

A RELAÇÃO DO JOVEM COM A IMAGEM: UM DESAFIO AO CAMPO DE INVESTIGAÇÃO SOBRE A LEITURA

OSWALD¹, Maria Luiza – UERJ – moswald@gbl.com.br

GT: Alfabetização, Leitura e Escrita / n.10

Agência Financiadora: FAPERJ / Edital Universal CNPq

Introdução

O tema que exploro nesse texto foi delimitado do escopo mais amplo de uma pesquisa institucional em andamento que vem investigando, com o apoio teórico-metodológico dos estudos que abordam o consumo cultural e a recepção sob a ótica das mediações, a relação que crianças e jovens estabelecem com a cultura das mídias, mais especificamente com mangás (Histórias em Quadrinhos), animes (desenhos animados) e videogames, tripé da indústria de entretenimento nipônica que vem se constituindo como fenômeno mundial de comunicação de massa. Embora o estudo de campo venha demonstrando que ler mangá, assistir animes e jogar games são práticas complementares, que se referem umas às outras, optei por focalizar nesse texto apenas a relação de jovens com as HQs japonesas porque a interpretação dos dados relativa a esse recorte já permite o levantamento de questões afins ao campo de estudos sobre a leitura. Mesmo tendo em vista que a análise desse recorte foi fruto de um estudo criterioso, a aproximação muito recente do campo da pesquisa em educação, e mais especificamente da pesquisa interessada na leitura, ao escopo da problemática aqui apresentada e, portanto, a ausência de uma comunidade de pares com quem dialogar, exige a ressalva de que as reflexões aqui presentes têm um caráter de inacabamento. O que significa dizer que esse texto não traz os “portanto” que sobrevêm às análises dos dados que oferecem alternativas e pistas para o delineamento de práticas educativas. Decepcionando as possíveis expectativas, os achados da investigação não me forneceram nem alternativas, nem pistas sobre o que fazer concretamente diante da constatação de que a imagem técnica vem alterando a relação dos sujeitos com a leitura. Isso não significa que o percurso “por mares nunca dantes navegados” não tenha trazido alguma experiência tanto para mim, como para os integrantes do grupo que coordeno: se continuamos sem saber como intervir na prática para que a leitura se constitua como objeto de desejo, ao menos já conseguimos entender porque os alienígenas na sala de aula somos nós, e não nossos alunos, o que, nos parece, já é meio caminho andado.

¹ Coordenadora do Projeto Infância, Juventude e Educação: sociedade, cultura e mediações – imagem e produção de sentidos, que vem sendo desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ

“Ler mangá é como ver cinema?!?!”: enveredando por mares nunca dantes navegados

Meu interesse por esse tema é recente. Há quase vinte anos venho me dedicando a pesquisar, do âmbito do campo da educação, questões referentes à leitura de crianças, jovens e professores, sob diferentes recortes e abordagens, mas sempre tomando por foco o *corpus* de textos impressos que, normalmente, constitui a biblioteca escolar. Entretanto, como o campo de pesquisa é um campo inesgotável de questões que incitam a imaginação e o interesse do pesquisador, a análise do material de campo do projeto anterior ao que serve de pretexto a este texto, levou-me a um dado que não pôde ser examinado com a profundidade merecida: o interesse de crianças pelos produtos da poderosa indústria cultural japonesa como mangás (histórias em quadrinhos), animes (desenhos animados), cartas, joguinhos eletrônicos e videogames. A atenção a esses produtos foi aguçada pelo meu envolvimento com os Estudos Culturais latino-americanos, especialmente Nestor Garcia Canclini, Jesús Martín-Barbero e Guillermo Orozco Gomes. A proximidade com esses autores levou-me a reconhecer que o poder manipulador dos produtos massivos era muito mais limitado do que eu supunha, muito por influência das teorias críticas, especialmente Adorno e Horkheimer (1985).

Com Martín-Barbero (2001) aprendi que examinar as mediações que se interpõem entre as audiências e a recepção permitiria rever a condição de passividade do sujeito diante da reificação da mensagem. Para ele, a atenção que as teorias críticas voltam apenas à ideologia da mensagem acaba supervalorizando os efeitos maléficos de inculcação de valores que os meios exercem sobre as audiências, deixando de lado o necessário (re)conhecimento da influência das mediações na construção de sentidos originais. Criticando o método que as ciências sociais utilizam para analisar a constituição do massivo, o autor sugere que, ao invés de sustentar-se na inércia da teoria, a ciência deveria exercer o desconhecimento necessário ao reconhecimento das verdades culturais e dos sujeitos sociais, segundo a lógica das diferenças. Somente assim, seria possível dissolver pseudo-objetos teóricos e implodir a dimensão apocalíptica das ideologias, buscando o próprio papel de mediadores que os meios podem estar exercendo hoje.

