

MANGÁ E HISTORIOGRAFIA: A REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA DE UMA CULTURA

Antonio Augusto Zanoni¹

Este artigo tem como objetivo mostrar as novas questões abordadas pela história cultural, como os filmes, a televisão, o rádio, jogos tanto digitais quanto de tabuleiros ou mangás. Neste viés, o artigo aprofunda-se na história do mangá, e tenta-se desenvolver a história da sua criação, do seu uso e o que ele representa. Para isso, foi realizada uma análise em documentos de historiadores culturais, assim como em artigos e livros específicos sobre a história do mangá de autores que estudam especialmente esta nova área da história. Ao desenvolver do trabalho, foi possível observar que o mangá é um objeto carregado de poder e de significados, utilizados para transmitir mensagens de todos os tipos, ao passo que este se utiliza de estratégias (tanto linguísticas quanto imagéticas) para captar o seu público alvo; ao mesmo tempo, foi desenvolvido em um segundo nível questões da história do cinema, da arte e da leitura, para que o leitor deste trabalho entenda a importância deste objeto que não é exatamente do mundo ocidental, mas que se difundiu no mundo de forma que se criou culturas em volta deste objeto. Ao concluir este trabalho, observa-se que as novas questões que são postas pela história cultural são de vital importância para entendermos que objetos são o meio para a criação de cultura, ao passo que mesmo em conflitos, como na Segunda Guerra Mundial, a arte foi a maior forma de entretenimento do povo, e a melhor fonte de expressão dos mesmos e mostrar aos outros, os atrocidades da guerra, mas também a maravilha de pequenos detalhes do dia-a-dia da cultura Japonesa.

Palavras-Chave: História Cultural. Japão. Cultura Pop Japonesa.

¹Acadêmico do Curso de Licenciatura em História, 6º semestre, na Universidade Federal da Fronteira Sul
e-mail: antonio_az@hotmail.com