CONBRALETRAS
Congresso Brasileiro Online de Letras
24 a 26 de Maio de 2021

ISBN: 978-65-89908-27-2

TEXTO VISUAL: SIGNIFICADOS E ASSOCIAÇÕES A PARTIR DA LEITURA DAS CARTAS DO JOGO DIXIT

Congresso Brasileiro Online de Letras, 1ª edição, de 24/05/2021 a 26/05/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-27-2

CRUZ; Danielle Fracaro da [1]

RESUMO

O texto, seja ele verbal ou imagético, apresenta várias vozes, já que ele permite que os seus leitores façam diversas interpretações. Com isso, a intertextualidade é um fator relevante para compreender a leitura e, principalmente, a leitura de imagens, construindo e ressignifcando narrativas variadas. É assim que se estabelece uma relação a partir da interpretação e conhecimento do leitor, desencadeiam a construção da narrativa sendo possível de se observar na leitura das cartas do jogo *Dixit*. Isso porque, a leitura da imagem não se restringe apenas ao que sê vê, mas ao que se lê e reconhece como uma forma de associação e transferência de significados. É a partir desse reconhecimento e associação que o leitor pode sempre atribuir significados semelhantes a outros textos, de diferentes construções semióticas. O diálogo teórico fundamenta-se na perspectiva de compreender o papel do leitor no processo de leitura de imagens, reconhecer o processo de transferência de significados e analisar por meio de leituras das cartas do jogo *Dixit* os conhecimentos que podem ser ativados para compreender a relação recíproca entre a imagem e o texto verbal. O processo da leitura literária, por sua vez, é considerado um mecanismo que envolve fatores artísticos, despertando assim a sensibilidade que pode ser transformado em significados diferenciados a partir das experiências dos sujeitos. O jogo de tabuleiro ou cartas é um outro recurso que favorece a construção do conhecimento, além de desenvolver a interação, a partir das trocas e leituras variadas. A análise consiste na observação e comparação a partir de experiências e interações que o leitor possa estabelecer a partir das ilustrações das cartas do jogo. Para isso, é necessário ter em vista o repertório do leitor, a leitura, interpretação, alteridade e identidade. Dessa forma, a pesquisa se fundamenta nas contribuições de teóricos que abordam os aspectos relacionados: ao leitor no jogo (Zygmunt Bauman, Walter Benjamin, Claus Cluver, Mikhail Bakhtin); ao leitor e à leitura de imagens (Umberto Eco, Alberto Manguel e Etienne Samain); e ao processo de transferência de significados (Mikhail Bakhtin, Gérard Genette e Julia Kristeva).

PALAVRAS-CHAVE: Dixit, Imagem, Leitura, Intertextualidade, Jogo

[1] Centro Universitário Internacional - UNINTER, danifracaro4@hotmail.com