Na mesma direção, Canclini (1999) argumenta que o consumo tem uma lógica que é determinada pelas práticas sócio-culturais dos sujeitos. Assim, caberia analisar “os processos de consumo como algo mais complexo do que a relação entre meios

manipuladores e dóceis audiências” (p. 75-6). Nesse sentido, referindo-se ao consumo cultural, o autor considera que seria necessário construir uma teoria sócio-cultural do consumo que reconhecesse que “*a hegemonia cultural não se realiza mediante ações verticais, onde dominadores capturariam os receptores: entre uns e outros se reconhecem mediadores com a família, o bairro, os grupos de trabalho*” (p.76). Longe de fazer a apologia do consumo, Canclini argumenta que não é possível continuar entendendo o consumo como lugar da irreflexão e do gasto supérfluo, diante do qual o sujeito desaparece.

A originalidade com que tais estudos abordam o consumo e a recepção dos meios massivos acabou por me convencer a ceder aos apelos do novo objeto de pesquisa, desafiando-me a enveredar por mares nunca dantes navegados. Assim é, que organizei um estudo exploratório de base etnográfica, com o objetivo específico de entender, sob o eixo do texto impresso, que aspectos da recepção das HQs japonesas (mangás), entendidas então como artefatos culturais, poderiam me auxiliar a pensar as práticas de leitura na escola. Foram entrevistados individualmente quatro sujeitos por intermédio da rede de identificação²

Logo à primeira entrevista, realizada após aproximação do grupo de pesquisa com os autores acima mencionados, percebemos que considerar o mangá como artefato cultural tinha sido um bom caminho, como fica claro pelo diálogo abaixo, em que José, indagado sobre se achava esse produto menos importante do que o livro, põe em dúvida o poder emancipador inquestionável que os *intelectuais* atribuem ao livro.

José: *Não, pra mim, não, mas pra outras pessoas talvez seja.*

Pesquisadora: *Pra que outras pessoas, por exemplo?*

José: *Não sei os intelectuais.*

Pesq: *Os intelectuais não consideram o mangá importante é isso?*

José: *É. Mas pra mim conta. Eu acho que a mesma mensagem que o livro traz pra pessoa o mangá também pode trazer só que por outro meio de expressão, de comunicação.*

A fala de José parece expressar a tendência da escola de interpretar a leitura “dos outros” à luz de um ponto de vista letrado, como se a leitura do conjunto de textos

² No momento das entrevistas, José, tinha 16 anos e era estudante do Ensino Médio de uma escola particular de prestígio; João, tinha 19 anos, era bolsista de Iniciação Científica no curso de Nutrição de uma universidade pública do Rio de Janeiro e se definia como “uma pessoa de classe média baixa”; Juliana e Caroline eram alunas do curso de Pedagogia da mesma universidade. Juliana tinha 20 anos, era caloura, tendo entrado na universidade pelo sistema de cotas; Caroline tinha 21 anos, freqüentava o quinto período da faculdade, filha de um psicanalista e de uma psicóloga.

valorizados pela tradição cultural fosse *“um bem em si mesmo, um valor e uma necessidade a ser transmitida e difundida”* (Batista e Galvão, 1999, p.18).

Referindo-se a isso, Kellner (1995), sem deixar de destacar a importância das teorias críticas, evidencia as contribuições que Derrida, Foucault, Deleuze e Guattari trouxeram à superação *“do elitismo inscrito no modelo conservador de educação, que canoniza os grandes livros, complexas habilidades literárias e os artefatos da alta cultura”*, observando que essa canonização serve também como instrumento de exclusão quando trabalha com um conceito muito limitado de cultura, excluindo *“do domínio dos artefatos culturais sérios precisamente aqueles fenômenos que mais imediatamente envolvem os indivíduos em nossa sociedade”*. Para ele a expansão do conceito de cultura por algumas abordagens pós-modernas, ao romper com a barreira entre ‘alta’ e ‘baixa’ cultura, *“possibilita a abertura de um amplo terreno de artefatos culturais para a análise crítica”* (Kellner, 1995, p.106).

Nesse sentido, além de apontar para a inadequação da tendência, comum à escola, de desprestigiar as leituras que as culturas juvenis reconhecem como prazerosas e significativas, os depoimentos também nos levaram a outras evidências empíricas que, analisadas à luz da teoria, nos permitiram chegar a outras interpretações sobre o sucesso que o mangá vem alcançando entre crianças e jovens.

Cabe destacar que os entrevistados demonstraram estar cientes de que o mangá é um fenômeno de comunicação de massa: *“uma jogada de marketing”*, como disse José ou, como se referiu João, um lance de *“planejamento”* que faz com que *“você vá comprando, vá comprando. Então, a gente, às vezes, a gente não compra o mangá nem pelo próprio mangá, mas pela forma como eles conduzem a gente: Ah! Agora vocês vão ter que comprar o mangá, sabe? Mas aí...”* Esse *“Mas aí...”* de João sugere o que Canclini (1999) quer dizer quando argumenta que *“o consumo serve para pensar”*. Ou seja, o gosto por esse produto pode até ser motivado pela propaganda que enriquece as editoras que o publicam, entretanto os depoimentos nos deram indícios de que esse consumo tem uma lógica que vai muito além dos gastos inúteis e das compulsões irracionais.

