, 2019b). O leitor narrou a sua definição para os espaços que seriam encontrados ao abrir as portas: “a porta vermelha é da sala, a marrom é a da cozinha e a cinza é a do porão” (CEQUINEL, 2019b).

As leituras apresentadas são resultantes de quatro leitores diferentes, o que implica interpretações variadas. Ao analisar as narrativas feitas pelos

quatro leitores, percebe-se que as imagens desempenham papéis diferenciados, adaptando-se ao repertório de cada receptor, pois cada um deles apresenta um determinado referencial. Os leitores 1 e 2 demonstraram apresentar conhecimento acadêmico e maior repertório literário, quando comparados aos leitores 3 e 4.

Ao analisar a leitura dos quatro participantes, pode-se perceber, ainda, que o leitor 1 demonstrou um conhecimento acadêmico mais apurado, porque relacionou as suas interpretações das imagens a títulos com desdobramentos mais filosóficos. Além disso, esse mesmo receptor relatou as sensações que os textos imagéticos das cartas lhe proporcionaram, quando ele os conectou a outras narrativas. Assim, pode-se perceber que o texto literário lhe proporcionou um encantamento pela leitura de *Dom Quixote*, por exemplo, na leitura da carta representada na figura 15. Além disso, ainda referente à mesma figura, o leitor fez um paralelo com o próprio ato da leitura, quando apresentou seu entendimento a partir da imagem, relatando que ela simbolizava a ideia de aventura e descobrimento que as novidades podem trazer, por intermédio da leitura, como demonstrado na análise da figura 15. Na leitura da carta representada na figura 16, o leitor 1 também conseguiu fazer uma analogia ao ser humano, relacionando a imagem à obra *Ética a Nicômaco*.

Dessa maneira, como apresentadas nos capítulos anteriores, as características em relação ao perfil do leitor evidenciam seu universo. De acordo com Samain, esse conjunto de fatores culturais revelará qual será o resultado de sua interpretação, passando a identificar e também a estabelecer significados diferentes, a partir do que é visto nas imagens (SAMAIN, 2012). Além disso, para que o leitor 1 pudesse relacionar e reconhecer as obras que

citou, ele precisou acionar conhecimentos prévios, de acordo com Manguel. Dessa forma, foi possível perceber que a imagem despertou o conhecimento do leitor 1 e sua bagagem cultural lhe possibilitou fazer as associações (MANGUEL, 2006). O mesmo processo não ocorreu com o leitor 4, que, inclusive pela idade, não tinha o mesmo nível de conhecimento dos outros leitores, principalmente em se tratando dos entrevistados 1 e 2.

Com isso, ao percorrer o texto o leitor se depara com uma sequência semiótica, ou seja, uma fusão entre texto e textualidade. Essa sequência é o que garante que o texto seja híbrido, pois é o encadeamento entre as mídias que compõem o texto e que compõem a arte em si. É esse feito que Espen Aarseth chama de ergódico, como citado anteriormente. Porém, segundo ele, só é possível reconhecer as novas formas de se percorrer um texto, quando há um contraponto, quando se pode reconhecer as características da leitura tradicional (AARSETH, 2006). Essa, na sua grande maioria, direciona o leitor, inclusive indicando a sequência que deverá seguir no texto. Porém, a partir da perspectiva das leituras das imagens, feitas pelos quatro entrevistados, foi possível perceber que, ao percorrer o texto, todos puderam expressar seus pontos de vista, estabelecendo elos com outros textos. Evidentemente, além de as relações terem sido distintas, foi possível verificar que nem todos os receptores partiram do mesmo ponto do texto. Na leitura da última carta, para os três primeiros leitores, o ponto de partida da leitura foi o coelho. Já, para o leitor 4, as portas apresentaram um significado maior, em comparação ao coelho.

Segundo Oliveira, as imagens oferecem diversas funções que estão inerentes às leituras, sejam elas objetivas ou abstratas, a depender de quem a lê.

Quais as funções podem-se atribuir às imagens? Em um olhar panorâmico em direção ao mundo das imagens, poderemos nelas encontrar diversas funções: mágicas, religiosas, políticas, estéticas, epistêmicas, informativas, decorativas, persuasivas ou até comerciais. Além da função simbólica, que parece ser inerente à sua condição de imagem, uma ou mais funções podem se realizar em uma mesma imagem. (OLIVEIRA, 2009, p. 9)

Com isso, pode-se constatar que as leituras das imagens proporcionaram aos quatro leitores acionar conhecimentos que derivam das várias funções, dentro dos seus contextos. De forma genérica, ao observar o todo da imagem, o que representaria uma senhora de avental, com um rolo de macarrão nas mãos (Fig.18)? A partir do relato do leitor 2 sobre a carta representada pela figura 18, ganhou destaque a causa dos roncos no estômago. E, na leitura da carta representada na figura 14, o mesmo leitor atribuiu a função emotiva ao tempo, quando narrou que observava na imagem um menino, ou alguém que esperava o tempo passar, para se encontrar com o grande amor.

