UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA
JAPONESA

SIMONIA FUKUE NAKAGAWA

**Apropriações de elementos constitutivos do mangá:
investigando Murakami e Nara**

(versão corrigida)

v.1

São Paulo
2016

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA
JAPONESA

**Apropriações de elementos constitutivos do mangá:
investigando Murakami e Nara**

(versão corrigida)

Simonia Fukue Nakagawa

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador: Profa. Dra. Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro

v.1

São Paulo
2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

N163a Nakagawa, Simonia Fukue
Apropriações de elementos constitutivos do mangá:
investigando Murakami e Nara / Simonia Fukue
Nakagawa ; orientadora Madalena Natsuko Hashimoto
Cordaro. - São Paulo, 2016.
214 f.

Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo. Departamento de Letras Orientais. Área de
concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

1. Mangá. 2. Kawaii. 3. Basara. 4. Takashi
Murakami. 5. Yoshitomo Nara. I. Cordaro, Madalena
Natsuko Hashimoto, orient. II. Título.

Nome: NAKAGAWA, Simonia Fukue.

Título: Apropriações de elementos constitutivos do mangá: investigando Murakami e Nara. (versão corrigida)

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Mestre em
Letras.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dra. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Agradecimentos

Agradeço primeiramente àquela que me ensinou e teve paciência na minha jornada, e que me orgulho carinhosamente de ter sido orientanda, à querida Profa. Dra. Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro.

À querida Michiko Okano que me acolheu em seus grupos de estudo sobre arte e cultura japonesa e se tornou uma grande mentora para a vida.

Ao querido Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro a quem espelho conhecimento sobre histórias em quadrinhos.

Aos professores do Centro de Estudos Japoneses (CEJAP), que sem perceberem me mostraram outras áreas de estudos japoneses como a literatura e língua japonesa.

Aos colegas do Programa de Pós-graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa por poder compartilhar o desespero da entrega de trabalhos e pelas divertidas viagens e organizações de congressos.

À Capes, que me auxiliou com a bolsa de estudos para que eu pudesse dar continuidade à pesquisa.

Aos três grupos de estudos que, uma sexta por mês, proporcionam-me ensinamentos, curiosidades e alegrias: Observatório de Histórias em Quadrinhos, Grupo de Estudos da Arte da Ásia e Grupo de Estudos da Arte Japonesa.

Aos meus alunos, conhecidos como Turma de Mangá, que acompanharam, apoiaram e acreditaram nos meus estudos.

A Bere, Lu, Má e Yuk que sempre me animaram fosse para tomar um café, trocar ideias, ir a uma exposição ou ouvir boa música.

Agradeço fortemente aos meus queridos e amáveis sobrinhos: Rebecca, Ethan e Mel que aqueciam minha vida solitária como mestranda.

Agradeço imensamente as minhas irmãs: Mônica, Mônia e Monique que sempre estiveram ao meu lado e aguentaram meus choramingos dos estudos e da vida, e não menos, ao meu falecido irmão que sei ter estado presente em espírito nos meus caminhos.

Agradeço principalmente e de forma *kawaii* e *basara*, aos meus queridos e amados pais que me instigaram a ter curiosidade de mundo e me deram suporte financeiro e emocional para seguir meus estudos longe de casa.

E a Deus, a quem tenho fé.

Aos meus pais com muito amor.

Resumo

Este estudo traz para a discussão, no primeiro capítulo, o mangá como expressão artística, cujo modelo de criação se distingue dos demais quadrinhos pela pluralidade e diversidade de gêneros. São apresentados estudos sobre a linguagem visual das histórias em quadrinhos a partir de teorias ocidentais e japoneses que se correlacionam, como a forma de desenho de quadros, balões, hiatos, linhas cinéticas, metáforas visuais e suas características de linguagem universal. As linhas, planos de fundo e composições das páginas estabelecem relações com a arte tradicional japonesa dos *emakimono* (rolos de pintura), das xilogravuras *ukiyo-e* e das padronagens dos quimonos, sendo por isso analisados tais elementos. Ainda, abordam-se as onomatopeias, característica peculiar da língua japonesa que se revelam como subsídios necessários para valorizar sensações e emoções na narrativa, mesmo quando o silêncio é proposto; acentua-se também o grafismo visual que as integram à cena. Por fim, são levantadas as características na construção dos personagens, como a forma dada a corpos e olhos e as expressões faciais, que têm forte semelhança com as figuras das xilogravuras *ukiyo-e*, das revistas ilustradas *Jojo-ga* e das desenhadas por Osamu Tezuka.

O segundo capítulo põe em debate o *boom* do mangá, animê e da cultura *otaku* do pós-guerra, que se apresentam para os artistas japoneses, da década de 1990, como elementos importantes para a produção de suas obras: assim se inserem os trabalhos de Takashi Murakami e Yoshitomo Nara, em suas relações com o mangá e com as artes tradicionais. Mesmo com ideais distintos, esses artistas participaram do movimento Neo Pop japonês e da exposição *Super Flat* (2000), e repensaram suas produções a partir da catástrofe natural de 2011. Pela dificuldade em encontrar bibliografia, muitas das informações obtidas nesta pesquisa se basearam em textos de jornais, curadores e críticos de arte ocidentais e japoneses, bem como na visita a exposições dos artistas no Japão. Soma-se a esse capítulo a estética *kawaii* cujo ideal revela um universo infantilizado, que influencia as artes, se fortalece pelo fomento da indústria pop nipônica, atravessa as fronteiras para o ocidente e por isso se configura como produto de identidade nacional. As obras dos artistas supracitados dialogam com essa estética e também com a estética *basara*, que ostenta aquilo que é exuberante e luxuoso.

Palavras-chave: Mangá. *Kawaii*. *Basara*. Takashi Murakami. Yoshitomo Nara.

Abstract

In its first chapter, this study arises the discussion of the manga as an artistic expression. Its creation model is distinguished from other comics by the plurality and diversity of genres. It presents studies on the visual language of comics from Western and Japanese theories which correlates, such as how to design panel, balloons, gutter, motion lines, living lines and they characteristics of universal language. The lines, backgrounds and pages compositions establish relations with the Japanese traditional art of *emakimono* (paint rollers), *ukiyo-e* woodblock prints and *kimono*'s patterns, and have, therefore, such elements analyzed. Furthermore, approach the onomatopoeia, a peculiar characteristic of the Japanese language that reveal as necessary support to value sensations and emotions in the narrative, even when silence is proposed; it also accentuates the visual graphics that are part of the scene. Finally, the features are lifted in the construction of the characters, as the form given to bodies and eyes and facial expressions, which have strong resemblance to the woodblock *ukiyo-e* images, the illustrated magazines *Jojo-ga* and drawn by Osamu Tezuka.

The second chapter puts on the manga boom debate, anime and otaku culture of the postwar period, which are presented to the Japanese artists of the 1990s, as important elements for the production of their artworks: thus are inserted the work of Takashi Murakami and Yoshitomo Nara, in its relations with the manga and traditional arts. Even with ideal distinct, these artists participated in the movement Neo Japanese Pop and exposure *Super Flat* (2000), and rethought their production from natural disaster 2011. The difficulty in finding bibliography, much of the information obtained in this study were based on newspaper texts, curators and critics of Western and Japanese art, as well as visits to exhibitions of artists in Japan. Added to this chapter *kawaii* aesthetic ideal which reveals infantile universe, which influences the arts, strengthened by foment Nipponese pop industry, crosses borders to the West and so is configured as national identity product. The artworks of the above artists dialogue with this aesthetic and also with *basara* aesthetics, which boasts what is exuberant and luxurious.

Keywords: Manga. *Kawaii*. *Basara*. Takashi Murakami. Yoshitomo Nara.

Sumário

1. Introdução	10
2. Linguagem visual dos mangás.....	15
3. Mangá além dos quadrinhos	61
4. Considerações finais	109
5. Referências bibliográficas	111
6. Fontes ilustrativas	120

1. Introdução

De uns tempos para cá, no ocidente, tem-se discutido muito sobre os conceitos que cercam a cultura e a arte nipônicas. Cada discussão traz para o conhecimento ocidental um elemento novo acerca dessa cultura tão envolvida por histórias heroicas e míticas. A cultura pop japonesa, por exemplo, é um fenômeno que encontrou um espaço considerável na sociedade jovem ocidental pela receptividade do mangá e dos produtos atraentes advindos desse gênero. Essas histórias em quadrinhos se configuram como as mais vendidas ao redor do mundo, o que provocou a curiosidade de alguns estudiosos de diferentes áreas acadêmicas. Nesse encalço, pelo interesse crescente sobre a composição visual do mangá e por sua trajetória no universo contemporâneo da arte visual é que este estudo pretende se deter sobre sua pesquisa.

Embora o mangá tenha sofrido influência das HQs americana, como aponta o professor Fusanosuke Natsume, mantém intrínseco o gene cultural japonês na sua criação como linhas, formas visuais da narrativa, cenário, planos de fundo, onomatopeias e diálogos com o passado histórico artístico como os *emakimono*, *ukiyo-e* e padronagens.

Os *emakinomo*, por exemplo, são relevantes para a memória das histórias em quadrinhos japonesa porque, de certa forma, são os precursores desse recurso literário, embora se apresentassem em secções de imagens e uma narrativa literária em formato de rolo de leitura, como veremos no decorrer do estudo.

Entendendo que a linguagem visual, que dá nome ao primeiro capítulo desse ensaio, se estrutura como imagem e se constitui de sentidos para mostrar algo e que, como pensa Bakhtin (2002), toda linguagem é carregada de ideologias porque todo indivíduo é assim constituído, esse estudo propõe discutir os elementos relevantes que fundaram e que constituem a linguagem visual do mangá e mostrar como esse conceito de quadrinhos busca leitores de grupos sociais com diferentes sistemas de pensamento.

Entre os elementos constituintes do mangá, esse capítulo pretende deter-se um pouco mais sobre as onomatopeias pelo valor que elas contabilizam no cotidiano da língua nipônica, sendo, por isso, muito expressivas na composição japonesa das histórias em quadrinhos.

Fusanosuke Natsume (1997, p.116) pontua a importância da onomatopeia nos quadrinhos. Esse estudo entende que esse fenômeno linguístico é responsável pelas

ações, e muitos são os movimentos dentro do mangá. Por isso compartilhamos com Natsume quando este diz que uma cena sem onomatopeia perderia o movimento e o contexto da narrativa não provocaria emoção. Para ele, é difícil imaginar onomatopeia em outra língua que não seja a que foi criada e usada, pois ela é sensorial, e o som percebido e transcrito muda de cultura para cultura.

Também será colocado em debate a importância das padronagens e xilogravuras na cultura japonesa e a relação que esses tipos de arte estabelecem com a composição dos mangás e, ainda, serão discutidos os traços, as metáforas visuais e as linhas cinéticas. Vale lembrar que as linhas cinéticas já faziam parte das gravuras japonesas do artista Katsushika Hokusai (1760 – 1849), que conseguia expressar como nenhum pintor a passagem do tempo e a fugacidade do momento, como aponta Koyama-Richard (2007, p. 79). Um ponto de interesse para esse estudo é a classificação dos mangás para facilitar a identificação dos gêneros.

Paul Gravett, jornalista e pesquisador de histórias em quadrinhos, perscrutou os sessenta anos de quadrinhos japoneses explorando a cultura tradicional e *pop* japonesa, para então chegar à história do mangá. Seguindo um caminho parecido, Sonia Luyten fez um panorama do mangá e abordou sobre a sua importância no Brasil. Ambos classificaram o mangá em diferentes gêneros para diferentes leitores como: *shônen*, para meninos de 12 a 20 anos; *shôjo*, mangá voltado para meninas de 12 a 20 anos; *gekiga*, mangá de cunho histórico; *josei*, mangá voltado para donas de casa; *sarariman*, mangá para homens trabalhadores; e *mecha* (leia-se meká) para quem aprecia ficção-científica.

Justificam essa divisão as características particulares e ideológicas que cada gênero traz consigo. As linhas cinéticas, por exemplo, nos quadrinhos direcionados ao público feminino, embora existam em grande quantidade, estas se compõem de traços finos e delicados que remetem a algo frágil, elegante, suave. Numa narrativa de conteúdo adulto masculino, os traços são intensos e espessos.

Na continuidade até o final do primeiro capítulo, esse estudo procura entrelaçar referências históricas e contemporâneas e informações sobre as engenhosas características e fenômenos visuais que constroem as revistas em quadrinhos japonesas, além de atestar a importância da linha cinética que se impõe como recurso de ação, da metáfora visual que estimula os sentidos do espectador, das retículas que possuem função auxiliadora no procedimento artístico e dos recursos tecnológicos como os efeitos das retículas pela computação gráfica que são facilitadores na produção do mangá. E, ainda, mostrar por traços, linhas e cores como os personagens se

desenvolvem dentro de cada contexto e cada movimento de ação e como a beleza física e o charme privilegia, muitas vezes, mais os vilões que os mocinhos.

O segundo capítulo deste ensaio busca na trajetória do mangá elementos que justifiquem seu grande sucesso dentro e fora do Japão. Para Jean-Marie Bouissou (2008, p. 4), um dos motivos pelas grandes tiragens do mangá foi a moderada censura na liberdade de expressão dos mangakás. Esse recuo na censura foi um facilitador para os mangakás explorarem a natureza humana pelas vias da sensualidade erótica e, com isso, atingir outros tipos de leitores. Sem compromisso com a censura e preocupadas em agraciar seus leitores com pequenos objetos da cultura *otaku* com a intenção de aquecer ainda mais as vendas, as editoras conseguiram fazer do mangá a revista que mais tem agregado leitores ao redor do mundo nos últimos anos. Para Bouissou, o mangá é um “produto de prazer” de excelência excepcional. Isso nos faz entender o mangá como um fenômeno que passou a configurar outros espaços das artes. Uma curiosa observação é a sua influência sobre alguns artistas pop contemporâneos. Eles se apropriaram de elementos e linguagem do mangá e da cultura *otaku* para compor suas obras. Segundo Stephen Farthing (2011, p. 487), isso se deu porque a Pop Art surge num período no qual os meios de comunicação de massa faziam parte de uma sociedade consumista.

Para entender melhor esse período, esse capítulo traz para a discussão artistas como Andy Warhol (1928 – 1987), que realiza um trabalho com mais de vinte obras repetidas baseadas em uma única foto de Marilyn Monroe (1926 – 1962); de Gene Korman (1897 – 1978), que ele chamou de “efeito de linha de produção”; e Roy Lichtenstein (1923 – 1997), que pôs em debate a cultura de massa ao transformar em arte conceitos muito conhecidos como cenas do cotidiano e produtos de consumo. Essa nova maneira de fazer arte abre caminhos para artistas que estão entrando nesse universo com a mesma proposta de arte como Takashi Murakami (1962 –) e Yoshitomo Nara (1959 –), artistas contemplados nesse capítulo.

A impressão que se tem é de que, a partir desse momento, o universo da arte consumista torna-se mais fluido. Algumas décadas depois surge, no Japão, o estilo Neo pop que se utilizava de uma ideia já existente e a partir dela concebia outra, interpretada num contexto diferente. Segundo Margrit Brehm (2004), esse modelo de arte mostrava reflexos de uma sociedade já contaminada pela cultura ocidental. Observa-se que há uma relação de semelhanças entre a Pop Art e a Neo Pop como: a emersão dos meios de comunicação de massa no primeiro e a emersão do mundo visual da televisão e do computador no segundo; as reproduções excessivas de imagens e o uso de outros meios

da arte como o cinema e a música e a apropriação de imagens iconográficas de um produto para realizar uma obra. Roy Lichtenstein, por exemplo, encontrou nas histórias em quadrinhos a linguagem gráfica dos anos 1960, enquanto Takashi Murakami buscou a linguagem mercadológica dos mangás e da cultura *otaku* dos anos 1990.

Esse capítulo detém-se sobre o artista Takashi Murakami e sobre o movimento criado por ele em 2000, quando escreveu o *Manifesto Super Flat*. Esse evento foi considerado importante porque criou possibilidades para o surgimento de novos artistas e fez ascender a comercialização de suas obras. O *Super Flat* ganhou espaço e desenvolveu a cultura *otaku* dos mangás, animês e games no campo das artes visuais contemporâneas.

O estudo, ainda, propõe discussões sobre o artista Neo pop, Yoshitomo Nara, cujas produções coincidem com as teorias do *Manifesto Super Flat* embora trabalhe com uma linguagem bastante diferente da de Murakami. Porém, ele também explora a “identidade subcultural” japonesa. Enquanto um desenvolve diversas imagens e cores numa tela, o outro as simplificam com cores mais amenas e, muitas vezes, obtém apenas uma imagem produzida. Segundo Edan Corkill (2012), o trabalho de Murakami, no *Super Flat*, foi para ser “lido” e o de Nara para ser “sentido”, ou seja, no primeiro o espectador observa a obra buscando entender suas formas e cores; no segundo, ele procura absorver formas e cores.

Embora o artista Yoshitomo Nara tivesse feito parte do manifesto e exposição *Super Flat*, a sua preocupação maior era com a interpretação do público. Para ele, seu trabalho pretende representar sentimentos, seja em relação a um cachorro, uma criança, ou a menina que está com raiva. Nara diz que suas pinturas são mais que códigos, são parte dele.

Segundo Margrit Brehm, as obras de Nara despertam emoções no espectador pela “fofice” que denotam mesmo quando são explorados sentimentos agressivos ou tristes. Algumas obras de Nara parecem exercer o sofrimento ora pelas vias da fragilidade ora pelas vias da rebeldia ou da raiva, que encaminha o observador a refletir sob o olhar da compaixão. Importante observar que essas sensações remetem à estética *kawaii*, um fenômeno cultural japonês, identificado no comportamento de muitos jovens pela forma como eles conduzem o seu cotidiano, envolvidos pelo prazer do consumo e pela satisfação do não compromisso com a sociedade.

No enalço da estética *kawaii*, também verificamos que algumas obras de Takashi Murakami dialogam com o conceito, principalmente com o dos personagens de

mangá. Como os artistas contemplados para este estudo estabelecem uma relação com a estética *kawaii*, entendemos que seria relevante trazer para a discussão alguns precedentes históricos dessa estética para facilitar a compreensão de suas obras.

Outra discussão que o estudo propõe é sobre o conceito *basara*, que nasce de um estilo de vida luxuosa e extravagante e se cristaliza como estética, encontrado em muitas obras de Murakami, nas suas dimensões, nos exageros impostos aos seus personagens, na quantidade de elementos numa pintura ou escultura, nas cores vibrantes ou nos excessos de reproduções.

A partir da observação das obras de Murakami e Nara, esse ensaio procura estabelecer uma relação entre a arte tradicional e a arte desses dois artistas.

Em 2012, ao criar os *500 Arhats*, Murakami dialoga com o artista Kano Kazunobu, do período Edo. Ambos refletem sobre eventos catastróficos da natureza. Kazunobu, sobre o terremoto de 1855, quando, sensibilizado com o sofrimento da nação, criou os 500 *arhats*, protetores espirituais dos ensinamentos de Buda, que se manifestam em tempos difíceis. Murakami, depois do terremoto de 2011, se volta para um Japão fragilizado pela dor da perda e recupera os 500 *arhats* do passado, criando a sua versão. Toda a simbologia dessa obra provocou muita reflexão.

O ensaio ainda procura mostrar as interferências que Nara faz sobre as xilogravuras japonesas recuperadas do passado como, por exemplo, ao criar um personagem robusto, com o símbolo masculino tatuado no braço e com uma faca na mão, enfrentando a grande onda de Hokusai.

E esse estudo encerra suas investigações com a pretensão de retomar pontos que ficaram obscurecidos por não serem fundamentais para essa pesquisa, esperando colaborar para a difusão da arte japonesa contemporânea no Brasil.

Optou-se por formatar um volume especial para as imagens comentadas para facilitar sua visualização.

2. Linguagem visual dos mangás

A linguagem visual se estrutura como imagem e se constitui de sentidos com a função de produzir estímulos e reações. Ela está relacionada a diferentes tipos de mensagens, desde aquelas que movimentam o nosso cotidiano até as que se apresentam como expressão artística. Donis A. Dondis (2003), professora em comunicação da Universidade de Boston, aponta que o estímulo visual não está correlacionado apenas ao significado de suas representações, mas também nas suas formas compositivas existentes ou coexistentes com a expressão baseada em fatos e na visualidade.

Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. (DONDIS, 2003, p. 22)

Assim, ao caminhar por uma rua, entrar num shopping, supermercado ou restaurante, ou mesmo quando se está em casa, o ser humano é envolvido por imagens. São propagandas, rótulos, objetos de arte ou manufaturados, arquitetura e a própria organização urbana, tudo absorvido inconscientemente e/ou conscientemente pelo indivíduo que é parte desse universo. Dizemos que é inconsciente quando o indivíduo é envolvido pela linguagem visual numa relação cotidiana, ou seja, o sensorial capta sem contemplar e armazena; e consciente quando o indivíduo contempla a paisagem e atribui valores. Para Donis A. Dondis (2003), as informações passam por uma “rede de interpretações subjetivas” e se devem ao que a autora chama de alfabetização visual, isto é, estruturar elementos básicos para a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão das mensagens visuais que estiverem acessíveis a todos os indivíduos. Vale ressaltar que muito do que é visto pelo homem foi pensado e desenhado para agradar determinados grupos sociais, pois cada grupo absorve elementos sensoriais (visuais, sonoros, olfativos etc.) conforme sua convivência em determinado nicho cultural. Mikhail Bakhtin (1895 – 1975), filósofo e pensador russo, diz em suas reflexões que toda imagem artístico-simbólico parte de um objeto particular para tornar-se um produto ideológico, ou seja, a imagem criada é direcionada a grupos sociais de mesma ideologia. Para ele, toda linguagem é carregada de ideologias, porque todo indivíduo é constituído de uma ideologia (BAKHTIN, 2002, p. 31). Dessa forma,

entendemos por que cada grupo busca determinados nichos e porque tudo que é produzido é direcionado a determinados grupos sociais.

Em um dos ensaios sobre leituras de imagem do escritor de ficção contemporânea, o argentino Alberto Manguel (2003) radicado no Canadá, já na orelha do livro, observa que as pessoas leigas em arte possuem o mesmo “direito de ler” imagens pictóricas como se leem as palavras. A linguagem humana, segundo ele, é constituída de palavras que se transformam em imagens e que informam o homem tanto quanto a história. Muito dos conhecimentos históricos de que se tem notícia provieram de estudos, análises e interpretações de registros de imagens criadas pelos povos antigos. O mundo é, segundo o autor, formado por “símbolos, sinais, mensagens e alegorias” (2003, p. 21) que são absorvidas pelo homem e interpretadas dependentemente da sua cultura.

O conceito de imagem referido aqui e na sequência deste estudo, sobre os mangás e a arte contemporânea japonesa envolve a manifestação pictórica e visual composta de cores, traços, texturas e os demais constituintes, pois há outras acepções de imagem que percorrem outras áreas do conhecimento como na literatura e na música.

O filósofo, escritor e jornalista, Vilém Flüsser (1920 – 1991) observa que “imagens são superfícies que pretendem representar algo” (2011, p. 21). Assim, imagem é um tipo de linguagem cuja intenção é representar o que determinado grupo social e cultural tende a interpretar e abstrair. Flüsser identifica o indivíduo como um ser que vive em função de imagens.

Imagens são mediações entre o homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. As imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entepõem-se entre mundo e homem. (2011, p. 23)

Desse modo, entendemos que a imagem é o fio condutor do homem em movimento no espaço onde se inscreve. Pode-se pensar, se observarmos a nossa relação com o mundo, que o indivíduo se circunscreve no universo da imagem pela necessidade de se sentir no mundo. Pensamos que para Flüsser a imagem enquanto “mapa” tem a função de apresentar e orientar o homem para o conhecimento do mundo, mas esse conhecimento vai se desvelando em função da busca do indivíduo. Com base no pensamento de Flüsser, pode-se dizer que o mangá, se institui como um mediador entre a cultura nipônica e o ocidente. Ele começa por apresentar um universo cultural

completamente novo e inaugura no ocidente uma maneira diferente de perceber e conhecer o mundo nipônico.

Segundo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (2009, p. 1183), linguagem é definida como “[...] qualquer meio sistemático de comunicar ideias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc.” e “qualquer sistema de símbolos ou sinais ou objetos instituídos como signos, código”, que auxiliam o homem a entender e compreender o universo das artes e torná-lo hábil a fazer leituras de obras de arte, de comunicações audiovisuais e visuais como das histórias em quadrinhos, objeto de estudo desta pesquisa.

A linguagem visual, para além de seus conteúdos pictóricos, se insere em questões estéticas de cunho filosófico. Refletindo acerca do mundo e de suas áreas de conhecimento, muitos filósofos buscaram conceituar a percepção, fenômeno sensitivo que leva à compreensão posterior do objeto. A percepção surge das sensações, da relação entre o homem e as qualidades físicas ou psicológicas, que ele adquiriu do mundo (CHAUI, 2000, p. 152 e 157).

Logo no prefácio de seu livro, o filósofo Merleau-Ponty (1908 – 1961) aponta a fenomenologia da percepção como “uma filosofia que repõe as essências na existência”; para ele, o homem e o mundo são compreendidos a partir de sua “facticidade” (1999, p. 1), isto é, é através do praticável/ realizável que é possível perceber o homem e o mundo. Em seus estudos sobre a percepção, Merleau-Ponty retoma algumas características de investigação explicativa e reflexiva, estabelecendo uma relação entre o objeto e o sujeito para chegar à compreensão. De acordo com o filósofo, o objeto se apresenta para o indivíduo de forma a exceder a fronteira da “experiência efetiva” e a extrair dele aquilo que a experiência ensinou, fazendo com que “toda percepção seja percepção de algo” (1999, p. 108). É necessário conhecer o objeto e compreender o sujeito, reencontrando o princípio do objeto no cerne da experiência do sujeito e entendendo o que de paradoxalmente há o *para si* e o *em si*. O sensível no *em si* são “estados ou maneiras do sujeito”, e é através da experiência deste que o mundo é percebido e o objeto de percepção é “a cada momento uma re-criação ou uma re-constituição do mundo” (1999, p. 279); e no sensível no *para si*, o “mundo se dá inteiramente pronto” (CARDIM¹, 2007, p. 59).

¹ Leonardo Neves Cardim pesquisou “A ambiguidade na *Fenomenologia da Percepção* de Maurice Merleau-Ponty”.

Para Merleau-Ponty, o homem está no mundo e é nele onde ele se conhece, “tudo aquilo que sei do mundo [...], eu o sei a partir de uma visão minha ou de uma experiência do mundo [...]” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 3). O corpo se torna parte fundamental para entender a percepção, pois é através dele que temos consciência do mundo, é por ele que percebemos o objeto que passa pela consciência e retorna ao mundo.

Josiana H. de Oliveira (2010)², numa releitura das reflexões de Merleau-Ponty, observa que a percepção é o meio de comunicação com o mundo.

A percepção depende das coisas e de nosso corpo, depende do mundo em que vivemos e de nossos sentidos, depende daquilo que é externo e interno e, por isso, Merleau-Ponty fala em campo perceptivo para demarcar a relação complexa entre o corpo que é sujeito e o corpo que é objeto num campo de significações que são visuais, tácteis, olfativas, espaciais, temporais, linguísticas. A percepção é a comunicação com o mundo, é a valoração que fazemos dele baseando-nos na estrutura relacional entre nosso corpo e o mundo. (OLIVEIRA, 2010, p. 235)

Com base nas teorias supracitadas, entendemos que o corpo que é sujeito percebe o corpo que é objeto e lhe atribui significados. É dessa forma que a linguagem visual é percebida pelos órgãos sensoriais, estabelecendo uma relação de comunicação.

Este estudo contempla as histórias em quadrinhos japonesas cujas narrativas literárias (texto) e visuais (linhas, traços, texturas, profundidade e cores) trabalham não somente com a percepção dos sentidos, mas também com a percepção cultural para a compreensão do objeto ou das imagens criadas por artistas, cuja função é entreter determinados grupos de leitores/admiradores.

Entretanto, ao observar que toda imagem tem o propósito de manifestar algo, que pode levar à reflexões profundas ou superficiais, entendemos que ela termina por ter um papel informador além de expressar um valor artístico.

² No mestrado seguiu na linha de pesquisa Fenomenologia e Compreensão.

Vale comentar que na arte das histórias em quadrinhos há uma via que se estabelece como histórias em quadrinhos autorais, cuja função é ordenar a linguagem visual, verbal ou não verbal acerca de temas sociais, políticos e do conhecimento. Esses quadrinhos possuem “autonomia própria e linguagem específica (nem sempre precisam ser lidos de forma linear³, (figura 1) [...] carregando em sua forma a autoria, e não só o processo industrial” (ANDRAUS⁴, 2013, p. 52). Pode-se dizer que esse gênero começou a ser publicado no Brasil nos anos 1980 e 1990 na forma de fanzines, que passou a ser o veículo difusor da expressividade artística, porque, nesse período, as editoras preferiam publicar quadrinhos estrangeiros com temas heroicos ou românticos em vez de temas sociais ou educacionais. Nesse caso, não há direcionamento para um determinado grupo de leitor como na maioria dos quadrinhos. Em geral, esses artistas não se preocupam muito com o tipo de leitor, é o leitor que escolherá o que quer ler.

Figura 1. *Bo Bo Bolinski*, 1959, criado por Robert Crumb.

As histórias em quadrinhos são compreendidas dentro de uma cultura de massa, porque são impressas em grandes tiragens e com qualidade diversa, dependendo da proposta da revista ou livro, e são bastante consumidas. Encontramo-las em encadernações de capa dura e bem elaboradas, outras são impressas em papel jornal,

³ No ocidente, a leitura das histórias em quadrinhos é da esquerda para a direita, de cima para baixo.

⁴ Gazy Andraus é pesquisador de histórias em quadrinhos, principalmente autorais e editoração alternativa (fanzines).

mais simples, porém não são, por isso, menos apreciadas. Seus leitores também são diversificados: existem aqueles que leem tiras ou charges nos jornais (tão somente e não somente); aqueles que são fãs das revistas em quadrinhos, os quais leem e releem e embarcam com os personagens na história; e aqueles mais reflexivos e críticos que leem, analisam e buscam entender, compreender e discutir tanto a história quanto o trabalho artístico. Klawns e Cohen (1972), diretor de arte e arquiteto respectivamente, colocam a história em quadrinhos como produto típico da cultura massiva. Para eles foi

[...] a necessidade de participação e envolvimento catártico, motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo que criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e histórias em quadrinhos. (1972, p. 109-110)

Muitas das artes visuais se engajaram na cultura massiva com a intenção de abranger e acolher um público heterogêneo. Andy Warhol (1928 – 1987) foi um dos pioneiros em divulgar a linguagem contemporânea dos objetos utilitários que se tornaram sujeitos das obras e acabaram por se conformar como “arte pop” (figura 2). Ele foi um artista que contribuiu para o colapso da fronteira entre a “alta” e “baixa” cultura⁵, ou seja, trouxe para a sociedade artística elementos do cotidiano, pouco importantes, como os objetos utilitários ou as HQs.

Figura 2. *Brillo Soap Pads Box*, 1964. Técnica: serigrafia e tinta para madeira.
Dimensões: 43,2 x 43,2 x 35,6 cm.