Quanto a isso, percebemos, por exemplo, que o sucesso do mangá entre os jovens pode estar relacionado aos novos modos de sociabilidade engendrados pela maneira como se constituem hoje as relações cotidianas (Martín-Barbero, 2001). Embora se relacionem individualmente com as HQs, é no plano coletivo - através da partilha das revistas, das competições sobre quem sabe mais sobre determinado herói ou heroína, da disputa sobre

que coleção é mais rica do que a outra - que esse consumo adquire relevo e lógica (Canclini, 1999). Ao contrário da individualidade que a “*arcaica quietude do livro*” (Benjamin, 1987, p. 28) supõe, a recepção do mangá é ruidosa, envolvendo animadas discussões, trocas de conhecimento, sendo elemento de união e fortalecimento de amizades, como mostra esse depoimento:

“[...] tem o meu amigo, o Marcus Vinicius, que me avisou que ia sair uma coleção dos Cavaleiros do Zodíaco, que ele é fã. Aí eu falei: “Poxa, maneiro!” [...] E vem em forma de mangá. Aí eu comecei a comprar junto com ele, trocando, colecionando...junto com ele. E a gente lendo, amarradão!” (João).

Além disso, também foi possível observar que, ao contrário da alienação que o senso comum ou as interpretações científicas apocalípticas computam aos consumidores de produtos da indústria cultural, esses jovens demonstraram um conhecimento esmerado de questões históricas, filosóficas, mitológicas relacionadas às HQs japonesas, que é buscado em bibliotecas, na internet, na leitura minuciosa das próprios quadrinhos ou, ainda, com leitores mais experientes, inclusive professores.

Pode-se dizer que esses aspectos evidenciados até aqui, além de outros que os limites desse texto não comportam, trazem contribuições importantes para pensarmos processos contemporâneos de leitura, quando apontam para o fato de que é muito empobrecedor, ou etnocêntrico, pensar a leitura fora do contexto das práticas culturais (Chartier, 1990; 1998).

No entanto se, até então, a análise dos dados vinha caminhando sem muitos sobressaltos, como se estivéssemos lidando com questões mais ou menos previsíveis pelas investigações que abordam a leitura sob a perspectiva das práticas culturais, a situação se complicou quando dos depoimentos emergiram os motivos que levavam os entrevistados a serem fãs incondicionais do mangá.

“Porque, normalmente, os livros são extremamente maçantes... São linhas enormes... Páginas inteiras... Só escrito... Só nhenhenhem, e aí no livro, naquele bando de linha, de letra... Você fica olhando aquele festival de letras e lá dentro é que tem a explicação de como é a imagem que você tem que formar do que está acontecendo. No mangá não. Eles te dão a imagem e dizem o que as pessoas estão dizendo pela escrita. Fica muito mais fácil! Porque se você pegasse um livro e, nas imagens do livro, você colocasse as falas das pessoas, em vez de descrever... Porque a descrição é sacal! [...] No mangá não, lá tem o desenho. Você já vê como é que é o negócio”.(Caroline)

Na mesma linha de argumentação, ao ser interrogado porque o mangá exercia tanto fascínio sobre ele, José respondeu: “*Ler mangá é como ver cinema. [...] É bem*

cinematográfico, é como se você estivesse lendo um cinema. Aí é bem legal de ler é bem divertido... É como se você estivesse vendo um filme só que em papel”.

A imersão nos depoimentos foi trazendo ao grupo de pesquisa elementos para discernir que a delimitação do problema não estava contemplando o que a empiria apontava. Contrariando o pressuposto de que o texto escrito do mangá seria, por si só, responsável por alimentar a imaginação dos sujeitos, constituindo-os leitores, nos deparamos em todos os longos depoimentos com a forte experiência dos sujeitos com as imagens técnicas.³ Isso apontou para a inadequação de investigar essa produção de sentidos apenas pelo eixo da leitura do texto impresso. Foi aí que a imagem começou a se insinuar em minha vida de pesquisadora, até então voltada para a investigação dos processos da leitura do texto impresso.

