

A full-page background image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT  
DE CULTURA

COLÓQUIO  
NACIONAL EM  
ARTE SEQUENCIAL  
E CULTURA POP

8 A 10  
OUTUBRO  
2020

FACULDADES  
EST

**POP!**

**CADERNO DE RESUMOS**



## ALÉM DO VISÍVEL: UM DEBATE HISTORIOGRÁFICO SOBRE O MANGÁ

Antonio Augusto Zanoni<sup>21</sup>

### Introdução

A partir da inserção da Nova História Cultural nos debates acadêmicos, objetos anteriormente descartados como fontes históricas passam a ser a fonte principal muitas vezes dos historiadores culturais, como afirma Fábio Feltrin de Souza (2015):

O gesto de representar e significar o mundo é operado pela linguagem e suas formas de expressão codificada. Dessa maneira, a língua, a literatura, as artes, a fotografia, as imagens, os sons, a televisão, a internet, por exemplo, são potentes instrumentos de consolidação de significados. [...] Importante destacar que por linguagens compreendemos todos os dispositivos que acionam e constroem a realidade contemporânea (p. 19).

A linguagem, a representação e os significados, passam a ser conceitos muito utilizados por essa forma de fazer história. Conceitos esses, que estão em constante relativismo devido a seus usos pela história cultural, que se apropria dos mesmos para poder significar suas práticas.

Desta forma,

[...] o real é sempre um conceito, pois nasce de operações de significação, de classificação, de racionalização, de rememoração, de imaginação, empreendidas por homens situados num dado momento e numa dada sociedade, cultura, classe social, categoria de gênero, etnia, geração (JUNIOR, 2006, p. 210. apud SOUZA, 2015, p. 23).

Sendo assim, tanto o real como outros conceitos podem ser historicizados para criar uma cadeia de significações para o praticante da história cultural, afim de validar suas teorias e nota-se que este sujeito assim como quem foi ou quem criou a fonte que está sendo utilizada estava vinculado a um espaço e tempo que está agora sendo investigado por outro sujeito em outras condições de espaço e tempo. Entende-se então que o objeto ou o indivíduo detentor de subjetividade será investigado por outro indivíduo detentor também de subjetividade, assim a representação e significação da História não é exclusivamente “pura”, mas sim parte de uma narrativa de cada indivíduo que vai ser entendida de formas distintas por seus diferentes leitores.

De qualquer forma, jornal, televisão, cinema, entre outras infinidades de artes são cabíveis de interpretação histórica para a história cultural. Inclui-se aqui também o mangá, esse objeto repleto de história e que quando explorado, revela não somente vários aspectos

---

<sup>21</sup> Mestrando em História pela Universidade de Passo Fundo/RS. E-mail: antonio\_az@hotmail.com



culturais das duas últimas décadas do século XIX japonês até os dias atuais, como também, relações internacionais. Peter Burke (2008) afirma que

o terreno comum dos historiadores culturais pode ser descrito como a preocupação com o símbolo e suas interpretações. Símbolos, conscientes ou não, podem ser encontrados em todos os lugares, da arte à vida cotidiana, mas a abordagem do passado em termos de símbolo é apenas uma entre outras. Uma história cultural das calças, por exemplo, é diferente de uma história econômica sobre o mesmo tema, assim como uma história cultural do Parlamento seria diversa de uma história política da mesma instituição (p. 10).

Utilizando-se de um ponto de vista historiográfico, a imagem sempre se fez presente em nosso meio, desde antes da escrita – que vem a ser uma forma de imagem também – nas pinturas das cavernas, nos inúmeros alfabetos, nos desenhos na areia da praia, etc. Hoje, ela se faz essencial em nosso dia-a-dia, para inúmeras funções, que vão desde um aviso na rodovia sobre o limite de velocidade à comunicação não verbal entre pessoas que não falam o mesmo idioma (CHARTIER, 2001). Utilizar-se da imagem e da escrita, passa a ser uma estratégia dupla para transpor a mensagem do produtor para o receptor e essa é a estratégia dos quadrinhos e dos mangás.

A imagem não é por si só autoexplicativa, ela é resultado de ações de um indivíduo carregado de experiência. Portanto, na famosa frase de Millôr Fernandes “Uma imagem vale mais do que mil palavras”, essas mil palavras nunca serão as mesmas de um sujeito para o outro, não terão o mesmo significado e a mesma importância. Desse modo, na experiência das bombas, ou ainda, na representação das bombas jogadas sobre o Japão nos mangás, pode-se ter um sentimento de triunfo estadunidense perante os nipônicos – quiçá perante o mundo – como também se pode representar a falência da humanidade pelo armamento nuclear. Pode-se ter a representação do desespero de um povo, criação de identidades, memórias e modelagem de indivíduos, tudo dependendo da relação dos interlocutores com o mundo (ZANONI, 2018).

### **O mangá entre imagem e narrativa**

Considerando o mangá como início de uma nova capacidade de produção de narrativas, logo esse têm de efetuar modificações e alterações para as mais diversas e novas formas de se reproduzir, ou seja, ao mesmo tempo que se precisou da reprodução de massa para esses alcançarem o globo, esses passam a ser representados no cinema, na televisão, nos computadores, no rádio, sofrendo modificações e adaptações para cada um desses dispositivos, capturando uma diversidade maior de sujeitos. Há constantes objeções e disputas sobre o “uso e o existir” do mangá, desde sua gênese até a atualidade, pois há uma necessidade de se *conservar* as crianças longe desse “material do mal”, ou da inevitabilidade de o adulto parar de utilizar essa “coisa de criança”. No final, o mangá não encontra espaço para nem uma faixa etária, pois ele sempre é impróprio por questões políticas, sociais, religiosos, morais, etc. Mas



esses objetos não devem mais sofrer em silêncio, pois são sim, objetos que constroem a realidade do mundo, não apenas o refletindo, pois eles fazem parte do real, são também o resultado da história de homens e mulheres, de suas experiências e suas expectativas (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006).

