EXPLORANDO O MUNDOS DOS MANGÁS: Uma jornada pela literatura japonesa

JOÃO VITOR SILVA (UFMA)[1]
JANINE ALESSANDRA PERINI (UFMA)[2]
JERLANE SANTOS SILVA (UFMA)[3]
IVANILSON ERICK PEREIRA SOUZA (UFMA)[4]

Resumo: Mangá é um gênero de histórias em quadrinhos originário do Japão, caracterizado por um estilo artístico distinto e uma ampla variedade de temas e narrativas. É uma janela que dá acesso a novos mundos e é uma grande fonte de inspiração para a criatividade artística do ser humano, sendo mais do que uma forma de entretenimento. O subprojeto "Apresentando e explorando o mundo dos mangás", do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), do Curso de Licenciatura de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa da UFMA, aplicou uma experiência didática nas turmas de 3° Ano do Ensino Médio, no Centro de Ensino Debora Correia Lima, na cidade de São Bernardo-MA, com o intuito de apresentar esse gênero que se tornou importante na cultura brasileira para incentivar o gosto pela leitura e a interdisciplinaridade entre a literatura e as artes visuais. O processo metodológico se deu a partir de atividades aplicadas em três aulas, para três turmas diferentes com um total de 30 alunos em cada. Na primeira aula, apresentou-se sobre o gênero, explicando a origem, estrutura, métodos e a variedade de gêneros; na segunda aula, partiu-se para a primeira atividade prática em que os alunos foram divididos em grupos, receberam mangás e, após as orientações dos docentes, eles tentaram ler e compreender os textos. Essa primeira atividade prática serviu para prepará-los para a atividade em casa, pois eles teriam que escolher mangás para ler, produzir um relato de experiência, uma *fan-art* e um texto interpretativo. Após a entrega da última atividade, houve um momento de reflexão, no qual, os alunos falaram o que acharam do projeto e como resultado as palavras mais recorrentes foram: novo, diferente e divertido.

Palavras-chave: UFMA. Pibid. Interdisciplinaridade. Artes Visuais. Literatura.

INTRODUÇÃO

O projeto interdisciplinar, "Apresentando e explorando o mundo dos mangás", foi realizado pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), do Curso de

[1] Licenciando do curso Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão. Bolsista do Pibid do curso de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, Edital 2020-2022. joao.vs@discente.ufma.br
[2] Professora de Artes Visuais do curso de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão. Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV/ UDESC. Coordenadora do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Arte e Formação de professores. Coordenadora do Pibid do curso de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, Edital 2020-2022 e Edital 2022-2024. janine.perini@ufma.br
[3] Graduada em Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão. Bolsista do Pibid do curso de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, Edital 2020-2022. alviluck08@gmail.com
[4] Licenciando do curso Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, do Centro de Ciências de São Bernardo, da Universidade Federal do Maranhão. Bolsista do Pibid do curso de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa, Edital 2020-2022 e Edital 2022-2024. ivanilson.erick@discente.ufma.br

Licenciatura de Linguagens e Códigos Língua Portuguesa (LCSB), da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e aplicado no Centro de Ensino Debora Correia Lima, nas turmas do 3° Ano do Ensino Médio, na cidade de São Bernardo-MA.

Esse projeto teve o intuito de apresentar o gênero mangá como ferramenta pedagógica para estimular e desenvolver o gosto pela leitura e a interdisciplinaridade entre Literatura e Artes Visuais. De acordo com Mancuso (2010) o principal ingrediente do mangá é a capacidade de fazer as pessoas mergulharem nas histórias, transparecendo suas emoções e sentimentos e encantando os leitores. Dessa forma, a escolha desse gênero se deu por ser um conteúdo de fácil apreciação dos jovens, alguns já estão acostumados a acessar no seu cotidiano e outros, que não conheciam o gênero, gostaríamos de despertar a curiosidade e o interesse deles.

REFERENCIAL TEÓRICO

O mangá é um tipo de quadrinho originário do Japão, caracterizado por um estilo artístico diferente e uma ampla variedade de temas e narrativas. Autores nos lembram que: “É importante ressaltar que existem vários temas que podem ser tratados nos quadrinhos e que cada um constitui de um gênero autônomo que pode ser exposto em diferentes formatos e suporte” (Moraes; Zara 2021, p. 1133). Dessa forma, o mangá pode agradar diversas pessoas de diversas idades, por abranger diversos gêneros como ação, romance, ficção científica, entre outros. É uma porta que dá acesso a novos mundos e é uma grande fonte de inspiração para a criatividade artística do leitor, dessa maneira, tornando-se mais que um objeto de entretenimento.