Ainda sobre a imagem, segundo Oliveira, além da função simbólica, inerente à leitura, existem outras funções que podem ser apresentadas. Ao analisar os resultados das leituras e interpretações dos quatro leitores, foi possível identificar as várias funções que uma mesma imagem pode apresentar. O que a imagem de uma amulheta representaria além do tempo? O que o tempo representa para cada observador? Para o leitor 1, a passagem

do tempo era o mesmo que perder a vida? Ou a função do tempo seria representar a espera de um grande amor?

Além disso, Sandra Oliveira também aponta que a leitura da imagem não é linear, pois depende das conexões, articulações, bem como das relações dos elementos que a constituem (OLIVEIRA, 2009).

Definida a estrutura básica da imagem, parte-se para a observação das minúcias, ou seja, para a identificação de seus elementos constitutivos, como linhas, pontos, cores, planos, formas, cor, luz, dimensão, volume, textura. Que elementos dão origem ao texto visual? E como se apresentam outros elementos, que não podem ser chamados de constitutivos porque não compõem a imagem, mas que também geram efeitos de sentido, como o suporte, o recorte e a moldura? (OLIVEIRA, 2009, p. 24)

O leitor do texto visual pode transitar, reconhecendo os elementos que formam o texto, desde os elementos macros até os micros. Esses elementos são fundamentais, pois proporcionam e direcionam o olhar do leitor, de forma a observar as singularidades, as partes pormenores, as quais podem até ser consideradas detalhes, mas que são essenciais para construir ou reconstruir leituras com significado. Do mesmo modo, há outros elementos que não são considerados essenciais, ou seja, não são constitutivos da imagem em si, mas que também despertam um conhecimento e, conseqüentemente, geram efeitos de sentido na composição do texto como um todo.

CONCLUSÃO

No percurso da leitura das cartas do jogo *Dixit*, há um destaque para dois aspectos bastante pertinentes: o texto e o leitor. Esses dois fatores são fundamentais para o processo narrativo e para o reconhecimento da relação entre o verbal e o não verbal. Com isso, é possível perceber que as ilustrações das cartas do jogo oferecem a chance de associações entre imagem e palavra, quando uma carta, por meio da interpretação de um jogador, rememora um texto verbal. Um exemplo dessa ocorrência foi discutido nas cartas representadas pelas figuras 4 e 14, nas quais uma ampulheta foi relacionada a narrativas como *O curioso caso de Benjamin Button* e *Alice no país das maravilhas*.

É por isso que, no procedimento do jogo *Dixit*, é valoroso reconhecer o papel do jogador, ou seja, compreender que o jogador assumirá também o papel de leitor. As associações entre os textos resultam da liberdade que cada jogador tem para analisar a imagem a partir do que está exposto. Dessa forma, ao acionar o seu repertório cultural, o jogador reconfigura as possibilidades de representações, com base nos indícios dados pelas imagens das cartas.

A partir das análises e possibilidades associativas entre as cartas e outros textos, que foram apresentadas no capítulo três, os leitores entrevistados demonstraram que há uma relação recíproca entre o verbal e o não-verbal. As associações feitas pelos quatro leitores demonstram que a leitura das imagens propõe novas experimentações, a depender da sua idade e, conseqüentemente, do seu conhecimento, ou seja, do seu repertório. Isso se mostrou bastante evidente, na observação das leituras entre os leitores 1 e 2 e

os leitores 3 e 4. Evidentemente, essa característica é mais marcada quando observados os resultados das leituras e relações do leitor 1 e do leitor 4.

Desse modo, considerando que o jogador assume o papel de leitor, que, por sua vez, tem uma liberdade guiada pela imagem, ele poderá relacionar os elementos com outras obras, outras leituras, que já sejam do seu conhecimento. Em outra hipótese, quando o texto por si só não desperta uma conexão com um texto já existente, a imagem pode estimular a criação de uma narrativa.

O jogo *Dixit* não prevê que seus jogadores precisem desse conhecimento e repertório para a prática do jogo, já que o jogo aposta na criação e imaginação de seus jogadores. Porém, a leitura das imagens das cartas do jogo desperta em seus jogadores outros textos e associações, como as que foram apresentadas nos capítulos dois e três. Nesse caso, é possível reconhecer o leitor ideal na prática do jogo: o leitor-modelo, como descrito por Eco, percorre o texto, considerando-o como recurso básico. Sendo assim, o jogador analisa a imagem da carta, reconhece o seu limite para a interpretação e, posteriormente, atrela a ela outras possibilidades de leitura.