⁵ A biografia do artista foi retirada de fonte eletrônica:
<http://www.warholfoundation.org/legacy/biography.html>. Acessado em 22 jul. 2014.

Dwight MacDonald (1906-1982) – filósofo, escritor, crítico social, editor e crítico de cinema – é citado por Umberto Eco (1993) nas suas discussões sobre cultura de massa. Ele pontua que MacDonald não considera as manifestações de uma cultura menor – como os quadrinhos – uma *mass culture*, mas as classifica como *masscult*. Ele entende que “não se censura à cultura de massa a difusão de produtos de ínfimo nível e nulo valor estético [...]” (1993, p. 37-38).

Os quadrinhos são entendidos por possuírem: um valor criativo; outro que é dado pelo seu leitor; e outro, ainda, que varia por oscilações mercadológicas. Os quadrinhos são reproduções de imagens bem elaboradas, com sequência de quadros semelhante a quadros cinematográficos, com onomatopeias que são percebidas de forma sinestésica pelo leitor, com cenários, arquitetura, fotografia, personagens com expressões e movimentos dos corpos como na dança ou teatro, e uma narrativa. Essa narrativa é percebida na linguagem visual e escrita revelando com tempo e espaço uma maneira literária de criação. A história em quadrinhos é um conjunto de elementos que se harmoniza e se concretiza.

Nesses mesmos modelos estão os quadrinhos japoneses, porém, a nosso ver, mais populares e mais sedutores. Eles têm a maior tiragem de quadrinhos do mundo e, na maioria das vezes, brindam seus clientes com bonequinhos, chaveiros e demais objetos relativos aos de personagens de mangá como um marketing atrativo. Mas, como todo quadrinho, ele tenta ser aceito como arte e conquistar um espaço nesse universo. No Brasil, os professores e pesquisadores de quadrinhos Waldomiro Vergueiro⁶ e Paulo Ramos⁷ (2009) tiraram a história em quadrinhos da obscuridade artística e a definiram Arte: “[...] já não se discute se quadrinhos são paraliteratura, subarte ou qualquer outra denominação menor e muitas vezes vexatória. História em quadrinhos é Arte. E ponto final.” (2009, p. 7).

Existem entidades com pesquisas teóricas a respeito do mangá, como o Centro de Pesquisa Internacional de Mangá (IMRC)⁸ onde estudantes e pesquisadores do mundo todo debatem sobre o tema e quadrinhos de forma geral. Esse centro é sediado pela Universidade Seika em Quioto, comportando a faculdade de mangá, a qual possui seis cursos especializados sobre a arte do *cartoon*, a arte das histórias em quadrinhos, mangá cômico, *character design*, produção de mangá e processos de animação. Há

⁶ Waldomiro Vergueiro é professor da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), e pesquisador de histórias em quadrinhos.

⁷ Paulo Ramos é jornalista, professor da UNIFESP e pesquisador de histórias em quadrinhos.

⁸ International Manga Research Center (IMRC).

também, em Quioto, o Museu Internacional do Mangá⁹, o qual registra sua história com imensidade de mangás em língua japonesa e também traduzidos em outras línguas estrangeiras. Isto é uma grande conquista do quadrinho japonês.

Com estes dois espaços dedicados ao estudo de mangá, pode-se notar que os japoneses perceberam sua importância no mundo.

Fusanosuke Natsume, professor da Universidade de Aoyama Gakuin, em Tóquio, escreveu artigos e publicou livros a respeito do mangá abarcando sua história e seus mistérios (especificidades), bem como as razões de sua popularidade no Japão e no mundo. Através de seus estudos podemos entender particularidades que diferenciam o mangá das HQs ocidentais.

Entretanto, seguindo os parâmetros do estudioso japonês em HQs americanas, Hiroshi Odagiri, em artigo publicado no ano de 2009 na conferência da IMRC, o qual abordou o crítico de arte Ishiko Junzo, constata que, já na década de 1970, eram usadas as palavras *kâtsûn* e *renzoku koma*, cujo significado é “continuando o quadro do mangá”, que mostra que o mangá se constituía em sequências de quadros facilitando a compreensão da narrativa.

Fusanosuke Natsume (2003), na página eletrônica da Unesco, comenta que o mangá, enquanto estrutura e forma de quadrinho, no início, sofreu influências das HQs norte-americanas.

Na verdade, o estilo do mangá que conhecemos atualmente foi influenciado pelos quadrinhos de jornais americanos com diversos quadros, balões de diálogos, e narrativa. [...] O mangá japonês moderno teve suas raízes nas caricaturas dos jornais ocidentais [...].¹⁰
(2003, p. 3)

Apesar disso, o mangá contemporâneo tem características particulares que o distinguem das HQs ocidentais, como veremos adiante.

Quando se fala em histórias em quadrinhos, pensa-se numa narrativa contada através de desenhos inseridos dentro de um quadro. Nobu Chinen (2011, p. 7) concorda que ainda não se tem definido o conceito de histórias em quadrinhos, pois existe ao menos um argumento que contradiz cada conceito. O autor cita o exemplo do conceito de “arte sequencial” para histórias em quadrinhos, no entanto, esse conceito também é

⁹ Kyoto International Manga Museum.

¹⁰ No original: “In reality, the style of manga as we know it today was influenced by American newspaper comics, with multiple frames, dialogue in balloons, and narration. [...] Modern Japanese manga had its roots in caricatures in Western newspapers [...]”

dirigido para a arte cinematográfica. Outra possibilidade seriam “narrativas sequenciais desenhadas”, mas aqui os desenhos animados também se inserem. Definir histórias em quadrinhos é algo complicado, porque pode haver HQ sem os balões de diálogo, sem algum texto ou até sem os próprios quadros. Para ele, “o importante é que todas, sem exceção, contêm uma narrativa e isso é o que todo autor de quadrinhos precisa ter em mente” (2011, p. 7). Com base nessa afirmativa, entendemos que toda imagem sequencial sem a presença de texto, mas que conte algo, é uma narrativa. Entretanto, existem as tiras livres observadas por Paulo Ramos (2014), que não apresentam narrativas. Para ele “o limite parece ser a criatividade do desenhista [...]” (2014, p. 27), ou seja, não existem regras para expressar ideias, são, de certa forma, experimentações de linguagem.

Se entendemos que história em quadrinhos precisa ser constituída de uma narrativa, então no Japão ela já existe no século XII com os *emakimono* ou rolos de pintura (figura 3).

Muito citado na história do mangá pelos pesquisadores, os *emakimono* apresentavam narrativas que apareciam conforme ia sendo desenrolado.

[...] os japoneses optaram por não limitar a imagem dentro de um quadro ou painel, mas apresentam suas múltiplas facetas, permitindo que o olho do espectador vagueie e absorva uma sucessão de cenas – fora ou dentro de templos ou palácios – vista de baixo ou de cima e a partir de todos os ângulos possíveis, como se visualizasse uma imagem através da lente de uma câmera cinematográfica.¹¹ (KOYAMA-RICHARD¹², 2007, p. 11)

São vistas aéreas, em que os telhados são retirados (*fukinuki yatai*), ou seja, as coberturas dos aposentos são excluídas do desenho para que o observador tenha conhecimento sobre o que ocorre em seu interior (SADUN¹³, 1969, p. 23). Esses rolos de pintura não eram lidos totalmente abertos¹⁴, a forma cômoda de se ler exigia o trabalho de desenrolar com a mão esquerda e enrolar com a direita, observando as imagens por partes como se fossem páginas de histórias em quadrinhos, o que nos

¹¹ No original: “[...] the Japanese chose not to confine the image within a frame or panel, but to present its multiple facets, allowing the viewer's eye to roam and take in a succession of scenes - outside or within temples or palaces - viewed from below or from high above, and from every conceivable angle, as if viewing the image through the lens of a movie camera.”

¹² Autora de diversos livros relacionados à arte japonesa, ao mangá e ao animê e professora da Universidade de Musashi em Tóquio.

¹³ Pesquisadora do Departamento de Estudos Orientais da Universidade Sapienza em Roma.

¹⁴ Os rolos de pintura são vistos abertos em determinadas cenas quando exibidos em exposições.

remete ao mangá da década de 1950. Porém as imagens estão conectadas com textos explicativos, conhecidos por *kotoba-gaki*. A ligação entre texto e imagem é diferente da que ocorre no ocidente. Se no ocidente moderno tendem, imagem e texto, a aparecer de modo separado, no Japão, é difícil vê-los sem que estejam conectados (NATSUME, 2003, p. 3).

Rolos de pintura são a união artística da pintura e da literatura em forma de “livro ilustrado”. Mas não é livro ilustrado em que ilustrações são subservientes à narrativa. No caso do *emakimono*, as ilustrações são essenciais para a vida do livro. (IENAGA apud HASHIMOTO¹⁵, 2002, p. 147)

Figura 3. *Emakimono*. Obra: *Genji monogatari* (Narrativas de Genji).¹⁶

Cabe aqui comentar sobre os rolos de pintura desprovidos de textos, como a obra *Chôjû jinbutsu giga* (*Pinturas satíricas de figuras de animais e pássaros*) (figura 4) que se supõe ser de Toba Kakuyû (1053 – 1150). É uma obra de muita relevância para estudos por suas peculiaridades representativas. Madalena Hashimoto (2002, p. 154) a considera um trabalho curioso, para ela essa obra é “singular na história da arte japonesa, imiscuindo-se no mundo dos *setsuwa* (breves narrativas orais), onde animais metamorfoseados alegorizam virtudes e vícios humanos”. Observa-se que essas imagens se constituem das linhas traçadas pelo pincel e de tinta *sumi* criando um desenho “linear delicadamente manipulado na espessura dos traços, modo chamado de

¹⁵ Pesquisadora e professora associada de Literatura e Arte Japonesa na Universidade de São Paulo.

¹⁶ Autoria controversa, talvez Fujiwara. Técnica: pigmento sobre papel montado em rolo. Dimensão do rolo inteiro: 20,4 x 48,9 cm. Ano: meados do séc. XII. Coleção: Museu Nacional de Nagoya e Museu Gotô de Tôkyô (HASHIMOTO, 2002, p. 105).

hakubyô (“desenho branco”, sem cores).” Hashimoto complementa que essas linhas *hakubyô* passaram a ser usuais em outras obras e, conseqüentemente, foram adquirindo mais variedades.

O modo de pintura *hakubyô* (“desenho em branco”) se torna, a partir das pinturas satíricas, usual, sendo encontrado também em rolos não terminados (como *shita-zu*, “desenho de baixo”, sem a aplicação de cores). Do século XII, existem dois rolos feitos por mulheres; no século XIII, os desenhos ganham mais detalhes e variedade de linhas, como se vê nas versões em “desenho branco” do *Narrativas de Genji*, chamadas *Ukifune* e *Kagerô*. (HASHIMOTO, 2002, p. 155)

Figura 4. *Chôjû jinbutsu giga* (Pinturas satíricas de figuras de animais e pássaro).¹⁷

Recuperando a história da arte japonesa, no período Edo (1603 – 1868) e Meiji (1868 – 1912), encontramos as primeiras ideias de balões. A xilogravura de Kitagawa Utamaro (1753 – 1806), datada em 1800 – 1801, mostra a imagem da mãe confortando o filho que está sendo perturbado por um pesadelo com demônios (figura 5). Para mostrar o pesadelo do menino, Utamaro representou três demônios num espaço separado da composição da mãe com seu filho, uma linha traçada mostra que esse espaço é a imaginação do menino. Os demônios nesse espaço representam o pensamento, e o apêndice é representado por uma linha que liga o menino ao pesadelo, esse conjunto de espaço e linha tem a função de balões nos quadrinhos modernos.

¹⁷ Supõe ser de Toba Kakuyû (1053 – 1150). Data-se do fim do século XII e início do século XIII. Dimensão do rolo inteiro: 31 x 1148,4 cm. Técnica: tinta *sumi* sobre papel. Coleção do Templo Kôsanji, em Nara (HASHIMOTO, 2002, p. 110).

Figura 5. Obra: *Criança importunada por um pesadelo com sua mãe* (*A child pestered by a nightmare with his mother*), de Utamaro Kitagawa (1753-1806), datado em 1800-1.¹⁸

Paulo Ramos, em seu livro *A leitura dos quadrinhos* (2010), diz que a função do balão é a de representar as falas. Porém, ele discute outros autores que definem balão de modo diferente:

O balão é conceituado por Eisner¹⁹ (1989) como “o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor”;

para Acevedo²⁰ (1990), “é uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar à vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens”;

segundo Cagnin²¹ (1975), “é o elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa”;

para Vergueiro (2006), é uma forma de indicar ao leitor a mensagem “eu estou falando”;

Fresnault-Deruelle²² (1972) afirma que é o “espaço dentro do qual se transcrevem as palavras proferidas pelos protagonistas” (trecho traduzido do francês);

Eguti²³ (2001) o define como “um espaço onde são escritas as palavras proferidas pelas diversas personagens”; a autora acrescenta que o

¹⁸ KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 61.

¹⁹ Will Eisner (1917 – 2005) foi cartunista e roteirista, autor do quadrinho *The Spirit*.

²⁰ Juan Acevedo é desenhista de tiras de humor gráfico e caricaturas dos principais jornais e revistas do Peru.

²¹ Antonio Luiz Cagnin (1930 – 2013) foi um dos pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil.

²² Pierre Fresnault Deruelle é pesquisador de semiologia da imagem e professor doutor emérito da Universidade Paris 1, Panthéon Sorbonne.

balão apresenta “diferentes formatos indicando a fala entre as personagens por meio do diálogo direto e do diálogo interior”.
(apud RAMOS, 2010, p. 32)

A definição de Eguti, citada acima por Paulo Ramos, compartilha com a teoria de Umberto Eco, o qual descreve os balões nas diversas formas, mostrando como essa variação tem valor no comportamento e sentimento da personagem.

[...] o signo convencional da “nuvenzinha” (que é precisamente a “fumacinha”, o “ectoplasma”, o “balloon”), o qual, se traçado segundo algumas convenções, terminando numa lâmina que indica o rosto do falante, significa “discurso expresso”; se unido ao falante por uma série de bolinhas, significa “discurso pensado”; se circunscrito em contornos retalhados, de ângulos agudos, dentes de serra, em forma de porco-espinho, pode representar, alternadamente, medo, ira, concitação, explosão colérica, uivo, boato, de acordo com uma precisa padronização dos humores. (ECO, 1993, p. 145)

No Japão, *fukidashi* ou “balão” para nós, tem a mesma função que no ocidente, é o espaço dos textos, dos diálogos do personagem.

Segundo Acevedo (1990, p. 101), existem dois elementos que compõe o balão: o “continente” e o conteúdo. É no “continente” que as formas se diversificam conforme a expressividade do personagem ou narrativa. Ele é composto pelo corpo – formato do balão – e pelo apêndice ou rabicho que é a ligação entre aquele que fala com o corpo do balão. Já no conteúdo é onde se encontra a linguagem escrita ou algumas vezes imagens para expressar o que o personagem quer dizer. Os balões dos mangás seguem, praticamente, o mesmo princípio do “continente” e do conteúdo abordado por Acevedo. Entretanto, a presença de imagens nos balões tem conotação diferente da do ocidente, pois nos mangás aparecem como complemento dos diálogos ou metáforas visuais e elas são frequentes. Nos *shôjo* mangá (quadrinhos direcionados para o público adolescente feminino) são representadas, muitas vezes, por “coraçõezinhos” e “estrelinhas” ou, ainda, pela caricatura de algum personagem ou mascote. No Brasil, são “caracteres desconhecidos ou signos icônicos, como pregos, caveiras, estrelas e outros” (RAMOS, 2010, p. 70), que representam algum tipo de xingamento ou pensamento ruim, e notas musicais indicam que o personagem está cantarolando ou assoviando.

Muitas vezes, é encontrada convenção ocidental como o ponto de exclamação ou interrogação com o intuito de direcionar o leitor para uma surpresa ou dúvida do

²³ Clarícia Akemi Eguti é doutora em Filologia e Língua Portuguesa, em 2008, na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas na Universidade de São Paulo.

personagem (figura 15), ou, ainda, reticências infinitas no lugar das palavras, provocando uma leitura abrangente na busca do significado do silêncio: dúvida; timidez; algo que não precisa estar explícito ou não dito, dependendo do contexto. (figura 17).

As formas dos balões do mangá são parecidas com os balões das HQs, porém o sentido é vertical, porque a escrita japonesa é feita de cima para baixo, da direita para a esquerda. Geralmente, eles apresentam formas arredondadas quando a situação da narrativa não exige uma expressividade maior por parte da história ou do personagem, como uma conversa normal entre amigos, por exemplo. Esse tipo de situação é o que os japoneses chamam de *fukidashi haretsu* (figura 14).

Como vimos anteriormente, com Umberto Eco, sobre balões, também nos mangás se altera a forma dos contornos nos balões conforme o comportamento do personagem. Se a fala de um personagem se apresenta num tom mais elevado que o normal, o balão sofre leves ondulações no contorno. Algumas vezes esse momento é o clímax da narrativa.

Quando os personagens mostram fúria, raiva, espanto, medo, ou mesmo uma alegria exacerbada, as linhas de contorno se apresentam quebradas ou são constituídas de pontas, mostrando a expressão do personagem para o leitor (figura 15). Além disso, esses balões, assim como as onomatopeias – que serão estudadas mais adiante – acabam por fazer parte não apenas da fala de personagens, mas também da composição gráfica do quadro ou da página do quadrinho. As linhas se transformam em figuras escultóricas que rondam o personagem, como nos mangás para meninas adolescentes, representando os desafios e batalhas dos personagens; nos quadrinhos para adolescentes masculinos aparecem quando se tem maior evidência de violência. Isso mostra que nos mangás o desenho é mais relevante que os textos, porque os balões interagem com os personagens.

Os balões pontilhados também estão presentes nos mangás e possuem o mesmo significado que no ocidente, dão sentido de cochicho, sussurro, de uma voz que não quer sair, mas acaba sendo expressada em tom bem baixo. No *shôjo* mangá é mais comum esse tipo de balão, o romantismo é muito valorizado, a paixão é o elemento que contribui para aflorar a timidez dolorida no relacionamento, impedindo que a voz soe normal. Esses balões são menos comuns em outros gêneros de mangá, cujas narrativas são mais de ação, lutas e discussões.

Incomum de se encontrar é o balão em forma de nuvem sugerindo pensamento. Nos mangás, quando esses balões possuem essa forma, representam uma fala calma, agradável, meiga, em deleite, talvez por isso tenham formas onduladas ovais e próximas uma da outra (figura 15). Na maioria das vezes este balão aparece quando é dito por algum personagem bonito e gracioso ou pela mascote da história conhecido como *kawaii* – estética que será estudada com mais atenção no capítulo seguinte.

Quando é para se representar pensamento, o balão é geralmente o mesmo que o da fala normal, mas com o apêndice em forma de bolhas, ou, em alguns casos, ele é estruturado por linhas radiais sem o apêndice, mas que também pode representar a fala de um personagem oculto naquele espaço de tempo da narrativa, como uma voz sobrenatural, por exemplo. Ou, ainda, em oposição aos balões tradicionais, é muito comum se deparar com o *fukidashi mukei* quando não há presença da linha de contorno no balão, apenas palavras compostas na cena dando a impressão de que o personagem está falando com ele mesmo (figura 14).

O *fukidashi tsûshin* são os balões com falas de personagens ausentes no quadro, com o apêndice direcionado para fora do quadro mostrando em qual ambiente o personagem se encontra. O mais comum é a forma de um *fukidashi tsûshin* com linhas de contorno meio quebradas e intercaladas com duas pequenas linhas na transversal. Esses *fukidashi tsûshin* podem, muitas vezes, ter a função da voz do narrador, assim como o recordatório no Brasil.

Este elemento é uma outra forma de inserir textos nos quadrinhos. Alguns autores, inclusive, fazem uso do recordatório para incluir falas ou lembranças dos personagens, mas seu uso mais comum é o de passar por alguma informação como se fosse um narrador externo. É muito usado para orientar o leitor em relação a tempo transcorrido ou mudança de ambiente. Alguns autores usam o recordatório para conversar com o leitor, uma espécie de provocação, pois não há intenção de que isso interfira na trama. (CHINEN, 2011, p. 18)

Na maioria dos mangás, os recordatórios com linhas quebradas informam que, naquele momento, a voz que fala tem a função de personagem, ela orienta o leitor para o que está acontecendo ou vai acontecer. Numa estação de trem, por exemplo, a voz é o elemento que conduz as personagens em trânsito dentro da narrativa. Outro exemplo é quando a voz/ personagem indica para o leitor uma realidade sobrenatural, ou seja, a sua função é valorizar o enunciado dentro do contexto e impor-se como sujeito existente na narrativa. Não é muito frequente encontrar o recordatório nos mangás para indicar

mudança de ambiente ou tempo transcorrido (figura 18). O leitor se orienta pela sequência do desenho. Verifica-se que a ausência da forma e linhas de contorno dos recordatórios são muito habituais nos quadrinhos japoneses (figura 18). Sua composição é distribuída nos quadros de modo a movimentar o olhar do leitor para todo o quadro.

Ainda, aparecem nos mangás palavras ou frases com letras reduzidas, intencionalmente soltas nos quadros ou inseridas dentro dos balões que denotam a expressão e emoção do personagem. Algumas vezes aparecem como recordatório para lembrar o leitor de um fato ocorrido anteriormente.

Um balão sem conexão com o personagem que fala pode confundir sobre quem está dizendo o que, e é por isso que existe o apêndice ou rabicho (RAMOS, 2010, p. 43). No mangá, o apêndice é sutil. Pequenos e discretos, eles podem ser representados apenas por um traço. Às vezes, os balões não possuem apêndice, nesse caso, compreende-se de quem é essa ou aquela fala pelo texto ou pela condução do leitor no ato da leitura. Segundo Fusanosuke Natsume (1997, p. 154), os quadros podem estar na página fora de sequência sem afetar a essência da narrativa, permitindo ao leitor contemplar o momento dado na história. Quando os apêndices são maiores e chamativos, o que é raro, sua função é mostrar o comportamento exaltado do personagem nas suas ações como, por exemplo, as expressões de fúria e susto mais frequentes nos *shônen* mangá.

Para iniciar esse bloco do estudo, aportamos na breve definição de Massaud Moisés²⁴ sobre onomatopeia, fenômeno linguístico bastante frequente nas histórias em quadrinhos japonesa. Segundo ele, onomatopeia vem do grego *onomatopoiía* e quer dizer ação de inventar nomes. Para a gramática e a linguística, a onomatopeia consiste na formação de vocábulos que reproduzem determinados sons ou ruídos, como “tic-tac”, “murmurar”, “zumbir”, “urrar”, “ciciar”, “tilintar” etc. Já para os estudos literários, a onomatopeia diz respeito à combinação de sons e sentidos (MASSAUD, 1974, p. 376).

O poema de Mário de Andrade “O Café – Quinteto dos Setentes”, citado por Naumin Aizen²⁵ (1972, p. 282-283, grifo do autor) é um exemplo de um conjunto de sons que misturam ideias numa produção musical.

²⁴ Foi professor titular de literatura portuguesa da Universidade de São Paulo de 1973 a 1995 quando se aposentou. Lecionou também em universidades dos Estados Unidos da América e é autor de numerosas e importantes obras de história e teoria da literatura.

²⁵ Naumin Aizen editor e filho do fundador da Ebal, uma das maiores editoras de quadrinhos entre a década de 1960 a 1970.

Para aumentar sua expressividade, as onomatopeias dos quadrinhos receberam com frequência um tratamento gráfico privilegiado, de grande visibilidade, tamanho e relevo plástico [...].²⁶ (GASCA; GUBERN, 1994, p. 578)

Os criadores de quadrinhos não limitam o uso da onomatopeia em pequenas áreas no quadro, podem ocupá-lo todo e até invadir o vizinho (CIRNE²⁷, 1974, p. 30); muitas vezes ocupa a página toda ou as duas abertas tal é o seu valor para a HQ.

Além dos elementos gráficos, eles se utilizam da repetição e do tamanho das letras para dar mais ênfase à emoção desejada. Podem indicar uma trajetória como linhas de movimento ou, simplesmente, no momento da ação a palavra que representa o ato, como o exemplo do artista brasileiro Caco Galhardo, mencionado por Ramos (2010, p. 80), em que um personagem dá um soco no outro e, no lugar da expressão onomatopeica como “pof”, “paf” ou “tum”, ele escreve a palavra “soco!”

Nos mangás, o grafismo da onomatopeia dá mais dinamismo à leitura porque ela faz parte da narrativa. Isso talvez se explique pelo valor que é dado a esse fenômeno linguístico na fala do povo nipônico. A onomatopeia está presente no cotidiano nipônico como uma forma interativa e isso ecoa nos mangás como expressões de sentimentos, emoções, fenômenos naturais etc. As onomatopeias possuem significado tanto enquanto palavras como em figuras (NATSUME, 1997, p. 114).

No Japão, as onomatopeias são constituídas por particularidades muito distintas das do ocidente. Elas são formadas, principalmente, por dois dos quatro sistemas gráficos de escrita²⁸: o *hiragana* e o *katakana*. Em geral, as onomatopeias de sons mais graves são representadas por *hiragana*, e em *katakana* quando os sons são mais agudos. Em alguns mangás, deparamos com o ideograma *kanji* representando o movimento da ação com uma função onomatopaica. Quando um personagem exerce um golpe no adversário, o som da onomatopeia que caracteriza essa situação seria (*bitsu*)²⁹, entretanto é a palavra *chikara* (força) em *kanji* que acompanha o golpe. Já a onomatopeia em *rômaji*, pode-se dizer, foi muito frequente em mangás da década de 80, período em que os japoneses absorveram a cultura norte-americana.

²⁶ No original: “Para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los comics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico [...]”

²⁷ Moacyr Cirne (1943-2014) poeta, artista visual e professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense considerado um dos maiores estudiosos brasileiros das histórias em quadrinhos.

²⁸ Os quatro sistemas gráficos de escrita são: *hiragana*, *katakana*, *kanji* e *rômaji*.

²⁹ Onomatopeia encontrada no mangá *Cavaleiros do Zodíaco* (Saint Seiya), criado por Masami Kurumada, vol. 18, p. 22, publicado em *Jampu Komikusu* (Jump Comics), editado por Shueisha, 2001.

Por conta disso, os japoneses acabaram tendo mais facilidade em expressar graficamente as onomatopeias, podendo ainda escolher qual dos sistemas gráficos se encaixa melhor em determinada situação do mangá. Não há muitas regras para a representação das onomatopeias nos mangás, pode-se expressá-las tanto na escrita normal (para eles), de cima para baixo e da direita para a esquerda quanto escrevê-las na horizontal à maneira ocidental. Elas estão tão incorporadas nos desenhos dos quadrinhos que passam a ser parte do conjunto visual que os compõem, sem fronteira entre linhas, traços, imagens e onomatopeia. Juntos se tornam um, o que nos remete à escrita japonesa.

No ocidente, o tamanho da grafia, a espessura das linhas, se as onomatopeias são arredondadas ou quebradas, se têm movimentos cinéticos e repetição de palavras, se são mais elaboradas ou simples, se são tridimensionais ou bidimensionais, se têm cor ou não, tudo isso é o que determina a manifestação de alegria, tristeza, raiva e outros elementos que compõem a narrativa.

O tempo da grafia tem muita relevância na história em quadrinhos. A grafia prolongada ou reduzida determina o tempo da alegria, medo ou tristeza do personagem. Fusanosuke Natsume (1997, p. 116) classifica esse tempo da grafia como a ideia do ouvir, por exemplo, se é um som mais tímido ele será mais curto e menor e sua repetição poderá determinar sua pausa na cena, (figura 17); e do espaço, onde a personagem se encontra na página ou no quadro. Para Fusanosuke é a visão do leitor. Tomando como modelo as características do grafismo das onomatopeias, a atitude de um personagem que está numa batalha, num momento de fúria e liberando um poder imenso perante o inimigo, faz com que a grafia da onomatopeia, geralmente, se dê por linhas mais grossas e negras, tamanhos grandes e em *katakana* por apresentar traços mais pontiagudos, enfatizando, assim, o golpe do personagem (figura 21).

Agora, se for uma cena na qual o personagem é envolvido por sentimentos românticos, se existe uma pretensão de um relacionamento, se o ato da fala da pretendida com o pretendente resulta em felicidade, a onomatopeia tende por um grafismo de linhas um pouco mais finas, delicadas e em tom mais claro, com um tamanho um pouco menor e escrito em *hiragana* por exibir traços mais curvos, denotando a alegria do personagem.

Fusanosuke Natsume (1997, p. 116) pontua a importância da onomatopeia nos quadrinhos, pois se não houvesse uma onomatopeia para mostrar um menino andando por uma rua, os sons da sua caminhada ou os barulhos de uma cidade, a cena perderia o

movimento, seria apenas uma paisagem, e o contexto da narrativa não provocaria emoção. Para o autor, o leitor absorve a escrita como um som.

Os japoneses veem as onomatopeias como fontes essenciais para a produção das histórias em quadrinhos. A pesquisa de Renata Garcia de Carvalho Leitão, apresentada nas 1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos na ECA/USP, mostra que os japoneses aplicam mais onomatopeias que qualquer quadrinho ocidental.

Comparando a edição nº 7 do *comics Arqueiro Verde* (2003), em que o herói enfrenta o vilão Onomatopeia no arco *O Som da Violência*, há a ocorrência de 43 onomatopeias; já no número 17 de *Shaman King* (2003), um *shônen* mangá (história direcionada ao público masculino na faixa etária de 12 a 18 anos) também voltado para a ação, no mesmo número de páginas há a ocorrência de 93 onomatopeias. (LEITÃO, 2013, p. 55)

Isso se justifica pelo imenso repertório onomatopaico existente na língua japonesa e pela preocupação criadora dos artistas em trazer para o mangá, na forma escrita, um costume cultural.

Renata Garcia de Carvalho Leitão (2012), em sua dissertação de mestrado, pesquisou as onomatopeias japonesas e apresentou a classificação corrente entre os linguistas como *giongo*, que se divide em *giseigo* e *gitaigo*.

Giongo são palavras que imitam os sons que atingem os órgãos auditivos provocados pelo homem ou pela natureza, cuja função é criar a ideia daquilo que se quer dizer (figura 16). Quando uma pedra cai faz *ga-gara!* (pook!), quando a água pinga faz *potsu-potsu* (tchaa!). *Giseigo* é a reprodução de sons de vozes humanas, de animais e fenômenos da natureza (figura 16). O latido, por exemplo, é *wan wan*, o som de um vento forte é *biu biu* etc. É a intensidade do som provocado ou a forma como ele é produzido que vai determinar a onomatopeia, se é fúria, leveza, estrondo ou calmaria.

Renata Leitão (2012, p. 82) aponta para a divisão existente dos *gitaigo* (figura 16), que são palavras onomatopaicas que imitam sons emocionais do comportamento ou “sons do silêncio”. *Gijôgo* ou *psychomimes* são expressões referentes àquilo que não emite som, mas que é representado por onomatopeias para representar o estado psicológico dos personagens. O exemplo de Frederik Schodt³⁰ é pertinente para essa compreensão:

³⁰ Frederik Schodt é escritor e tradutor, já escreveu diversos livros relacionados a mangá.