O projeto “Apresentando e explorando o mundo dos mangás”, apresentou o gênero, abordando algumas instruções para a leitura do mangá, pois na “[...] busca interpretativa, os elementos gráficos (as palavras, os sinais, as notações) funcionam como verdadeiras "instruções" do autor, que não podem ser desprezadas, para que o leitor descubra significações, elabore suas hipóteses, tire suas conclusões” (Antunes, 2003, p. 67). Dessa forma, a leitura do mangá tem sua especificidade, pois, temos que seguir a regra de ler os balões de texto da direita para a esquerda e de cima para baixo. É difícil no início, já que não

é uma estrutura que muitos estão acostumados, então é necessário praticar para fazer a leitura naturalmente seguindo essas regras.

A interdisciplinaridade foi um ponto importante no trabalho, pois exploramos tanto a literatura, quanto a criatividade artística a partir das artes visuais e do audiovisual. A interdisciplinaridade para Juares da Silva Thiesen "[...] se caracteriza pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto de pesquisa, exige-se que as disciplinas, em seu processo constante e desejável de interpenetração, se fecundem cada vez mais reciprocamente" (Thiesen, 2008, p. 548). Assim, a interdisciplinaridade vai além de uma simples colaboração entre especialistas e o mangá nos possibilita fazer uma relação direta entre a literatura e as artes visuais, pois já existem as *fan-arts,* que são desenhos criados por fãs de mangás, *animes*, filmes e séries, além das produções audiovisuais, que são uma mistura de sons com vídeos, que têm como objetivo transmitir alguma mensagem ou contar histórias, utilizando os recortes dos mangás.

METODOLOGIA: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

O projeto foi aplicado na escola de Ensino Médio, Centro de Ensino Déborah Correia Lima, contabilizando três aulas em cada turma do 3° ano do turno matutino, com um total de 30 alunos em cada sala, sob a supervisão da professora Christiane Machado Souza. Iniciamos questionando os conhecimentos prévios dos alunos, com a pergunta: "O que é mangá? E quais são suas características?" Alguns responderam que já conheciam e as respostas serviram de base para dar início a introdução acerca do gênero.

Iniciamos apresentando sobre o que é o mangá, já que alguns alunos nunca tinham tido contato com um livro desse gênero, então foi o momento em que falamos sobre a estrutura, características e gêneros, passando algumas instruções da forma de ler o mangá, que se inicia-se da capa do livro com a brochura à sua direita, sendo a leitura das páginas feitas da direita para a esquerda. Em seguida, apresentamos a possibilidade da interdisciplinaridade entre literatura, artes visuais e o audiovisual, mostrando exemplos de *fan-arts* e um vídeo audiovisual[5].

[5] Vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eoJEn7MDht0.

Na segunda aula, dividimos a sala em grupos de 5 (cinco) alunos e distribuímos alguns mangás para os grupos, no qual eles teriam que ler e tentar compreender os textos dos quadrinhos de acordo com as explicações e instruções da aula passada. Depois, eles contaram um pouco sobre as histórias contidas nos mangás para a turma. Como atividade para a casa, pedimos para eles escolherem um mangá para levar e fazer a leitura, em seguida, cada aluno teria que produzir um pequeno relato de experiência contando como foi sua leitura, criar uma *fan-art* do mangá escolhido, ou seja, fazer um desenho ou uma colagem em cima dos personagens desse mangá e produzir um texto onde teriam de fazer um parágrafo sobre o entendimento e compreensão acerca da leitura realizada.

Na terceira aula, eles exibiram para a turma seus relatos de experiências e suas *fan-art*. Depois apresentamos o movimento artístico Expressionismo (movimento que ocorreu no final do século XIX e início do século XX). Pedimos para eles observarem nas obras os traços que os artistas realizam para distorcer a realidade e exagerar as expressões. Também, pedimos para eles olharem algumas imagens de personagens do mangá, com expressões apresentando exagero nas emoções. Tentamos fazer a ligação entre o movimento Expressionista e os mangás, pois em relação a parte visual desse gênero, Bandeira (2010) ressalta que a principal característica são os olhos geralmente muito grandes e muito bem definidos, podendo variar entre redondos ou rasgados, mas sempre são feitos cheios de brilho e com o uso de cores chamativas, de modo a refletir a emoção de seus personagens.