Mesmo tendo entrado em contato com Luyten (2000) que relaciona o impacto das HQs japonesas ao uso das técnicas cinematográficas, desavisadamente ainda supunha que a simbiose com o mangá era proveniente da mesma relação que os leitores estabelecem com o conteúdo do texto escrito, sem me dar conta da especificidade das práticas de recepção que envolvem a imagem, até então fora do meu horizonte de pesquisa. Percebi, então, que romper com a visão que canoniza as obras da alta cultura e desprestigia a cultura de massa por seu caráter alienador, considerando o mangá como um artefato cultural, ainda era insuficiente para investigar a lógica que rege a significativa relação de crianças e jovens com este produto. Os depoimentos sugeriam que além de colocar em xeque minha filiação teórica às abordagens que olham com desconfiança para os produtos da indústria cultural, eu precisava entender o papel mediador da imagem nas novas formas de ler e de produzir conhecimento e cultura. Inclusive para poder retirar a carapuça que uma das jovens entrevistadas me fez vestir quando, perguntada sobre porque os professores achavam o livro mais importante do que o mangá, respondeu sem hesitação: *“É, eu sou televisiva. Provavelmente a pessoa não é televisiva, mas aí, o problema é dela e de quando ela nasceu”.*

Navegar é preciso...

³ “Imagem técnica é toda imagem produzida por aparelhos. Esta definição confere às imagens técnicas uma posição ontológica diferente daquela que é comum às imagens tradicionais, cuja origem está na capacidade de abstração pela imaginação” (Jobim e Souza, Miranda e Camerini, 2002, p.84, pé de página)

A contradição entre a alusão frequente, no âmbito tanto do senso comum quanto da produção científica e da mídia, à existência de uma crise da cultura letrada que estaria embotando crianças e jovens e, por outro lado, a atenção aos sentidos que os entrevistados produziram sobre as HQs serviu de motivação à continuidade do estudo orientado, entretanto, por outro interesse. Não se trata mais de investigar, sob o eixo da leitura do texto impresso, que elementos da recepção do mangá ajudariam a pensar a formação do leitor, mas de investigar, sob o eixo dos sentidos que os sujeitos produzem, a influência da cultura das mídias na constituição de identidades e subjetividades de crianças e jovens e, conseqüentemente, nas suas maneiras de se relacionarem com o conhecimento e com a cultura.⁴ Essa mudança de foco implica, segundo Orozco Gomes (on-line), em assumir a “*capacidade de agência*” dos sujeitos sociais como condição de possibilidade para a negociação dos significados e para a produção de sentidos por parte dos sujeitos sociais. Não se trata, segundo o autor, do simples reconhecimento de que os membros das audiências são ativos, mas do entendimento de que sua atividade não é mera reação a estímulos. O que não significa que essa atividade seja necessariamente crítica, mas relativa a padrões socioculturalmente estabelecidos, aprendidos e desenvolvidos ao longo de suas vidas e, particularmente de sua história com os meios. Por isso, segundo o autor, “*os Estudos da Recepção evitam o determinismo e reconhecem a criatividade e a iniciativa pessoal dos sujeitos em seus intercâmbios comunicacionais. Criatividade incluída não somente no individual, mas em última instância no cultural, no social, no histórico e no político*”.

Levando-se em conta essas palavras, é possível inferir que a pouca atenção dos estudos desenvolvidos no campo da educação ao fato de que a relação dos alunos com os artefatos midiáticos é inseparável dos modos de produção de uma época, pode colocar nossas pesquisas e nossas práticas distantes das mediações culturais que determinam a interação desses sujeitos com a leitura diminuindo, portanto, nossa chance de tentar contribuir para a superação da tensão entre a escola e as culturas juvenis,

⁴ O foco inicial, centrado na relação dos sujeitos com os mangás, foi ampliado, com tudo que isso representa de desafio, para a relação dos mesmos com o tripé da indústria de entretenimento japonesa – HQs, filmes de animação e videogames - em torno do qual constituem-se verdadeiras comunidades de receptores que abrangem diferenças tanto etárias e de gênero quanto sócio-econômicas e culturais que se reúnem sistematicamente em eventos presenciais – os *animencontros*. Foi a imersão exploratória no campo que sugeriu essa ampliação. Além de apontarem para o confronto entre cultura letrada e cultura das mídias, os/as jovens também nos trouxeram indícios do caráter de intertextualidade dos produtos da cultura pop nipônica, tanto destacando explicitamente que o gosto pelo mangá sempre advém da assistência aos animes e vice-versa, quanto nos levando a constatar que animes, mangas e videogames se citam uns aos outros na ótica da intermedialidade.

tensão que tem como um de seus pilares o conflito entre a cultura letrada e a cultura da imagem.

Até o momento, além das quatro primeiras entrevistas individuais, de cunho exploratório, foi realizada uma entrevista coletiva com cinco jovens do Ensino Médio de uma escola da rede particular, escolhida pelo fato de um dos integrantes da pesquisa, leitor e produtor de mangás, exercer nela a função de professor de História. Esse mestrando também foi entrevistado. Foram efetuadas também observações - registradas nos diários de campo e documentadas por fotografias - e entrevistas em quatro *animencontros*⁵.