Quando um guerreiro ninja assassino desaparece no ar o “som” é FU; quando as folhas caem de uma árvore o som é HIRA HIRA; quando um pênis fica ereto de repente o som é BIIN; quando o rosto de alguém fica avermelhado por constrangimento o som é PÔ; e o som de nenhum som é um SHIIN alongado.³¹ (2001, p. 23)

No mangá, essas onomatopeias são representadas, na maioria das vezes, em letras muito pequenas, de difícil leitura para aqueles pouco acostumados com quadrinhos japoneses. Suas formas podem variar de tamanho dependendo da intensidade do ruído desejado pelo artista para determinada cena. Geralmente, segue o princípio da estrutura gráfica do ocidente, quanto mais agudo o ruído, mais pontudo e reto será desenhado; quanto mais abafado o som, mais as linhas se tornam curvas e arredondas.

Maynard (1990), citado por Renata Leitão (2012, p. 82), denomina ainda *giseigo* como *phonomimes* ou mimesis do som e *gitaigo* como *phenomimes* ou mimesis dos fenômenos, que são a denominação dada aos sons do silêncio ou a descrição do comportamento psicológico silenciado do personagem.

Sonia Bibe Luyten (2001 – 2002, p. 181), pesquisadora de histórias em quadrinhos, especificamente sobre mangá, também identificou as onomatopeias. Para ela, *giongo* seriam os “sons do ouvido”, ou seja, de objetos se chocando; *giseigo* seria a onomatopeia de vozes humanas e de animais; e *gitaigo* ou mimesis seria a expressão da “aparência da natureza” e poderia ainda se subdividir em *gijogo* que são as “emoções humanas ou sentimentos”. A autora ainda explica a possibilidade de haver onomatopeias com ideias diferentes, “por exemplo: *kara-kara* expressa tanto o som de objetos duros ou objetos finos se chocando uns aos outros (*giseigo*), como implica também uma ação rotativa (*giongo*)”.

Historicamente, segundo estudos, o termo *giseigo* surgiu em 1902 e *gitaigo* três anos depois, em 1905. *Giongo* veio mais tarde, em 1932. Elas estão divididas da seguinte forma: *giongo* e *giseigo* pertencem ao grupo das onomatopeias e; *gitaigo* e *gijôgo* estão no grupo da mimesis. Entretanto, atualmente todas são classificadas como onomatopeia (LEITÃO, 2012, p. 84).

³¹ No original: “When a ninja warrior-assassin vanishes in mid-air the 'sound' is FU: when leaves fall off a tree the sound is HIRA HIRA; when a penis suddenly stands erect the sound is BIIN; when someone's face reddens in embarrassment the sound is PÔ; and the sound of no sound at all is a drawn-out SHIIN.”

Com a pretensão de facilitar a compreensão das onomatopeias e mímesis, a tabela abaixo, inspirada no artigo da linguista Naomi Sharlin (2009, p. 13), mostra um exemplo para cada grupo de sons onomatopaicos.

Classificação	Definição	Exemplo	Significado do exemplo
<i>Giongo</i> (pertence ao grupo onomatopeia)	som de objetos	<i>para-para</i>	pedra caindo ou rolando
<i>Giseigo</i> (pertence ao grupo onomatopeia)	som de animais	<i>wan-wan</i>	cachorro latindo
<i>Gitaigo</i> (pertence ao grupo <i>mímesis</i>)	som de estados físicos e emocionais	<i>fura-fura</i>	estar tonto
<i>Gijôgo</i> (pertence ao grupo <i>mímesis</i>)	som de estados psicológicos	<i>buru-buru</i>	estar com medo

Por conta dos sons *gitaigo*, ficou difícil traduzir os mangás no ocidente, pois não havia como descrever essa percepção, até então, estranha para os ocidentais. O mesmo acontecia com *giongo* e *giseigo*. A melhor maneira, e que agradou os fãs, foi mantê-los no original e colocar uma nota de rodapé com a tradução dos sons na grafia romana.

A língua japonesa é tão rica em onomatopeias que o escritor de narrativas infantis Gomi Tarô (1945-), mencionado no artigo de Sonia Luyten, tece um comentário permeado de emoção:

Minha atitude fria muda drasticamente. Eu, de repente, torno-me superorgulhoso e tenho um desejo ardente de apresentá-las e fazer com que outras pessoas possam compreendê-las. [...] Se você aprecia o mundo das expressões onomatopaicas, eu acho que elas podem ajudá-lo a entender não somente a própria língua japonesa, mas algo mais amplo, que é a natureza das palavras. (apud LUYTEN, 2001 – 2002, p. 180)

Muitas das onomatopeias que figuram nos mangás foram criadas pelos mangakás, que sentiam a necessidade de representar o novo. São em número maior nos *shôjo* mangá que nos *shônen* mangá. Por conta disso, e pela complexidade que se instala, mesmo nos mangás em língua japonesa, faz-se necessário, em alguns, nota explicativa como nota de rodapé (NATSUME, 1997, p. 113).

Scott McCloud (1995), pesquisador de histórias em quadrinhos, no capítulo cinco de seu livro, *Desvendando os Quadrinhos*, inicia com uma pergunta quando fala das linhas e traços das histórias em quadrinhos: “as emoções podem ser visíveis?”. Para responder, ele mostra linhas e traços que provocam o sensorial do leitor e sugerem um estado emocional. Para o autor, esse elemento provocador do ponto sinestésico do leitor/ espectador é “vital nos quadrinhos” (1995, p. 121). São linhas abstratas do plano de fundo, que não apresentam formas de algo do mundo real, ou são metáforas visuais, as quais expressam os sentimentos e o estado psicológico dos personagens e consequentemente da narrativa. Os quadrinhos românticos japoneses – *shôjo* mangá – são os que mais produzem efeito emocional.

Outra observação pertinente na composição do mangá é a relação de semelhança que se estabelece entre algumas metáforas visuais dos quadrinhos e a estampa japonesa. Pode-se dizer que elas serviram de inspiração para os planos de fundo abstrato em alguns cenários do mangá.

Yoko Fujino (1997), na sua dissertação de mestrado, contempla em seus estudos o *shôjo* mangá. Ela direciona sua pesquisa na análise das cores, de padronagens e de símbolos desse gênero, que fazem parte das vestimentas tradicionais, de *furoshiki* (“lenço grande para embrulhar livros e presentes”³²), de utensílios domésticos, das xilogravuras japonesas. Algumas metáforas visuais constituídas nos quadros do mangá estabelecem uma relação de semelhança com as padronagens dos quimonos (figuras 14, 15, 20). Segundo a autora, cada padrão e cor têm relação com a hierarquia social e com as estações do ano. Algumas cores como rosa e verde-claro são mais indicadas para a primavera, por representarem as cores das flores de cerejeira e das folhas que surgem com o fim do inverno (1997, p. 114). É interessante destacar que o povo nipônico valoriza bastante a natureza e talvez por isso ela é representada com frequência nos objetos, isso já faz parte da cultura e as padronagens japonesas são seus modelos metonímicos.

Porém, tanto os temas quanto os motivos das padronagens dos quimonos passam por transições em diferentes períodos no Japão. No período Kamakura, duas categorias gerais de padronagens dominaram o design dos *kosode*: a padronagem contínua (flora, fauna e paisagens) e a secção geométrica, cada uma contendo uma

³² Dicionário Prático Japonês-Português (2012, p. 103).

unidade de desenhos pequenos (GLUCKMAN³³; TAKEDA,³⁴ 1992, p. 89). O estilo *keichô*³⁵ introduziu a irregularidade nas padronagens antes simétricas e rígidas nas decorações. A superfície plana do fundo do tecido começou a desaparecer (*jinashi*) criando ambiguidade visual. No entanto, com raras exceções, é possível vê-lo com linhas divisórias rígidas que são cuidadosamente conservados, mas sem nenhuma folha ou flor atravessando o espaço adjacente, apesar de impressões astutas de movimento (1992, p. 89).

A proposta das padronagens reflete nas vestes dos cidadãos, por exemplo: as dos atores de *kabuki* e as cortesãs traziam imagens de grandes dimensões, de forma destacada e fácil leitura. Geralmente eram objetos e atividades presentes nas suas vivências. Já para a classe superior, os motivos consistiam em fenômenos da natureza: plantas sazonais, flores e rios, por estarem associados à literatura do período Heian (794 – 1185) (1992, p. 90).

Yoko Fujino (1997, p. 114) cita três exemplos de padronagens: sendo os mais comuns no período da primavera, porque dialoga com essa estação o *sakuragawa*, cujo significado é “rio com flores de cerejeira” e o *kikusui*, “crisântemos na água”; e para a estação outonal, as padronagens são compostas de figuras de aves migratórias em formação de voo – o *karigane*, ganso selvagem. Este último não é encontrado como planos de fundo nos mangás. Observa-se que os motivos das padronagens dos quimonos tendem a misturar-se: são flores e rios, montanhas e nuvens, animais e plantas, assim por diante. Já as padronagens dos quimonos dos cidadãos masculinos, em geral, se constituem por formas geométricas, são listradas (*shima*), quadriculados (*kôshi*) e padrão único (*komon*) (HASHIMOTO, 2002, p. 97), podendo ser colorido ou preto e branco. Algumas dessas padronagens estabelecem uma relação de semelhança com os planos de fundo dos quadrinhos japoneses (figuras 6).

No período Heian, surgem os *kosode* – quimonos de mangas curtas – como veste inteira; o *obi*, a faixa amarrada atrás formando um ornamento; a gola se destaca para trás; além da maquiagem para as orelhas e a nuca e o arranjo elaborado dos cabelos

³³ Dale Carolyn Gluckman é curadora associada do Departamento de Vestimentas e Objetos Têxteis (Department of Costumes and Textiles) do Museu de Arte de Los Angeles, nos Estados Unidos da América.

³⁴ Sharon Sadako Takeda é assistente associada de curador do Departamento de Vestimentas e Objetos Têxteis (Department of Costumes and Textiles) do Museu de Arte de Los Angeles, nos Estados Unidos da América.

³⁵ O estilo *keichô* tem esse nome por ser originário da era Keichô (outubro de 1596 a julho de 1615), vertente do final do período Momoyama (1568 – 1603) e início do período Edo (1603 – 1868).

(HASHIMOTO, 2002, p. 99). Nesta época, as padronagens no vestuário eram muito usadas pelas damas da corte.

No período Kamakura (1185–1333) passa a ser também veste externa para os comuns e as casas de samurais; gradativamente passa a ser comum e se formaliza com variações de mangas e golas crescentemente refinadas.

No teatro *Nô*, a variedade e luxo de padronagens nos quimonos é muito grande, elas têm seus registros nos livros de coleções: o *Collection of Noh Costumes*, publicado em 1961 por Unsôdô; o *Nô Costumes of Japan* de Yusaku Tanaka; catálogos do Museu de Arte Tokugawa, nos quais mostram com detalhes as figuras de decoração dessas padronagens (BOETTCHER, 1987, p. 5).

Cheryl Boettcher (1987, p 11), pesquisadora e especialista em biblioteconomia chinesa, diz que as inter-relações entre a impressão, o têxtil decorado, a arte e a moda são complexas no Japão, não havia distinção entre uma “bela arte” de uma “arte decorativa”, tanto a pintura quanto o desenho fluíram a partir da mídia impressa, eram desenhos de figuras femininas bonitas (*bijinga*) que vestiam quimonos, das xilogravuras japonesas, que influenciavam a moda da época. Essa coletânea de padronagem dos quimonos é conhecida como *hinagatabon* (figura 7), que significa “livro de moldes para impressão”. Alguns *hinagatabon* possuem capa azul escuro o título está no centro ou à esquerda e são encadernadas em folhas dobradas. Os pequenos livros contém aproximadamente vinte desenhos e os grandes podem ter duzentas ilustrações tanto de *kosode* quanto de padronagens. O prefácio ou posfácio aponta para a razão da publicação ou da seleção do nome da coleção, publicações anteriores forneciam informações importantes para os fabricantes e historiadores têxteis (GLUCKMAN; TAKEDA, 1992, p 97). São livros que comportam uma arte secular e carregam a arte viva das decorações dos quimonos.

Vale pontuar que essas padronagens acabaram simbolizando o design gráfico japonês na modernidade, assim como os brasões familiares e comerciais, a editoração de livros e cartazes. Por esse motivo, não podemos deixar de pensar que os *hinagatabon* serviram de inspiração para os artistas de mangá na construção dos planos de fundo abstrato. As autoras do *shôjo* mangá sofreram influência do *hinagatabon* para criarem os cenários românticos de seus livros.

As técnicas utilizadas para a elaboração dessas padronagens, sobretudo as de formas geométricas, além de apresentarem linhas como os quimonos, podem ser produzidas a partir de estruturas feitas por retículas que, segundo o Dicionário Houaiss

da Língua Portuguesa (2009, p. 1658) são papéis com reprodução de imagens em meios-tons ou outros efeitos gráficos representados por pontos, ou, ainda, a técnica do pontilhismo, e aqui pode-se considerar também as hachuras, feitas manualmente e muito comuns nos mangás anteriores à década de 1980, que produz a ideia de uma imagem desfocada ou esfumaçada, resultando em um efeito romântico na cena. Em alguns desses planos de fundo abstratos, a presença de linhas em forma de estrelas surgem para reforçar a ideia romântica. Yoko Fujino esclarece qual é a reação dos efeitos gráficos das esferas e polígonos nos mangás (figura 20).

[...] As esferas devem ser dispostas irregularmente, em tamanhos variados, para passar a impressão de existir vários planos, e dando assim profundidade. No final da década de 70, as autoras passam a não traçar o contorno das esferas, pontilhando o seu contorno. Este signo é usado com bastante frequência até hoje.

Polígonos de contornos pontilhados são empregados para expressar tranquilidade e ternura. Já polígonos formados por junção de traços, vazados ou não, têm significado oposto: revelam medo, insegurança ou estado de confusão. O cruzamento de retas que formam ângulo agudo também tem significado semelhante. (FUJINO, 1997, p. 121)

Acrescentemos que diversos tipos de flores, pétalas de *sakura* (flor de cerejeira), folhas, flocos de neve, flocos de algodão ou simplesmente pontos em branco ou preto que se apresentam como efeitos gráficos revelam a emoção dada pelo conteúdo da narrativa.

Observa-se que nos mangá essas figuras variam no tamanho. Assim como as onomatopeias, cada uma provoca uma sensação diferente no leitor. As figuras pequenas transpassam delicadeza e suavidade, enquanto as grandes evidenciam emoção exacerbada da cena. Embora essas sejam as metáforas visuais mais comuns dos *shôjo* mangá, é possível nos deparar com linhas circulares ou curvas, sem uma forma definida, em branco num fundo preto, lembrando uma pintura expressionista ocidental, dando a sensação de medo, espanto, afrontamento dos personagens ou entre personagens. Ou, ainda, o contrário, são suprimidas algumas ou todas as metáforas visuais, planos de fundo ou cenários, como se estivessem vazios (figura 14). Os personagens e/ou objetos não parecem vagar pelo quadro (FUJINO, 2002, p. 101). Em dados momentos, o personagem reflete sobre algo destacando-se no quadro e, assim, como o objeto, passa a ter mais atenção visual.

Verifica-se, ainda, no mangá, uma aproximação com as xilogravuras japonesas, pois mesmo quando produzidas com cor, as cores adicionadas não respeitam os limites

das linhas impressas pela matriz-chave, *kagi-ban*, “mas em superfícies planas e paralelas – invenção de impressores – num desenho superposto, num *kasane* visual a que estudiosos ocidentais chamam ‘cores chapadas’, design [...]” (HASHIMOTO, 2002, p. 390), e que também estão presentes no modo como as retículas estão postas nas imagens, sem respeitar as linhas de contorno dos personagens ou objetos, bem como, em alguns casos, há sobreposições de retículas para diferenciar planos de profundidade ou mesmo acentuar tons de cinza.

Antes do uso excessivo das retículas pelos mangakás, utilizava-se hachuras para dar texturas e cor às imagens (figuras 14, 18, 19). A arte final nas histórias de Osamu Tezuka era feita com base nas linhas e esquematizava o tipo de traço que melhor se adequava ao objeto do quadro como mostra a figura (figura 8). O artista Miyazaki Hayao, em seus mangás, mesmo com o uso de retículas, valoriza os traços feitos à mão, e quando coloridos, o artista dá preferência às aquarelas (figura 8).

Embora as retículas e hachuras sejam ocidentais, parece-nos que os japoneses também se aperfeiçoaram nessas técnicas. As retículas têm valor relevante para a estética visual nas páginas dos mangás, porque elas possuem a função auxiliadora nesse procedimento (figuras 18, 19, 20). As histórias em quadrinhos são construídas por imagens estáticas, entretanto, quando apresentam narrativas que envolvem o personagem em alguma ação, são as linhas e traços que vão produzir a sensação de movimento para leitor – são as linhas cinéticas ou figuras cinéticas (RAMOS, 2010, p. 116). Nos mangás não é diferente, as figuras ou linhas cinéticas – *keiyu* (figura 16) – são fundamentais para resolver esse tipo de situação na narrativa, principalmente nos *shônen* mangá. Scott McCloud (1995, p. 112) coloca as linhas cinéticas como uma especialidade norte-americana, foram eles que criaram efeitos de linhas que indicam a trajetória de algum objeto ou personagem, representado por repetição da figura. McCloud (1995, p. 112) compara esse efeito com as pinturas futuristas dos italianos e o *Nu descendo a escada*, de Marcel Duchamp (1887–1968), ou como se fossem efeitos fotográficos. Essas linhas podem, ainda, adquirir formas curvas ou circulares dependendo da ideia proposta na imagem.

Todavia nos quadrinhos norte-americanos, numa cena em que um carro, por exemplo, desloca-se em alta velocidade, a linha cinética é dada no objeto (figura 9), como se fosse uma fotografia com velocidade baixa, e o mesmo ocorre com os quadrinhos europeus. Nos mangás, o foco está no objeto e o que se movimenta é a paisagem (figura 9) (McCLOUD, 1995, p. 113).

As linhas cinéticas possuem expressões gráficas como as onomatopeias, supramencionadas. Numa narrativa de conteúdo adulto masculino, a intensidade do grafismo se apresenta com maior número de traços e mais espesso, produzindo efeito de reação emocional no leitor.

Brigitte Koyama-Richard (2007), pesquisadora e autora de livros relacionados à arte japonesa e professora da Universidade Musashi de Tóquio, observa que as linhas cinéticas aparecem nas gravuras japonesas do artista Hokusai (1760 – 1849) e tem continuidade como inspiração para os criadores de mangás.

Katsushika Hokusai era um gênio em expressar a passagem do tempo e fugacidade do momento, transmitindo em suas obras sensações de velocidade e dinamismo como nenhum outro. Uma fonte de inspiração tanto para seus contemporâneos como para seus sucessores, suas técnicas permanecem no mangá atual.³⁶ (KOYAMA-RICHARD, 2007, p. 79)

O forte valor gráfico imagético dado às linhas numa explosão nas xilogravuras japonesas (figura 10) é encontrado nas explosões e batalhas dos *shônen* mangá. Não se sabe onde começa a linha cinética, o cenário e/ou personagens, todas as figuras se [des]organizam para formar uma única imagem.

Já os quadrinhos para crianças e meninas jovens e adultas são mais delicados, os traços das linhas cinéticas são em grande quantidade, porém mais finos, remetendo a algo frágil, elegante, suave. Algumas vezes, são composto com os planos de fundo abstratos de pétalas de *sakura*, neve ou algum tipo de textura que transmite a sensação de conforto, do agradável, do aconchegante.

Essas linhas não necessariamente precisam estar atrás do personagem, como observa Pedro Vasconcellos em sua dissertação de mestrado, há a abstração do corpo do personagem ou parte dele em linhas cinéticas, “esfacelando o seu contorno e convertendo-o em uma massa de linhas” (VASCONCELLOS, 2006, p. 61).

Os autores Luis Gasca e Roman Gubern (1994, p. 194-272), colocam as linhas cinéticas como o fenômeno que produz movimentos de ação sobre a figura/objeto a cair, fugir, golpear ou disparar, que incorporam no estado emocional dos personagens e atingem, pela sinestesia, o leitor. Fusanosuke Natsume (1997, p. 87) diz que muitas

³⁶ No original: “Katsushika Hokusai was a genius at expressing the passage of time and the fugacity of the moment, conveying in his works sensations of speed and dynamism like no other. A source of inspiration for his contemporaries and his successors alike, his techniques remain current in present-day manga.”

dessas linhas ajudam a entender o momento psicológico dos personagens e, consequentemente, as narrativas propostas.

Assim como as onomatopeias, o uso das linhas cinéticas nos mangás vai além do que consta num quadrinho norte-americano e europeu. Para quase toda ação ou descrição do estado psicológico do personagem elas se impõem como recurso de ação. Pode ser por repetição de algum movimento como balançar os braços demonstrando desespero ou negação com a cabeça. Pela intensidade de angulação dada pelas linhas curvas na velocidade que se desembainha uma espada ou um simples movimento de girar o corpo ou dar um chute em uma bola, levar o braço para trás escondendo algo, girar algum objeto, lançar algo, estabelece uma relação de comunicação e cumplicidade com o leitor, ou seja, as emoções do leitor interagem com as emoções da narrativa visual.

Quando as emoções do personagem são de espanto, desespero, irritação, atenção, medo, os movimentos cinéticos aparecem como “indicadores de emissão de energia” e “indicador de estado, ou de transformação de estado do sujeito” (figura 17) (FUJINO, 1997, p. 104 e 106). Para esse efeito, as linhas cinéticas são marcadas por linhas radiais com pequenos traços separados envoltos da cabeça; ou por “formas circulares dentadas”, remetendo a uma leitura de sensação de “calor, som, luminosidade”, de choque entre corpos (FUJINO, 1997, p. 104). Para Sonia Bibe Luyten, o valor dos elementos que constituem a linguagem visual do mangá equivale ao das palavras.

[...] as histórias [japonesas] estão repletas de elementos simbólicos e de grande variedade de convenções, todas expressas não verbalmente; estabelecem uma comunicação muito íntima entre o artista e o leitor japonês. São códigos de imagens já convencionados ao longo dos anos dentro da cultura japonesa, os quais têm o mesmo peso das palavras. (2000, p. 172)

Vale pontuar, ainda, a importância da metáfora visual para as histórias em quadrinhos, ela é uma das ferramentas responsáveis pelo jogo visual que estimula os sentidos do espectador. São, por exemplo, formas de gotas (suor) que aparecem nas cabeças dos personagens forjando sentimentos de vergonha ou constrangimento. Algumas vezes essa gota ganha volume cai e sufoca o personagem, nesse efeito, a linha cinética entra em cena e realiza a ideia da gota caindo. Dessa forma, entendemos que a linha cinética é necessária para o movimento de vida dentro do mangá.

Outra forma de metáfora visual típica do mangá são quatro linhas côncavas que próximas uma das outras dão a ideia da veia dilatada causada pelo sentimento de raiva, os personagens encarnam uma forma agressiva diante da situação da cena. Essas linhas aparecem na cabeça ou nas mãos dos personagens como sentimento de raiva, mas quando aparecem em ambos, o sentimento é de fúria.

Existe, ainda, a metáfora visual que se apresenta, geralmente, em personagens masculinos, que Nobu Chinen (2013, p. 47) chama de salivação. Esse comportamento tanto pode sugerir o apetite por uma refeição, que é mais comum e aparece no mangá e em quadrinhos ocidentais, quanto pode representar excitação sexual nos mangás e HQs do ocidente. Outra forma que se usa para representar esse fenômeno masculino é pelo jorro de sangue ou algum líquido saindo do nariz (figura 16), definida por McCloud (1995, p. 131) como luxúria. Assim, o criador leva o personagem ao exagero da sua condição para atingir o leitor.

Depois que o personagem passa por este estado de excitação, vem o rubor na face. As representações são riscos ou retículas do tamanho da face – quando a situação da cena ou narrativa é despojada; ou apenas são riscos ou retículas nas bochechas ou em uma delas remetendo a um ar de timidez ou vergonha. Quando os traços são diagonais, em forma de um “X”, que cruzam a face sobrepondo o nariz aparecem para mostrar que o personagem está constrangido com a situação ou fala. Esses últimos efeitos visuais são mais comuns nas personagens femininas dos *shôjo* mangá.

Além das linhas cinéticas, das retículas e das metáforas visuais, temos outros elementos que compõem os quadrinhos, são eles: o cenário e o espaço onde as ações acontecem (figura 18). Nos mangás, é comum a manipulação de imagens de ambientes internos e externos registrados por fotografias para compor os cenários, mas estes também podem não existir, e o leitor tem conhecimento do ambiente onde a cena acontece pelo quadro anterior ou posterior. Parece a combinação de traços estilizados dos personagens com a arquitetura do universo real. A representação dos cenários já se encontra presente em pinturas antigas japonesas, mas parecem ganhar peso com os meios impressos do século XVIII. Katsushika Hokusai retratou trinta e seis vistas do Monte Fuji numa de suas obras xilográficas sobre vistas-famosas. Segundo Hashimoto, o Monte Fuji de Hokusai “faz ver a grandeza e pequenez dos olhos que a cercam, e, nesse sentido, até a montanha mostra a finitude dos homens” (HASHIMOTO, 2002, p. 346).

No pós-guerra, com o avanço da modernidade, surgiram outros elementos que comporiam os cenários das artes. Depois de 1958, a Torre de Tóquio ganha espaço nos cenários de mangás como um recurso identificador, tal como o Monte Fuji. O monumento da natureza abriu espaço para o monumento criado pelo homem em quadros de mangá. A Torre, nos quadrinhos japoneses, pode ter a função de rito de passagem, ela é o portal entre outros mundos, é onde o inimigo libera seus poderes, é o encontro entre amantes, é a fonte de inspiração para muitos heróis. Entretanto, no ocidente, o Monte Fuji é um identificador do país como um todo e a Torre de Tóquio, um ícone enquanto sua capital.

Além da Torre de Tóquio, as escolas japonesas também ganharam destaque como cenários do mangá. Muitas escolas do Ensino Fundamental e Médio no Japão têm arquitetura similar, o que promoveu as escolas a um modelo característico nos mangás de diversos gêneros. Mas foi na década de 1970, com Moto Hagio (1949 –), Keiko Takemiya (1950 –), Yumiko Ôshima (1947 –), Riyoko Ikeda (1947 –) e Waki Yamato (1948 –), conhecidas como geração 24 (24 *nen gumi*), por terem nascido no ano 24 da Era Shôwa (1949 –), que as escolas ganham espaço cativo como cenário nas tramas narrativas dos *shôjo* mangá (FUJINO, 2002, p. 6). A escola, no quadrinho japonês, é cenário de histórias de não relacionamentos, de amores não correspondidos e impossíveis; de confrontos esportivos e de gangues, competições e desafios; é o ambiente propício e acolhedor do sobrenatural, mas é também o espaço da superação.

Os recursos tecnológicos da contemporaneidade como os efeitos das retículas feitas pela computação gráfica são facilitadores na produção do mangá. Se antes existiam os *hinagatabon* que guardavam os desenhos dos *kosode* e das padronagens, hoje existem as bibliotecas digitais de imagens que funcionam como uma ferramenta prática para os mangakás. Eles podem distorcer imagens fotográficas e limpar linhas indesejadas, porém, alguns mangakás mantêm a produção tradicional, manual, na íntegra do quadrinho ou em algumas ocasiões em que os meios digitais não atingem o objetivo do artista, a forma tradicional completa o trabalho. Ela é muito valorizada, os criadores de mangá ainda usam bicos de pena para a arte final das suas obras. É com eles que os mangakás conseguem harmonizar as linhas grossas e finas.

No entanto, muitos pesquisadores do quadrinho japonês associam as linhas do *shodô* com as linhas do mangá. Pedro Vasconcellos (2006) buscou entender essas linhas nos mangás como um “elemento veiculador de significado” e de simplicidade e as denominou como “dinâmica de espessura do traço”:

Dinâmica de espessura do traço: utilizada de modo a trazer para frente as figuras em primeiro plano, com um traço de maior espessura, mais encorpado, jogar para o fundo o cenário ou outros elementos de plano de fundo com um traço mais leve, e os elementos em planos intermediários com um traço de espessura também intermediária, gradado de acordo com a distância que se situa do primeiro plano. A dinâmica do traço também é utilizada para acrescentar a sensação de volume aos objetos (...), uma vez que constantemente sua utilização causa muito ruído na leitura pictórica. Em superfícies mais redondas ou angulosas, por exemplo, a espessura do traço aumenta, enquanto em superfícies retas, o traço é afinado, dependendo da ferramenta de desenho que utilizam, os mangá-ká podem aumentar ou diminuir a espessura da linha para transmitir sensações como volume e distância. (2006, p. 59)

Encontramos nos estudos de Vasconcellos recursos mediadores para subsidiar a nossa compreensão sobre essa particularidade dos mangás. Ao observar imagens, os sentidos se orientam pelos traços, volumes e cores. Para Vasconcellos, os traços têm a dinâmica de produzir sensações de distâncias, aproximações e volumes. Essas técnicas movimentam a imagem e dão vida à narrativa.

Yoko Fujino (2002, p. 40) também busca nas artes antigas japonesas elementos presentes no mangá contemporâneo, principalmente relacionados à figura feminina, tema de sua pesquisa de doutorado. Fujino observa que os traços finos e grossos apareceram com Watanabe Yohei (? – ?), um dos artistas do *Jojô-ga*, expressão cunhada por Kôji Fukiya (1898 – 1979) que ela define como um gênero que se utiliza da gravura, desenho e aquarela para ser produzido e o traduz como “ilustração romântica”³⁷. Watanabe Yohei, com formação em *nihon-ga* (pintura japonesa), aprendeu aquarela com Kajiki Takerô (? – ?), discípulo de Nakamura Fusetsu (1866 – 1943), artista que morou na França e lá teve contato com as obras dos Nabis³⁸. Os artistas desse movimento foram apresentados por Nakamura Fusetsu (1866 – 1943) ao seu discípulo, Watanabe. Segundo Yoko Fujino, as linhas de Watanabe Yohei sofreram influência dos artistas do Nabis para conferir volume ou evidenciar algum elemento.

[...] Yohei usa o traço para delimitar as massas de cores como se fosse um vitral ou um esmalte. Usa diferentes espessuras de traço para destacar elementos, imprimindo-lhes volume, apesar de não usar técnicas usuais como sombreamento. O traço não é apenas traço, ele é a borda até onde expande cada cor e seu simbolismo, evitando que as

³⁷ FUJINO, 2002, p. 71.

³⁸ Movimento artístico francês, do final do século XIX, pós-impressionista da vanguarda.

cores (e seu simbolismo) transbordem e invadam o espaço do outro. Mesmo quando faz ilustrações em preto e branco, o traço segura a brancura, evitando o seu transbordamento. (2002, p. 131-132)

Essas linhas parecem dar mais leveza ao desenho, mesmo quando os traços são mais espessos, a fina linha parece equilibrar as tensões expressas na imagem, suavizando todo o conjunto da obra.

