

BATALHA DE MANGÁS DO IFSP, CAMPUS HORTOLÂNDIA

Élcio José da Costa

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
elciojc@ifsp.edu.br

Joseane Rodrigues dos Santos

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
joseane.rodrigues@ifsp.edu.br

Luciana Rosa Barbosa Lemos

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
luciana.lemos37@ifsp.edu.br

Nirlei Maria Oliveira

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
nirlei.oliveira@ifsp.edu.br

Saul Nogueira Penha Paulino

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
saul_nogueira@hotmail.commail

Samara Sivirino Marques

Instituto Federal de São Paulo – Câmpus Hortolândia
samara.marques@ifsp.edu.br

Resumo

A BATALHA DE MANGÁS DO IFSP, CAMPUS HORTOLÂNDIA, para estimular a criatividade, o prazer em desenhar, a participação em competição que valorize as habilidades dos estudantes e também premiar habilidades dos participantes. Entendemos que essas ações incentivam o aluno a estabelecer cada vez vínculos com o IFSP entre a comunidade interna e externa. O projeto tem os seguintes objetivos: incentivar a descoberta de formas e expressão artística dos alunos do campus; apresentar a leitura contemporânea na forma de desenhos; realizar uma interação entre escrita e a imagem, a linguagem verbal e não verbal, surgindo assim os desenhos de mangás; estimular a competição entre os alunos e a comunidade externa de forma a estimular a identificação das potencialidades dos participantes. A batalha ocorrerá durante 03 meses, e nos meses seguintes ocorreram à inscrição e Batalhas.

Palavras chave: batalha de mangá, desenho de mangá, IFSP - Campus Hortolândia.

Introdução

Na I Semana do Livro e da Biblioteca que aconteceu nos dias 13 a 17 de outubro de 2014 ocorreram duas exposições: a primeira, de Mangás com o título escolhido pelos alunos, I Exposição de Mangás + D 8.000º e a segunda, de Caricaturas que se chamou IF do Mundo Paralelo, com as caricaturas dos docentes e técnicos, desenhados pelos próprios alunos do IFSP Campus Hortolândia. A atividade teve adesão dos alunos tanto na execução da atividade, quanto em prestigiar os trabalhos dos colegas. E houve interesse por parte dos alunos que houvesse continuidade dessas atividades, principalmente de desenhos com o tema Mangá, vinculada a escolha dos melhores trabalhos e premiações. Desta forma, surgiu o interesse em viabilizar a I BATALHA DE MANGÁS DO IFSP, CAMPUS HORTOLÂNDIA, para estimular a criatividade, o prazer em desenhar, a participação em competição que valorize as habilidades dos estudantes e também premiar habilidades dos participantes. Entendemos que essas ações incentivam o aluno a estabelecer cada vez vínculos com o IFSP, Campus Hortolândia e interações com outros Câmpus. O foco também seria apresentar as atividades realizadas no campus para comunidade externa, envolvendo os mesmos no desenvolvimento do projeto, convidando escola do município.

Fundamentação teórica

Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos de origem japonesa. Vários mangás dão origem a animes para exibição na televisão, em vídeo ou em cinemas, mas também há o processo inverso em que os animes tornam-se uma edição impressa de história em sequência ou de ilustrações. No Brasil são desenhos famosos e grande acesso na internet e com grande público de todas as faixas etárias. A narrativa imagética japonesa é composta por uma linguagem verbal e não-verbal singular, por traçados e temas específicos e por aspectos culturais, sociais, históricos e ideológicos que viabilizam ao leitor (além das fronteiras japonesas) estabelecer maior contato e adquirir mais conhecimento sobre o Japão. As aplicações do mangá em seu país de origem podem ser observadas nas mais diversas atividades cotidianas, de manual de instruções de um eletrodoméstico até o ensino e a aprendizagem de disciplinas escolares, assim como para a compreensão da organização da sociedade japonesa e mundial.

Se analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações de descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua. A atração para a leitura provinha do visual das revistas, cujas capas eram atraentes, e do enredo das histórias. Se, para algumas crianças, aprender japonês nas escolas da comunidade podia ser encarado como um dever imposto pelos pais, à leitura dos mangás supria, de forma lúdica, as possíveis falhas na absorção da língua. (LUYTEN, 2000, p. 192).

É na compensação de uma vida profissional e pessoal extremamente metódica, entretanto, que a história em quadrinhos japonesa e suas personagens passaram a fazer parte do dia-a-dia de um grande número de leitores no arquipélago do sol nascente. A maioria dos leitores de quadrinhos em seu primeiro contato com o mangá percebe que a leitura deve ser feita de trás para frente e da direita para esquerda, seguindo a ordem da escrita japonesa e tem acesso a desenhos em preto e branco, feitos a nanquim, que ilustram personagens cuidadosamente desenvolvidas psicologicamente. E é com o observar de uma temporalidade e de um layout semelhantes ao da linguagem fílmica, que o leitor passa a assimilar e utilizar o vocabulário, o código verbal, das personagens das narrativas. É na interação entre escrita e imagem, leia-se linguagem verbal e não-verbal, que o mangá surge. Com a transposição do mundo real ao ficcional por meio de imagens ocorre o diálogo entre o leitor, o quadrinho e o mangaká,

acerca de aspectos culturais, folclore, filosofia de vida e história.