Novas narrativas, novos modelos de leitor, novas competências de leitura

Orozco Gomes (on-line) aponta que a tendência de buscar compreensão para a maneira como os sujeitos interagem com os meios, colocando a tônica na ritualidade própria à leitura do livro, é equivocada, já que ler não é o que define essa interação, e sim ver, escutar ou sentir. Segundo o autor investigar a relação dos sujeitos com os meios sob a ótica da leitura do livro seria uma herança da “*mentalidade ilustrada*”, perniciososa porque “*tem impedido afinar e matizar conceituações mais apropriadas aos fenômenos que inauguram, como por exemplo as visualidades tecnificadas que inundam as cotidianidades atuais*”.

Falando sobre a relação entre mangá e cinema, Sonia Luyten, citada por Meireles (on-line), mostra a engenhosidade da indústria promotora dos quadrinhos japoneses que, captando a emergência dessas visualidades tecnificadas, tratou de fortalecer-se imprimindo a esse impresso uma linguagem de cunho cinematográfico. Segundo ela, o visual contemporâneo do mangá foi determinado pela popularização da televisão no Japão. Inspirados por essa mídia, a nova geração de desenhistas pós-

⁵ Os *animencontros* são mega eventos presenciais que reúnem fãs da indústria de entretenimento japonesa- crianças, jovens e adultos - em torno de práticas relativas ao consumo e recepção de mangás animes e videogames, tais como: jogar cards, games; participar de palestras conferidas por editores, dubladores de animes, especialistas em videogames; participar de desfiles e concursos de *cosplay* (prática de caracterizar-se como heróis e heroínas de mangás e animes); encenar em jogos de arena lutas próprias da cultura japonesa; participar de oficinas de produção de mangás e animes; assistir a competições de videogames; trocar informações sobre os produtos; adquirir mercadorias; constituir grupos de amizade referentes às identidades aos produtos. As datas e os locais que sediaram os *animencontros* que se constituíram até o momento como campo empírico foram os seguintes: 1) Top Game Show – 02/07/2006,

televisão desenvolveu uma linguagem visual com um mínimo de palavras. *“A estrutura narrativa dos mangás é muito mais fluida que a ocidental, pois há presença abundante de quadrinhos multiformes e linguagem cinematográfica. Uma pessoa leva cerca de 20 minutos para ler 320 páginas”*.

Essa rapidez da leitura que a imagem do mangá proporciona foi ressaltada pelos jovens, como os depoimentos acima mostraram.

Interpretados sob a ótica da leitura do livro, tais depoimentos poderiam ser encarados como alienação provocada pelas imagens midiáticas. Como seria possível que a leitura de 320 páginas em 20 minutos levasse o leitor a reter algo do que foi lido? No entanto, sob a ótica das novas competências de recepção, que envolvem as ações do ver, do escutar e do sentir, a crítica da jovem à ritualidade que preside a leitura do livro faz sentido. Não é à toa, portanto, que à suspeita do grupo de pesquisa quanto à rapidez da leitura do mangá tenha se seguido o seguinte depoimento de outra jovem entrevistada:

“Antigamente, não tinha rádio, não tinha televisão, não tinha nada disso que a gente tem hoje, Não tinha computador então, você... Você vê... Foi a evolução... Foi criando todos esses aparelhos maravilhosos, né? É... Eu digo que... Ah... Eu nem gosto da televisão porque eu tenho um pouco de raiva, porque, talvez, se eu não tivesse conhecido a televisão, não tivesse convivido com ela desde pequena, eu não... Eu seria muito mais ligada aos livros, provavelmente, porque seria a minha única forma de diversão. Mas como eu tenho uma coisa muito mais legal pra ver na televisão do que nos livros... É horrível dizer isso...” (Caroline).

Jobim e Souza, Miranda e Camerini (2002), falando das contribuições que a pesquisa “Subjetividade em imagens: dialogismo e alteridade na produção do conhecimento” - desenvolvida no Departamento de Psicologia da PUC-Rio - traz ao tema da leitura, referem-se à necessidade de que o campo de questionamentos em torno a esse tema seja ampliado *“a partir da mediação da imagem técnica como um novo elemento que compõe a produção da subjetividade e do conhecimento na atualidade”* (p.84). Nessa mesma direção Almeida (1994) lembra que uma das causas da separação entre a educação e a cultura é que *“atualmente há uma grande quantidade de pessoas cuja inteligência foi e está sendo educada por imagens e sons, pela quantidade e qualidade de cinema e televisão a que assistem e não mais pelo texto escrito”* (p.8).

É o que o diálogo a seguir, que ocorreu na entrevista coletiva realizada com jovens do Ensino Médio, parece indicar. À pergunta sobre por que se interessavam pelo mangá, seguiu-se a seguinte conversa:

Henrique: Tú vê o sentimento no mangá...

Pesquisador: Como assim vê o sentimento?

Victor: Dá pra você ver as expressões nos olhos do personagem...