As espessuras de linhas dos mangás são claras no desenho dos personagens. Verifica-se, porém, que em mangás de gênero masculino os traços são mais robustos e intensos que nos mangás femininos, cujas linhas são mais delgadas e delicadas. Assim como a variação de espessuras das linhas, os olhos dos personagens de mangá também sofrem variações. O tamanho dos olhos dos personagens é uma particularidade do mangá, entretanto, apresentam diferenças na sua forma dependendo do gênero, protagonistas e antagonistas e expressões emocionais.

Por gênero, temos como referência os mais conhecidos no ocidente, o *shôjo* e *shônen* mangá, pois os demais se aproximam graficamente com um ou com outro.

Os olhos dos personagens femininos, segundo Yoko Fujino (2002, p. 146) podem ter nascido com as figuras do *jojô-ga*, final da Era Meiji (1868 – 1912) quando já apresentavam olhos semelhantes aos do *shôjo* mangá contemporâneo. Foram estes os olhos que deram destaque à figura feminina nas pinturas.

Takehisa Yumeji (1884 – 1934) em suas ilustrações, apresenta personagens com olhos maiores (figura 11), sinal de beleza da nova mulher, uma mulher de temperamento forte e com voz numa sociedade que estava se modernizando, como Kishi Tamaki (? – ?), uma jovem viúva que trabalhava na papelaria do irmão, “dona de olhos grandes e expressivos” que impressionou Takehisa Yumeji. “O relacionamento com Tamaki fez Yumeji desenvolver o protótipo do *Yumeji-shiki bijin*, ou o tipo feminino de Yumeji: a mulher de olhos grandes e expressivos, os lábios carnudos, que fixa o seu olhar em quem vê” (FUJINO, 2002, p. 147). Mas, ainda, os brilhos nos olhos em forma de estrelas, os cílios longos, a dobra da pálpebra não existiam. Watanabe Yohei, contemporâneo de Yumeji, é quem desenha os cílios longos e as pálpebras nos olhos (figura 12), sendo encontrados pela primeira vez na capa da revista *Jogakusekai*³⁹

³⁹ A revista *Jojoku sekai* foi um grande difusor de ilustradores e artistas plásticos, segundo Yoko Fujino (2002, p. 54), “os cartões postais encartados nas revistas da editora Hakubunkan permitiram que jovens artistas plásticos experimentassem novos estilos. Há ainda quem afirme que os postais desta editora exerceram papel fundamental no desenvolvimento do *bijin-ga* do final da era Meiji. No texto introdutório do catálogo *Bijin-ga no tanjô* (o nascimento do *bijin-ga*), Hamanaka Shinji explica que com a

do ano 8 número 13 (1908). No ano seguinte, em 1909, este artista coloca um ponto branco na íris representando o brilho dos olhos, sucessivamente outros artistas passaram a fazer o mesmo.

Cabe ainda pontuar que Nakahara Jun'ichi (1913 – 1988), um jovem de 22 anos, é quem dá o brilho final e consagrado aos olhos das personagens de mangá: as estrelas. As capas das revistas chamam atenção com as meninas de “olhos grandes e sonhadores” (figura 13). Esse modelo criado para realçar a beleza feminina não teve boa repercussão. No período da Segunda Guerra Mundial, o governo japonês considerou essa criação feminina “luxuosa demais”. Kami Shôichi, pesquisador de literatura infantil japonesa, citado por Yoko Fujino, diz que as capas teriam sido proibidas pela Divisão de Livros do Ministério de Assuntos Internos com o argumento: “As meninas que você desenha sem sombra de dúvida são americanas, porque têm os cabelos vermelhos e olhos grandes, e no geral mostram fraqueza: são desenhos de uma doutrina derrotista” (2002, p. 82).

Graficamente, os olhos que Nakahara Jun'ichi desenha têm as pontas das linhas unidas, são fechadas, enquanto que nos mangás contemporâneos a linha superior e inferior não possuem contatos, ou quando há é apenas em um dos lados. Pode-se entender que são linhas suprimidas, também muito comuns no todo dos mangás, mas, particularmente, nos de cunho feminino (figura 20).

A supressão do contorno das personagens: neste recurso, o próprio traço de contorno das personagens é suprimido em alguns pontos, especialmente na área do rosto, como por exemplo, na ponta do nariz, na boca e no queixo, permitindo que o leitor os complete mentalmente e proporcionando maior leveza à composição do quadrinho. (VASCONCELLOS, 2006, p. 60)

Observamos que no mangá direcionado ao público masculino não existe uma preocupação tão acentuada com os olhos, embora sejam grandes, ainda são menores que os do *shôjo*. São mais simples, os cílios têm pouco volume, mesmo em personagens femininas eles não são tão elaborados e possuem pouco brilho, uma vez que o que se pretende está distante da ideia romântica.

Cabe ressaltar que além dos olhos grandes existem os traços faciais. Indiferentemente do gênero, parecem ser mais simplificados que os olhos. As

reformulação da lei postal, que permitiu a produção de postais pela iniciativa privada, muitos artistas plásticos entraram neste meio.”

sobrancelhas variam desde um simples risco curvo, presente nos *shôjo* mangá, a vários riscos paralelos na diagonal, caracterizando maturidade do personagem. Não se pode dizer que seja possível classificar força e poder pela espessura das sobrancelhas, pois pode ser que um vilão com um grande poder tenha sobrancelhas mais finas do que as da menina adolescente indefesa. No entanto, a presença das sobrancelhas finas num personagem masculino caracteriza-o como um ser andrógino, modelo muito frequente nos mangás, principalmente na cultura pop japonesa, e muito apreciada pelos leitores, particularmente pelo público feminino. No caso das orelhas, elas variam no tamanho. Uma orelha grande geralmente é associada a um personagem caricato e cômico. A orelha de uma criança pode ser um pouco mais arredondada e menor, e em ambos há poucas linhas ou nenhuma na anatomia externa. Muitas vezes, uma linha serve para definir a orelha, no entanto, quando se encontram detalhes é por conta de ela estar em primeiro plano.

Ainda, dentro das características faciais dos mangás, observamos o nariz (figura 14) que, quando desenhado, parece não se distanciar do *hikime-kagibana* (olhos-riscos, nariz-gancho) das figuras dos *emakimono*. Embora o mais comum de se encontrar nos mangás seja o nariz-gancho, os mangakás foram modificando a maneira de representá-lo. São representados por dois pontos (figura 20), um ao lado do outro, sugerindo as narinas; uma bolinha caracterizando um personagem *cartoon* e cômico (figura 18); com um só risco, sem o gancho; ou sem nenhum traço (figura 14).

A representação da boca remete às figuras das xilogravuras, pois podem ser apresentadas de forma pequena, apenas um traço (figura 14), ou o oposto, um tamanho muitas vezes rasgando a face (figura 17). Os exageros fazem parte da proposta da criação de expressões para o mangá. Pode-se dizer que essas expressões já se encontravam em algumas pinturas japonesas para mostrar certas emoções nas figuras. Os esboços de Katsushika Hokusai são os mais conhecidos. *Edehon Manga Hokusai*, nome de sua coleção de quinze volumes registra que seus mangás foram produzidos para promover o desenvolvimento do desenho de seus discípulos (KOYAMA-RICHARD, 2007, p. 72). São desenhos que mostram afazeres do cotidiano, diferentes tipos de face e suas expressões, posições e movimentos corporais, estes últimos se aproximam daquilo que, no mangá, denomina-se de *model sheet* (página de modelos) (figura 22), pois antes do mangaká produzir seus quadrinhos ele faz estudos: esboça os personagens, cenários e acessórios até ter certeza de que aquele estilo visual se coadune com a personalidade do personagem e da narrativa.

A boca é o órgão do ser humano cuja flexibilidade de movimentos possibilita criar expressões variadas na face. Dessa forma, fica mais fácil entendermos os exageros nos desenhos dos mangás. Quando os personagens explodem sua raiva, seu poder, sua gargalhada, a boca acaba ocupando metade da face (figura 23) e, às vezes, os dois dentes caninos surgem desenvolvidos dando a ideia de dente de gato ou raposa, animais com forte simbologia na cultura japonesa. No estado de indignação, a boca parece despencar da face, queixo e boca se confundem; ou no estado de excitação sexual quando há a salivação, supracitada, a boca é representada, algumas vezes, de forma grotesca, com a língua para fora.

Em algumas expressões aparecem linhas diagonais cruzadas, em forma de “X” (figura 23), tanto nos olhos quanto na boca. Esse recurso é usado quando o personagem se espanta com algo. Quando há sentimento de indignação, os olhos podem aparecer retratados por um risco horizontal reto com apenas um semicírculo sem nenhuma representação de luz no olhar (figura 23), ou risco horizontal reto algo como um pêndulo. E para mostrar alegria e exaltação de felicidade, pontos em branco ganham forma de estrelas para criar o brilho dos olhos. Esse mesmo efeito caracteriza os trabalhos da geração 24. Nos mangás contemporâneos, essa forma de dar luz aos olhos, somado ao exagero, produzem comicidade ao personagem.

Há momentos, por exemplo, em que o artista não usa as linhas de expressão facial. Quando o personagem se sente rejeitado na sua investida amorosa, seu semblante é pálido como um fantasma, há apenas o contorno do que seria o personagem, a boca e nariz são pequenos riscos, ou há linhas verticais na face ou no corpo todo.

Para mostrar as diferentes estruturas faciais, num workshop de como desenhar retratos, em 2012, o mangaká Tsuyoshi Ogawa simplificou as formas faciais e as posições dos olhos, nariz e boca, mostrando como seria a característica de um determinado tipo de personagem (figura 24). No mangá, com mais relevância no *shôjo*, as faces feminina e masculina, às vezes, são finas no queixo, chegando a confundir o leitor na identificação do gênero. A ideia de formas simplificadas e/ou exageradas de representação da figura humana já era aplicada no período Heian.

Os nobres do período Heian evidentemente acharam o realismo [*riarizumu*] insuportável, tendo aderido à expressão formalística [*forumaru*] até em suas pinturas de retrato, como se vê nas fisionomias apenas sugeridas em *hikime-kagibana* (essa desaprovação de detalhes

em favor de aparência reapareceu na pintura posterior: os artistas *ukiyo-e* deixam de lado idiosincrasias pessoais de *yûjo* e atores que são seus modelos, optando por um formalismo [...]. (In Ienaga, *Yamato-e*, p.150 apud HASHIMOTO, 2002, p. 149)

Além dos olhos grandes e das expressões exageradas, a estrutura corporal dos personagens de mangá também pode ser considerada como uma característica do quadrinho japonês. Nos períodos antigos, os artistas procuravam estilizar suas figuras, fugindo dos padrões fiéis à sua semelhança. Em revistas como *Jogaku sekai*, não havia a preocupação em desenhar figuras femininas de aspecto semelhante ao real, o que importava era mostrar através das ilustrações o “papel social da jovem mulher” (FUJINO, 2002, p. 103), por isso, talvez, a representação de personagens de mangá, na maioria dos gêneros, seja diferente da do ocidente, por não ter interesse em aproximá-lo através da sua construção física, mas pelas semelhanças comportamentais e psicológicas como ir mal na escola, nem sempre vencer uma batalha, ser desastrado etc., porém, ser de espírito perseverante, seguir em frente, enfatizando “a virtude da luta por auto aperfeiçoamento” (IGARASHI⁴⁰, 2011, p. 394). Esses sentimentos nasceram em consequência da Segunda Guerra Mundial, porém foram superadas nas Olimpíadas de Tóquio em 1960 acompanhadas do crescimento econômico japonês que promoveram “uma imagem linear da História que reduziu a guerra a nada mais do que uma condição necessária para a subsequente prosperidade do Japão” (2011, p. 395).

A forma de linhas espessas e finas, traços mais soltos aparentando figuras femininas menos rígidas e realistas, pode ter tido seu início com Watanabe Yohei, supramencionado. Acredita-se que é a partir daí que os primeiros estereótipos de personagens para mangás direcionadas ao público feminino⁴¹ figuram no universo dessa arte. As figuras eram mais arredondadas e com as cabeças desproporcionais em relação ao corpo, infantilizando a figura (FUJINO, 2002, p. 40). Essas características estabelecem uma relação de semelhança com os personagens de mangá em diversos gêneros.

Com base na ideia de que a cabeça grande, maior que o corpo, tende a infantilizar o personagem pode-se pensar que a criação dos desenhos em SD (*super deformed*) ou *chibi* surge com essa intenção. Esse fenômeno acontece (o personagem

⁴⁰ Professor e pesquisador em Cultura Moderna Japonesa na Universidade Vanderbilt em Nashville nos Estados Unidos da América.

⁴¹ Interessante perceber que o mangá mais consumido é do gênero masculino adolescente, no entanto, dá-se o crédito do estilo mangá aos *shôjo*, observou-se que há bastantes pesquisas relacionadas a esse gênero.

adquire a forma SD) quando o personagem faz alguma “gracinha” ou fica irritado sem ser ofensivo (tal como criança). Alguns desses personagens que entram no estado SD ou *chibi* ganham atributos zoomórficos como: rabo e/ou orelha e/ou dente de algum animal como, por exemplo, cachorro, gato e raposa – animais com forte representação na cultura japonesa. Esses atributos, parecem-nos, estabelece uma relação entre o universo desses animais e a atitude infantil, porque no *shôjo* ou *shônen*, por exemplo, essas características de animais são dadas aos personagens que tomam atitudes infantis sem estarem no formato SD. Vale pontuar que muitos mangakás se retratam de forma zoomórfica, o que nos faz entender que eles compartilham desse universo imagético.

O cabelo é o elemento que tem valor de arte final do rosto humano, é ele que compõe a moldura do rosto. Além disso, o cabelo tem uma vasta simbologia em diversas culturas. Segundo Chevalier, “o corte e a disposição da cabeleira sempre foram elementos determinantes não só da personalidade, como também de uma função social ou espiritual, individual ou coletiva.” No Japão antigo, “o penteado revestia-se de extrema importância na casta guerreira” (CHEVALIER⁴²; GHEERBRANT⁴³, 1999, p.153). É por essa via simbólica que buscamos entender as criações das representações de diversos tipos de cabelos para os personagens de mangá.

Muitas vezes, a cabeça aparenta ser grande, mas é o cabelo que ganha volume dependendo do estilo proposto para esse ou aquele personagem. O estilo repicado é mais volumoso, com mais traços dá ideia de cabelo mais fino e menos traços o cabelo vai parecer mais grosso e geralmente representa a rebeldia dos protagonistas. Personagens com cabelos longos que chegam à altura dos joelhos ou além deles caracterizam, muitas vezes, a figura dos antagonistas ou mestres dos protagonistas, transmitindo seriedade, responsabilidade e confiança. Os cabelos nos mangás, algumas vezes, roubam a cena, porque ele faz parte da ação ou é a própria ação. A cor (alaranjado, verde, azul, púrpura, rosa) e o volume têm relevância na construção do personagem, quando cabelos dançam sob a regência do vento, muitas vezes, revela o momento de reflexão do personagem e potencializa a cena.

A conformação do corpo no mangá tem um estilo muito característico, sua estrutura é alongada e delgada. A forma alongada do corpo das figuras femininas se deve ao artista Ichijô Narumi (1877 – 1910) (FUJINO, 2002, p. 73), que teve fortes influências da *art-nouveau* francesa, embora suas curvas sejam referência da arte de

⁴² Jean Chevalier (1906 – 1993) foi escritor, filósofo e teólogo francês.

⁴³ Alain Gheerbrant (1920 – 2013) foi escritor, poeta e explorador francês.

Ogata Kôrin⁴⁴ e é na arte europeia (que sofreu influência da arte japonesa) que seus arabescos encontram semelhança. Precursor também da *art-déco* no Japão, Narumi tem seus desenhos limpos e sem excessos, foi ele também um dos pioneiros do *Jojô-ga*⁴⁵, desenhos nos quais, geralmente, as figuras femininas são representadas com o corpo desenhando um “S”.

Apesar de serem figuras pobres em curvas (como seios e quadris), elas se curvam, sentadas ou em pé, sem se manterem eretas do todo, com os ombros arqueados e o ventre projetado para frente, formando uma figura côncava. Bem diferentes das figuras eretas e retas do *nihon-ga*⁴⁶. Quando não é a própria figura que faz a curva, elementos do cenário ou do discurso compõem curvas que “amaciam” a cena (FUJINO, 2002, p. 73).

Essas curvas sugerem sensualidade, delicadeza e fragilidade às figuras femininas dos desenhos. Com o decorrer do tempo, essas curvas passaram a ser menos frequente, porque os mangakás passaram a representar a figura feminina via linhas cinéticas e pelas expressões faciais.

As mãos dos personagens dos mangás direcionados para meninas apresentam dedos longos e delicados remetendo à feminilidade, enquanto que nos mangás masculinos são mais encorpados sugerindo força, segurança; e nos quadrinhos para crianças os dedos têm volume gracioso produzindo a sensação de fragilidade e delicadeza. Entretanto, não há muita preocupação com os pés quando são desenhados nus e muitos personagens parecem andar na ponta dos pés. Em *Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu*) de Osamu Tezuka, publicado pela primeira vez em 1952 pela editora Shônen Kobunsha, o menino robô foi desenhado com os pés e mãos grandes, e os dedos das

⁴⁴ Artista do período Edo (1615 – 1868), Ogata Kôrin (1658 – 1716), oriundo de uma família de comerciantes de tecido e nascido no período Genroku (1688 – 1703), época de grande prosperidade entre os comerciantes, possui conjunto de obras direcionadas para esta classe, valorizando as cores e “composições padrões que são [...] gráficos (alguns utilizam o termo design), pela ausência de volume e profundidade e pela concisão na composição” (HASHIMOTO, 2002, p. 168). As superfícies pródigas muitas vezes reforçadas com ouro e prata, o uso frequente de uma perspectiva panorâmica, retratando motivos naturais e representações formalizadas de personagens fictícios, poetas e sábios, são características da Escola Rinpa, fundada pelo artista (CARPENTER, 2012, p. 11). O termo Rinpa vem da última sílaba de seu nome Kôrin e pa/ ha significando “correnteza” ou “grupo” (HASHIMOTO, 2002, p. 167).

⁴⁵ Expressão cunhada por um dos discípulos de Yumeji Yohei, o artista Fukiya Kôji, em que seu significado “não tem finalidade de apenas explicar o texto, como as ilustrações literárias, mas é um tipo de desenho que, assim como a poesia, deixa espaço para passar o sentimento do artista” (apud FUJINO, 2002, p. 70), muito similar ao propósito do *emakimono*.

⁴⁶ *Nihonga* é vagamente definido como pintura japonesa produzida nos meios de comunicação tradicionais e formatos que datam do período Meiji em diante. O termo foi originalmente cunhado na década de 1880 para distinguir pinturas tradicionais de obras no estilo ocidental. O *nihonga* traz uma variedade de temas e estilos individuais. (CONANT; OWYOUNG; RIMER, 1997, p. 287)

mãos arredondados, diferentemente dos característicos dedos longos dos mangás. Nas biografias de Tezuka, sempre é lembrado seu interesse pelos desenhos animados de Walt Disney (1901 – 1966), com base nisso, podemos pensar que a forma arredondada dos dedos e pés grandes do personagem Astro Boy seja influência das animações de Disney. Entretanto, essa anatomia no personagem nos remete à graciosidade e inocência quando nos damos conta da sua existência e de qual vai ser a sua função no decorrer da sua vida. O personagem é construído com as características psicológicas do filho, já morto, de seu criador. Ele descobre ser um robô e não um menino de verdade. Apesar de seus conflitos interiores ele percebe que seus poderes podem ser elementos nobres e passa a combater o mal.

Os pés grandes parecem ter se destacado mais com os mangás da década de 1990 e são comuns tanto em *shônen* quanto em *shôjo*. Entendemos que os pés são o órgão do corpo cuja função é sustentar o homem, levar e trazê-lo das suas andanças e, de certa forma, os pés inscrevem o homem no seu universo geográfico. Os pés nas histórias em quadrinhos têm relevância na postura, nas lutas e nos gestos, pois suporta e equilibra quase toda ação.

Mãos e pés são desenhados sem a preocupação em retratar sua anatomia. Os traços das falanges só são percebidos quando as mãos e os pés movimentam os dedos para dentro e, quando há aproximação do plano para as mãos ou pés dos personagens, o mesmo acontece para as unhas. Pode-se considerar que em alguns desenhos na década de 1980, a produção de desenhos pequenos para esses membros era comum, principalmente em *shôjo* mangá. O corpo então era alongado, com cabeças grandes, cabelos enormes, olhos grandes e brilhantes, mas nariz, boca, orelha, mãos e pés, geralmente, pequenos.

Outra observação significativa é sobre os protagonistas e antagonistas. Nos mangás, os heróis e anti-heróis são construídos com o mesmo cuidado na sua anatomia, ambos são bonitos e atraentes. Quando se pensa em vilão, de forma geral, no ocidente, têm-se como ideia um personagem feio, deformado, com aspecto agressivo, entretanto, mesmo que no Japão se cultue uma cultura de monstros, nos mangás, os vilões, muitas vezes, chegam a ser mais belos e esguios que os mocinhos. O que se verifica na distinção entre herói e vilão, embora não seja uma regra, são os traços dos olhos – um pouco menor, o rosto um pouco mais alongado, nariz mais longo e fino e, algumas vezes, são mais altos. Outro fator que os distingue é a elegância. O figurino é mais elaborado e requintado nos vilões que nos mocinhos em algumas narrativas. Pode-se

pensar que esses aparatos elegem o vilão ao estado de poder e o herói, para superar o inimigo, põe em prática as virtudes que regem o lado bom do indivíduo, além da sua força. Porém, cabe pontuar, que nem todos os vilões são inteiramente maus, existe um motivo para eles agirem de uma forma transgressora, que o mocinho prudente, às vezes, procura compreender. Como, por exemplo, Zagado (Zagard), um anti-herói do mangá *Mahô Kishi Reiâsu*⁴⁷ (*Guerreiras Mágicas de Rayearth*, 1993), que conquista o amor da princesa Emeraude – pilar mantenedor da paz em Cefiro, a quem ele rapta e por isso provoca a ruína em Cefiro.

As características constituintes dos mangás e que se destacaram no ocidente foram as linhas dos quadros em diagonais (figura 20), quadros dentro de quadros, as sangrias dos desenhos, as sobreposições de quadros nos desenhos, quadros vazios e a dinâmica da narrativa. Segundo Yoko Fujino (2002, p. 46), o artista ilustrador Matsumoto Katsuji (1904 – 1986) deu sequência de capítulos à sua história em quadrinhos *Pichiko to Châ-kô*, narrada em quatro páginas por capítulo, e usava quadros de diferentes formatos estabelecendo dinamismo para sua história. Essa forma de construção é mais presente nos *shôjo* do que nos *shônen* mangás, embora seja possível encontrar esse dinamismo nas narrativas de aventura e lutas dos mangás para o público adolescente masculino, proporcionando agilidade à cena. A geração 24, dos *shôjo* mangás, elevou ainda mais essa característica, além de outras como descreve Paul Gravett⁴⁸:

Elas davam aos quadros a forma e a configuração que melhor se adaptassem às emoções que queriam evocar. Elas suavizavam as bordas retas que delineavam os quadros, algumas vezes quebrando-as, dissolvendo-as ou removendo-as completamente. Elas sobrepunham ou mesclavam sequências de quadros em colagens. Um quadro sem bordas podia então permear toda a página, frequentemente permeado por vários outros que navegavam através dela, ou então se expandir e “sangrar” para fora dos limites da página impressa, sugerindo uma imagem ainda maior. Dessa forma, tempo e realidade não estavam mais encaixotados, e as narrativas podiam passear por memórias e sonhos. Os personagens também não estavam mais limitados aos quadros: podiam colocar-se diante deles algumas vezes e ser mostrados de corpo inteiro, tornando-se mais vivos e livres para exhibir sua linguagem corporal e vestuário. (2006, p. 83)

⁴⁷ Este mangá foi criado por CLAMP, publicado pela Nakayoshi, editado pela Kodansha.

⁴⁸ Paul Gravett é jornalista, escritor e curador com publicações relacionadas aos mangás e animês e quadrinhos em geral.

Muitas vezes, de forma proposital, esses quadros não seguem uma sequência de leitura da narrativa. No contexto daquela página não faz diferença se o quadro é lido fora de ordem, o importante é a representatividade das imagens que levam o leitor a divagar pela página (NATSUME, 1997, p. 154).

Além dessa composição “desordenada” de quadros, mas com compreensão sequencial, os *shôjo* mangá apresentam, em alguns momentos, quadros inteiramente brancos, denominados *ma*, mas às vezes se encontra quadros em preto (figura 17).

Segundo Michiko Okano (2012, p. 14), professora e pesquisadora sobre arte e cultura japonesa, *ma* é um “elemento abstrato” do qual os pesquisadores japoneses reconhecem a existência, mas não o consideram possível de ser conceituado⁴⁹. No entanto, muitos autores, principalmente ocidentais, referem-se ao *ma*, como espaço-tempo, o silêncio, o espaço vazio, a não ação.⁵⁰ Ken’Mochi, citado no livro de Okano, diz que o “*ma* é um espaço vazio, não no sentido da vacuidade, mas prenhe de energia *ki*” (2012, p.14), ou seja, o vazio significa algo, tem sua maneira própria de significar, ele está repleto de vida.

Para o arquiteto contemporâneo, Isozaki Arata, o ocidente tende a conceituar o espaço-tempo separadamente, porém para os japoneses eles estão correlacionados:

(...) o espaço não poderia ser percebido de forma independente do elemento de tempo [e] o tempo não foi captado como um fluxo homogêneo regulamentado, mas se acreditava existir apenas em relação a movimentos ou espaço... Assim, o espaço foi percebido como idêntico com os eventos ou fenômenos que ocorrem nele, isto é,

⁴⁹ Para o professor e arquiteto Kawazoe Noboru, citado por Okano (2012, p. 23), o *ma* é algo existente no modo de pensar dos japoneses, pois se um não japonês tentar conceituar o *ma* 間 (espaço, intervalo, pausa), acabará encontrando o *ma* 魔 (espírito mau, demônio) e não alcançará o *ma* 真 (verdadeiro, puro, justo).

⁵⁰ Alguns desses conceitos apresentados pelos ocidentais são:

“*Ma* (literalmente intervalo, entre-espaço), juntamente com os outros significados que ele carrega, aponta para um sistema central de valores - um paradigma cultural como um caminho fundamental para se ‘ver’ as coisas - na cultura japonesa. (PILGRIM, 1986)

Ma é simultaneamente intervalo, vazio e entre-espaço. Ele separa, ata e instala uma respiração, uma flutuação e uma incompletude que engendram essa relação do tempo ao infinito própria ao Japão. O intervalo instaura, simultaneamente, uma distância e uma dinâmica, um vazio e uma pluralidade de sentidos. (BUCI-GLUCKSMAN, 2001)

O sentido do espaço japonês é o *ma*, melhor descrevê-lo como a consciência do lugar [...] esse sentido do *ma* não é algo criado pela composição dos elementos, mas uma coisa que toma lugar na imaginação do ser humano que os experimenta. (NITSCHKE, 1966)

A consciência do *ma* (fazer lugar) - que combina as dualidades objeto/espaço, tempo/espaço, mundo objetivo-externo/mundo subjetivo-interno - era a base da sua arquitetura tradicional. (NITSCHKE, 1966) [...] O *ma* é, com efeito, um espaçamento carregado de sentido. Ele funciona de maneira análoga ao símbolo: separa tudo atando e, etimologicamente, supõe a separação e depois a reunião. Disso surge a dificuldade de definir o *ma*: ele é, sem ser, o que ele implica [...]. (BERQUE, 2001)”. (apud OKANO, 2012, p. 30-31)

o espaço foi reconhecido apenas na sua relação com o fluxo de tempo.⁵¹ (apud PILGRIM, 1986, p. 256)

No entanto, Richard B. Pilgrim (1986, p. 256), professor e pesquisador na área de religião e arte japonesa, entende o *ma*, rico em significado, mas também ambíguo porque carrega dois sentidos: o objetivo e o subjetivo. *Ma* não apenas é “algo” inserido no objeto como descrição da realidade, mas também implica em significados, é um paradigma “religioso-estético” que distingue o universo objetivo do universo subjetivo, e ainda, distingue espaço e tempo.

Para as artes - literatura, teatro, design, arquitetura etc. - o *ma* pode afirmar o “[...] poder, o interesse, a profundidade ou profundidade que brilha através dos vãos, rachaduras e intervalos no espaço e no tempo”⁵² (1986, p. 261). Esses intervalos são os chamados “espaços criativos/substanciais negativos, espaços imaginativos ou espaços emocionais do que espaços positivos, sequencias narrativas, ou formas de ajudar a criar arte, mas que se dissolvem”⁵³ (1986, p. 261).

Observou-se nos mangás que essas características podem aparecer em sequência, uma após outra, ou apenas um quadro, sem imagem ou texto, remetendo a ideia de tempo e espaço da narrativa de um quadro ao outro. Fusanosuke Natsume (1997, p. 164) pontua que quando utilizados esses quadros, eles podem dar a ideia de câmera lenta à cena e também transmitir o sentimento do personagem. É uma característica cuja compreensão é subentendida, mas carrega um significado profundo.

Pode-se encontrar também uma similaridade entre os quadros brancos com as sarjetas ou hiatos, ou *ma* em japonês, pois eles são espaços entre os quadros responsáveis em proporcionar ao leitor “magia e mistério” na narrativa (McCLOUD, 1995, p. 66). São fenômenos que se ocultam nos quadros brancos e que, para um olhar desatento, parecem nada dizer dentro da narrativa, mas têm tanta relevância quanto os diálogos. Scott McCloud aponta algumas diferenças entre o ocidente e o oriente, acrescentando o mérito que os japoneses dão aos espaços ditos como vazios no ocidente.

⁵¹ No original: “[...] Space could not be perceived independently of the element of time [and] time was not abstracted as a regulated, homogenous flow, but rather was believed to exist only in relation to movements or space... Thus, space was perceived as identical with the events or phenomena occurring in it; that is; space was recognized only in its relation to time-flow.”

⁵² No original: “[...] the power, interest, depth or profundity that shines through the gaps, cracks, and intervals in space and time.”

⁵³ No original: “[...] creative/ substantial negative spaces, imaginative spaces, or emotional spaces that the positive spaces, narratives sequences, or forms of an art help create but into which they dissolve.”

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente, tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. [...] Lá, mais do que em qualquer outro lugar, quadrinho é arte... de intervalos. A ideia de que os elementos omitidos de uma obra são tão partes dela quanto os incluídos [...]. (1995, p. 81-82)

A ideia de tempo nos mangás é distinta da dos quadrinhos ocidentais, que buscam nas iconografias das linhas dos quadros representar um sonho, um *flashback* ou o futuro. Já os quadrinhos japoneses se baseiam na diferença de cor da página. O fundo onde os quadros se encontram, geralmente, é preto ou num tom mais acentuado de cinza ou os quadros estão posicionados sobre um fundo que revela um céu com nuvens, permitindo melhor compreensão de tempo ao leitor.