Portanto, a prática do jogo por si só é capaz de incitar o leitor a captar representações e evidências subjetivas. Esse procedimento ocorre, porque as imagens das cartas do jogo exigem um leitor, um fruidor, que, de forma espontânea, imaginativa e criativa, aciona seu modo de interpretação. Dessa maneira, as leituras das imagens são leituras de obras que permitem que o leitor veja algo, ao percorrer o texto, permitindo a fruição e imaginação, como nas “obras abertas” de Eco.

O leitor, ao se deparar com uma carta do jogo *Dixit*, percorrerá as imagens, identificando seus detalhes, reconhecendo a narrativa verbal que está implícita ou explícita. Além disso, ele é capaz de criar e recriar a sua própria narrativa. Por fim, esse leitor também pode ser caracterizado como leitor ergódico, já que ele interpretará o texto a partir de um percurso desafiador: a prática literária, que envolve o texto imagético e o jogo. Dessa forma, espera-se de cada leitor um posicionamento diferente, como analisado nos exemplos de resultados apresentados pelos quatro leitores entrevistados.

Há uma pretensão de comunicação no texto imagético, já que as imagens por si só apresentam determinados procedimentos relacionais. Desde a sua estrutura básica, até os elementos que não fazem parte da sua constituição, apresentam-se determinados resultados e significados na leitura do texto visual, que estão além do mero reconhecimento estrutural.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. **Cibertexto**: perspectivas sobre a literatura ergódica. Tradução de Maria Leonor Telles e José Augusto Mourão. Lisboa: Pedra de Roseta, 2006.
- ARATA, L. Reflections on interactivity. In: THORBURN, D. JENKINS, H. **Rethinking media change**. Cambridge: MIT Press, 2003, p. 217-225.
- BAKHTIN, M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1988.
- _____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- _____. **Questões de literatura e estética**. A teoria do romance. São Paulo: Annablume, 2010.
- BARTHES, R. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- _____. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BENJAMIN, W. A capacidade mimética. In: _____. **Comunicação** – 2: humanismo e comunicação de massa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970, p.49-52.
- _____. **Ensaio reunidos**: escritos sobre Goethe. São Paulo: Duas Cidades: Editora. 34, 2009.
- CAMPOS, H.; CAMPOS, A. de; PIGNATARI, D. **Teoria da poesia concreta**. São Paulo: Ateliê, 2014.
- CARVALHO, T. C. [Sem título]. Entrevista com Thays Cesar Carvalho (via email, por Danielle Fracaro da Cruz), no dia 20 dez. 2019.
- CEQUINEL, J. [Sem título]. Entrevista com Juliana Cequinel (via *WhatsApp*, por Danielle Fracaro da Cruz), no dia 20 dez. 2019a.
- _____. L. [Sem título]. Entrevista com Larissa Cequinel (via *WhatsApp*, por Danielle Fracaro da Cruz), no dia 20 dez. 2019b.
- CISNE negro. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Arnold Messer e Brian Oliver. Estados Unidos: Fox, 2010. 1 DVD.
- CLÜVER, C. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de pós-graduação em artes da EBA/UFMG**, v.1, n.2, p.8-23, nov. 2011.
- _____. Inter textus / inter artes / inter media. **Aletria**. Revista de estudos de literatura. Belo Horizonte: CEL, FALE, Universidade Federal de Minas Gerais, n. 14, p.11-41, jul.-dez. 2006.
- _____. Da transposição intersemiótica. In: ARBEX, Márcia (Org.) **Poéticas do visível**: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: UFMG, 2006, p. 107-166.

- CRAWFORD, C. What is a game? In: _____. **The art of computer game design**. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1982, p. 1-12.
- DICHIRICO, G. **He loves me, he loves me not**. Óleo sobre tela, 1872. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/851602610768537495/>. Acesso em: 30 nov. 2019.
- ECO, U. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- _____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- _____. **Seis passeis pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- ELIA, L. **O conceito de sujeito**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.
- FITZGERALD, S. **Seis contos da era do jazz a outras histórias**. Tradução por Brenno Silveira. 6 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- GALAPAGOS. **Dixit**. Disponível em: <https://www.galapagosjogos.com.br/jogo-de-tabuleiro-dixit/produto/DIX001>. Acesso em: 9 jun. 2019.
- GENETTE, G. **Palimpsesto: a literatura de segunda mão**. Tradução por Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Minas Gerais: FALÉ/UFMG, 2006.
- GULLAR, F. Teoria do não-objeto. In: _____. **Experiência neoconcreta: momento-limite da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 85-94.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Thomaz Tadeu da Silva e Guarcira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.
- _____. **Da diáspora: identidade e modificações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento na cultura (1938)**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- ISER, W. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 105-118.
- JAUSS, H. R. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.
- JOUBE, V. **A leitura**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.
- KRISTEVA, J. **Introdução à semánsise**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LED ZEPPELIN. **Stairway to heaven**. Estados Unidos: Atlantic Records, 1970. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/led-zeppelein/stairway-to-heaventraducao.html>. Acesso em: 22 jun. 2019.

