

LEITURA JUVENIL DIANTE DA COMPLEXIDADE CULTURAL CONTEMPORÂNEA

Patricia Aparecida Machado¹

Resumo: A apresentação tem como objetivo discutir a complexidade cultural contemporânea e as práticas de leitura, de jovens do ensino fundamental, a partir de obras que compõem uma indústria cultural convergente, relacionando-as com as reflexões e achados das pesquisas de autores como Canclini, Jenkins e Gemma Lluch, em diálogo com a pesquisa “Cultura Digital, Práticas de Leitura e Jovens Leitores”.

Início este trabalho refletindo acerca das inúmeras potencialidades que os meios eletrônicos de comunicação e conectividade contemporâneos estão oferecendo ao público infante-juvenil, em concorrência direta com um antigo meio de despertar sentidos e conhecimento de si e do mundo: o livro.

No contexto em que quase tudo está intimamente ligado ao ato de se conectar, buscamos compreender os significados e as práticas de leitura para os jovens dos anos finais do ensino fundamental, buscando investigar suas práticas de leitura como experiência cotidiana e na inter-relação entre artefatos digitais e as práticas de leitura. Apresento um recorte da pesquisa de Doutorado desenvolvida em escolas públicas de Porto Alegre/RS: “Cultura Digital, Práticas de Leitura e Jovens Leitores”, focando as conexões que tais jovens têm estabelecido entre suas práticas de leitura e a cultura digital, associando os fenômenos da diversidade cultural e da convergência.

Proponho um olhar sobre a juventude contemporânea diante de suas múltiplas faces, focando as práticas de leitura diversificadas, que envolve uma literatura que foge ao literário e se associa aos apelos de uma indústria cultural. Julgo necessário refletir sobre as mudanças culturais advindas, principalmente, da expansão dos meios digitais de convergência e conexão, o que me permite afirmar que as práticas culturais dos jovens leitores devem ser consideradas como complexas, múltiplas e inter-relacionadas. Ao praticarem conexões simultâneas – conversando, escrevendo, ouvindo, lendo, falando e compartilhando - de certa forma vivenciam um novo tipo de leitura. Nestes múltiplos acessos, os jovens constroem conhecimentos que os capacitam a criar seus próprios mundos de acordo com seus propósitos e interesses, e cada vez mais conectados, eles são transformados justamente por essas conexões.

Inspirado nos Estudos Culturais e sua articulação com a Educação é possível estimular um novo olhar sobre o exercício da leitura, buscando subsídios para a análise da constituição das identidades juvenis contemporâneas que se conectam e se apropriam de outros artefatos para ler. Tal complexidade possibilita associar livros, filmes, séries televisivas, games num contexto literário, configurando um fenômeno típico da produção cultural contemporânea, que nos permite dizer ser impossível pensar a literatura e a leitura descoladas de vários outros pequenos fenômenos que nem sempre consideramos afins ao literário.

A cultura digital instigando novas práticas

Vários são os estudiosos que têm se dedicado a analisar e interpretar a articulação entre as características do mundo contemporâneo e as juventudes que o habitam. Nessa direção, Martín-Barbero (2008) argumenta que existe uma empatia dos jovens com a cultura tecnológica, que corresponde à entrada em cena de uma nova sensibilidade cognitiva e

¹ E-mail: patriciaa.machado@bol.com.br.

expressiva, manifestada em seus relatos e imagens, nas sonoridades, fragmentações e velocidades que lhes possibilitam encontrar um mesmo ritmo e idioma. Isto é, estamos vivenciando novas formas de juventude com novas maneiras de perceber e narrar suas identidades. “São identidades com menos temporalidade e mais precárias, mas também mais flexíveis e capazes de fazer conviver em um mesmo sujeito, elementos de universos culturais muito diferentes”, afirma o autor (2008, p. 10).

Neste sentido, Canclini (2013), argumenta que as experiências de conectividade, têm possibilitado um tipo de leitura de forma descontínua e dispersa, mas que revelam sentido e organização quando os atos descontínuos de leitura na tela ou no papel, em casa, no ônibus, no quarto ou no intervalo das aulas, vão sendo integrados por estes sujeitos em suas interações e práticas sociais. Além de leitores, os jovens são muitas outras coisas: internauta e navegador que escreve nas redes sociais, que compartilha informações, escrevem em seus blogs sobre o que leu, sobre os autores, divulga notícias, cria redes de contato e espaços de leitura, discute em fóruns de interesse, entre tantas outras possibilidades. Tais sujeitos inserem assim, em suas práticas de leitura fluidez e um barulho do mundo que não se distancia das palavras (LLUCH, 2013).

