

A IMPLICAÇÃO DO LEITOR COMO ELEMENTO ESSENCIAL À FORMAÇÃO LITERÁRIA

Franciela Silva Zamariam¹

Minha experiência com a educação, nesses últimos 14 anos, trouxe-me muitas reflexões e aprendizagens, a partir de problemas que, no início, cheguei a pensar que não conseguiria transpor, como é o caso da formação de leitores. Mas foi na pesquisa que encontrei caminhos para proporcionar a literatura aos meus alunos. Pensando em minha autobiografia de leitora e na experiência de colegas de profissão e de alguns estudantes, observei que o leitor proficiente, durante sua leitura, mergulha na narrativa e vive a vida das personagens, sente suas dores e alegrias, simpatiza ou antipatiza com suas atitudes, compara a si e o próprio entorno ao enredo e consegue transpor as metáforas ali presentes, por isso sente prazer em ler.

A partir dessas constatações, levantei a seguinte proposição: formar leitores não seria levar o leitor iniciante a ter também essas sensações? Unindo prática docente e pesquisa acadêmica, pude compreender que, não só o contato genuíno com a materialidade da literatura, mas também a implicação do leitor na leitura são essenciais à formação leitora. Por isso, quando, na escola, surgiu a ideia de criar um RPG a partir de uma obra clássica, enxerguei o propósito de usá-lo como instrumento de educação literária.

Estudando os preceitos de Barthes (2004, 2015), de que o leitor deve ser considerado uma personagem da história e de que cada leitor cria seu próprio texto-leitura, com múltiplos sentidos, verifiquei ser isso que o RPG também propicia, em potencial. Porque o RPG é um jogo de interpretação de papéis, em que os participantes tomam decisões “na pele” das personagens. Tem grande aceitação entre os jovens, seja como jogo de mesa ou como jogo eletrônico e acabou ficando em evidência, nos últimos anos, por causa da série televisiva *Stranger Things*, mas, na verdade, esse estilo de jogo é bem antigo: surgiu na década de 1970, com a

¹ Mestra em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). E-mail: belamesquita@hotmail.com

aventura *Dungeons and Dragons*, que deu origem ao desenho animado conhecido até hoje como Caverna do Dragão.

Nesse jogo, encontrei uma (não a única) forma de aproximar estudantes e literatura, porquanto o RPG envolve vários aspectos da vida, como a necessidade de desenvolver habilidades específicas, de cumprir um papel social, de refletir antes de tomar decisões, de também contar com o acaso e saber lidar com ele, que no jogo aparece na forma dos dados. Nesse sentido, passei a estudar a importância do lúdico como elemento construtor da subjetividade, da afetividade e da socialização dos sentidos na leitura, tendo encontrado subsídios basilares em Huizinga (2000) e em Roger Caillois (1990), grandes teóricos da função dos jogos no desenvolvimento humano.

O trabalho com a ludicidade interativa no ensino de leitura literária possibilita evocar elementos da ordem do imaginário - a imersão em um universo que não é o do leitor -, mas vai além. Proporciona gatilhos para o simbólico, nas tomadas de decisões e na resolução de problemas metafóricos, e o compartilhamento de interpretações (COLOMER, 2009), a partir do qual ocorrem as inferências e negociações de sentido.

Tudo isso dá respaldo à minha pesquisa: essa ideia de “leitura como jogo”, que encontrei na obra do teórico francês Jouve (2002), para quem a leitura é, “ao mesmo tempo, jogo de interpretação e jogo de regras”. Incorporei o conceito à minha prática, tendo em vista que, tanto para jogar quanto para ler, é preciso seguir o regramento indicado pelo texto. No livro “Literatura em jogo” (2020), explico como o conto *A Cartomante* (Machado de Assis) foi transposto para RPG, e como alunos autodeclarados não leitores, do primeiro ano do Ensino Médio, ao representarem as personagens da obra, entraram em êxtase, sem saber, inicialmente, que estavam tendo contato com um enredo machadiano. E quando descobriram, espantaram-se muito, porque nunca imaginaram que um clássico fosse *tão interessante*, nas palavras deles.

Esse é um exemplo de como êxito do ensino de literatura depende da acuidade metodológica. Nesse sentido, o RPG mostrou-se uma ferramenta profícua para a formação de leitores, uma vez que faz toda a preparação do leitor em formação para a posterior lida com a obra canônica, leitura complexa na visão de

quem não alcançou a proficiência. Contudo, é preciso deixar bem claro: não se trata de substituir o texto literário pelo jogo, mas de mediar a formação do leitor, para que a aproximação do estudante com a literatura aconteça de forma significativa e duradoura.

Sob esse viés, outras questões circunscrevem as reflexões sobre a formação de leitores: 1. Por que levar metodologias interativas, como o RPG, para as aulas de leitura literária? 2. O que é necessário para realizar a difícil e imprescindível tarefa de formar leitores?