Freyre (1981, p. 5) citado por Alcântara (2007), quando aquele afirma que as massas sociais ascendem e podem usufruir de mais mídias de entretenimento em massa, levanta uma outra questão: há necessidade dessas mídias serem mais “rápidas” e diretas em relação a demora da leitura de um livro, pois não há mais tempo para o lazer. As pessoas precisam lidar com o gerenciamento de recursos financeiros e do tempo para poder consumir mídias mais baratas e rápidas. Desse modo,

[...] em si mesmas, as histórias em quadrinhos são uma forma de expressão contra a qual seria tão quixotesco nos levantarmos, como contra o rádio, o cinema falado ou a televisão. Como o rádio, o cinema falado e a televisão, as histórias em quadrinhos concorrem para o desprestígio da leitura dos longos textos para favorecer as suas dramatizações sintéticas, breves, incisivas (p. 8).

A reelaboração constante passa a ser essencial na indústria de entretenimento de massa e com frequência, essa reestruturação se dá pela observação do outro e como o mercado consumidor está reagindo as “ondas de representações”, isto é, qual a preferência do momento em termos de história, sendo essas de zumbis, cavaleiros medievais, ficção científica, etc. de modo que adaptar o objeto aos discursos faz-se essencial para que o mangá continue sendo vendido nesse cotidiano acelerado. Mesmo com o preconceito imposto ainda perante uma exclusividade de uso infantil desse objeto fora do Japão, há uma indústria forte que realiza pesquisas e adapta as histórias – as mesmas muitas vezes – para os mais diversos públicos.

### **Considerações finais**

O Japão do pós-guerra passou a ser então, um lugar no qual a maioria das pessoas viviam em zonas urbanas, na qual os jovens tinham acesso as novas tecnologias, ao estudo e a toda gama de novos meios de entretenimento, como o rock americano. O modelo educacional também passou a ser muito semelhante ao dos EUA. Em geral, vê-se o Japão de 1960 ainda com suas tradições embasando seu cotidiano, mas estas em parte, modificadas pela ocupação aliada após a segunda guerra mundial (SAKURAI, 2014).

Nota-se que a geração jovem do pós-guerra queria ser e fora diferente de seus pais. Tornaram-se mais independentes, buscaram novas concepções de realidade sempre a contraponto de seus pais; era difícil criar vínculo entre um soldado tradicional japonês sobrevivente de várias atrocidades e seu filho, consumidor da cultura “ocidental”. As indústrias passaram a dar atenção a essa nova geração de consumidores, vendendo moda e entretenimento como por exemplo o *blue jeans* e o rock, no qual até hoje no Japão, em aberturas de animês ou em músicas dos próprios grupos de rock japoneses, trazem partes das letras em inglês, herança dos tempos da ocupação. Desta forma, como Hobsbawn menciona,



passou-se a ter um novo modo de operação das indústrias e da mídia para os jovens, e em pouco tempo “passou a existir uma cultura jovem global” como resultado. Para o autor,

Por mais fortes que fossem os laços de família, por mais poderosa que fosse a teia de tradição que os interligasse, não podia deixar de haver um vasto abismo entre a compreensão da vida deles, suas experiências e expectativas, e as das gerações mais velhas (HOBSBAWN, 1995, p. 323).

Logo, é imprescindível olhar o mangá como um objeto que está posto em toda essa discussão historiográfica, pois só assim, as narrativas dos silenciados pela história oficial podem se tornar narrativas de uma história mais abrangente e democratizadora. Ele se faz objeto propiciador de novas operações históricas que, em conjunto a outras fontes, tornam possíveis uma narrativa mais completa das diferentes esferas que compõem a sociedade até então forçadamente silenciada por narrativas excludentes. O mangá pode vir a ser então, constructo de novas constelações, através de narrativas que busquem englobar a imagem, a leitura, a cultura, a história, a memória, a imaginação, entre outras diversas esferas que compõem o mundo contemporâneo. Por fim, essa construção narrativa só é possível quando há uma alteridade entre as fronteiras das diversas esferas supracitadas e as forças invisíveis – principalmente as mercadológicas – que atuam para a manutenção das presenças e ausências de determinadas narrativas (VERONEZI CAPPELLARI, 2010).

**Palavras-chave:** Historiografia; Cultura; Mangá.

#### **Referências:**

ALCÂNTARA, C. S. de. Histórias em quadrinhos e educação: inovando o currículo. In: **Didática e Prática de Ensino na relação com a escola**. EdUECE, 2014. (Livro 1, 02562).

BURKE, Peter (Org.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 368 p.

CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

GRAVETT, P. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

HOBSBAWN, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914 - 1991**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LUYTEN, S. M. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.



SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

SOUZA, Fábio Feltrin de. Os conceitos de cultura e linguagens na historiografia: um debate interdisciplinar. **Interthesis**, Santa Catarina, v. 2, n. 12, p.18-33, jul. 2015.

VERONEZI CAPPELLARI, Márcia Schmitt. **Quadrinhos na internet**: abordagens e perspectivas. 1. ed. Porto Alegre: Asterisco, 210. 165 p.

ZANONI, Antonio Augusto. **O mangá em tempos sombrios**: do caos a redenção. 2018. Monografia (Graduação em História) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Erechim, 2018. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/3295>. Acesso em: 28 ago. 2020.