Outro aspecto característico comum na maioria dos mangás é a narrativa cinematográfica, nascida do talento do artista Osamu Tezuka. Formado em medicina e apaixonado por insetos, Tezuka, desde cedo, começou a se interessar por desenho incentivado por sua mãe, que chegava a apagar os seus desenhos dos cadernos antigos, para que ele os reusasse, pois não vencia comprar novos, e por seu pai, que tinha um projetor de filme e exibia animações, principalmente de Walt Disney (BAN; TEZUKA PRODUCTIONS, 2003, s/p). Esses estímulos despertaram o interesse pelo universo do imaginário e da fantasia em Tezuka, que começou a dar vida à sua imaginação no papel. Ele criou um estilo individual, apresentando sequências visuais imitando os *frames* cinematográficos nos quadrinhos permitindo ao leitor caminhar pela narrativa. Para esse efeito ele recorreu ao zoom e diferentes pontos de visão e linhas de ação, vistos em casa com os estudos cinematográficos de seu pai (McCARTHY⁵⁴, 2013, p. 27).

Esses pontos de vista Scott McCloud (1995, p. 114) nomeia de “movimento subjetivo”. É a cena vista a partir do olhar do personagem, isto é, o leitor vê através do olhar do personagem. Alguns desses pontos de vista mostram os detalhes de algum objeto, paisagem ou personagem. Nakahara Jun’ichi já usava essa técnica como ferramenta para expressar o sentimento do personagem, no entanto, com Osamu Tezuka, ele surge para proporcionar suspense da ação no leitor. O plano detalhe, o primeiro plano e o plano panorâmico, como são conhecidos na arte cinematográfica, são os planos mais presentes nos mangás. O primeiro enfatiza o objeto à cena como visto

⁵⁴ Helen McCarthy é pesquisadora de mangá com diversas publicações relacionadas também a animês.

acima com Osamu Tezuka, o segundo mostra as expressões faciais e um pouco do movimento do corpo ou objetos inteiros, e o terceiro apresenta o ambiente onde a ação acontece. Mas também é possível nos depararmos com os outros planos: plano conjunto⁵⁵, plano americano⁵⁶, plano médio⁵⁷.

Dos planos para os ângulos de visão em que a cena é observada pelo leitor, os mangakás parecem preferir a visão média, ou seja, é a cena observada a partir do olhar do personagem ou *plongé*, cena vista de cima para baixo. Porém, o *plongé* utilizado por eles é de uma perspectiva vista um pouco acima da cabeça do personagem em direção ao horizonte (figura 18), e o mesmo acontece com o contra-*plongé*, que é a cena vista de baixo para cima. Mas neste último caso, parece haver uma distorção maior do personagem e/ou cenário, reforçando os exageros de traços.

Com todas essas diferenças de quadrinização do mangá, existem os quadros que mais se assemelham com o ocidental (figura 17, 19). Estão presentes nos mangás direcionados para adultos em que o conteúdo da narrativa acaba se tornando mais importante que o próprio desenho e no *gag* mangá ou mangá cômico (figura 18). Nesses gêneros, os quadros são quadrados ou retangulares, porém, no *gag* a leitura segue de cima para baixo e da direita para a esquerda, mantendo a leitura e escrita japonesa. O atual *gag* mangá, pode-se dizer que veio do mangá *Bonobono* e abriu uma nova porta para o mangá com quatro quadrados, os *4 koma* (*yon koma*) (NATSUME, 1997, p. 125).

Depois da narrativa criada, esboçada, desenhada e com arte final, vão para impressão. Eles podem ser impressos em *tankobon* (mangá de apenas um artista e medida aproximada de um A5⁵⁸), revistas informativas sobre animê e mangás (com tamanhos variados) e em mangá *hon* ou *mangashi* (mais comuns por serem de baixo custo, por usarem papel jornal e a maioria medir 27 x 18 cm). Este no Brasil é carinhosamente chamado de lista telefônica⁵⁹ pela semelhança no tamanho e espessura. Ele se destaca das revistas de quadrinhos europeias e norte-americanas por se apresentar visualmente de forma incomum. Existem de seis a vinte ou mais narrativas, dependendo do número de páginas e são de diferentes mangakás. Suas capas mostram personagens

⁵⁵ Plano conjunto ou total: “[...] é representado de maneira mais próxima. Reduz-se a importância do ambiente que o cerca e o personagem passa a ganhar mais atenção.” (RAMOS, 2010, p. 138)

⁵⁶ Plano americano: “Mostra dos joelhos para cima.” (2010, p. 138)

⁵⁷ Plano médio ou aproximado: “Da cintura para cima. Há reforço nos traços do rosto do personagem. É a partir deste plano que ficam mais evidentes os recursos de expressão facial.” (2010, p. 139)

⁵⁸ A5: 14,8 x 21,0 cm.

⁵⁹ Lista telefônica era um livro que continha o nome, endereço e telefone das pessoas residentes e de comércio numa cidade, além de conter um mapa da mesma. Extinguiu-se aos poucos com a vinda da internet.

de algumas histórias, letras coloridas e de variados tamanhos, propagandas de brindes que acompanham a revista ou daquele que o leitor pode solicitar à editora, além do nome da revista.

O mangá é conhecido por ser em preto e branco, entretanto, as folhas nas quais são impressos os mangá *hon* são monocromáticas, quando fechados percebe-se as camadas de cores que, nem sempre, servem para separar uma história da outra. Nos *tankobon*, os papéis têm um colorido bege claro que remete a um rústico delicado. Parece não haver uma regra para o uso das cores das páginas do *hon*, mas verifica-se que nos *shôjo* mangá *hon* as cores são em tons pastéis que se harmonizam com a graciosidade e romantismo da narrativa. Nos *shônen* mangá *hon* as cores são vibrantes contribuindo com as ações dos personagens.

Verificou-se que o mangá precede o século XX, porém foi a partir do final da década de 1930 que começou a tomar formas visuais peculiares. Suas mudanças no estilo de criar os personagens, seus novos estudos em como criar uma narrativa através da imagem, a criação de diversas onomatopeias, as experimentações de quadrinização resultaram em maior impacto sobre o leitor. Muitas ideias surgiram para as produções dos primeiros grandes artistas das revistas ilustradas femininas, ou seja, a primeira geração de mangakás, que deixou um legado importante para as gerações seguintes e que procuramos descrever neste capítulo.

3. Mangá além dos quadrinhos

O mangá é revista de quadrinhos que mais tem agregado leitores ao redor do mundo nos últimos tempos. Isso não se dá ao acaso. Entendemos que o motivo desse sucesso seja a sua diversificação de gêneros, pois existe mangá para diferentes faixas etárias e sexos. Vale comentar que antes do surgimento da internet, os leitores ocidentais não faziam distinção entre os mangás, liam o que chegavam até eles e mesmo assim se tornaram seguidores fiéis.

Para o historiador do Japão contemporâneo Jean-Marie Bouissou (2008, p. 4), um dos motivos pelas grandes tiragens do mangá é a moderada censura na liberdade de expressão dos mangakás. Como os mangás eram e são produzidos pelas editoras mais conceituadas do arquipélago, o governo japonês procurou ter cautela em repreender a expressividade dos artistas. Esse recuo na censura possibilitou aos mangakás explorarem a natureza humana pelas vias da sensualidade erótica, como, por exemplo, na obra de Go Nagai, *Harenchi Gakuen* (Escola Sem Vergonha), publicado entre os períodos de 1968 a 1972 em 13 volumes. Go Nagai ficou conhecido no Japão por criar histórias “[...] muito vulgares, muito sexuais e muito iconoclastas [...]”⁶⁰. Essa exagerada liberdade de expressão refletiu de forma negativa na associação de pais e professores que as consideraram leitura inadequada para os jovens e propuseram medidas de censura para alguns conteúdos dos mangás, porém sem muito sucesso. É importante ressaltar que, para os japoneses, a sexualidade é tratada como expressão da natureza humana, mesmo as consideradas desviantes para o ocidente, e por isso ela não é entendida como transtorno, pecado ou um ato proibido⁶¹.

Ainda, é interessante considerar a violência bastante expressiva nos mangás. Como não há predominância religiosa judaico-cristã, a violência nos quadrinhos parece não incomodar a sociedade nipônica; a impressão que se tem é que eles filtram desse comportamento agressivo das histórias principalmente ideias que remetem à defesa pelo bem da humanidade e expurgo do mal. Um exemplo é o mangá e animê *Akira*⁶² de Katsuhiro Otomo. Muito famoso no ocidente, esse quadrinho mostra cenas muito agressivas, quantidades excessivas de sangue, mas tem grande teor psicológico e filosófico na narrativa. Ela é ambientada numa cidade *cyberpunk* futurista de Tóquio,

⁶⁰ No original: “[...] très vulgaire, très sexuel et très iconoclaste [...]” (BOUISSOU, 2008, p. 4)

⁶¹ BOUISSOU, 2008, p. 4.

⁶² O mangá foi publicado em 1982 a 1990 e o animê foi lançado em 1988.

onde o poder psíquico e a tecnologia dialogam entre si. Susan J. Napier (2001, p. 5), professora de Estudos Japoneses da Universidade Tufts, entende esse animê como uma obra “complexa e desafiadora”⁶³, ao mesmo tempo que incomoda o espectador pela forma como os acontecimentos se desenvolvem num universo psíquico-conflituoso e violento, leva a reflexões pelas discussões sociais e políticas que envolvem a trama.

Ao verificar que o erotismo, a sensualidade e a violência são bastantes presentes no mangá, Jean-Marie Bouissou entendeu que o mangá é um “produto de prazer”⁶⁴ de excelência excepcional, porque ele atende às necessidades psicológicas fundamentais do prazer: “o desejo de poder, a necessidade de realização, a necessidade de segurança, a necessidade de excitação, a necessidade de escapar e a necessidade de distinção [...], e aquele que decorre da satisfação da necessidade física.”⁶⁵ Ainda, o autor acrescenta que podemos somar a esses fenômenos comportamentais, a tolerância da religião monoteísta, a ignorância da filosofia cartesiana e a entrada tardia da modernidade que têm sustentado a sobrevivência do inconsciente coletivo japonês com certa medida irracional, além de um enxame de superstições, espíritos, monstros e fantasmas engraçados ou assustadores (2008, p. 4). Já o grau de liberdade, a imaginação, o resgate de mitos e lendas, de pinturas e escrituras tradicionais são os subsídios que auxiliam no sucesso dos quadrinhos japoneses.

Considerando a importância que os quadrinhos japoneses possuem dentro do mercado cultural para a sociedade, vale lembrar aqui a relação que Bouissou estabelece entre o mangá a *bande dessinée*⁶⁶ franco-belga e os *comics*⁶⁷ americanos”⁶⁸. Segundo ele o mangá produz mais satisfação que os outros quadrinhos e isso se dá por suas características (acima citadas) e a imaginação dos mangakás. Entendemos, dessa forma, que o mangá é um produto com uma expansão considerável na globalização cultural e econômica; ele ocupa um bom espaço em diferentes sociedades e classes sociais e se

⁶³ No original: “[...] complex and challenging [...]”. (NAPIER, 2001, p. 5)

⁶⁴ No original: “produit de plaisir” (2008, p. 3)

⁶⁵ No original: “[...] la volonté de puissance, le besoin d’accomplissement, le besoin de sécurité, le besoin d’excitation, le besoin d’évasion et le besoin de distinction [...], autre que celui qui découle de la satisfaction des besoins physiques.” (2008, p. 4)

⁶⁶ *Bande dessinée* é o nome em francês para designar histórias em quadrinhos. Foi mantido no original para diferenciar dos outros estilos. Pois, por mais que, mangá, *comics* e *bande dessinée* sejam histórias em quadrinhos, atualmente para diferenciar um estilo do outro, alguns pesquisadores e apreciadores adotam usar os nomes originais. Apenas para informar, *bande dessinée* muitas vezes aparece com a abreviação BD.

⁶⁷ *Comics* é o nome em inglês para designar histórias em quadrinhos. Essa pesquisa mantém a nomenclatura original para diferenciar estilos de quadrinhos.

⁶⁸ No original: “[...] le manga satisfait beaucoup mieux que la bande dessinée franco-belga et les comics américains [...]”. (2008, p. 3)

estabelece de maneira cativa em determinados grupos sociais, seja através das revistas ou da forma animada (as séries de televisão e games) (2008, p. 1). Para muitos autores de quadrinhos, o animê, como é conhecido nos meios da animação, é um dos grandes difusores do mangá porque a TV japonesa transmite massivamente tais séries infantis desde 1963, com *Astro boy* (2008, p. 3). Diferente das emissoras de televisão americanas onde quase tudo é privativo e autocensurado, resultado imposto pelo “maccartismo”⁶⁹, o mercado televisivo japonês parece mais rico, livre, inventivo e ativo, por isso os canais privados, presentes desde o início da televisão, estiveram ao lado da única cadeia nacional NHK. Pode-se atribuir à liberdade criativa dos artistas e à competência dos agentes patrocinadores no mundo da produção de animação a invasão das séries de TV para crianças no mercado mundial em 1970. (2008, p. 3).

Talvez isto esteja relacionado ao impacto da comercialização e gerenciamento estratégico do *business* japonês, à adaptação da globalização, do licenciamento, da integração de novos lançamentos de entretenimentos temáticos e do consumismo de produtos criados a partir de filmes e mangás (CRAWFORD, 1996, p. 76). São maneiras que esta cultura encontrou de procurar transformar objetos como filmes, livros, *TV shows* (programa de auditório) e quadrinhos que são irreversivelmente “minados e integrados”⁷⁰ numa cultura difusa, com diferentes adaptações que depende do formato em que é exibido, ou seja, os personagens e narrativas são extraídos, retrabalhados e retransmitidos “de uma tirinha para um livro de atividades, para um desenho animado, para uma peça de teatro, para um DVD, para cartões colecionáveis, brinquedos, vestuário [...]”⁷¹.

Outra trajetória do mangá foi a de se imiscuir nas artes visuais. Alguns artistas japoneses contemporâneos como Mr., Makoto Aida, Hideomi Fukuchi se apropriaram de elementos e linguagens do mangá e dos *otaku* para fazer a sua arte. Por isso, podemos perceber semelhanças entre os trabalhos de alguns desses artistas contemporâneos e os da Pop Art.

Segundo o professor Stephen Farthing (2011) da Universidade de Artes de Londres, a Pop Art faz parte de um período no qual os meios de comunicação de massa estavam emergindo numa sociedade consumista. Pode-se dizer que a Pop Art foi um dos primeiros ensaios que enfrentou com seriedade a complexa questão “qual é o lugar

⁶⁹ No original: “maccarthysme”. (Ibidem)

⁷⁰ No original: “undermined and integrated”. (CRAWFORD, 1996, p. 76)

⁷¹ No original: “[...] from comic strip to activity book to cartoon show to theatrical feature to laser disk compilation to trading cards, toys, apparel [...]”. (Ibidem)

do artista e do seu produto”, segundo o entendimento de que uma obra de arte é única e assinada pelo artista (2011, p. 487). Andy Warhol aparece para quebrar esse paradigma. Ele cria mais de vinte obras repetidas baseadas em uma única foto da atriz Marilyn Monroe (1926 – 1962) (figura 25) registrada pelo fotógrafo Gene Korman (1897 – 1978). A essa produção, Warhol denominou de “efeito de linha de produção”, o que nos levou à reflexão sobre singularidade da obra de arte (2011, p. 489).

Outro artista da Pop Art interessante para se trazer à discussão como exemplo introdutório é Roy Lichtenstein (1923 – 1997) que se apoderou da cultura de massa ao transformar em arte conceitos seus muito conhecidos, como cenas do cotidiano e produtos de consumo. Em 1961, quando procurava “um estilo com que se sentisse confortável ou que fosse reconhecidamente seu” (GOMPERTZ, 2013, p. 325), deparou-se com o estilo das histórias em quadrinhos. Ele buscava por cenas dramáticas em quadrinhos e do estilo gráfico das letras e dos balões para então recortá-la e fazer um desenho idêntico e colorido dela, projetando-a em grande escala em telas e ajustando a composição para depois colori-lo (2013, p. 325-326). As imagens eram ampliadas, as cores fortes tinham contornos bem marcados e abusavam da técnica *Ben-Day Dots*, ou seja, Lichtenstein seguia o princípio do pontilhismo do artista George Seurat (1859 – 1891) (2013, p. 326), em que pequenas pinceladas eram aplicadas lado a lado: o pintor recriava desse modo as retículas dos quadrinhos impressos. Ele buscava trabalhar com a mesma linguagem visual das HQs. O artista trabalhava com a ironia e fazia críticas ao sistema e à arte através de suas pinturas, como na obra *Whaam!*⁷² (figura 26). Nela, Lichtenstein se contrapõe à arte abstrata ao utilizar temas pictóricos advindos de um produto estritamente comercial, mas também pretendia direcionar a atenção para as histórias em quadrinhos infantis que homenageavam e honravam a guerra e a destruição através de “imagens enganosamente fantasiosas e personagens bidimensionais que se transformavam em heróis por suas ações agressivas” (FARTHING, 2011, p. 490).

Algumas décadas depois, em 1990 no Japão, formou-se um novo estilo de arte conhecido como Neo Pop. Esse novo conceito de arte tinha como recurso uma ideia já existente e a partir dela queria conceber outra interpretada num contexto diferente. A obra era “[...] adaptada e modificada e, como citações de arte tradicional, servia como material disponível a partir do qual gerava, num processo de mostras individuais,

⁷² O título da obra remete à onomatopeia do som que o avião faz ao desviar de um obstáculo.

imagens *contemporâneas* em sua própria *artificialidade*”⁷³, emergindo de um mundo visual como a televisão e o computador.

Os artistas, críticos e curadores do Neo Pop foram considerados filhos do “milagre da economia”⁷⁴ japonesa, pois todos nasceram entre 1959 e 1965, cresceram em um Japão pós-guerra quando a tecnologia e a indústria, principalmente do entretenimento, estava se desenvolvendo. Eles formularam críticas ao sistema vigente e a insatisfação com relação à sua escassa importância social e, principalmente, à nulidade da arte contemporânea. Como eles tinham maior acesso à cultura da mídia emergente, tinham à disposição mais informações sobre a arte contemporânea internacional. Por conta disso, nas primeiras exposições ficou estabelecida a posição dessa geração que reconhecia a necessidade de criar uma arte subversiva, que encontrava na cultura popular cotidiana uma linguagem colorida da televisão, do cinema, da música, dos quadrinhos e da publicidade, e via, dessa forma, a possibilidade de expressar as suas próprias experiências de vida (BREHM⁷⁵, 2004, p. 8).

Eram conglomerados híbridos da tradição japonesa e a internacionalização *zeitgeist*⁷⁶, do mangá e o *nihonga*, da ficção científica e do pop, da cultura *otaku* e design gráfico, que aos olhos do observador ocidental causava estranheza, mas ao mesmo tempo os aproximavam do novo. Esse modelo de arte mostrava reflexos de uma sociedade já “contaminada” com a cultura ocidental (2004, p. 8).

Percebe-se uma relação de similaridades entre a Pop Art ocidental e o Neo Pop japonês como a imersão nos meios de comunicação de massa no primeiro e no mundo visual da televisão e do computador no segundo, assim como são notáveis as reproduções excessivas de imagens de outros meios como o cinema. Ambos se utilizam dos veículos de comunicação para a produção de seus trabalhos. É possível também relacionar um dialogismo entre os dois movimentos: o uso de imagens dos meios de comunicação de massa, eles se apropriam da imagem iconográfica de um produto para realizar sua obra. Roy Lichtenstein, por exemplo, encontrou nas histórias em quadrinhos

⁷³ No original: “[...] adapted and modified and, like citations from traditional art, serves as available material from which to generate, in an individual sampling process, images that are *contemporary* in their very *artificiality*.” (BREHM, 2004, p. 8)

⁷⁴ No original: “economic miracle” (2004, p. 14).

⁷⁵ Magrit Brehm é pesquisadora e curadora alemã.

⁷⁶ *Zeitgeist* é uma palavra de origem alemã que significa espírito ou humor característico de um determinado período (OXFORD, 2011, p. 647). Não questionaremos tal utilização hegeliana pelo autor referido aqui.

a linguagem gráfica, enquanto Takashi Murakami⁷⁷ buscou a linguagem especialmente mercadológica dos mangás.

Segundo Brehm (2004, p. 36), Murakami demonstrou pela primeira vez, estrategicamente e com precisão como a "arte" pode funcionar mediante um projeto com objetivo fixo e como sendo ela “[...] um conglomerado de criatividade, produção, distribuição, economia, teoria, marketing e não menos a expressão da contemporaneidade [...]”⁷⁸. Desde o início de sua carreira Takashi Murakami pretendia ser bem sucedido comercialmente. A pretensão era trabalhar com entretenimento, mas sua vida tomou direções diferentes. Foi como artista que ele conquistou o sucesso tanto na indústria da arte quanto na do entretenimento, suas estratégias de pesquisa foram desde o mercado ao tipo de pintura que deveria fazer para causar efeito. Para ele, até uma entrevista pode ser considerado boa para ajudar nos negócios (WAKASA, 2000). Esse pensamento de entender a arte como produto mercadológico não é exclusiva de Murakami, segundo Farthing, pois Andy Warhol também pensava em “[...] ver a arte comercial como verdadeira arte e a verdadeira arte como arte comercial” (FARTHING, 2011, p. 487).

Em entrevista para o *Journal Contemporary Art*, em 2000, Takashi Murakami comenta sobre sua intenção mercadológica na arte e sua opinião continua a mesma cinco anos depois numa entrevista à Ben Lewis⁷⁹ da BBC FOUR (2005). Nessa entrevista o artista diz esperar que um dia o mangá, o animê e os games, convirjam para a arte e lamenta que essas subculturas funcionem como empresa e a arte não. Para ele, se essas formas culturais caminhassem juntas poderiam dar existência a uma nova representação de arte. Murakami entende que toda obra passa a mesma mensagem desde o início da humanidade, ou seja, expressam sentimentos que provocam reações e interagem com espectador. Assim são suas obras, com muito conteúdo para ser observado e compreendido. Às vezes, ele mescla a arte tradicional com a contemporânea, faz uso do antagonismo no mesmo cenário – personagens graciosas/fofinhas contracenando com elementos grotescos e constrói uma linguagem

⁷⁷ Takashi Murakami será um dos artistas aqui estudado, no entanto, pesquisas parciais já foram apresentadas, no decorrer do período do mestrado, nos congressos: II Encontro de Pós-Graduandos em Estudos Japoneses (FFLCH/USP – 2013); XXIII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa / X Congresso Internacional de Estudos Japoneses no Brasil (UFRJ – 2014); 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos (ECA/USP – 2015).

⁷⁸ No original: “[...] a conglomeration of creativity, production, distribution, economy, theory, marketing and not least the expression of contemporaneity [...]” (BREHM, 2004, p. 36).

⁷⁹ Ben Lewis é autor, crítico de arte, cineasta de documentários e apresentador de programas de televisão e rádio da BBC e do Channel 4, do Reino Unido.

rítmica com repetições de imagens. E é literal a grandeza da dimensão de suas pinturas e esculturas.

Embora Takashi Murakami produza suas obras de forma industrial e comercial, ele acredita haver diferença entre ser artista visual e ser mangaká. Ambos podem caminhar juntos, mas um não é o outro. O artista ainda afirma, em entrevista à Ben Lewis (2005) que sua arte não é Pop Art, pois “se parecesse alegre e positiva, não seria aceita na arte contemporânea”. Esse argumento parece contraditório se observarmos algumas de suas obras como: a pintura *Kawaii! Vacances d’été* (Lindo! Férias de Verão) ou *Flower Ball* (Bolas de Flor), a escultura *Flower Matango* (Flor Matango), todas de 2002, que nos parecem justamente “alegres e positivas” (figura 27).

O artista retira elementos dos mangás, animês e games com o objetivo de defender a luta de seus consumidores discriminados (2000). Em suas anotações, ele desenvolve não só esboços de suas obras, mas especulações estabelecidas nas relações entre a arte e a sociedade, a tradição e o presente, e isso faz com que suas obras resultantes capturem o olhar do observador não só pela sua linguagem e plenitude estética, mas por sua especificidade de imagem (BREHM, 2004, p. 11).

É interessante tecer comentários acerca da visão de Murakami sobre o mercado da sua produção já que para ele, a arte é, de certa forma, também uma mercadoria de consumo.

Em 1989, Murakami expande sua ideia sobre o mercado de arte, quando estudantes de arte se voluntariaram para auxiliar na produção dos seus trabalhos: ele teve a ideia de fundar uma oficina de produção de arte, onde tanto os aspirantes a artistas quanto ele próprio se beneficiariam dela, pois enquanto ele teria auxílio na produção de suas obras, os jovens teriam seus trabalhos reconhecidos. A princípio, em 1991, eram sete colegas auxiliando Murakami que recebiam como pagamento não mais que uma refeição. Cinco anos depois, a oficina comportava quarenta pessoas: foi quando o artista fundou o Hiropon⁸⁰ Factory (Fábrica Hiropon), com o mesmo objetivo de produzir suas obras e implementar suas ideias. Para muitos artistas aspirantes, a Hiropon Factory foi um centro de treinamento onde eles podiam assistir ao nascimento

⁸⁰ Hiropon é a pronúncia japonesa para Philopon (metanfetamina), uma droga muito usada durante a Segunda Guerra Mundial no Japão porque mantinha os trabalhadores e os soldados acordados. Porém, essa droga começou a ser comercializada de forma indiscriminada, principalmente pelos coreanos e taiwaneses. Em 1950, a polícia japonesa promoveu campanhas de propagandas anti-metanfetamina para tentar diminuir seu comércio. Talvez Takashi Muramaki tenha dado o nome Hiropon Factory com o intuito de comparar o ritmo de produção dos trabalhadores e soldados da Segunda Guerra com a escala de criação, elaboração e produtividade da arte contemporânea japonesa. (ALEXANDER, 2013)

e desenvolvimento de uma obra de arte, aprender diversas técnicas, obter informações internacionais sobre arte, além de fazer contato com outros países (2004, p. 54).

Entretanto, com o tempo, houve uma gama de tarefas a serem realizadas pelos trabalhadores do Hiropon Factory. Além de planejar e organizar exposições e auxiliar na produção das obras de Murakami, também procuravam galerias e museus para promover exposições dos outros artistas. Desde 1998, o Hiropon Factory tem participado da maior convenção de *otaku* no Japão, a Comike⁸¹ e também do Wonder Festival⁸². Para esses eventos são produzidos cartazes, cartões postais, brinquedos, camisetas, *mouse-pads* e mais produtos com motivos das obras de Takashi Murakami (2004, p.55), o que permite fácil acesso dos participantes dos eventos no consumo de suas obras reproduzidas.

O sucesso artístico e econômico de Murakami, e consequentemente, do Hiropon Factory, levou em 1998 à expansão da fábrica e a uma filial no bairro do Brooklin em Nova York. Mas somente em 2001 o Hiropon Factory foi registrado oficialmente, agora como Kaikai Kiki Company. Desde então ele se tornou reconhecido internacionalmente pela produção em grande escala de obras de arte e como um dos maiores gerenciadores corporativos de artistas (MURAKAMI⁸³).

Para Takashi Murakami, um dos objetivos do Kaikai Kiki Co. é trabalhar para fomentar e elevar a próxima geração de artistas, incentivá-los a chegar ao limite para fazer criar o melhor possível, para então, poder operar através de suas redes e garantir-lhes melhores oportunidades e ferramentas necessárias para sobreviver no mundo da arte. Esses artistas representados pela companhia de Murakami exibem seus trabalhos em exposições altamente consideradas no mundo, suas obras são incluídas em coleções de prestígio e aparecem regularmente em eventos e programas relevantes de arte. Kaikai Kiki Co. trabalha com os artistas novos para expandir gradualmente a escala de obras de arte e explorar as novas tecnologias e campos de expressão (MURAKAMI⁸⁴).

Um evento importante que contribuiu para o desenvolvimento desses novos artistas foi o *Manifesto Super Flat* criado por Takashi Murakami. O projeto teve início em 2000 com a publicação do livro *Super Flat* e a exposição de mesmo nome (figura 28). Segundo Murakami (2005, p. 152), ele já vinha refletindo sobre o *Super Flat* desde

⁸¹ Comike é um evento que atrai fãs de animês, mangás e games, que em dois dias chega ter 400 mil pessoas. Ele se equivaleria a Comicon de San Diego, nos Estados Unidos da América.

⁸² Wonder Festival é a maior feira de *garage kit* que são esculturas reproduzidas de algum personagem de animê, games ou de *mecha* de ficção científica.

⁸³ Texto pesquisado na página oficial do Kaikai Kiki Co.

⁸⁴ Texto pesquisado na página oficial do Kaikai Kiki Co.

1999, por causa do ensaio publicado na edição de abril da revista *Kôkoku hihyô*⁸⁵, *Tokyo Pop*. A intenção era apresentar dez artistas ativos que vivessem em Tóquio, que fossem capazes de alcançar projeção internacional e que suas expressões artísticas revelassem padrões totalmente novos para o ocidente, mesmo julgados por seus próprios padrões. Com a aclamação da crítica, *Tokyo Pop* marcou época apresentando um novo projeto que concebeu um livro com essa linha de pensamento, o *Super Flat*.

O nome *Super Flat* surgiu do comentário entre dois galeristas em Los Angeles ao observar uma pintura de Murakami: “How about this painting? It’s *super flat*, super high quality, and super clean!”⁸⁶ (grifo nosso). Murakami comparou esse comentário com a posição dos americanos com relação aos carros e objetos eletrônicos japoneses, pois, para eles, esses produtos são funcionais e de alta qualidade. Apoiado nessa reflexão, o artista entendeu que os ocidentais viam a cultura japonesa por essas vias. Com base nesse episódio, Murakami lançou um projeto sob a perspectiva de *super flat* tentando superar esse discurso de vendas de produtos japoneses.

Vale observar que nesse período os trabalhos eram produzidos através da computação gráfica e, como se desenvolveram monitores planos, deu-se o auge dos animês e mangás, o progresso da moda, ou seja, uma geração *flat* (plana). A influência principal sobre o conceito de *super flat* foi a da cultura japonesa dos animês e mangás, não só por serem meios bidimensionais, mas porque também atraíam os artistas “[...] para um reino mágico divorciado da realidade”⁸⁷. Entretanto, essa realidade *flat* esbarrou no declínio quando o pop começou a enfraquecer, o que provocou o artista a compreender o que era *flat* e porque tinha que ser *super*. Foi quando Murakami redigiu o *Manifesto Super Flat* que concebeu um movimento cujo estilo se revela pela influência dos mangás e animês.

O mundo do futuro pode tornar-se o que é o Japão atual: um *super flat*.

A sociedade, os costumes, a arte e a cultura são todos extremamente bidimensionais. Nas artes, está particularmente aparente que esta sensibilidade tem estado sempre presente sob a superfície da história do Japão. Hoje, essa sensibilidade se sobressai nos games e animês

⁸⁵ *Kôkoku hihyô* literalmente significa “publicidade crítica”.

⁸⁶ Manteve-se a frase no original para mostrar a palavra em inglês *super flat*. Tradução nossa: “Que tal esta pintura? Ela é super plana, alta qualidade e super limpa!” (MURAKAMI, 2005, p. 153)

⁸⁷ No original: “[...] lured into a magical realm divorced from reality.” (MOCA, 2001)

japoneses, que se tornaram elementos poderosos da cultura universal. Para entender o significado de super flat, deve-se imaginar uma composição feita no computador, na qual vários elementos gráficos em diferentes camadas são fundidos no mesmo plano, formando uma imagem única. Mesmo não sendo um exemplo perfeito, esse processo sugere uma descrição que se aproxima muito de sensações físicas. Listeï neste livro os pontos altos e baixos da arte japonesa para tentar transmitir essa sensação de forma adequada. Gostaria de transmitir ao leitor essa experiência na qual as diferentes camadas da cultura japonesa - como o pop, o pop erótico, *otaku* e H.I.S., são fundidas em um só plano.