- MANGUEL, A. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- MCLUHAM, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.
- O LABIRINTO do Fauno. Direção de Guillermo del Toro. Produção: Álvaro Augustín, Alfonso Cuarón, Bertha Navarro, Guillermo del Toro, Frida Torresblanco. México: Tequila Gang, 2006. 1 DVD.
- OLIVEIRA, S.R. R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Rosari, 2009.
- PERUZZOLO, A. C. **Elementos da semiótica da comunicação**. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.
- _____. **Comunicação como encontro**. Florianópolis: Edusc, 2006.
- RAJEWSKY, I. A fronteira em discussão: o *status* problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N. (Org.) **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012, p. 51-73.
- _____. intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira. (Org.) **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012, p.15-45.
- SAMAIN, E. As imagens não são bolas de sinuca. Como pensam as imagens. In: _____. (Org.) **Como pensam as imagens**. Campinas: Editora da Unicamp, 2012, p. 21-40.
- SANTAELLA, L. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- _____. Texto. In: JOBIM, J. L. **Palavras da crítica**. Rio de Janeiro: Imago, 1992, p. 391-409.
- THE UMBRELLA ACADEMY. Direção: Steve Blackman. EUA, 2019. Steve Blackman, Mike Richardson, Keith Goldberg e Gerard Way; Netflix (1 temporada).
- TREVISAN, D. Uma vela para Dario. In: MORICONI, I. (Org.) **Os cem melhores contos brasileiros do século**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p.279-280.
- VALLI, E.S. [Sem título]. Entrevista com Eduardo Santana Valli (via e-mail, por Danielle Fracaro da Cruz), no dia 20 dez. 2019.
- WALTY, I. L. C.; FONSECA, M. N. S.; CURY, M. Z. F. **Palavra e imagem**: leituras cruzadas. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- WAY, G. **The Umbrella Academy**: Suíte do Apocalipse. São Paulo: Devie, 2009.
- XAVIER, H. A evolução da poesia visual da Grécia Antiga aos infopoemas. **Significação**: revista de cultura audiovisual, 2002, p. 161-190. Disponível em:

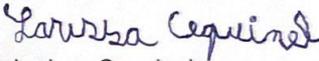
<<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65551/68164>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

ANEXO — Declarações dos leitores entrevistados

Curitiba, 20 de dezembro de 2019.

DECLARAÇÃO

Declaro para devidos fins, que tenho conhecimento do conteúdo dos trechos da entrevista que concedi a Danielle Fracaro da Cruz e que foram transcritos na dissertação de Mestrado intitulada "Relação recíproca: imagem e palavra nas cartas do jogo *dixit*".


Larissa Cequinel

Curitiba, 20 de dezembro de 2019.

DECLARAÇÃO

Declaro para devidos fins, que tenho conhecimento do conteúdo dos trechos da entrevista que concedi a Danielle Fracaro da Cruz e que foram transcritos na dissertação de Mestrado intitulada "Relação recíproca: imagem e palavra nas cartas do jogo *dixit*".

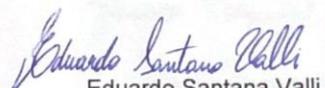


Thays Cesar de Carvalho

Curitiba, 20 de dezembro de 2019.

DECLARAÇÃO

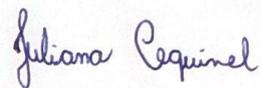
Declaro para devidos fins, que tenho conhecimento do conteúdo dos trechos da entrevista que concedi a Danielle Fracaro da Cruz e que foram transcritos na dissertação de Mestrado intitulada "Relação recíproca: imagem e palavra nas cartas do jogo *dixit*".


Eduardo Santana Valli

Curitiba, 20 de dezembro de 2019.

DECLARAÇÃO

Declaro para devidos fins, que tenho conhecimento do conteúdo dos trechos da entrevista que concedi a Danielle Fracaro da Cruz e que foram transcritos na dissertação de Mestrado intitulada "Relação recíproca: imagem e palavra nas cartas do jogo *dixit*".



Juliana Cequinel