Vanessa: Mas ninguém é perfeito

Henrique: Expressões...são perfeitas, praticamente. Você vê, assim... você, às vezes, chega a se sentir... quando você está entretido com o mangá, você chega a sentir como o personagem. Você sente o que o cara tá sentindo naquele momento ali.

Pesqu: - Mas como é que você pode ver o sentimento?

Henrique: - As expressões, ué!

Diogo: - Pô, cara...é um negócio do mangá... O mangá tem uma cara específica para interpretar as emoções dele [do personagem] mais nitidamente.

Pesqu: E o que torna o mangá diferente das outras histórias em quadrinhos ?

Diogo: Isso.

Pesqu: Nas outras revistas não têm isso?

Diogo: Tem, mas não nitidamente como no mangá.

Henrique: Não com a expressão do mangá, que dá aquele choque né...

Vanessa: - É, porque foi feito pra isso mesmo...Os olhos [dos personagens]... Cada traço que eles fazem tem essa intenção de passar para o leitor aquela...a expressão do que o personagem tá sentindo naquele momento.

Luis: É diferente de um livro. No livro, você não vê a expressão. Você vai ter que imaginar. E nem sempre bate.

Esse diálogo evidencia empiricamente o que Orozco Gomes (on-line) diz sobre os modos de interação com os meios, quando os jovens apontam que ver e sentir são competências implícitas à recepção do mangá. Martín-Barbero (2003) também ajuda a interpretar o que esse diálogo expressa. Segundo ele, o descentramento da cultura ocidental do seu eixo letrado, destitui a primazia não só do papel da escritura e da leitura na ordenação e divulgação dos saberes, mas de todo o modelo da aprendizagem centrada na linearidade e sequencialidade implicadas no movimento da esquerda para a direita e de cima para baixo. Como ele diz, embora estejamos diante de um descentramento cultural desconcertante, boa parte do mundo escolar ignora este desconcerto. E comenta que *“somente colocada em perspectiva histórica, essa mudança pode deixar de alimentar o preconceito apocalíptico com que a escola, os professores e muitos adultos olham a empatia dos adolescentes para com os meios audiovisuais, os videogames e o computador”*. Para o autor, essa atitude não ajuda em nada a entender a complexidade das mudanças que estão atravessando as linguagens, as escritas e as narrativas. E ressalta que são essas mudanças que explicam porque os

adolescentes não lêem, no sentido que os professores continuam a considerar o que é ler – apenas os livros.

Mas para aonde essa relação teoria/empíria nos leva? Estaríamos diante da preconizada crise da leitura, ou mesmo de sua morte? Como pensar institucionalmente, hoje, a relação dos alunos com o conhecimento e a cultura, sem a mediação da leitura do livro e dos impressos? A mediação da imagem técnica seria suficiente para garantir essa relação? Essas foram algumas das perguntas que a imersão preliminar nos dados trouxe ao grupo de pesquisa, deixando-nos atônitos. A nós que, não obstante as diferenças de geração, tivemos nossa formação fortemente pautada na valorização do leitor contemplativo. Entretanto, a análise mais apurada das entrevistas e dos diários de campo nos trouxe indícios de que nossos sujeitos não estavam anunciando a morte da leitura.

Embora o mangá seja um exemplo óbvio da cultura da imagem, as duas jovens entrevistadas no estudo exploratório admitiram, diante da pergunta se a escrita seria supérflua à compreensão das histórias, que não podiam abrir mão do texto escrito para entender “*o que está acontecendo ali*”. A própria Juliana, que foi tão contundente ao se expressar sobre a lentidão do livro, reconheceu que as cenas são muito interessantes e são o primeiro passo para conquistar a pessoa. Mas depois é preciso “*sair da loucura e ir para a realidade*”, para poder ouvir o que os personagens têm a dizer. Caroline, a que se definiu como televisiva, respondeu que escrita e imagem precisam estar articuladas porque “*mangá sem imagem não é mangá, e sem texto não dá para entender*”. Segundo ela, as histórias são tão diferentes da nossa cultura “*que você não ia nunca entender se não tivesse uma coisa explicando*”. Os jovens que nos concederam seus depoimentos nos *animencontros* também fizeram alusões a suas experiências de leitura. Gláucia, de 20 anos, entrevistada no *Anime Center*, diz que adora a leitura do mangá porque traz temas da realidade de uma forma que “*eles ficam*” e que o evento é importante para ela porque “*cultiva esse tipo de literatura*”. Rodney, de 17 anos, cujo depoimento nos foi dado no *Anime Family*, à pergunta sobre o que acontecia com ele quando jogava games, respondeu que o mesmo que ocorria quando lia: “*porque eu também gosto muito de ler – tanto no livro como no jogo... a gente quase entra no jogo, jogando. Mesma coisa quando eu leio livro. Então, é sempre bom entrar no mundo, assim, sei lá, se desligar um pouco da vida, é bom*”.