Onde está nossa realidade?

Este livro procura rever o conceito de super flat, onde essa sensibilidade mantém uma contribuição importante na construção da visão global que se tem da cultura japonesa, demonstrando um conceito que une o passado, o presente e o futuro. Como foi a metamorfose pela qual passou o conceito de super flat quando exposto à ocidentalização do Japão? Se for possível apreender estas mudanças de forma clara, nossa posição se tornará evidenciada.

A forma atual e progressiva do real no Japão encontra-se imerso nesta questão. Talvez possamos encontrar uma resposta à nossa busca por um conceito de como viver. O conceito super flat é um conceito original dos japoneses, os quais se tornaram completamente ocidentalizados.

Dentro deste conceito, sementes para o futuro foram semeadas. Vamos procurar no futuro para achá-las. Super flat é o palco para este futuro (*Super Flat*, p. 5).⁸⁸

⁸⁸ No original: "The world of the future might be like what Japan is today - super flat. Society, customs, art and culture: all are extremely two-dimensional. In the arts, it is particularly apparent that this sensibility has been flowing steadily beneath the surface of Japanese history. Today, the sensibility is most present in Japanese games and anime, which have become powerful elements of world culture. One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one. Though this is not a terribly clear example, it suggests to me a sense of reality that is very nearly a physical sensation. I have lined up both the high and the low of Japanese art in this book in order to convey this feeling. I would like you, the reader, to experience the moment when the layers of Japanese culture - such as pop, Erotic Pop, *otaku*, and H.I.S. -ism [international tourism fostered by the cut-rate travel agency H.I.S.] - fuse into one. Where is our reality?"

This book hopes to reconsider super flatness, a sensibility that has continued to contribute to the construction of Japanese culture as a worldview, demonstrating that it is an original concept that links the past with the present and the future. During the modern period, as Japan has been Westernised, how has

A ideia *super flat*, segundo Brehm (2004, p. 54), se propagou como expressão de uma arte japonesa conveniente e generalizada, exercendo influência e criando oportunidades para vários artistas japoneses emergentes envolvidos nesse movimento.

Depois do manifesto, aconteceram duas exposições relevantes para a discussão porque, juntamente formam, uma trilogia do *Super Flat*. Ocorreu em 2002 a *Coloriage* no Fundação Cartier em Paris e *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*⁸⁹ foi exibida três anos mais tarde, nos Estados Unidos.

Segundo Murakami (2005, p. 156), desde a Restauração Meiji (1868 – 1912), a arte japonesa foi influenciada pelos contornos usados pelos artistas ocidentais e isso se manteve até depois da Segunda-Guerra Mundial. Os artistas japoneses procuravam manter as cores dentro dessas linhas que começaram a ficar cada vez mais evidentes, chamadas de “pinturas-por-números”⁹⁰. Foi só a partir de 1990 que elas começaram a ser dissolvidas. O inverso também aconteceu. Houve a era do japonismo na Europa no final do século XIX. Encantados com a cultura diferente, os artistas ocidentais se influenciaram pelas linhas, composições e cores da arte japonesa, especialmente das suas gravuras. Isso contribuiu para a abertura de uma nova era na arte ocidental. Com base nisso, Takashi Murakami escreveu o texto introdutório da exposição *Coloriage*, em 2002, no Fundação Cartier.

Mantendo clara a distância temporal e conceptual entre a atual cena criativa no Japão e a era do japonismo, e reconhecendo o nosso lugar no contexto da arte ocidental, nós nos aventuramos em um território inexplorado, como um novo contexto-em-progresso, já recém-transformado e deformado. Buscamos um novo japonismo – ou talvez uma fuga do japonismo. Isto é o que pretendemos descobrir, é o nosso primeiro passo para *Coloriage*.⁹¹ (2005, p. 157)

this super flat sensibility metamorphosed? If we can grasp this clearly, then our position today will come into focus.

The current, progressive form of the real in Japan runs throughout this quest. We might be able to find an answer to our search for a concept of how to live. Super flatness is an original concept of the Japanese, who have been completely Westernized.

Within this concept, seeds for the future have been sown. Let's search the future to find them. Super flatness sets the stage for the future. (*Super Flat*, p. 5).”

⁸⁹ *Little Boy: a explosão da subcultura na arte japonesa*.

⁹⁰ No original: “paint-by-numbers”. (MURAKAMI, 2005, p. 156)

⁹¹ No original: “While keeping in clear relief the temporal and conceptual distance between the current creative scene in Japan and the era of Japonisme, and acknowledging our place in the context of Western art, we venture into uncharted territory, a new context-in-progress, ever freshly transformed and

Para ele, o Japão esteve sobre forte influência da arte ocidental, porém, agora os novos artistas japoneses estariam utilizando diferentes formas de expressão de arte advindas da própria cultura, ou seja, da “subcultura” japonesa, principalmente, dos mangás, animês, games e cultura *otaku*.

A última parte da trilogia foi a exposição coletiva organizada pela Japan Society⁹² em Nova York, três anos após o *Coloriage* na França. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*⁹³, como foi denominada a exposição e, ironicamente, como menciona David Elliott (2011, p. 5), curador e diretor fundador do Museu de Arte Mori no Japão, é o mesmo nome dado à bomba atômica lançada em Hiroshima. *Little Boy* explora a cultura japonesa do pós-guerra, por meio da arte e da mídia visual popular, particularmente da subcultura dos *otaku* e a influência da vanguarda artística japonesa de 1990.

Para Tarô Okamoto (1911 – 1996), artista e crítico de arte, que estudou filosofia, psicologia e etnologia em Paris, a arte é explosão. Ao afirmar isso, ele enfatiza que a palavra “explosão” está diretamente conectada com os acontecimentos causados pela bomba atômica de Hiroshima e Nagasaki, cujas memórias se prendem à pesadelos vividos e praticamente impossível de serem compreendidas. Foi por esse motivo que Takashi Murakami resgatou o conceito de “arte é explosão”, de Tarô Okamoto, e comparou a explosão das bombas nucleares com as obras dos artistas da exposição *Little Boy* e declarou que a “arte é explosão!”⁹⁴.

Nessa exposição, Takashi Murakami propõe uma “interpretação radical” das forças históricas que ainda permeiam a arte contemporânea japonesa e suas distintas linguagens gráficas, dando então forma às obras. São trabalhos que carregam consigo formas culturais do trauma e uma semelhança com a devastação atômica da Segunda Guerra Mundial (ELLSWORTH⁹⁵, 2005, p. vi).

Do diálogo via e-mail com Noi Sawaragi, Murakami (2005, p. 158-161) transcreve a explicação que este fizera à exposição *Little Boy*, comparando os artistas

deformed. We seek a new Japonisme - or perhaps an escape from Japonisme. This is what we aim to discover, and our first step in *Coloriage*.” (Da versão revisada do painel de introdução da exposição *Coloriage* e escrita por Takashi Murakami, em 2002).

⁹² Japan Society é uma organização, situada em Nova York, que tem como objetivo aprofundar a compreensão mútua entre os Estados Unidos e o Japão, em um contexto global. Atualmente ele explora programas inovadores em arte e cultura, política pública, negócios, linguagem e educação que podem ser transmitidos internacionalmente. O site pode ser visto através deste link: <http://www.japansociety.org/>.

⁹³ *Little Boy: a explosão da subcultura na arte japonesa*.

⁹⁴ No original: “Art is explosion!”. (MURAKAMI, 2005, p. 4)

⁹⁵ Frank L. Ellsworth foi presidente da Japan Society nos períodos de 2003 a 2006.

que vieram do *Manifesto Superflat* com o povo discriminado *burakumin*⁹⁶. Takashi Murakami tentou adaptar e aplicar a dissolução hierárquica entre a subcultura e as “belas artes” ao reviver o conceito de nivelamento a um novo contexto crítico. Diz, ainda, que o *Manifesto Superflat* criou uma arte global que modificou os sistemas de valores ao comentar que havia chegado a hora dos japoneses terem orgulho de sua nova produção “que é uma espécie de subcultura, ridicularizada e considerada ‘monstruosa’”⁹⁷ pelo mundo da arte ocidental. Em defesa a essa arte “monstruosa”, Sawaragi aponta que chegara a hora de a arte ser feita pelas mãos de “monstros” nascidos por consequência das bombas atômicas.

Pode-se dizer então, que o *Super Flat* ganhou espaço e se desenvolveu junto à cultura *otaku* dos mangás, animês e games no campo das artes visuais contemporâneas. Nos Estados Unidos, por exemplo, a exposição *Super Flat* foi imediatamente aceita no discurso crítico de arte, quebrando paradigmas de um país onde há hierarquia de gêneros. O mesmo aconteceu na França, onde foi apresentado como “exposição de arte”, pura e simplesmente, chegando a tornar a palavra *kawaii* parte do vocabulário local, pois na exposição *Coloriage*, havia uma sala dedicada especialmente para os trabalhos de Murakami denominada *Kawaii! Vacances d'été* (Lindo! As férias de verão) (MURAKAMI, 2005, p. 157) (figura 27). No Japão não foi diferente, o *Super Flat* também foi entendido e recebido como “arte”. Cabe lembrar que o movimento nunca deixou de explorar a “identidade subcultural”⁹⁸ (2005, p. 157).

Compartilha desse método de explorar a “identidade subcultural”, o artista Neo Pop, Yoshitomo Nara, que contribui muito para a cena contemporânea japonesa. Vale esclarecer que o estilo Neo Pop difere do da Pop Art. Segundo Miwako Tezuka, ex-curadora do museu Asia Society, provavelmente tal se dá porque a forma de envolvimento com os meios do cotidiano são diferentes. Roy Lichtenstein descreve que a Pop Art aceita o meio em que está inserido, indiferentemente se ele é bom ou ruim, se apropriando de imagens não convencionais à arte, enquanto que Nara e os artistas do Neo Pop parecem não aceitar esse meio adentro e o moldam conforme seu emocional e identificação pessoal (2010, p. 104).

⁹⁶ São duas comunidades excluídas do Japão feudal: os *eta*, que literalmente seria os “cheio de sujeira” e que trabalham com animais mortos, produtos de couro, carne e enterro; e os *hinin* que seriam os “não-humanos”, os mendigos, artistas etc. (NEARY, 2003, p. 269-294)

⁹⁷ No original: “which is a kind of subculture, ridiculed and deemed ‘monstrous’”. (MURAKAMI, 2005, p. 160)

⁹⁸ No original: “subculture identity”.

As produções de Yoshitomo Nara coincidem com as teorias do *Manifesto Super Flat* de Murakami, embora ambos trabalhem com linguagens diferentes. Enquanto um desenvolve diversas imagens e cores numa tela, o outro as simplifica com cores mais amenas e, muitas vezes, com apenas uma imagem produzida. Segundo Edan Corkill (2012), editor digital do *The Japan Times*, o trabalho de Murakami, no *Super Flat*, foi para ser “lido” e o de Nara para ser “sentido”, ou seja, no primeiro o espectador observa a obra buscando entender suas formas e cores, no segundo ele procura absorvê-las.

Embora Yoshitomo Nara tivesse feito parte do manifesto e exposição *Super Flat*, a sua preocupação maior era voltada para a interpretação que o público pudesse fazer de suas obras, pois não queria que elas fossem entendidas apenas como códigos. Para ele, as pinturas tinham que representar sentimentos, fosse os de um cachorro ou uma criança, ou uma menina graciosa que está com raiva.⁹⁹ Nara entende que suas pinturas são mais que códigos, são partes dele mesmo, como explicou ao editor Edan Corkill:

No exterior, todo mundo começou a ler o trabalho (dele) dentro do contexto da teoria Superflat de Murakami. De certa forma, eles podem ser explicados dessa forma, então tudo bem, mas para mim eles eram muito mais pessoais. Todas as crianças e os animais representados vieram de dentro de mim, e não de uma teoria.¹⁰⁰ (NARA, 2012)

É interessante observar como Nara trabalha o sentimento despreocupado com o bom e o mau, o gracioso e o rude. Parece-nos que ele constrói suas obras pelo olhar da criança que há nele ou da criança que foi, o sentimento e a ingenuidade compartilham o mesmo espaço, criam para o observador “uma indagação poética subjetiva para refletir um estado pessoal ou uma condição social”¹⁰¹. Entendemos que o universo de Yoshitomo Nara concentra um conjunto de sentimentos inerentes ao ser humano representados na figura infantil. São figuras que parecem antagônicas, são frágeis e destemidas, fofinhas e mal-humoradas, tranquilas e rebeldes, mas também são

⁹⁹ Explicação de Yoshitomo Nara à Edan Corkill para o *The Japan Times*, em 2012.

¹⁰⁰ No original: “Overseas, everyone started to read the work within the context of Murakami’s Superflat theory. In a way, they can be explained with that, so that’s fine, but for me they were much more personal. All the children and animals depicted came from inside me, not from a theory.”

¹⁰¹ No original: “a poetically subjective quest for a reflection of this personal state or of the social condition.” (BREHM, p. 10)

melancólicas e graciosas. Para Brehm (2004, p. 136) elas são absurdamente autônomas, serenas, mas ao mesmo tempo, explosivas.

Yoshitomo Nara é um artista bastante preocupado com a recepção e reação do público. Uma das curadoras da exposição *Nobody's Fool*, de 2010, Miwako Tezuka escreveu no catálogo: “a arte de Nara, em suma, demanda autorreflexão por parte dos telespectadores. Arte pela arte passa a ser arte pelas pessoas”¹⁰².

A relação do artista com suas obras e com a arte foi questionada por ele mesmo durante vários anos. Entretanto, após o terremoto do dia 11 de março de 2011, Nara retorna com vigor. Em entrevista a Edan Corkill (2012), o artista fala de suas dúvidas e sentimentos a respeito da arte e do resultado de suas reflexões poder ser observado na exposição *Yoshitomo Nara: a bit like you and me* exibida no Museu de Arte de Yokohama, Museu de Arte de Aomori e Museu de Arte Contemporânea de Kumamoto, em 2012.

Seis meses após o terremoto de 2011, Yoshitomo Nara não conseguia produzir nem esculturas nem pinturas, pois sua preocupação estava voltada para o sofrimento dos flagelados do tsunami. Para ele, seria mais fácil se fosse cantor ou comediante porque poderia levantar-se diante das pessoas que sofriam o drama da perda e dar-lhes um pouco de alegria. Mas nas artes visuais é diferente, é algo que o espectador só pode desfrutar quando tem sua “vida novamente em ordem”¹⁰³ e quando “tem comida suficiente para comer”¹⁰⁴, ou seja, é quando se está numa situação um pouco mais digna da vida que se consegue observar pintura, escultura, fotografia.

Quando Nara retorna à produção começa com esculturas, por achar o material e as formas mais físicas, terapêuticas. Segundo ele, para as esculturas não queria produzir com a mente, queria “apenas atacá-las, como no sumô, com o meu corpo”¹⁰⁵, sentir a massa do material e assim dar formas às suas personagens (figura 30).

As ações artísticas de Nara mostraram ainda mais que suas obras se diferenciavam da teoria do *Super Flat*, elas foram apresentadas ao público de forma que o seu lado pessoal e expressivo fosse percebido. São esculturas de grandes dimensões, nas quais nota-se no bronze fundido, as marcas do molde de argila, golpeados de angústia, cobertos de mãos e dedos trabalhadas nem processo que ele comparou à luta

¹⁰² No original: “Nara’s art, in short, asks for self-reflection on the part of the viewers. Art for art’s sake is replaced by art for people’s sake.” (TEZUKA, 2010, p. 96)

¹⁰³ No original: “life back in order”. (NARA, 2012)

¹⁰⁴ No original: “once you’ve got enough food to eat”. (NARA, 2012)

¹⁰⁵ No original: “just attack it, like in sumo, with my body”. (NARA, 2012)

de sumô (CORKILL, 2012). Elas diferem muito das esculturas anteriores feitas em fibra de vidro e inteiramente brancas e lisas, pois são rústicas, remetem à dor, angústia, desespero e raiva. Sentimentos acumulados pela visão do sofrimento humano que ele presenciara.

Seu retorno às pinturas aconteceu no início de 2012. Em seu trabalho bidimensional ele escolheu um processo de criação contrário da escultura. Não houve respingos de tintas ou fortes pinceladas, ele manteve suas meninas, porém expressando as dores do terremoto como desespero, angústia, raiva e também a esperança. Os grandes olhos, que antes eram marrons profundos, foram substituídos por gamas de matizes coloridas e complexas. As vestes monocromáticas receberam cores, lembrando *patchwork*; aqui, é interessante observar que *patchwork* remete à ideia de uma reunião de fragmentos como comunhão solidária, e essa associação nos parece bastante relevante para entendermos o profundo envolvimento de Nara com a tragédia de 2011. Os planos de fundo neutros foram contemplados com gradações de cores agradáveis (CORKILL, 2012) (figura 31). As pinturas de suas crianças, *kindchenschema*¹⁰⁶, como são denominadas em alemão por Nara, não são criadas para atender a necessidade de um mundo ideal, mas uma realidade de conflitos (BREHM, 2004, p. 17).

As reflexões de Nara sobre arte e sua função como artista estão manifestadas em suas obras. O universo artístico de Yoshitomo Nara que antes costumava ser simples ganha complexidade com a tragédia de 2011. Cabe informar que suas criações sofrem vibrações dos sons do *rock'n roll* e do *punk rock*. A música, para ele, ao contrário do que muitos críticos entendem, é mais significativa em seus trabalhos que o mangá ou o animê (CHIU, 2010, p. 8), e ainda, o artista tem entre suas referências as produções da Walt Disney e da Marvel¹⁰⁷. Já com o mangá e animê, não há uma relação dialógica, se há uma influência desses gêneros ela é inconsciente, esclarece ele numa entrevista a Melissa Chui: “provavelmente, minhas experiências visuais na infância eram de *ehon* (livro ilustrado), mangá e a televisão, mas eu não posso me imaginar tendo qualquer influência direta do método ou técnica de mangá e animê”¹⁰⁸. O curador Takashi

¹⁰⁶ *Kindchenschema* é uma palavra alemã para definir “esquema de criança”, ou seja, estrutura de uma criança, especificamente a cabeça.

¹⁰⁷ Marvel é uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos da América. Desde 2009, ela pertence ao Walt Disney Company.

¹⁰⁸ No original: “Probably, my childhood visual experiences were from *ehon* (picture book), manga, and television, but I can't imagine having any direct influence from the method or technique of manga and anime.” (CHUI, 2010, p. 175)

Azumaya, citado por Tezuka, descreve essa afinidade do artista com a música e o compara com uma banda de rock:

Como se para se exaltar, um músico de rock pode compartilhar impulsos mentais com seu público em tempo real, dependendo da batida ou o som da guitarra distorcida que ele toca. Da mesma forma, Nara percebe algo dentro de seu eu interior na forma como usa seus materiais e imagens simples. Seus materiais seriam sua guitarra, enquanto as imagens, sua melodia, sua batida.¹⁰⁹ (apud TEZUKA, 2010, p. 93)

Seu gosto musical é por bandas, geralmente, pouco famosas, mais *undergroud*, na década de 1960. Enquanto seus amigos estavam enlouquecidos com The Beatles e os Rolling Stones, Nara estava fascinado com figuras *cult* como Bob Dylan, Gram Parson, Neil Young e David Bowie. Mas não foram apenas bandas ocidentais que o encantaram. No final da década de 1970, surgiram jovens músicos japoneses que começaram a fazer música experimental, uma “nova sensibilidade e estética punk”¹¹⁰.

Esse fascínio pela música o levou para além de aquisições de discos e shows, ele passou a criar para si próprio imagens para as capas das bandas preferidas, o que tornou-se realidade. Yoshitomo Nara ilustrou capas de discos de algumas de suas bandas como: *R.E.M.*, *The Star Club* e *Shônen Knife* (figuras 32).

O artista também ilustrou livros como os da escritora contemporânea japonesa Banana Yoshimoto, *Hardboiled and Hard Luck* (Cínico e Insuportável, 1999), *Hinagiku no jinsei* (A vida de Hinagiku, 2000) e *Argentine Hag* (Bruxa argentina, 2002) (figuras 33). Os romances dessa escritora causam impacto principalmente nos adolescentes e jovens adultos que sofrem de vulnerabilidade sentimental, privação dos direitos, separação e morte inevitáveis (MATSUI, 2010, p. 15).

Nos períodos em que Nara ilustrou os livros de Banana Yoshimoto, de 1998 a 2000, seus trabalhos apresentavam figuras de crianças e cachorros que sugerem a ideia de autorretrato espiritual, são imagens que parecem evocar sentimentos da infância preservados na memórias. O emocional de Nara encontra-se muito presente em suas obras e tem bastante afinidade com a literatura contemporânea, os filmes, a fotografia e as histórias em quadrinhos alternativos, pois esses meios de comunicação revelam

¹⁰⁹ No original: “As though to exalt himself, a rock musician can share mental impulses with his audience in real time depending on the beat or the warped guitar sound he plays. Likewise, Nara realizes something within his inner self as he uses his materials and simple images. His materials are his guitar, while images are his melody, his beat.”

¹¹⁰ No original: “new punk sensibility and aesthetic”. (TEZUKA, 2010, p. 92)

acontecimentos recorrentes do cotidiano. Isso faz com que ele se volte para suas memórias da infância e encontra explicações para a presente solidão, e, então, explora maneiras de alcançar relações mais íntimas com outros (2010, p. 15). Suas imagens trazem uma importante multidimensionalidade e uma fluidez do espaço pictórico do processo do acaso, que são fundamentais para a funcionalidade do desenho, assim como também foram significativos para aqueles criados no período de 1920 e 1930 por Takeo Takei (1984 – 1983) e Shigeru Hattayama (1897 – 1973), que produziram livros e revistas japoneses infantis (figuras 34) e foram inspirações de Nara. Ou seja, as obras de arte do artista não são determinadas pelas bases padronizadas da história e teoria da arte, mas sim, pelos acúmulos da sua experiência pessoal (2010, p. 17).

Essa memória sensível da infância é revelada em seus trabalhos, nos traços de seus personagens, mas sobretudo, na forma como ele enxerga esse universo requisitado da criança. Suas imagens parecem aproximar-se de desenhos infantis, são graciosas, agradáveis, delicadas, o que nos remete à estética *kawaii* que conquistou um público de diversas faixas etárias, mas principalmente o de adolescentes. O mesmo acontece com as obras de Takashi Murakami, que apresentam formas arredondadas dando conformidade à ideia de fofura e são constituídos por um colorido intenso. O *kawaii* revela um público jovem que parece não querer crescer e assumir responsabilidades do mundo real adulto; para eles é como se fosse uma “válvula de escape” para permanecer no conforto da juventude.

Como os artistas contemplados para este estudo estabelecem uma relação com a estética *kawaii*, entendemos que seja relevante tecermos aqui um breve histórico.

Kawaii tem sua origem na palavra *kawowayushi* ou *kawayushi* e foi encontrada pela primeira vez na obra *Konjaku Monogatari* (Narrativas do Passado e do Presente) no século XII. Este estudo entende que a língua é um elemento vivo e que por isso passa por transformações na sua caminhada com o homem. Todas as línguas passam por essa necessidade de renovação. Com base nisso, fica mais fácil mostrar a evolução da palavra que dá nome à estética em debate. A palavra *kawayushi* foi perdendo sons, passou para *kawayui* e depois da Segunda guerra Mundial ganha a forma *kawaii*, usada desde então (OKANO, 2012, p.132). É importante informar que o significado também acompanhou essa evolução. *Kawayushi* significa sentir vontade de fechar os olhos por estar na presença de uma situação dolorosa, é o sentimento de ter pena; e *kawaii* representa: modelo de beleza que se constitui de candura, delicadeza, graciosidade, encanto e fragilidade, e que emerge dele estados de lástima, dor e

desolação. A estética *kawaii* contempla esse significado e os trabalhos dessa estética nos remete aos sentimentos de piedade, compaixão e ternura.

Para Yomota Inuhiko, autor japonês de ensaios culturais, tradutor e historiador cinematográfico, a estética *kawaii* que aparece no final do período Heian, era representada pela palavra *utsukushi*, com o mesmo significado. Era muito comum na literatura japonesa, Sei Shônagon descreve em seu livro *Makura no Sôshi* (O Livro do Travesseiro):

Coisas que são graciosas (utsukushiki-mono): [...] Rosto de criança desenhado em um melão. Pardalzinho que vem saltitando, ao imitarmos guinchos de rato. É muito graciosa a criança de dois, três anos, que engatinha rapidamente e, com vivacidade, descobre um pequeno cisco no chão, pega-o com seus dedos muito encantadores e mostra-o a cada um dos adultos. É graciosa também a menina de cabelo cortado rente aos ombros como o das monjas, que, para ver alguma coisa, inclina o rosto ao invés de afastá-lo quando este lhe cobre os olhos.

[...] Adorno do Dia das Meninas¹¹¹. Apanhar do lago uma minúscula folha flutuante de lótus. Uma folha de malva bem pequena. Tudo, tudo que é pequeno é muito gracioso.

É igualmente gracioso um bebê branquinho e gordinho de cerca de um ano vir engatinhando com as longas mangas amarradas do quimono de transparente roxo-carmesim, ou então andando de quimono curto em que só se veem as mangas. Um menino de oito, nove ou dez anos lendo um texto chinês com sua voz infantil, é muito gracioso. [...]¹¹² (2013, p. 288)

É interessante observar que essas características do *utsukishii* nos remetem à sensualidade apresentada nos mangás, principalmente os *shôjo* mangá. Toda essa graciosidade em inclinar levemente a cabeça, olhar por entre os cabelos, muitas vezes, com a presença do vento, dão sensualidade à cena.

Entretanto, na modernidade, *utsukushii* e *kawaii* aparecem como estéticas diferentes e com significados distintos. *Kawaii*, por exemplo, está mais voltado à fragilidade, à necessidade de amparo e proteção, tem postura infantilizadora e *utsukushii* está voltada para a determinação, elegância e postura desafiadora. Segundo Yomota, citado por Michiko Okano (2012, p. 136), o antônimo para *kawaii* não é *minikui* (feio),

¹¹¹ Dia da Meninas (*Hinamatsuri*) acontece no dia 03 de março e a menina convida suas amigas para tomar chá em frente ao altar de bonecas. Essas bonecas são um conjunto sofisticado em miniatura que simbolizam a corte imperial e a sociedade do período Heian.

¹¹² Tradução de Geny Wakisaka, Junko Ota, Lica Hashimoto, Luiza Nana Yoshida, Madalena Hashimoto Cordaro.

e sim, *utsukushii*, “bonito; lindo; belo; encantador; admirável; puro” (MICHAELLIS, 2012, p. 531). Talvez isso ocorra por *utsukushii* representar os ideais opostos do *kawaii*.

Para exemplificar a distinção entre essas estéticas tomou-se como modelo as personagens Gina e Fio do filme *Kurenai no Buta* (Porco Rosso, 1992), do diretor Hayao Miyazaki. Ambas as personagens são determinadas e respeitadas pelo sexo masculino. No entanto, Fio, talvez por ainda ser adolescente, apresenta algumas características que a tornam *kawaii*, como suas expressões faciais e corporais, suas vestimentas e seu comportamento adolescente. Gina, dona de um hotel no mar Adriático, fora casada três vezes, e o que ela diz para os pilotos que frequentam seu hotel é ouvido e respeitado, suas expressões e comportamentos são de uma mulher madura e independente, ou seja, ela apresenta características da estética *utsukushii*. Observa-se, a partir desse ponto de vista, que o respeito dado pelos pilotos a Fio é mais atencioso e cuidadoso, enquanto que em relação a Gina, é um misto de medo e respeito à sua postura séria e equilibrada (figura 35).

Para Inuhiko Yomota, citado na tese de doutorado de Masafumi Monden (2011, p. 138), a estética *kawaii* pode ser aplicada em diversas situações, como: um homem idoso, uma primavera quente, ou mesmo como uma das quatro características da cultura japonesa: a *sugestão*, (as outras são: a *irregularidade*, a *simplicidade* e a *perecibilidade*). Donald Keene (1981), professor, escritor e tradutor da literatura e cultura japonesa descreve que a *sugestão* é uma estética japonesa que valoriza o começo e o fim, a lua crescente e a minguante ou como o “Ensaio em Ociosidade”¹¹³ de Yoshida Kenkô (1283-1350):

Olhamos para a cerejeira apenas quando floresce? Para a lua apenas quando não há nuvens? Ao olharmos a lua quando está chovendo, ao abaixar as persianas e não ter consciência da passagem da primavera - estes são ainda mais profundamente comoventes. Galhos quase florais ou jardins com flores murchas são mais dignos da nossa admiração.¹¹⁴ (apud KEENE, 1981, p. 17)

Cabe lembrar aqui uma característica nipônica que algumas vezes causa estranheza para os ocidentais; eles são um povo que valorizam deveras o universo que

¹¹³ No original traduzido: “Essays in Idleness.” (apud KEENE, 1981, p. 17)

¹¹⁴ No original: “Are we to look at cherry blossoms only in full bloom, the moon only when it is cloudless? To long for the moon while looking on the rain, to lower the blinds and be unaware of the passing of the spring - these are even more deeply moving. Branches about to blossom or gardens strewn with faded flowers are worthier of our admiration.”

os cerca, os pequenos detalhes, o objeto em ruína, a flor solitária ou a flor moribunda, sempre apontando, com muita ternura, para a beleza que aquilo representa. Essa ternura, nos parece, é um identificador do *kawaii*. A estética *kawaii* encontra eco nessa característica, embora, ao longo do tempo, tenha significados mais pontuais como bonito, fofinho, gracioso e frágil, mesmo que estas qualidades não sejam necessariamente japonesas (MONDEN, 2008, p. 25-26), mas foi no Japão que essa estética conquistou não somente as crianças e as pessoas do sexo feminino, mas também os adultos e o gênero masculino.

Héctor García (2011, p. 44) comenta que essa estética está associada à qualidade *amae*¹¹⁵, termo constituído de um conceito usado para “[...] descrever a maneira como agimos quando queremos ser amados ou a procura de atenção, quando queremos depender de alguém [...] com certa sensação de submissão”¹¹⁶, e à de *yasashii* que significa “gracioso; delicado; suave; doce; brando” (MICHAELIS, p. 543, 2012), ou ainda, àquilo que causa pena e é portador de uma fragilidade que provoca compaixão denominado pelos japoneses como *kawaisô*.