Para finalizar, reservamos um pequeno momento para discutir com os alunos sobre o que eles acharam do projeto, se de alguma forma eles se sentiram motivados e despertou curiosidade neles. Ao longo da conversa as palavras que mais escutamos dos alunos foram: diferente, novo e divertido. Conseguimos perceber que grande parte das turmas se engajaram bastante nas atividades e se arriscaram a aprender um gênero que é pouco discutido em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A experiência didática com o gênero mangá nas turmas de 3° Ano do Ensino Médio, no Centro de Ensino Debora Correia Lima, na cidade de São Bernardo-MA, nos mostrou que alguns alunos têm dificuldade de compreender textos, isso acontece devido à falta da prática de leitura e incentivo para desenvolver essa habilidade. Então buscamos uma maneira de

incentivar utilizando os mangás, pois pela presença de imagens, esse gênero se torna mais atraente, possibilitando o leitor a compreender de forma mais clara e objetiva o contexto do livro.

Na escrita dos relatos de experiência, atividade realizada pelos alunos da Educação Básica, percebemos que os discentes se expressaram de forma sincera dando sua opinião sobre o contato com o gênero mangá e como esperado tivemos aqueles que não gostaram muito de ler ou não se identificaram, mas, também, tivemos alunos que se interessaram e se divertiram.

O resultado da interdisciplinaridade entre a literatura e as artes visuais foi significativa e podemos perceber com a produção artística dos alunos, a *fan-art*, imagem 1:

Imagem 1- Registro dos desenhos dos alunos

Fonte: Acervo dos pibidianos

A conexão entre imagem e texto se deu a partir do gênero escolhido, pois "[...] os gêneros não são instrumentos estanques e enrijecedores da ação criativa. Caracterizam-se como eventos textuais altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos" (Marcuschi, 2005, p.19). Dessa forma, conseguimos levar para a sala de aula a prática de leitura, juntamente com o desenvolvimento da habilidade de compreensão de textos e da criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do gênero mangá como ferramenta pedagógica mostrou-se relevante, pois conectou o universo cultural dos jovens à prática escolar, promovendo um aprendizado significativo e de grande engajamento. Além disso, o projeto reforçou a importância de diversificar os materiais utilizados na sala de aula, incluindo gêneros e formatos que dialoguem com os interesses atuais dos estudantes.

Vale ressaltar também, que a interdisciplinaridade se mostrou necessária dentro dessa proposta de trabalho, demostrou ser uma estratégia eficaz no estímulo à leitura e no desenvolvimento da compreensão de textos e da criatividade dos alunos do Ensino Médio.

A aplicação do projeto foi muito satisfatória, pois, tivemos a participação de todos os alunos e consideramos que o processo de ensino-aprendizagem aconteceu de forma atrativa, diversificada e enriquecedora. Projetos assim são importantes porque ajudam a incentivar nossos jovens a lerem e entenderem que existe um universo de conteúdos que podem ser criados através da leitura.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. *Aula de português*: encontro & interação. Partábola Editorial, 2003.

BANDEIRA, Mario Cézar. *O que são animes*. Japonês.net.br, 2010. Disponível em: (http://www.japones.net.br/o-que-sao-animes/?). Acessado em: 14 out. 2023.

MANCUSO, Mario. *Mangá e História em Quadrinhos são a mesma coisa*. Tudibão, 2010. Disponível em: http://www.tudibao.com.br/2010/09/manga-e-historia-em-quadrinhos. Acesso em:17 out. 2023.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel e BEZERRA, Maria Auxiliadora. *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p.19-36.

MORAES, Ketlin Nunes de; ZARA, Reginaldo A. As histórias em quadrinhos suas relações com o ensino e o uso das tecnologias: uma revisão sistemática de literatura. *Revista Valore*, v. 6, p. 1131-1142, 2021.

THIESEN, Juares da Silva. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. *Revista brasileira de educação*, v. 13, p. 545-554, 2008.