Nos registros dos *animencontros* também encontramos evidências de que os jovens lêem:

Algumas coisas nos chamaram especialmente a atenção, como os marcadores de livro com figuras de mangás e animes. O próprio objeto já nos indicou que estávamos num local de leitores, não de livros convencionais, mas de mangás que, por suas características de tamanho e quantidade de folhas de alguns exemplares, se assemelham bastante a livros de fato (Diário de Campo/.Anime Center).

O que as falas e os registros sugerem é que não é da leitura que os jovens reclamam. Caroline, Juliana e José e os jovens da entrevista coletiva nos dão pistas mais concretas para interpretar que o que lhes causa mal-estar é o ritmo lento que a leitura assume na escola, diversa da estética cinematográfica das HQs japonesas que produzem tanta sedução, como a expressa nesse depoimento do mestrando:

“Pela sua força... as expressões e os movimentos no mangá tornam a sua leitura uma experiência única. É como uma escola... eu sentia que tinha que me filiar àquela escola narrativa para conseguir expressar as coisas que eu queria e transmitir a emoção que eu tive quando joguei aquela história ainda como RPG. O mangá tem isso de nos colocar como protagonistas e nos fazer falar para nós mesmos várias vezes durante a leitura: “Putz!!! Que parada anima!!!”. É impressionante”.

Coincidentemente com o que o campo empírico evidenciou, para Arlindo Machado (on-line) e Lucia Santaella (on-line), o alarde da morte da escrita e do texto está muito longe de ser concretizado, o que seria um absurdo porque representaria a eliminação de uma conquista cultural da humanidade que vem sendo constituída há milênios. Segundo ambos, com a multimídia e a hipermídia nunca se leu e escreveu tanto como hoje, e isso é verdadeiro principalmente quanto aos jovens. No entanto, esses sistemas, sem deixar de incorporar a conquista que a escrita representa, criam novos modos de ler, e também de escrever, mais relacionados com o sistema perceptivo das gerações mais novas que nasceram e cresceram na civilização da imagem.

Cabe aqui lembrar o pioneirismo com que Benjamin (1985), em ensaio escrito em 1936, abordou as variáveis históricas da percepção humana, atribuindo o interesse das massas pelo cinema ao *sensorium* próprio da sua experiência social: *“No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que sua existência”* (p.169). Comentando esse ensaio, Martín-Barbero (2001) aponta que Benjamin, em oposição a Adorno e Horkheimer que viam na reprodução técnica da imagem uma jogada do capitalismo para hipnotizar e homogeneizar as massas, vislumbra lucidamente que o modo de produção social que

correspondia à arte aurática deixava a maioria dos homens distante das obras, o que não ocorria com a ajuda das técnicas que faziam as massas se sentirem mais próximas até das coisas mais longínquas e mais sagradas.

Tudo indica que é essa proximidade com as coisas, ou com a cultura, que os jovens entrevistados estão reclamando para si. Sua sensibilidade parece não se adequar mais às informações sucessivas, lineares, unidirecionais, contidas nos suportes que a escola continua valorizando, que configuram a leitura do aluno como puro eco do que foi lido. Para Martín-Barbero (2004):

Esse modelo de comunicação pedagógica não só continua vivo, como se reforça ao se colocar na defensiva por se descoordenar dos processos de comunicação, que hoje dinamizam a sociedade. Por um lado, negando-se a aceitar o des-centramento cultural que atravessa o que foi seu eixo tecnopedagógico: o livro. [...] Por outro, ignorando que, enquanto transmissor de conhecimentos, a sociedade conta hoje com dispositivos de armazenamento, classificação, difusão e circulação muito mais versáteis, disponíveis e individualizados do que a escola (p. 58).

O autor dá prosseguimento a essa constatação, dizendo que, ao filiar-se a esse modelo, a escola se *poupa* (grifo meu) de questionar a reorganização das linguagens e das escritas e, conseqüentemente, a transformação nos modos de ler, obstinando-se em identificar a leitura apenas com o livro, “*sem se dar conta da pluralidade de textos, relatos e escrituras (orais, visuais, musicais, audiovisuais e telemáticos) que hoje circulam*” (p. 58). E segue enunciando uma série de perguntas, que “*não só a escola, mas o sistema educativo inteiro*” deveriam dar conta de responder para reverter esse modelo inadequado de comunicação pedagógica, perguntando ao final delas: “*Está a educação se encarregando dessas indagações? E, se não o está fazendo, como pode pretender ser hoje um verdadeiro espaço social e cultural de produção e apropriação de conhecimentos?*” (id, ibid, p.58-9).