Não faço aqui ponderações sobre a importância da leitura para a formação humana, porque dificilmente há quem a negue. Sobre o primeiro ponto levantado, o problema começa com a ausência do texto literário nas aulas de literatura nos vários níveis da educação básica, mas principalmente no Ensino Médio. Muitas vezes, ficamos presos à História da Literatura, ao contexto em que a obra foi encaixada, sem chegarmos ao texto. E quando vamos ao livro, acabamos nos fixando na superfície, na fantasia, no enredo básico, e não conseguimos imergir no simbólico.

Justamente por essa falta de contato com o texto literário e/ou o pelo distanciamento que a escola exige dele, para que a análise crítica seja feita do modo “correto”, os alunos passam a repetir que não gostam de ler. Isso porque ficou internalizado em muitos que ler é decorar o livro para fazer uma prova. De fato, o sistema escolar criou uma cultura de mera decodificação de fragmentos das obras literárias ou de seus contextos e, com frequência, nem chega a cumprir esse objetivo. Já ouvi de vários alunos que não gostam de ler na escola devido a não conseguirem decorar o livro. Isso me impacta sempre e me motiva a continuar pesquisando, dado que ler é muito mais que memorizar partes da obra que respondam a perguntas constantes das fichas de leitura anexadas aos livros, obviamente.

Até decoramos um trecho que nos afeta, mas quem é leitor não se preocupa com o nome dado ao foco narrativo de *Dom Casmurro*, por exemplo. O leitor sente raiva do narrador por seu ciúme doentio ou se afeiçoa a ele por ter de lidar com a sagacidade de Capitu, que muitas vezes o desarma. Conforme Todorov (2010, p. 92-93), "sendo o objeto da literatura a própria condição humana, aquele que a lê e a compreende se tornará não um especialista em análise literária, mas um conhecedor

do humano." Assim, a literatura deve, antes de tudo, ser experienciada e transbordada

para a construção e reconstrução da nossa humanidade, por isso a afetividade e a subjetividade leitoras precisam ser consideradas no processo de constituição do leitor. As atividades interativas bem elaboradas, como o jogo de representação, cumprem bem esse papel.

Assim chego à segunda questão proposta: o que é necessário para formar leitores? A resposta imediata é: primordialmente, o aperfeiçoamento docente, primeiro como leitor, depois como mediador literário. Segundo Todorov, na obra "Literatura em Perigo",

Se aceitarmos essa finalidade do ensino literário, o qual não serviria mais unicamente à reprodução dos professores de Letras, podemos facilmente chegar a um acordo sobre o espírito que o deve conduzir: é necessário incluir as obras no grande diálogo entre os homens, iniciado desde a noite dos tempos e do qual cada um de nós, por mais ínfimo que seja, ainda participa. (TODOROV, 2010, p. 93-94).

Em outras palavras, para que a escola cumpra a função de formar leitores é necessário que a Universidade invista na formação dos especialistas, com atenção a um conceito de ensino de literatura voltado à lida com a obra, contemplando ainda as "apropriações" literárias singulares de leitores implicados, de modo que a teoria literária seja um apoio, não o fim. É fato que nós professores costumamos reproduzir, na prática docente, as marcas deixadas em nossa trajetória estudantil, por isso, o professor que tenha passado por um processo de formação apropriado e efetivo poderá ter maiores chances de alcançar bons resultados no desempenho de sua função.

Além disso, a família e os ambientes de educação informal podem e devem colaborar com a ampliação dos mecanismos de leitura discentes, mas não se pode fazer dessa afirmação um determinismo, de modo que a escola se isente de suas responsabilidades. Em outras palavras, porque não houve formação leitora "desde o berço", o estudante estará fadado a ser um não leitor?

Acredito que haja muito que possamos fazer a esse respeito: a dessacralização da literatura na escola; a constante busca do professor pela teoria que refina a prática, sem descartá-la; a "permissão" escolar para que o jovem leitor

se aproprie do texto e possa demonstrar sua subjetividade nas interpretações - que podem ser múltiplas; a inserção da afetividade como elemento próprio da leitura, não como uma adjetivação; e, por fim, a transposição dos paradigmas avaliativos, no que se refere à leitura literária, para modelos processuais. Todos esses elementos têm papel decisivo na formação de leitores, ainda que a literatura não seja uma tradição de família.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Tradução de Andréa Stahel M. da Silva. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução por J. G. Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

COLOMER, Teresa. *Andar entre livros: a leitura literária na escola*. Tradução de Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2009.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo, 2000.

JOUBE, Vincent. *A leitura*. Tradução de Brigitte Hervot. São Paulo: UNESP, 2002.

TODOROV, Tzvetan. *A literatura em perigo*. Trad. Caio Meira. 3. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

ZAMARIAM, Franciela S. *Literatura em jogo: a formação de leitores através do RPG*. Campinas: Pontes, 2020.