Desde criança, a leitura pode ser uma forma de apropriação da cultura e, tal como é praticada atualmente, ela tem nos convidado a outras formas de vínculos sociais, outras formas de compartilhamento e de socialização diferentes das tradicionalmente conhecidas (PETIT, 2008). Ao falar particularmente da leitura de uma obra literária, Petit argumenta que a leitura trabalha o leitor, permitindo, às vezes, decifrar sua própria experiência, revelando em si um outro diferente do que acreditava ser (p. 37). Por outro lado, ler também é adquirir conhecimentos e assim participar do mundo mais amplo, compreendê-lo melhor e nele encontrar um espaço, mesmo que seja um lugar de fuga, onde não se depende dos outros.

Como processo que instiga a buscar por significados, a leitura permite estabelecer relações entre o texto lido e outros ou às experiências vividas como um processo dialógico (BAKHTIN, 1997), pelo fato de um texto possibilitar o encontro do leitor com outros contextos, onde o novo conhecimento e o anterior se entrecruzam. Assim, a produção de sentidos surge das vivências de cada um e se articula com a compreensão do mundo no qual o leitor está inserido, possibilitando-lhe interpretar, compreender e refletir sobre o contexto e as próprias experiências. Também a intertextualidade é um dos conceitos que nos permite olhar com mais acuidade os processos contemporâneos propiciados pela convergência midiática e que tem despertado interesses de venda e de consumo, tanto pelas corporações produtivas como pelos usuários/consumidores. Permite, também, uma expansão do seu universo, a apropriação de novas culturas e a vivência de novas experiências.

Essas experiências também ganham sentido ao considerarmos Candido (2012) e seu entendimento de que há uma necessidade de ficção que se manifesta a todo instante, em qualquer indivíduo. Ninguém passa um dia sem consumi-la, justificando “o interesse pela função dessas formas de sintetizar a fantasia, de que a literatura é uma das modalidades mais ricas” (2012, p. 83). Contudo, a partir do início do século XXI, podemos dizer que tais necessidades passaram a ser atendidas, também, pelas novas experiências virtuais.

Lendo Jogos Vorazes

Chamam a atenção nos resultados preliminares, o tipo de leitura e os vínculos que as obras declaradas mantêm com a indústria cultural. A preferência surge por aquelas fruto de uma série (de livros e/ou filmes), com pelo menos três obras: Jogos Vorazes de Suzanne Collins - uma saga que envolve aventura e ação em uma realidade distópica e pós-apocalíptica. No Brasil: Jogos Vorazes, Em chamas e A Esperança.

A história é narrada a partir do ponto de vista de *Katniss Everdeen*, uma garota de dezesseis anos, que vive no país *Panem*, dominado por uma metrópole tecnologicamente avançada, a *Capital*, que realiza anualmente os Jogos Vorazes, como demonstração de poder. Nesses Jogos, um garoto e uma garota, entre doze e dezoito anos, de cada um dos doze distritos do país são selecionados através de um sorteio - "Colheita" - para participar de uma batalha. Em uma arena, todos os tributos - como os jovens são chamados - devem lutar até a morte. O último sobrevivente é aclamado vitorioso. *Katniss*, moradora do Distrito 12 se oferece para assumir o lugar de sua irmã mais nova, sorteada no dia da Colheita. Ao final do primeiro livro, *Katniss e Peeta* sobrevivem e são declarados os vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes, formando par romântico. Embora seja tratada como heroína pela população, *Katniss* se torna alvo político por ter desafiado publicamente as lideranças da Capital.

No segundo livro, publicado no Brasil em 201, *Katniss* e *Peeta* são obrigados a participar do *Massacre Quaternário* - uma edição especial dos Jogos Vorazes e uma rebelião contra a opressiva Capital é iniciada. O último livro *Katniss* surge como um ícone na luta contra o governo totalitário de *Panem*. Carregado de drama, apresenta críticas sobre a sociedade vivida por nós e pelos habitantes da Capital.

A saga completa já vendeu mais de 85 milhões de cópias em todo o mundo, se caracterizando como uma das maiores representações desta geração, a exemplo do que foi *Harry Potter*, em sua época. Essa argumentação se dá a partir da percepção da mudança de eixo significativo da construção de personagens e do universo ficcional apresentado no texto. Jogos Vorazes não se apresenta como um universo envolto por poderes mágicos e as vidas são contingenciadas pela dura realidade social, política e econômica, destacando-se ainda, a descrição de uma esperada e construída revolução, conforme argumenta Aguiar (2015). Neste sentido, Colomer (2011) nos informa que as novas temáticas literárias privilegiam temas sociais e as maneiras de tratá-los, levando em consideração valores como a liberdade e o respeito, além de buscarem abordar temas ligados ao poder autoritário, reivindicando maneiras mais harmoniosas de se viver.