São qualidades frequentemente encontradas nos mangás, mas principalmente nos *shôjo* mangá. Geralmente, as personagens femininas, independentemente de serem heroínas ou anti-heroínas, são construídas com boas doses de ingenuidade, fragilidade e infantilidade (figuras 14, 20, 22). Quando estão envolvidas em confusões esperam pelos mocinhos. *Sailor Moon*¹¹⁷ (1992) (figura 36), por exemplo, tem como protagonista Serena Tsukino¹¹⁸, nome dado à personagem no Brasil, uma adolescente normal que vai mal na escola, é ingênua e sempre é persuadida por bandidos disfarçados. Quando se transforma em heroína, suas quatro companheiras são o seu socorro, assim como o mocinho e amado da personagem. Mas, no final quem derrota os inimigos é a protagonista. De forma um pouco diferente de *Sailor Moon*, Sakura de *Sakura Card Captor*¹¹⁹ (1996) (figura 36), tem características *kawaii*, complementados com a qualidade *amae* e *yasashii*. Ela é graciosa, gentil, delicada e procura se esforçar nos estudos, no entanto, é dependente de seu irmão mais velho e da sua melhor amiga. Ela

¹¹⁵ *Amae*, do verbo *amaeru*, indica o valor fundamental da interdependência no eixo da sociedade japonesa.

¹¹⁶ No original: “(...) to describe the way we act when we wish to be loved or seek attention, when we want to depend on someone else (...) with a certain sense of submissiveness.” (GARCÍA, 2011, p. 44)

¹¹⁷ *Sailor Moon* é um mangá criado por Naoko Takeuchi e foi publicado na revista Nakayoshi.

¹¹⁸ Usagi Tsukino é o nome dado no Japão.

¹¹⁹ *Sakura Card Captor* é um mangá criado pelo grupo CLAMP e foi publicado na revista Nakayoshi.

enfrenta os inimigos, mas em alguns momentos precisa ser salva por outros amigos que possuem poder místico.

Muitos críticos de arte observam essa estética nas obras de arte dos artistas Takashi Murakami e Yoshitomo Nara, mesmo quando representados por monstros grotescos e crianças rebeldes. Esse estudo compartilha com esse pensamento porque entende que nas obras de ambos muitas das formas dadas às imagens são arredondadas e coloridas e graciosas orientando a ideia do bonitinho e fofinho.

O conjunto de esculturas *Dog from your childhood* (Cachorro de sua infância, 1992 – 2000) (figura 37) de Yoshitomo Nara por exemplo, mostra imagens de cães sobre pernas de pau que os distancia de uma vasilha (possivelmente de água). Embora o observador perceba a graciosidade nas expressões dos cães ele declina para a compaixão. Algumas obras de Nara parecem exercer o sofrimento ora pelas vias da fragilidade ora pelas vias da rebeldia, da raiva. Essas sensações nos remetem ao *kawaii*.

Margrit Brehm (2004, p. 10) explica que as obras de Nara despertam emoções no espectador pela fofice que denotam mesmo quando o que é explorado são sentimentos agressivos ou tristes, como nas esculturas dos cães. São modelos simples, inteiramente brancos ou inteiramente pretos, com ou sem algum detalhe em cor, apresentados em diversos tamanhos, cujas expressões estão carregadas de sentimentos que costumamos atribuir ao homem. Parece-nos que Nara captura esses sentimentos muitas vezes silenciados e lhes dá forma pelo modo como elabora a obra. Interessante trazer para esse contexto da discussão um fragmento das anotações do artista, produzida entre 1992 e 2000, que de uma forma lírica parece exaltar a obra.

Da torre de observação em expansão do meu lóbulo frontal,
Meus pensamentos correm além das montanhas de sonhos para a
vasta área deserta.
Onde uma fina fatia de lua derrete gentilmente
Em meio à névoa esbranquiçada um cachorro gira e gira
Embarcando em um avião no cais do meu coração,
Uma linha de transfusão sai voando,
Passeando pelo caminho em direção àquele cachorro.
Se o passado agregado se tornar presente.
Então, talvez o fragmento da implosão que agora é o cachorro,
sou eu, é você, também. (Para “Cachorros de sua infância”)¹²⁰
(figura 38) (NARA, 2010, p. 61)

¹²⁰ No original: “From the expanding watchtower of my frontal lobe. My thoughts race beyond the dream mountains to the wide-open wilderness. Where a wafer moon gently melts in the midst of the milk-white fog a dog spins around and around. Boarding a plane on the pier of my heart. A transfusion line flies off.

Estas imagens, assim como sua maior exposição individual, *In the Deepest Puddle* (No Mais Profundo da Poça, 1995), fazem com que o observador se confronte com a ambivalência de seus pensamentos transmitindo paralelamente noções opostas como da inocência e experiência, da raiva e compaixão, da vida deste mundo e de outro mundo existente ou de uma vida além da morte. Pode-se pensar então numa possibilidade de compreender nestas esculturas o sentimento de aceitação e perdão (MATSUI, 2010, p. 14).

Ainda, dentro da estética *kawaii*, encontramos as instalações de casinhas que requisitam a memória do espectador e criam uma interação, comum a todos, com a criança que fomos. São casinhas coloridas, com janelas e portas meio tortas lembrando desenhos infantis, remetendo ao universo das fadas, ou lembrando as carroças diligentes do Velho Oeste americano, sobre quatro rodas ou de diversos andares (figura 39). Algumas têm luminárias coloridas e dentro delas é guardado um pedacinho do estúdio do artista, como fotos e cartazes que são fixados nas paredes, tipo de músicas nas quais ele se inspira para trabalhar, permitindo que os espectadores possam entendê-lo um pouco mais e vislumbrar sua inspiração. O público interage com essas instalações ora por um pequeno orifício, cujo propósito, nos parece, é despertar-lhe a curiosidade para entrar casa adentro e sentir-se em seu universo.

Embora Nara seja conhecido por trabalhar sem assistentes, acompanhado apenas de suas músicas inspiradoras, em 2003 ele selou parceria com arquitetos e designers do coletivo *graf media gm*, de Ôsaka, para a produção dessas instalações. Seu primeiro trabalho em conjunto foi a exposição *S.M.L.* (figura 40) dividida em três salas, sendo que o espaço *M.* foi criado a partir de seu estúdio. Desde então, o artista mantém essa relação colaborativa, como Murakami, e cria uma nova identidade: *Yoshitomo Nara + graf*, a *YNG*. A ideia de construir ambientes relacionados com as obras e o estúdio ganhou forma e foi exposta em diversos lugares como Nova York, Inglaterra, Coreia, Taiwan e Tailândia.

No enalço da estética *kawaii*, também verificamos que algumas obras de Takashi Murakami dialogam com o conceito, principalmente com o dos personagens de mangá. Em 2003, o artista colaborou com a marca Louis Vuitton criando estampas para

Sightseeing its way forwards that dog. If the gathered past becomes the present. Then perhaps the fragment of the imploding now that is the dog, is me, is you, as well. (For 'The dogs from your childhood').” Presente prometido de David Teiger em honra de Agnes Gund e pertencente ao Museu de Arte Moderna de Nova York.

bolsas. A sua proposta foi colorir e dar mais alegria à sobriedade dos produtos da marca, criou estampas florais cobriu o logo da grife em algumas bolsas, criou formas de olhos redondos e arregalados com enormes cílios como nos desenhos de mangá (figura 41) que acabaram por se tornar sua marca registrada. Entendemos que essa proposta se preocupou mais em construir um conjunto de produtos voltados para a estética *kawaii*, embora tenha ficado conhecido como “estilo Takashi”¹²¹, segundo denominação do estilista Marc Jacobs. Segundo Murakami, o “estilo Takashi” está relacionado ao fato de ele ser japonês, gostar de animê, em saber que o mundo não voltará a se purificar e que a arte é um meio eficaz para sobreviver com alegria, mesmo após a morte (SIEGEL¹²², 2005, p. 280).

Depois que foram lançadas as bolsas, Murakami exibiu o monograma LV (Louis Vuitton) em suas pinturas expostas numa galeria de arte em Nova York, deixando o público e os críticos confusos em entender se a exposição era uma propaganda da grife ou obra de arte (figura 41). Descontraído, ele comentou que a diferença entre a arte erudita e a cultura de massa era uma invenção do ocidente (SIEGEL, 2005, p. 277).

Para ele ainda, a única diferença entre fazer uma pintura por prazer e um desenho encomendado para uma bolsa é a relação entre o controle pessoal que se tem no comprometimento com o cliente, e levar em consideração as realidades práticas das comissões e planos de produção.

Com o novo monograma e design da bolsa Louis Vuitton, Takashi Murakami produziu sua primeira animação, *Superflat Monogram* (2003) (figura 42), que foi dirigida por Hosoda Mamoru¹²³. É uma animação de cinco minutos, no estilo animê, na qual a protagonista, em frente de uma loja Louis Vuitton, se depara com outros personagens de Murakami, é engolida por um deles e levada ao um universo fantástico da grife. Ao retornar para o mundo real, a menina fica em dúvida entre ter sonhado e ter vivido aquele momento, mas ao abrir o celular descobre fotos que lhe revelam a Louis Vuitton. Toda animação remete ao *kawaii*, mesmo a cena em que o personagem de Murakami engole a menina, porque os personagens são fofinhos, graciosos e infantis. A animação foi exibida em desfiles de moda, em lojas da Louis Vuitton e na Marianne Boesky Gallery, em Nova York.

¹²¹ No original: “Takashi-like”.

¹²² Katy Siegel é professora de história da arte da Universidade Hunter College, em Nova York.

¹²³ Diretor dos três filmes do *Digimon*.

Em 2009, foi lançado mais uma animação para Louis Vuitton, na linha do *kawaii*, mas agora com produção, criação e direção de Takashi Murakami. *Superflat First Love* (figura 43) é uma animação de três minutos em que a protagonista, adolescente, também é engolida pelo mesmo personagem da primeira história e é transportada para o passado da Louis Vuitton onde ela conhece um aprendiz que confecciona uma mala original da marca, porém, logo ela retorna para o mundo real. Novamente a dúvida se manifesta e é descartada por uma foto no celular que revela que ela esteve lá. A animação termina quando ela olha para o lado e vê um adolescente parecido com o aprendiz observando a vitrine da Louis Vuitton.

Entre as duas animações para a Louis Vuitton, Takashi Murakami criou o estúdio de animação Kaikai Kiki onde produziu e dirigiu o filme piloto do mesmo nome (figura 44). Estes personagens são os mascotes da companhia Kaikai Kiki Co. Ltd. e, às vezes, aparecem em suas pinturas e esculturas. Por mais que eles tenham personalidades bipolares, são considerados *kawaii* pelo comportamento infantil, pela graciosidade, inocência e fragilidade. O estúdio Kaikai Kiki também já produziu algumas animações para vídeos clips (figura 45) como *Good Morning* (2007), de Kanye West; *6HP Princess* (2010), de Shu Uemura; e *It Girl* (2014), de Pharrell Williams.

A estética *kawaii* presente em algumas obras de Murakami dá título à exposição de 2002 na Fundação Cartier – *Kawaii! Vacances d'été* (figura 29), que representa algumas das suas obras mais alegres. As flores da escultura *Flower Matango*, da pintura *Cosmos*, *Flower Ball* (3D) e *Kawaii! Vacances d'été* são bastantes coloridas, manifestam alegria, é a natureza reinventada num universo estático, porém celebrando a vida (figura 29). Nesta última obra, por exemplo, o azul no fundo compondo o céu de um dia de verão produz a sensação de um tempo tranquilo e agradável, onde as flores se deliciam com a brisa suave que convidam o observador ao deleite do momento.

Embora a estética *kawaii* esteja vinculada a miniaturas, tanto Murakami quanto Nara conseguem criar obras de grandes dimensões com características que sensibilizam como a graciosidade, a fragilidade e a fofura e que leva o espectador a submergir na ternura que o momento oferece. O *kawaii* também pode ser observado através dos olhos coloridos, penetrantes e hipnóticos dos personagens de ambos os artistas (figura 46). Não são olhos simples e reais, são composições de cores através dos quais pode se ver outro universo.

Interessante observar que nas obras produzidas na década de 1990, os olhos dos personagens de Yoshitomo Nara parecem se apresentar na forma triste,

constrangidos, desiludidos, abatidos (figura 47). São olhares ora desafiadores ora indiferentes ou confusos compondo uma face bonita e fofinha (figura 47). Alguns olhares são oblíquos e solitários, outros distantes em devaneio (figura 47). Outros buscam o olhar do espectador (figura 47). Esse modo de representar a alma do personagem através dos olhos pode ter relação com a estética *kawaii* pela fragilidade e o sentimento de compaixão. Já aqueles que causam uma certa estranheza por representar duas qualidades antagônicas como, assustador e encantador ao mesmo tempo é, dentro da cultura nipônica, *kimokawaii*, que desmembrando encontramos a palavra *kimoi*, que significa aquilo que é repugnante e *kawaii* bonito e delicado. Essa justaposição nasce da “associação do sentimento de aversão, que pode ser inicial, e da afetividade, que pode ser posterior” (OKANO, 2012, p. 141).

Em algumas das obras de Nara as personagens parecem “refletir a complexa mistura de vulnerabilidade, raiva, rebeldia e idealismo que ressoa com o mundo moderno a nível universal”¹²⁴ (DESAI, 2010, p. 7), ou seja, as imagens causam estranheza no espectador por serem crianças fofinhas, geralmente solitárias, com dentes afiados, corpos perfurados por pregos, curativos nos olhos e cabeça, e carregarem instrumentos como facas e armas (figura 48).

Figura 49. *Walking Alone* (Caminhando Sozinha), 2003. Técnica: lápis de cor sobre papel.

Dimensão: 37.5 x 37 cm.

¹²⁴ No original: “(...) reflect a complex mixture of vulnerability, anger, rebellion, and idealism that resonates with our modern world on a universal level”.

Na obra acima, *Walking Alone* (Caminhando Sozinha, 2003) (figura 49), observa-se uma menina caminhando em direção a algo que não está presente na cena e tentando atacá-lo com seus punhos cobertos por uma luva de boxe. Sabemos que a menina não está estática por causa das linhas cinéticas que indicam a ação e as metáforas visuais que mostram a rapidez e forte pressão dos passos, e também a força dos punhos. Esses elementos são encontrados nas histórias em quadrinhos, mas na forma mais característica dos mangás. Além dessas representações, a expressão do olhar da menina impressiona por transmitir um sentimento de raiva; o cenho frizado e a postura de luta remetem à agressividade. No entanto, isso não provoca repulsa ou agride aquele que contempla a obra.

Esse ímpeto de desenhar crianças e cachorros em suas obras tem relação com suas memórias de infância, que foi muito introvertida. No documentário produzido pelo diretor Koji Sakabe (2007, 00:46:08) Nara relata que quando criança sentia dificuldade em falar sobre seus sentimentos, mas que seus pensamentos eram abundantes e, por isso, procurava se expressar através da escrita. Essa memória revisitada é que funda o repertório criado por Nara, crianças nascidas da angústia, solidão, tristeza, raiva, constrangimento, porém dentro das características principais da infância: a inocência e a fragilidade.

O artista Takashi Murakami tem trabalhos que remetem à estética *kimokawaii*, não apenas pela estranheza que causa algumas de suas obras, mas também pelo grotesco que ora elas se apresentam. Como por exemplo, o mascote *Mr. DOB*¹²⁵ – cujo nome é acrônimo da palavra *dobozite* forma pronunciada por um personagem do mangá *Inakappe Taishô* (General Caipira, aproximadamente 1970) de Noboru Kawasaki, para a palavra *dôshite* (por que?). Na pintura *Tan Tan Bo Puking*¹²⁶ (2002) (figura 50) *Mr. DOB* se transfigura num pesadelo com dentes pretos, sua enorme cabeça é repleta de olhos e espirais, ele é rodeado por diversos outros *DOBs* em diferentes estágios de suas mitológicas evoluções que tomam formas de plantas carnívoras com línguas carnudas com tentáculos e que jorram poros (YOSHITAKE, 2007, p. 111-112). São falos, embriões, vômitos ou babas coloridas e outros elementos não identificáveis que saem de dentro dos *DOBs*. Verifica-se que os três *DOBs* que estão entre os olhos dos *DOB* maior, tem uma característica, um libera uma nuvem negra sorridente da boca, o outro

¹²⁵ O primeiro *Mr. DOB* é de 1993, mas o personagem é utilizado em outras obras de arte de Takashi Murakami e em diferentes transformações e anos.

¹²⁶ *Tan Tan Bo Pukin* – a.k.a. *Gero Tan*. Obra adaptada do mangá *Ge Ge Ge no Kitarô* (1966-70) de Shigeru Mizuki.

mostra um sorriso com os dentes pretos, e o menor que ainda não está em estágio de transformação, é um *kawaii*.

Figura 50. *Tan Tan Bo Pukin* – a.k.a. *Gero Tan*, 2002. Técnica: tinta acrílica sobre tela. Dimensão: 360 x 720 x 6,7cm.

Essa obra ainda conta com os guardiões *Oval Buddha*, as alegres *Flowers*, *Kaikai* e *Kiki* que estão quase imperceptíveis nos seus 3 metros e meio por 7 metros de dimensão. A imagem é uma representação caótica, as cores ora em tons pastéis ora vibrantes que constroem as figuras tornam a obra um pouco confusa em relação ao que cada personagem está fazendo ou o que é personagem e o que é objeto. O imenso *Gero Tan* (vômitos de muco de menino) lembra um monstro, em câmera lenta, das séries japonesas *super sentai*¹²⁷ que surgiam através da radiação atômica, mas nessa obra ele representa um monstro à beira da explosão provocada pelo consumo e desperdício (2007, p. 112). A figura toda parece uma organização do caos. Tudo está num lugar determinado pela desordem instalada. É possível identificar nessa obra mais de uma estética, ela parece estar no *kimokawaii*, mas também no *kawai* (que provoca medo), como observa Sianne Ngai (2005, p. 822), pesquisadora sobre cultura e estudos femininos.

Além dessas vertentes da estética *kawaii*, Takashi Murakami explora a sensualidade feminina dos mangás voltados para o público masculino, cujas

¹²⁷ *Super sentai* é o nome em japonês dado para as séries *live-action* como *O Fantástico Jaspion* (*Kyojû Tokusô Jasupion*, 1985) transmitido na extinta Rede Manchete em 1988.

características são seios fartos e curvas bem pronunciadas num corpo adolescente, dependente do sexo oposto, características do *moe kawaii* (OKANO, 2012, p. 140).

Miss Ko2 (Senhorita Ko2, 1997) (figura 51) é uma escultura, baseada na própria pintura do artista, com o mesmo título e produzida em 1996, que mostra muitos dos fetiches das fantasias masculinas encontradas nas personagens de mangá, é representada por uma menina adolescente com corpo de uma mulher, longos cabelos loiros, roupa de garçonne curta, com o olhar sedutor requisitado do mangá.

Murakami produziu, ainda, *Hiropon*¹²⁸ (1997) (figura 51), com as características do *moe kawaii*, entretanto, a anatomia dos seios da figura feminina chama a atenção, e a ínfima peça do vestuário que tenta cobri-los é relevante para a composição da obra porque valoriza a ideia do exagero e do grotesco. Apesar disso, esses seios jorram leite num quase círculo, como se anunciasse o prazer como forma de vida. Em algumas instalações, o artista coloca numa mesma sala seu personagem *My Lonesome Cowboy* (Meu Solitário Cowboy, 1998) (figura 51), que parece ter saído das páginas de um *shônen* ou *hentai* mangá, exibindo o pênis ereto lançando sêmen no ar de forma pretensiosa.

Segundo Dick Hebdige (2009, p. 36) Murakami realizou nessas obras uma análise sistemática, tanto como diversão quanto crítica da “subcultura” *otaku* potencialmente globalizada como uma estética e um sentimento preso em um “voyeurismo sádico insaciável” e compensatoriamente fraco em direção a um *pathos* exagerado.

O *kawaii* está aparentemente relacionado ao universo feminino, porém tanto *moe kawaii* quanto *kimokawaii* estabelecem relação com questões de androgenia que permeiam a cultura japonesa. Cabe esclarecer que, por volta da década de 1980, os homens mais jovens tiveram grande importância na cultura *kawaii*, pois compartilhavam com as mulheres o apreço por objetos fofinhos. Assim, observou-se que o estilo *kawaii* tornou-se mais andrógino e assexuadamente infantil (KINSELLA¹²⁹, 1995, p. 243). Esse modo infantil do *kawaii* se propagou entre os jovens que encontraram uma nova forma de se comunicar, através da escrita ou da fala.

Geralmente, a escrita *kawaii* difere da tradicional verticalizada porque é feita na horizontal, mesclando inglês ou outra língua no alfabeto românico ou fonogramas *katakana* e alguns pequenos desenhos parecidos com as metáforas visuais dos mangás.

¹²⁸ *Hiropon* (1997) também foi baseada na sua pintura do mesmo nome e feita em 1996.

¹²⁹ Sharon Kinsella é atualmente professora de cultura visual japonesa na Universidade de Manchester.

Esse estilo recebe diversas nomenclaturas como *marui ji* (escrita redonda), *koneko ji* (escrita de gatinho), *manga ji* (escrita de mangá), *burikko ji* (escrita de falsa-criança) (figura 52) (1995, p. 222).

Muitas dessas escritas se assemelham a códigos por dificultarem a leitura de quem não está familiarizado com elas. Embora os japoneses pareçam mais criativos na elaboração e nomenclatura dessas escritas, no ocidente elas também são encontradas, como no Brasil, por exemplo, em que, principalmente, as meninas adolescentes inventam códigos para cada letra do alfabeto para se corresponderem secretamente, ou como os cadernos de confidência em que a grafia é mais elaborada e elas desenham e colam imagens para deixar o caderno mais aconchegante.

Essa infantilização também é percebida na fala. Em 1970, o jornal *Mainichi Shinbun*, publicou um artigo sobre a alteração da pronúncia da palavra *kakkoi* (legal ou bom) entre os jovens para *katchoi*, com o intuito de parecer uma criança falando, pois esta quando aprende a falar não consegue pronunciar todos fonemas. Exemplificando essa característica, Sakai Noriko, uma cantora ídolo pop japonês, da década de 1980, criou a palavra *norippigo* que surgiu do seu apelido Nori P., que consistia em alterar a última sílaba para o som *pi*¹³⁰.

Esses termos da escrita, da fala, de se portar como uma falsa-criança e de apreciar as coisas fofinhas e graciosas estão associados à moda. O estilo Lolita¹³¹, pode-se dizer que é um dos mais claros exemplos do comportamento *kawaii*. Todavia, não devemos esquecer a personagem que consagrou o termo após a Segunda Guerra Mundial, *Hello Kitty*. Essa personagem de nacionalidade inglesa criada por japoneses inaugura um universo de produtos comercializados no mundo todo, o *kawaii business*, nascido da cultura pop japonesa, que foi um dos grandes propulsores da economia japonesa, favorecendo a exportação de seus produtos “fofinhos”, principalmente, para os Estados Unidos da América (ALLISON, 2004, p. 19).

¹³⁰ Outros exemplos: *kanashii* (triste) ficaria *kanappi*; *ureshii* (alegre) seria *ureppi* etc. (KINSELLA, 1995, p. 225)

¹³¹ Lolita: Embora o termo tenha relação com o nome do livro de Vladimir Nabokov (1899 – 1977), na cultura japonesa ele se refere a fofura e/ou elegância e/ou uma espécie de feminilidade agressiva. Essa moda de rua foi popularizada pelo *Visual Kei*, que é uma combinação de um estilo extravagante de se vestir, maquiagem exagerada, penteados exóticos e com um gênero musical particular, muitas vezes inspirados no *punk rock* e *heavy metal* ocidentais. Ele é muito influenciado por itens da cultura britânica como: *Alice no País das Maravilhas*, o *Glam Rock*, o *New Romantics*, o gótico, o *punk* e a estilista Vivienne Westwood. Mas também existem outros estilos de Lolita como a *Sweet Lolita*, tendo suas origens nas bonecas infantis antigas no estilo vitoriano. (VICTORIA AND ALBERT MUSEUM)

Em 2008, a Sanrio, empresa que produz e comercializa os produtos da gatinha mais famosa do Japão, revelou sua nova visão do “gracioso como chic”¹³², com sua loja no Times Square em Nova York, a Sanrio Luxe, substituiu as borrachas, lapiseiras, pastas, lancheiras etc.; por roupas, relógios com diamantes, bolsas, todos com a logomarca da *Hello Kitty*, surgindo assim, um novo conceito para o *kawaii business*.

Vale pontuar que este conceito também transformou o mangá e o animê em grandes indústrias de produtores e consumidores de personagens e objetos licenciados, ou seja, o mangaká, ao apresentar uma história para a editora, já elabora possibilidades de produzir e comercializar determinados produtos para seu público.

Como mencionado anteriormente, Takashi Murakami acredita que a arte deve se basear no posicionamento da comercialização de seus produtos.

Eu aprendi na Europa e nos Estados Unidos o caminho para o mundo das belas artes. Poucas pessoas vêm para os museus. Muito maiores são as salas de teatro e cinema. O espaço do museu é um tipo de mídia no estilo antigo, como a ópera. É por isso que eu estou realmente interessado em fazer produtos para as pessoas comuns.¹³³ (SIEGEL, 2005, p. 282)

Dessa forma, percebe-se seu interesse em espalhar sua arte pelo mundo não apenas através de pinturas e esculturas, mas também de produtos consumidos fora do circuito de galerias e museus de arte, atingindo assim diversos tipos de pessoas e culturas. Não é necessário saber quem é Murakami para gostar e adquirir algum produto de sua criação, ou seja, as grandes esculturas como a *Hiropon* e a *Miss Ko2*, são encontradas em meio a outros personagens nas lojas que comercializam os *figures*. Alguns deles não são originais, mas o importante é que eles cheguem até o público.

As personagens de Yoshitomo Nara também não se distanciam do conceito *kawaii business*, pois o artista não se importa em reproduzir suas obras e direcioná-las para o mercado consumista, são blocos de papéis, cadernos, *bottons*, capas de celulares, bonecos, bichos de pelúcia. Vale pontuar que Nara aproveitou a ideia de seus personagens se tornarem licenciados para solicitar aos seus fãs que fizessem os bonecos com suas próprias mãos e os doassem para sua exposição.

¹³² No original: “cute-as-chic”.

¹³³ No original: “I have learned in Europe and America the way of the fine-art scene. Few people come to museums. Much bigger are the movie theaters. The museum, that space is kind of old-style media, like opera. That's why I am really interested in making merchandise for ordinary people.”

No Japão, diferente de outros países, as personagens criadas por um artista ou mangaká não ficam presas ao universo estabelecido na sua criação. Elas saem para outros ambientes, ganham personalidade, passam a estar presentes fisicamente aqui, ali e lá na figura de bonecos e objetos. Para mostrar ao mundo esse fenômeno criativo e cultural foi organizado uma exposição itinerante por diversos países, inclusive pelo Brasil em 2014, a *JAPAN: Kingdom of Characters* (Japão: O Reino dos Personagens). Hiroyuki Aihara, presidente da Character Research Institute Co. Ltd¹³⁴, no folder do evento narra sobre a influência desses personagens na sociedade japonesa, principalmente em relação ao *kawaii business*:

A existência de produtos com esses personagens é ainda mais significativa. Juntamente com itens comuns como bichinhos de pelúcia e artigos de papelaria, esses produtos englobam uma enorme e variada gama de itens, desde acessórios de moda e artigos de uso diário a anúncios e serviços. Ao longo de cada período, a extensão e a variedade desses itens aumentaram de modo a abranger todas as facetas da vida dos japoneses. Outro aspecto importante é a mudança dos perfis de consumo: de crianças para adultos, de uso familiar para pessoal, de entretenimento para suprimento de necessidades psicológicas.¹³⁵

Essas alterações de perfis e faixas etárias dos consumidores levaram as indústrias a elaborarem maneiras de agradar todos os tipos de clientes e aumentaram seu campo de vendas, como aconteceu com a personagem *Hello Kitty*.

Hello Kitty, bonitinha e fofinha, é um dos símbolos do *kawaii* mais conhecida no mundo. A M.A.C., loja de produtos de cosméticos, em 2009, decorou suas lojas em *blackface*, ou seja, os rostos da *Kitty-chan*, como os japoneses graciosamente chamam a gatinha, em preto com alguns detalhes em rosa (figura 53). A loja não se limitou apenas em expor esse novo estilo *kawaii* da *Hello Kitty* e contrariando a ideia de gatinha fofinha e graciosa, contratou um modelo vestindo calças de couro preta e colante, unhas pintadas de preto, com o peito nu e usando a cabeça da *Kitty-chan* (figura 53), isso agradou e levou a gatinha para as passarelas em Nova York. Estilistas como Emanuel Ungaro e Esteban Cortazar buscaram inspiração na pequena felina para as produções de suas roupas (YANO, 2009, p. 682).

¹³⁴ Instituto de Pesquisa de Personagens Co. Ltd.

¹³⁵ Japan Foundation: http://fjisp.org.br/agenda/kingdom_of_characters/

O consumismo japonês é entendido por alguns estudiosos como um comportamento subversivo e rebelde, ou, como pensa Nishibe, citado por Kinsella (1995, p. 247), o consumo está relacionado com o conceito de brincar, *asobi*, pois os jovens são encorajados com a ideia de que a vida envolve o prazer do indivíduo, o valor de consumo individualista e não o ganho de satisfação moral através do cumprimento das obrigações e satisfações sociais.

Essa particularidade consumista, muitas vezes, é sustentada pela cultura *otaku*. Em uma conversa mediada por Takashi Murakami, o produtor de animês Toshio Okada (2005, p. 175) justifica essa ostentação dos *otaku* em adquirirem produtos de animê, mangá e games como uma forma de combater a timidez. Originalmente o termo era usado para se referir polidamente à casa de outra pessoa, mas até meados da década de 1990 os japoneses o empregaram para denominar os jovens que ficavam em suas casas e gastavam seu salário cultivando hobbies. Em consequência disso, a palavra ganhou tons pejorativos porque era aplicada a pessoas que se abstinham de uma vida real e passavam a viver na internet, nos quadrinhos, em games e animações. Porém, o ocidente acabou por associar a palavra àquele que é fã da cultura pop japonesa ou aos *nerds* ou *geeks* (GARCÍA, 2011, p. 86).

Entretanto, a palavra *otaku* não é muito aceita dentro da sociedade japonesa. Em entrevista com Mako Wakasa para o *Journal of Contemporary Art*, do ano 2000, Takashi Murakami conta que sua mãe havia ficado surpresa quando viu o quarto do assassino das quatro meninas estudantes, Tsutomu Miyazaki, em 1989, que era parecido com o dele, repleto de objetos de animês, mangás e games. Provavelmente, esse acontecimento tenha despertado nos japoneses desconfianças sobre cultura *otaku*. Murakami, ainda na entrevista, explica que muitos japoneses não gostam da cultura *otaku* por não compreendê-la, e que ele mesmo não conseguira ser um *otaku*, mas poderia passar a entendê-la se a analisasse para incorporar a sua arte. Takashi Murakami (OKADA, 2005, p. 180), observa que o conceito de *otaku* é muito semelhante com o de pop do meio das artes e cria um neologismo a partir das duas palavras - *Poku*. Foi uma adaptação artística inovadora para tentar trazer uma classe menor para o lado de uma classe mais privilegiada. (BREHM, 2004, p. 16).

Cabe aqui ressaltar que Yoshitomo Nara compartilha desse raciocínio, pois ele acredita que se deve redescobrir a arte quando se pensa na subcultura, forte em qualquer lugar, afeta a pessoas comuns (*minshu*) e parte de sua vida cotidiana. Com base nisso,

ele diz que sua fama vem do público e não da aprovação dos críticos de arte (MATSUI, 2010, p. 21-22), e entende que esses fãs compreendem suas obras.