Considerações Finais

Embora a interpretação dos dados apresentada nesse texto faça justiça a essas considerações de Martín-Barbero, gostaria de colocar em questão sua idéia de que o campo da educação vem se *poupando* da tarefa de pensar as transformações nos modos de ler dos alunos. E, como não podia deixar de ser, é a partir de minha própria experiência que faço isso. A meu ver, o termo utilizado pelo autor, autoridade no campo da Comunicação, não me parece próprio para definir o que se passa no campo da Educação, especificamente no âmbito da pesquisa e, mais especificamente ainda, no

campo de estudos sobre a leitura, ao ter que lidar com uma problemática até então fora de seu alcance. Minha filiação a esse campo, a partir do qual, como todos os que se filiam a ele, incursionei pelos campos que fundamentam epistemológica, teórica e metodologicamente a pesquisa e a prática relativas à leitura, inclusive na ótica da interdisciplinaridade, me permitem inferir que as dificuldades que enfrentei com o manejo desse objeto não são tão particulares. Além dos limites já referidos na Introdução, relativos ao fato de que a novidade do problema que vem se colocando para nós nos impede de nos constituirmos como uma comunidade interpretativa, para usar um termo dos Estudos da Recepção, há um outro limite que me parece plausível à discordância com a idéia de que vimos nos poupando dos questionamentos necessários à revisão do que está ocorrendo com os modos dos jovens se relacionarem com o conhecimento e com a cultura e, portanto, com a leitura. Trata-se, resumidamente em função do pouco espaço que me resta, da insegurança que dá ser pescado por esse objeto, tendo que lidar com ele de um campo cuja ligação com as questões epistemológicas que concernem à imagem técnica ainda é muito tênue, nos deixando muitas vezes à deriva. Se, como mostram Batista e Galvão (1999), os estudos sobre práticas de leitura vêm se afirmando a partir da apreensão da constituição histórica e social dos dois elementos centrais de todo ato de leitura – o texto impresso e seus leitores - a presença da imagem técnica, que modifica a interação texto/leitor, só pode trazer complexificação à exploração dessa interação, que passa a ter que lidar com campos teóricos ainda inexplorados por nós como, por exemplo, os da Comunicação e do Design e o da Semiótica. Superar as dificuldades não tem sido, pois, tarefa fácil, sendo este inclusive o motivo que me levou à isenção de apresentar aqui as implicações pedagógicas dos achados. Cabe, então, reiterar que, é menos por inércia ou para nos pouparmos, e mais por perplexidade e por ainda não saber bem o que fazer, que o grupo de pesquisa ainda não conseguiu *trocar em miúdos* o que a relação teoria-empíria tem nos revelado. Mas isso é uma questão de mediação: afinal não somos *televisivos*.

Referências Bibliográficas:

- ADORNO, T. e HORKHEIMER, W. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALMEIDA, M. J. de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 1994, Coleção questões da nossa época, v.32.
- BATISTA, A. A. G. e GALVÃO, A. M. de O. *Práticas de leitura, impressos e*

- letramentos: uma introdução. In: _____ (orgs). *Leitura: práticas, impressos, letramentos*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999, p.11-45.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Obras Escolhidas I: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 165-196.
- _____. Guarda-livros juramentado. In: _____. *Obras Escolhidas II: Rua de Mão Única*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 27-9.
- CANCLINI, N. G. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1999.
- CHARTIER, R. *A História Cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.
- _____. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Unesp, 1998.
- JOBIM e SOUZA, S., MIRANDA, L. L. e CAMERINI, M. F. A imagem técnica e a leitura do mundo: desafios contemporâneos. IN: JOBIM e SOUZA, S. e LOPES, A. E. Fotografar e narrar: a produção do conhecimento no contexto da escola. *Cadernos de Pesquisas*, n. 116, p.61-80, julho/2002
- LUYTEN, S. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2 ed. São Paulo: Hedra, 2000.
- MACHADO, Arlindo. Entrevista concedida ao Projeto As narrativas em mídias eletrônicas desenvolvido na Escola de Comunicação e Artes da USP . Disponível em http://www.eca.usp.br/narrativas/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm Acesso em 15 de março de 2007
- MARTIN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2001.
- _____. Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades. *Revista Iberoamericanade Educación*, n. 32, mayo-agosto 2003. Disponível em <http://www.rieoei.org/rie32a01.htm> Acesso em 22 de outubro de 2006.
- _____. e REY, Germán. *Os ejercicios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. 2ª ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004.
- MEIRELES, Selma. Cinema no papel: por que mangás parecem tão dinâmicos e envolventes? Disponível em: <http://members.fortunecity.com/elbereth1/Bem%20vindo!.htm> Acesso em: 15 de setembro de 2004.
- OROZCO GOMES, Guillermo. Los estudios de recepción: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos. *Revista InTexto*, ed. 9. Disponível em <http://www.intexto/ppgcom/ufrgs> Acesso em 02 de fevereiro de 2007
- SANTAELLA, Lucia. A leitura fora do livro. Disponível em <http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaell.htm> Acesso em 06 de abril de 2006