Para Aguiar (2015) a importância que a trama literária e posteriormente a aposta cinematográfica tem recebido das instâncias midiáticas e culturais decorre, e muito, dos pontos de intertextualidade presente nas narrativas. Primeiramente, podemos pensar na aproximação da história com a mitologia grega através do mito de Teseu e o Minotauro. Conta a história que Atenas paga um pesado tributo a Creta, enviando anualmente quatorze jovens – sete rapazes e sete moças – para serem devorados, em um labirinto, pelo monstro Minotauro. Teseu, com apenas 16 anos, entra no labirinto e mata o Minotauro, conseguindo sobreviver, se tornando herói de Atenas e da Grécia. A principal aproximação do mito de Teseu com o enredo de Jogos Vorazes está na construção da personagem principal, *Katniss*. A jovem com 16 anos assume o lugar da irmã na batalha e sua atitude acaba por definir os futuros caminhos da história de *Panem* (p. 82).

Outro aspecto de intertextualidade utilizado por Collins é o uso da veiculação midiática dos Jogos Vorazes que tal como um *reality show* televisivo é transmitido vinte e quatro horas por dia para a população. Nossa maior referência desse modelo é o *Big Brother*, atualmente apresentado em dezenas de países, inclusive o Brasil. Tanto no *Big Brother* quanto em Jogos Vorazes invoca-se a constante observação e controle. Além disso, Collins apresenta em seu texto o processo de produção e veiculação do *reality show* como estamos acostumados a ver na televisão, quando, por exemplo, os tributos são preparados para o espetáculo. Através dessa produção midiática evidenciam o antes, durante e depois, nos fazendo perceber aspectos de uma sociedade fútil, superficial, capaz de banalizar a violência e a morte, deixando em segundo plano, fatos cotidianos e aspectos da vida humana. Isto é, colocam em evidência, o grotesco e o mórbido (AGUIAR, 2015, p. 84). As relações intertextuais presentes na obra possibilitam aos leitores uma oportunidade de

perceber as personagens e o enredo em perspectiva, a partir da sociedade de espetáculo, das celebridades instantâneas e da importância que a mídia tem tomado na vida cotidiana.

Ainda podemos destacar a presença da personagem *Katniss Everdeen* como uma aposta na tendência de reconhecimento e valorização do empoderamento feminino, fazendo ecoar algumas demandas contemporâneas. De forma desafiadora, com habilidades físicas e domínio das palavras ela sabe se defender e lutar por seus ideais. Não demonstra fraqueza ao questionar seus sentimentos ou na hora de tomar decisões. *Katniss* desencadeia toda a ação da trilogia defendendo suas convicções, demonstrando perspicácia e sagacidade política. Seguindo a tendência de outras sagas literárias protagonizadas por uma personagem feminina, *Katniss* é uma jovem forte, que sabe cuidar de si, corajosa e desafiadora, cujos atributos vão além da beleza física e provavelmente se encontram na sua determinação e comprometimento com seus ideais. As representações da protagonista caminham em direção ao que as lutas feministas têm proposto para uma mulher contemporânea, reivindicando a própria força para superar obstáculos e concretizar suas conquistas, fugindo do estereótipo da fragilidade, submissão e conquistas através de atributos físicos.

Finalizando

Entendo a cultura da mídia como um lugar de construção, significação e ressignificação de identidade. Segundo Kellner (2001), ela constrói nosso “senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de ‘nós’ e ‘eles’”. Ajuda a modelar a visão prevalecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral”. Kellner nos lembra ainda que os meios dominantes de informação e entretenimento são fontes de pedagogia cultural, que “contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar, o que temer e desejar – e o que não”, mesmo que muitas vezes não sejam percebidos dessa forma (2001, p. 10). Isto é, há um alargamento das fronteiras escolares que nos faz aprender cotidianamente através de diversas outras possibilidades. Tal entendimento se faz importante ao tratarmos de jovens que, inseridos nessa diversidade cultural, estão pedagogicamente sendo formados para além de uma pedagogia tradicional e escolar.

Referências

AGUIAR, Jaqueline. *Identidades Juvenis na Cultura da Convergência: Um estudo a partir do fandom online de Jogos Vorazes*. 2015. (Dissertação de Mestrado) – Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2015.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. Trad. Maria Ermantina Galvão; 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CANCLINI, Nestor. *Leitores, Espectadores e Internautas*. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2013.

CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. *Remate de males*, 2012. Disponível em: <<http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/viewFile/3560/3007>>.

COLOMER, Teresa. *A Formação do Leitor Literário: narrativas infantil e juvenil atual*. Ed. Global, São Paulo, 2011.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KIRCHOF, Edgar. Como ler os textos literários na era da cultura digital? *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*. Literatura e Novas Mídias, Brasília – DF, n. 47, p. 203-228, 2016.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da mídia*. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: Edusc, 2001.

LLUCH, Gemma. Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos 11 Revista de estudios sobre lectura*, p. 7-20, 2013.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre jovens. In: Borelli, Silvia. H. S.; Freire Bero Filho, João (Org.). *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo. EDUC, 2008.

PETIT, Michèle. *Os Jovens e leitura: Uma nova perspectiva*. São Paulo: Ed. 34, 2008.