Figura 1: Exposição de Mangás no Campus Hortolândia em 2014, desenho do aluno Vinícius Moreira Cândido.

Metodologia

O primeiro passo para a introdução de novas culturas e envolvimento de novas comunidades ultrapassando o limite que o campus Hortolândia oferece, o projeto tem como foco a implementação de novos campus, em que o campus Capivari foi o escolhido para essa competição.

A partir do convite e aceite do Câmpus Hortolândia os grupos envolvidos dos dois Câmpus estabeleceram cronograma de execução, regras para a batalha.

Para que ambos os campus estejam ligados a uma mesma fonte de informação que ofereça interatividade e diversão, um site <http://batalhamanga.wix.com/ifsp>, foi criado como principal ferramenta de experimento do projeto. A plataforma será utilizada também para a inscrição dos participantes, inserção dos desenhos, avaliação, votação dos avaliadores e público e de divulgação do evento.

Cada Câmpus terá uma equipe responsável pela construção de uma batalha de mangás, desenhistas como criadores de historias serem avaliados como grupo e ambas habilidades serão avaliadas.

Semanalmente haverá desafios para as equipes durante o mês. Foi acordado entre os Câmpus que os desenhos no estilo Mangá deverá ser sobre o tema preservação do patrimônio escolar, material este que será utilizado em campanhas sobre a temática. Após o resultado final cada Câmpus premiará suas equipes pela participação no evento.

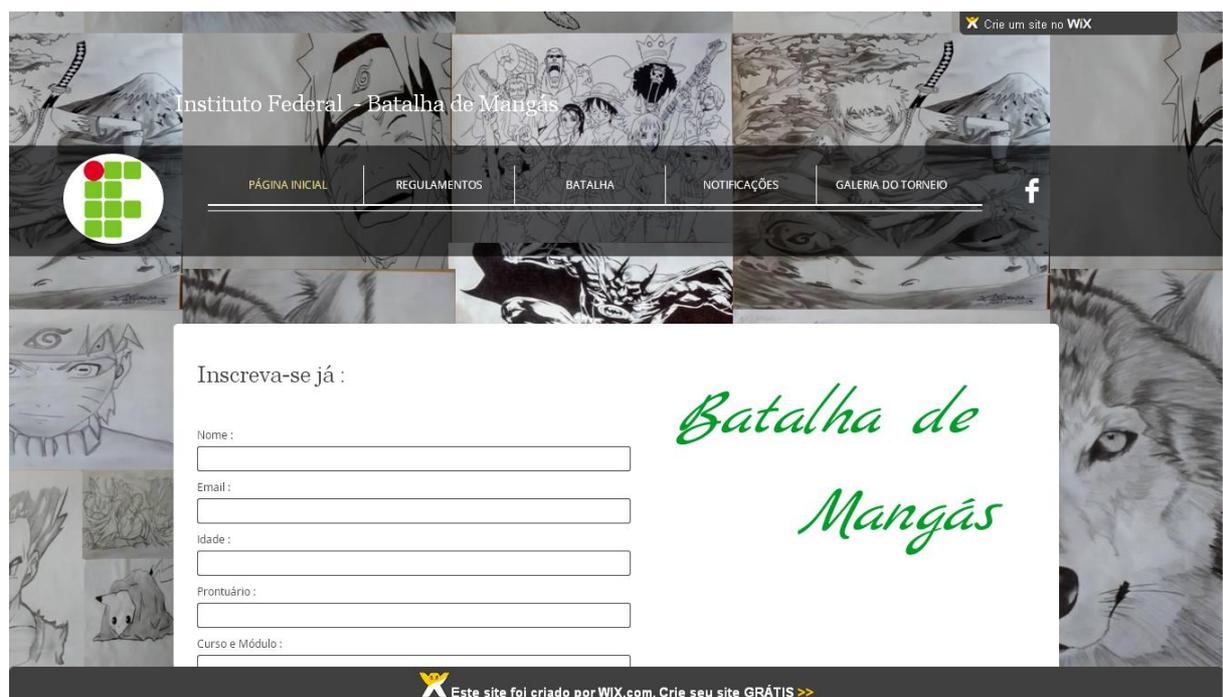


Figura 2: Protótipo do site desenvolvido.

Considerações finais

Espera-se com este projeto estimular a criatividade dos estudantes, favorecer o desenvolvimento de trabalho em grupo com negociação de espaços e resultados compartilhados, além de criar um ambiente de competição criativa entre Câmpus no desenvolvimento de material para a preservação do patrimônio escolar.

Agradecimentos e apoios

Coordenadoria de Extensão IFSP/Campus Hortolândia – Edital 006/2015.

Referências

BATISTELLA, Danielly. Mangá: o jogo entre palavras e imagem. In: *Revista Icarahy: Revista Eletrônica da Universidade Federal Fluminense*. Niterói, n.1, ago. 2009. Disponível em: http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/DANIELLY_BATISTELLA.pdf. Acesso em: 04 mar. 2015.

KLEIMAN, Ângela. Contribuições teóricas para o desenvolvimento do leitor – teorias de leitura e ensino. In: RÖSING, T.; BECKER, P. (Org). **Leitura e animação cultural: repensando a escola e a biblioteca**. Passo Fundo: UPF, 2002.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá. O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.