No Japão, meus fãs são pessoas que não frequentam galerias e museus. Eles apenas gostam das minhas imagens, eu realmente não sei por quê. Muitos deles são jovens, alguns nos seus vinte anos, e poucos nos seus trinta anos. No começo eu tinha receio de que eles fossem jovens demais para acompanhar meu trabalho, mas sua reação me levou a perceber que eles entendem corretamente, e profundamente, o que é expresso nas minhas pinturas.¹³⁶ (IVY, 2010, p. 22)

Por conta disso, o artista procura retribuir a afetividade do público buscando voluntários para produzir suas instalações nos museus e galerias de arte, reformulando a relação de ídolo e fã como uma troca de presentes (IVY, 2010, p. 17).

Uma dessas trocas comunitárias foi a exposição *A to Z* (2006) (figura 54), em parceria com *graf media*, na Yoshii Brick Brew House em Hirosaki, cidade natal do artista. Foram mais de 130 voluntários de várias regiões do Japão, inclusive alguns da Coreia e da Europa. Esta ideia surgiu a partir de uma conversa entre Nara e Hideki Toyoshima, da *graf media gm*, na qual se sugeriadar continuidade à exposição *S. M. L.*, mas transformando-a em uma cidade (2010, p. 242).

Foi criada uma estrutura de corredores que levam a 26 instalações diferentes de casas individuais, correspondentes a todas as letras do alfabeto românico, de “A” a “Z”. Nelas foram expostos esboços, objetos e obras finalizadas, resultando em espaços que parecem incorporar os cantos da sua memória, onde cada casa está ligada à outra através de detalhes de ressonância, refletindo num processo de comunicação íntima entre pessoas que compartilham valores artísticos e espirituais. O projeto ainda incluiu uma dúzia de outras subestruturas que exibiram diversas obras de Nara e de outros sete artistas que aceitaram colaborar. O resultado final foi a instalação de 44 pequenas casas dentro de uma cidade imaginária.

As pequenas casas de Yoshitomo Nara e *graf media gm* trazem no seu conjunto características comuns ao *kawaii*. Entretanto, nessa exposição especificamente, o conjunto de pequenas casas parece estar também associado à estética *basara*, por

¹³⁶ No original: “In Japan my fans are people who don’t often go to galleries and museums. They just like my pictures, I don’t really know why. Most of them are teenagers, some in their twenties, and a few in their thirties. In the beginning I was afraid that they were too young to follow my work, but their reaction to it led me to realize that they understand correctly, and deeply, what is expressed in my paintings.”

apresentar 44 objetos distintos em um único ambiente e cada um deles conter diversos outros elementos como desenhos, esculturas, materiais de arte, roupas, objetos do cotidiano e afins.

Basara, na sua etimologia vem da palavra sânscrita *vajra*, “que designa o que está firme, duro como diamante, que pulveriza todas as coisas, o instrumento que força os deuses maus a submeter-se”¹³⁷ (SATÔ¹³⁸, 1995, p. 330), e que era o nome de um dos doze generais celestiais (TENMYÔYA, 2010, p. 9).

No Japão, o termo *basara* sofreu alterações no seu significado ao longo do tempo, tornando-se uma espécie de chavão e se manifestando como vanguarda que representa um mundo de cabeça para baixo (*gekokujo*), valorizando o individualismo, porque no século XIV a sociedade era violenta e procurava defender uma estética individual (SATÔ, 1995).

Nesse período, o sistema feudal de Kamakura, que tinha uma estrutura autoritária para tentar manter a ordem e possuía uma economia até equilibrada, deparou-se com muitas guerras civis. Entretanto, os senhores feudais conhecidos como *daimiô basara* pareciam não se importar com a recessão trazido pelos conflitos, pois começaram a ostentar roupas e casas luxuosas, alimentos raros e caros sustentados pela economia advinda das províncias. No romance histórico, *Ichimuan Furyûki* (Um Sonho Eremita, 1987), de Ruy Keiichiro (1923 – 1989), citado por Tenmyôya, descrevem-se os *basara*.

Esses indivíduos compartilhavam uma sofisticação cultural unificada e avançada. Às vezes, eles se escondiam nas sombras bárbaras da violência, embora a maioria fosse composta de homens que lideravam a fronteira cultural de sua época. Essas pessoas, no entanto, estavam longe de ser *denpuyajin* (pessoas das províncias sem educação formal) e, aparentemente, cultivavam uma consciência estética refinada privada (omissão). Além disso, este grupo como um todo foi aparentemente entendido de forma injusta pelas massas. Pode-se observar, também, que eles podem ter desejado serem avaliados dessa forma. Essa pode ser uma mentalidade bizarra, mas eu sinto que eles diferiam das normas de seu tempo e viam nisso um tipo de glória.¹³⁹ (TENMYÔYA, 2010, p. 25)

¹³⁷ No original: “[...] qui désigne tout ce qui est inébranlable, dur comme le diamant, qui pulvérise toutes choses, l’instrument qui contraint les dieux maléfiques à se soumettre.” (Tradução de Anne Bouchy)

¹³⁸ Satô Kazuhiko é professor da Universidade de Artes Liberais de Tóquio.

¹³⁹ No original: “These individuals shared a unified and advanced cultural sophistication. At times they would hide in the shadows of barbarous violence, however most were men that led the cultural frontier of their era. These people, however, were far from being *denpuyanjin* (uneducated) and apparently cultivate

Diante dessas situações, o xogunato Muromachi (1336 – 1573), liderado por Ashikaga Takauji (1305 – 1358), decretou regulamentos restritos condenando a vida *basara*. Todavia, um famoso e polêmico daimiô *basara*, Sasaki Dôyo (1296 – 1373), confidente próximo do governo e culturalmente sofisticado, ignorou essas proibições e continuou a promover espetáculos extravagantes e divertimentos de caça para os vassallos. Essa foi a forma que encontrou para sobreviver politicamente numa sociedade que estava diante da guerra civil.

Apoiados no poder econômico que tinham, os daimiôs *basara* fizeram uma crítica mordaz ao sistema à sua maneira, dando “[...] ao mundo a ‘licença ultrajante’, ‘livre violência’ (*jiyu rôzeki*) e ‘mundo de cabeça para baixo’ (*gekokujo*) [...]”¹⁴⁰ (SATÔ, 1995, p. 339-340).

Apesar dos conflitos caóticos da guerra civil em que a sociedade e todos seus conceitos sociais estavam em colapso tentou-se buscar diferentes valores daqueles estabelecidos pela velha ordem. Assim, embora se tenha proibido o comportamento *basara* na tentativa de se estabelecer a ordem, as autoridades entenderam que seria melhor aceitar os daimiôs e, por conta disso, eles passaram a ser “o lado positivo do mal”¹⁴¹ e puderam, assim, “entrar com toda suntuosidade e extravagância”¹⁴². Dessa forma, *basara* passou a ser caracterizada como um “estado de ambivalência entre o distúrbio do paroxismo e beleza”¹⁴³ (SATÔ, 1995, p. 340).

Na sociedade da época das guerras civis foi feito um amplo uso do termo *basara*, usado para designar tanto a “extravagância” (*kasa*: luxo incomum), como a “loucura” (*monoguroi*), o comportamento exagerado ou simplesmente para descrever como a manga da roupa de uma dançarina fazia volteios com graça, ou, ainda, na dança *dengaku*, o modo como o executante, intencionalmente sai do ritmo clássico para atrair a atenção. Novos ritmos espasmódicos, tons vibrantes, padrões ousados, tudo o que era incompreensível para a sensibilidade tradicional

a fine aesthetic consciousness in private (omission). Also, this group as a whole was seemingly evaluated in an unjust fashion by the masses. One can also observe that they may have wished to be evaluated in that way. This may be a bizarre mentality, but I feel that they differed from the norms of their world in that they saw a type of glory.”

¹⁴⁰ No original: “[...] donna naissance au monde de la ‘licence outrageuse’, de la ‘violence libre’ (*jiyu rôzeki*) et du ‘monde à l’envers’ (*gekokujo*) [...]” (Tradução de Anne Bouchy)

¹⁴¹ No original: “[les *basara*] sont la face positive du mal.” (Tradução de Anne Bouchy)

¹⁴² No original: “s’adornner à toutes les somptueuses extravagances.” (Tradução de Anne Bouchy)

¹⁴³ No original: “cet état d’ambivalence du paroxysme entre désordre et beauté.” (Tradução de Anne Bouchy)

foi chamado “*basara*”. No vestuário, como nas pinturas, eles começaram a usar abertamente as cores primárias em vez de tons pálidos e tons escuros utilizados anteriormente. Veem-se aparecer mudanças radicais na estética da cor. Sem dúvida, um modo novo de formas estranhas e incomuns tinha aparecido.¹⁴⁴ (SATÔ, 1995, p. 330)

Assim, *basara* passa a ser uma forma de “arte” de vida, uma mistura de provocações e não-conformismo que alguns guerreiros, homens e mulheres das classes mais baixas procuravam para se distinguirem dos demais (MOLLARD¹⁴⁵, 2007, p. 123), buscando a exuberância, indo contra os valores autoritários, sendo extravagantes e valorizando a filosofia “o baixo supera o alto”¹⁴⁶ (AZITO¹⁴⁷, 2010).

Esse comportamento, às vezes rude e cruel, de indivíduos marginalizados pelo sistema tradicional mostra uma sociedade que está em movimento tentando se desenvolver econômica, política e culturalmente. A extravagância e luxo do modo de vida dos daimiôs inaugura o termo *basara* que se cristaliza na cultura nipônica e se manifesta como estética.

Com base nas investigações acima, entendemos que a arte e cultura japonesas contemporâneas têm também nas suas artérias elementos bastantes relevantes que remetem à estética *basara*. Para uma maior compreensão, achamos necessário trazer exemplos que revelem ou identifiquem esse fenômeno secular na contemporaneidade. Um exemplo é a exposição com curadoria do artista japonês com tendências da “neo – arte japonesa”, Hisashi Tenmyôya, o qual selecionou artistas contemporâneos japoneses e os exibiu na Galeria Spiral Garden em Tóquio, em 2010, com o tema *Basara* (figura 55). Essa exposição teve como proposta resgatar a história e cultura japonesas e trazê-las para a contemplação dos olhares contemporâneos conectando, dessa forma, o passado com o presente, porém contrapondo com os estereótipos japoneses como *wabi*,

¹⁴⁴ No original: "Dans la société du temps des guerres civiles, il était fait une large utilisation du term *basara*, employé pour désigner à la fois l' "extravagance" (*kasa*: le luxe hors du commun), la "folie" (*monoguroi*), le comportement tapageur, ou plus simplement pour décrire la manière dont la manche du vêtement d'un danseur voltige avec grâce, ou encore, dans la danse du *dengaku*, la façon dont l'exécutant par son jeu, sort intentionnellement du rythme classique afin d'attirer l'attention. Les nouveaux rythmes saccadés, les tons éclatants, les motifs osés, tout ce qui était incompréhensible pour les sensibilités traditionnelles fut appelé "*basara*". Dans le vêtement comme dans le peintures, on commença à employer ouvertement les couleurs fondamentales à la place des teintes pales et des tons sombres utilisés auparavant. On vit apparaître des changements radicaux dans l'esthétique des couleurs. Incontestablement, une nouvelle mode de formes étranges et insolites avait fait son apparition." (Tradução de Anne Bouchy).

¹⁴⁵ Professor assistente na Universidade de Genebra com publicações em literatura japonesa.

¹⁴⁶ No original: “the low overcomes the high.”

¹⁴⁷ Galeria virtual de arte contemporânea japonesa.

sabi, *zen* e *otaku*, criando um movimento de “ir e voltar entre essas percepções da arte japonesa”¹⁴⁸ (AZITO, 2010). Tenmyôya entende que não há uma relação da estética *basara* com os *otaku*. Para ele, essa estética está mais relacionada à cultura *yankee* (sinônimo de delinquentes), que se organiza pela valorização do espírito rebelde *basara*, cultura encontrada na periferia, claramente distinta da elite. Entretanto, esse estudo não compartilha desse pensamento, porque entende que os *otaku* influenciaram muitos artistas que exibiram suas obras na exposição *Basara* e porque são indivíduos que consomem de forma exagerada e propositadamente frívola o que a cultura do entretenimento oferece. Há uma relação de semelhança pela forma exacerbada de conduzir a vida.

Outro exemplo da influência do espírito *basara* (como também é conceituado) na arte e cultura japonesa contemporânea são os trabalhos do estilista japonês Kansai Yamamoto, que, na década de 1970, vestiu David Bowie para a apresentação do seu sexto álbum *Alladin Sane* (figura 55), um sucesso que atravessou oceanos. Suas produções valorizam a extravagância misturada às fantasias, performances e danças. Em 2013, produziu um desfile em Londres no Victoria & Albert Museum (V&A), expôs uma coreografia de criações novas com a proposta de expressar o movimento, e o resultado foi o desfile “Fashion in Motion”¹⁴⁹. Essa “rebeldia” na moda resgatou aquilo que representa o tradicional, mas reinterpretado na contemporaneidade e definida por Yamamoto como o “espírito rebelde encontrado em extrema beleza”¹⁵⁰ ou como comenta em entrevista para revista *online* Shön Magazine “[...] a palavra BASARA significa se vestir livremente, com elegante extravagância. [...] é colorido e chamativo e está no coração do meu projeto”¹⁵¹ (2013).

Analisando a estética *basara*, através da sua história e de seus conceitos na arte japonesa, visivelmente a associamos aos trabalhos de Takashi Murakami. O artista, numa entrevista a Associação No Mad¹⁵² diz, que sua empresa Kaikai Kiki Co. tem o mesmo sentido que *basara*, como algo curioso, grande e extraordinário.

As obras de Murakami trazem a estética *basara*, seja nas suas dimensões, nos exageros corporais e nas diversas transformações dos personagens, na quantidade de

¹⁴⁸ No original: “to go back and forth between these perception of Japanese art.”

¹⁴⁹ Moda em Movimento.

¹⁵⁰ No original: “rebellious spirit found in extreme beauty.” Matéria do site Style Bubble do Reino Unido.

¹⁵¹ No original: “[...] the word BASARA means to dress freely, with a stylish extravagance. [...] it is colorful and flamboyant and it lies at the heart of my design.”

¹⁵² Pode-se ler a entrevista, mas o vídeo é mais completo:

<http://www.nomadpaper.com/index.php/takashi-murakami-artist-and-designer-founder-of-kaikai-kiki/>

elementos numa pintura ou escultura, nas cores vibrantes ou nos excessos de reproduções. Suas exposições são peculiares, as obras ora se apresentam solitárias num espaço ora dialogam com outras e permitem muitas reflexões. São intrigantes, remetem à frivolidade, à luxúria, à sofisticação, mas também parecem fazer acordar a consciência para eventos catastróficos naturais ou humanos. É relevante observar como o artista harmoniza elementos da subcultura com a história do Japão e da arte japonesa.

Vale trazer à lembrança, nesse momento, um comentário de Tenmyôya sobre a exposição *Basara*, no qual ele diz que o resgate da arte tradicional japonesa na produção da arte contemporânea é um meio para se compreender tal estética. Os artistas contemplados nesse estudo têm em muitos de seus trabalhos essa estética como elemento restaurador da história.

Assim, observamos que na obra 727 (figura 56), produzida em 1996, Murakami recupera elementos de grande valor para a história da arte e os transporta para o contexto da obra *Mr. DOB*. Na extensão da obra aparecem traços divisórios em vertical que remetem aos tradicionais biombos japoneses e uma releitura da famosa onda *Kanagawa oki nami ura* (A grande onda de Kanagawa, 1830 – 1833) de Katsushika Hokusai que atravessa a pintura. *Mr. DOB* transformado, com aspecto grotesco, com diversos olhos e dentes afiados, parece desfrutar do sentimento de contentamento pela presença da onda que flui impetuosa à sua frente. Na pintura, foram feitas várias camadas de tinta que aproximam da técnica da laca¹⁵³, e depois raspados para criar um fundo abstrato no estilo das pinturas nihonga. Dez anos depois, esta obra foi reproduzida e recebeu um colorido mais intenso, as cores foram distribuídas no personagem e nas ondas. O fundo, na nova versão, lembra manchas das telas virtuais, o que nos leva à reflexão sobre a evolução das coisas nesse universo mutante que envolve a humanidade (figura 56).

Na exposição, *In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow* (Na Terra dos Mortos, Pisando na Cauda do Arco-Íris, 2014), exposta na Gagosian Gallery em Nova York, Takashi Murakami produziu uma réplica de 56 toneladas e 6 metros de altura de um portão *zen* budista sagrado, sob o título *bakuramon* (figura 57). Essa arquitetura sagrada foi baseada no histórico portão que dava acesso para a capital Heian-kyô (794 – 1192), Rashômon, que despertou inúmeras lendas e histórias e virou filme de Akira Kurosawa (1910 – 1998), produzido em 1950. Mas *barukamon* não é

¹⁵³ Também conhecida como arte do *urushi* ou charão, é uma resina produzida em algumas árvores através da secreção de alguns insetos.

apenas uma ideia resgatada do Japão antigo, o artista teve o cuidado em representar pinturas abstratas e arabescos no interior do portão que dialogasse com a exposição. Essas pinturas não se apresentam inteiramente com cores intensas e vibrantes, há um equilíbrio entre a estrutura e as pinturas, a intenção de Murakami foi aproximá-las do período em que foi construído o portão original. Interessante observar que essa composição conduz à ideia de que seus trabalhos antecedem seu tempo; a nosso ver, Murakami parece ter uma atemporalidade artística.

Ainda, nessa composição, foram colocados dois guardiões *karajishi*¹⁵⁴ (figura 57) de 4 metros de altura, divindades com aparência feroz, cuja função era assustar os maus espíritos. Murakami resgata os guardiões da história antiga não apenas como complemento para compor e dar grandeza à obra, mas, nos parece, com a intenção de provocar uma reflexão sobre a história e o cuidado a esse bem cultural.

Esses guardiões estão sobre um suporte que simboliza a bússola de energia magnética do *feng shui*. Baseando-nos em estudos de Mak e So (2015), vejamos a simbologia da obra.

- ao sul, está a cor vermelha que simboliza o fogo e representa o sucesso;
- a sudoeste, o rosa que simboliza a terra e representa o relacionamento;
- a oeste, está a cor branca, representando a criatividade e simboliza o metal;
- a noroeste, é o cinza que simboliza a amizade;
- ao norte, a cor preta simboliza a água e representa o trabalho;
- a nordeste, é o azul simbolizando a espiritualidade;
- a leste, o verde simboliza a madeira e representa a família;
- ao sudeste, o roxo simbolizando a prosperidade.

Os suportes dos *karajishi* de Murakami são um octógono que compõem os oito elementos da bússola conhecidas como *pakua*¹⁵⁵ ou *bagua*. A agulha magnética da bússola marca os caracteres chineses que estão concentrados nos anéis, e estes anéis consistem numa seleção de 5 elementos, 10 pilares celestiais, 8 trigramas, 28 constelações, 12 ramos terrestres, 24 montanhas direcionais e 60 dragões. Cada uma das 24 montanhas direcionais se dividem para dar 72 *fen-chin* – divisões dos metais, e completando 360 graus no círculo ou como no antigo *Luopans*, ele é dividido em 365.25 para representar cada dia do ano (MAK; SO, 2015, p. 227-228). Com todos

¹⁵⁴ São guardiões da entrada dos templos e que são parecidos com leão.

¹⁵⁵ A palavra *pakua* em chinês significa: *pa* = oito, *kua* = desenho.

esses aparatos os *karajishi* podem ser posicionados em lugares estratégicos na exposição sugerindo segurança proteção, paz e tranquilidade.

Nessa exposição, Murakami combina técnicas clássicas de pintura com as mais recentes tecnologias. Os temas que permeiam seu trabalho relembram e revitalizam as narrativas tradicionais da transcendência e da iluminação do zen budismo japonês, criando, muitas vezes, um elo com as questões religiosas dos antigos artistas japoneses conhecidos como "excêntricos" ou “não-conformistas” (GAGOSIAN GALLERY, 2014). Parece ter se inspirado nas formas e linhas das pinturas de Soga Shôhaku (1730 – 1781) (figura 58), um pintor do período Edo que desenvolveu um estilo de pinceladas que parecem varrer as tintas, com composições dinâmicas, pigmentos aplicados a determinadas áreas e humor na imagem.

Muitos de seus trabalhos apresentados nessa exposição foram baseados em obras de arte da história japonesa. Para Tess Thackara (2014), editora do site Artsy, são uma extraordinária fusão de referências antigas e contemporâneas, mas que, no coração do artista, invoca-se algo completamente maior do que a soma deles: é a origem budista, em que Murakami procura colocar ordem num caos de alusões à morte e à devastação, curando as consequências causadas pelas catástrofes naturais, como o terremoto e *tsunami* que atingiram a cidade de Tôhoku no Japão em 2011. No século XIX, os trabalhos do artista Kanô Kazunobu (1816 – 1863), da Escola Kanô¹⁵⁶, emergiu após o terremoto de 1855, que provocou a sensibilidade do artista e o levou a retratar os *Go hyaku Rakan-zu* (500 Arhats¹⁵⁷ ou rakan) (figura 59), ou seja, os protetores espirituais dos ensinamentos de Buda, que agem como servidores da iluminação em tempos terríveis. Foi um total de 100 peças, cada uma medindo 172 x 85 cm.

¹⁵⁶ Foi uma escola criada por Kanô Masanobu (1434 – 1530), em Quioto. É uma forma pictórica que adotou o estilo de pintura chinesa e que importou juntamente a filosofia e prática *zen*. Suas principais características são: a ênfase na pincelada; o predomínio de tinta com pouco ou nenhum pigmento; preferência por assuntos chineses, especialmente as imagens dos patriarcas e paisagens *zen*. No entanto, alguns de seus discípulos foram modificando o estilo ao longo do tempo. Seu filho, Kanô Motonobu (1476 – 1559), por exemplo, inventou um estilo em que as pinceladas passaram a ser rebuscadas e decorativas, com cores e padrões associados ao interesse dos japoneses. O neto de Motonobu, Kanô Eitoku (1543 – 1590) introduziu uma nova força e dinamismo às suas grandes composições que apelavam para os senhores feudais, do período Momoyama (1573 – 1603), produzindo uma série de pinturas, em *fusuma* (porta de correr) e biombos, de animais de grande porte, figuras e cenas da natureza com folhas de ouro para ilustrar o poder e a energia que os daimiôs queriam expressar. Em 1600, o ramo principal da escola Kanô mudou para a nova capital de Edo, atual Tóquio, pois seguiam seus principais protetores, o xogunato Tokugawa. No período Edo, o artista mais bem sucedido foi Kanô Tan'yû (1602 – 1674), sendo nomeado pintor da residência do xógum. Ele criou um estilo que era mais contido do que a exuberância popular do período Momoyama, incorporando um interesse renovado na tinta monocromática. Como tinha acesso às coleções de arte mais importantes, Tan'yû produziu uma série de cadernos com anotações perspicazes sobre essas antiguidades. (THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART)

¹⁵⁷ Usaremos para a sequência do texto o título *500 Arhats*, por ser comum no ocidente.

Numa visão mitológica, esses entes supremos sempre são despertados quando um acontecimento catastrófico acontece. Eles atravessam os cosmos para atenuar o sofrimento humano, reabilitar as forças e iluminar ideias. A compaixão e a misericórdia se revelam nas obras de Kazunobu, na humilhação do flagelo, na intimidade no banho, no enterrar os mortos, no cuidado dos animais. Seu estilo extravagante reflete na apresentação teatral do período Edo, incluindo o gosto popular pelo teatro *kabuki*. As representações de catástrofe e salvamentos milagrosos são documentos históricos. Seus trabalhos documentaram uma década de instabilidade política no Japão (THE SMITHSONIAN'S MUSEUMS OF ASIAN ART, 2012).

James Ulak, curador de arte japonesa, das galerias Smithsonian Freer and Sackler, explica que quando olhamos para essas pinturas vemos vários dramas narrativos que envolvem assassinato, guerra, suicídio, terremotos, incêndios e os tumultos dos dias. Mas também se vêem em algumas pinturas os discípulos nas nuvens que pairam sobre o inferno, onde as chamas são intensas e os demônios provocam os condenados, para depois dar misericórdia e resgatá-los. São pinturas que, segundo Ulak:

Estas não são pinturas para você se sentar em frente e meditar. São pinturas que entretêm e envolvem no olhar. Os olhos não ficam parados. Cada polegada desta pintura mostra o detalhe da atividade colorida que o deixa constantemente à procura.¹⁵⁸
(RELIGION & ETHICS NEWSWEEKLY, 2012, 00:06:00)

No enalço do artista do período Edo, Murakami cria os *500 Arhats* (2012)¹⁵⁹, de 302 × 10.000 cm., que consistem em quatro seções com os nomes dos lendários guardiões chineses das quatro direções celestes: o tigre branco a oeste; dragão azul a leste; tartaruga preta ao norte; e o pássaro vermelho ao sul. Cada um possui um significado:

- tigre branco, conhecido como Byakko, protege o oeste e tem como elemento da natureza o metal, como estação sazonal o outono e a sua virtude é a justiça;

¹⁵⁸ No original: “These would not be paintings you would sit in front of and meditate. These are paintings that entertaining engaged the eye. The eye cannot stay still. Every square inch of these painting shows colored activity detail that leave you constantly searching.”

¹⁵⁹ Dar-se-á preferência na sequência do texto os títulos das seções traduzidos do inglês, por serem comuns no ocidente: *Byakko – Tigre Branco*, *Seiryû – Dragão Azul*, *Genbu – Tartaruga Preta*, *Suzaku – Pássaro Vermelho*.

- dragão azul, conhecido como Seiryû, protege o leste e tem como elemento da natureza a madeira, como estação sazonal a primavera e a sua virtude a ética;
- tartaruga preta, conhecida como Genbu, protege o norte e tem como elemento da natureza a água, como estação sazonal o inverno e a sua virtude é a fé;
- pássaro vermelho, conhecido como Suzaku, protege o sul e tem como elemento da natureza o fogo, como estação sazonal o verão e a sua virtude é a sabedoria.

Toda a simbologia dessa obra leva a muita reflexão. Não são entes bonitos, nem bem alinhados como as divindades de Kazunobu. Não estão olhando pra baixo como a obra de seu mentor, que se enternecem com o sofrimento, eles olham para frente, para o evento trágico. A maior parte deles se compõe de entes grotescos, há outros esquisitos, com as túnicas em desalinho, outros quase nus, mas são quinhentas divindades em comunhão, que tentam manter o equilíbrio entre a vida e a morte. A nosso ver, Murakami atribuiu às divindades as expressões da dor e do horror, como se elas absorvessem todo sentimento em ruína. As túnicas em desalinho nos remetem ao flagelo, ao desespero. Outras seções mostram as divindades num espaço mais claro, alguns com as mãos em louvor, o todo é uma oração. O conjunto da obra dá a ideia de comunhão entre divindades e humanidade. Sobretudo, nos parece, é a comunhão do artista com a fé.

[...] Os *500 Arhats* destacam o poder da oração que transcende as diferenças religiosas em uma visão dinâmica do cruzamento da vida finita e infinita, da natureza e do universo. Ela nos permite compreender novos interesses e orientações artísticas de Murakami. [...] uma oportunidade para examinar o papel da arte e religião em enfrentar turbulência social e mortalidade humana. Ela também permitirá que nos aproximemos da profunda exploração do poder da arte de Murakami, iluminando nossa compreensão da condição humana e as realidades do mundo em que vivemos.¹⁶⁰ (MORI ART MUSEUM)

¹⁶⁰ No original: “[...] The 500 Arhats highlights the power of prayer that transcends religious differences in a dynamic vision of the intersection of finite life and the infinite nature and universe. It allows us to understand Murakami's new artistic interests and directions. [...] an opportunity to examine the role of art and religion in facing social turmoil and human mortality. It will also allow us to approach Murakami's profound exploration of the power of art to illuminate our understanding of the human condition and the realities of the world we live in.”

As quatro partes dos *500 Arhats*¹⁶¹ de Takashi Murakami, que se assemelham às pinturas de rolo, não são contínuas e conectadas. O artista explica que, quando se pensa em obras abstratas e se tenta uni-las no mesmo contexto, elas passam a contar uma história.¹⁶²

Na secção *Tigre Branco* (2012) (figura 62) estão representados mais *Arhats* que nas outras obras, são um total de 220 *Arhats*. Nelas estão presentes as ferozes chamuscas que são reinterpretações encontradas em rolos ilustrados, como as de *Ôtenmon no Hen* (Episódio do Portal de Ôten, 866), ou as de *Ban Dainagon e-kotoba* (Palavras pinturas do Grande Ministro Ban, século XII) (figura 60) ou, ainda, das cenas do inferno de *Kitano Tenjin engi* (Origens lendárias do Santuário de Kitano Tenjin, século XII) (figura 60). Vale esclarecer que as chamuscas dessa secção também são baseadas em cenas de explosões dos animês, havendo uma confluência temporal de influências sobre essa composição. A imagem do Tigre Branco reporta ao tradicional tigre iconográfico encontrado nos trabalhos dos pintores da Escola Kanô. Além do Tigre Branco, uma outra divindade aparece na obra com função relevante: Tapir, cuja forma se define pela indefinição na sua constituição, um corpo de urso com tromba de elefante, olhos de rinoceronte, pernas de tigre e rabo de vaca, e ele aparece com a função de devorar os pesadelos existentes.

Na obra *Dragão Azul* (2012) (figura 63), as imagens do elefante e da baleia contemplam a obra *Kujira to zô no êru kôkan* (Baleia e elefante trocam elogios) (figura 61) do artista do período Edo, Itô Jakuchû¹⁶³. Entre 2008 a 2010, Takashi Murakami havia já feito uma releitura dessas imagens e volta a recuperá-las nos *500 Arhats*, mas segundo o professor Nobuo Tsuji, a baleia recriada por Murakami é mais poderosa e forte do que a de Itô Jakushû; ela se assemelha à baleia Moby Dick (1851), romance de

¹⁶¹ No corpo do texto estão inseridos alguns comentários sobre as quatro seções. No volume II, encontram-se as demais descrições coletadas a partir de informações expostas no Mori Art Museum, em Tóquio, nos dias 10 e 13 de novembro de 2015.

¹⁶² Essa informação e as demais sobre as seções como: Tigre Branco, Dragão Azul, Tartaruga Preta e Pássaro Vermelho foram coletadas a partir do guia em áudio na exposição *Takashi Murakami: 500 Arhats*, de Takashi Murakami, no Mori Art Museum, nos 10 e 13 de novembro de 2015. (AUDIO GUIDE PROGRAM, 2015)

¹⁶³ Itô Jakuchû (1716 – 1800) foi um artista que viveu durante o período Edo. Estudou o zen budismo e praticou a pintura, sua influência é de pinturas chinesas e dos templos zen. Depois de pintar diversas obras com imagens do Buda e de retratos, Itô Jakuchû passou a buscar na natureza suas inspirações. São plantas, animais, insetos, mas principalmente galos e galinhas, pois para ele estes animais oferecem cores variadas nas plumagens e assim ele poderia atingir uma proximidade com o real. Sua principal obra é a série *Dôshoku sai e* (Colorful Realm of Living Being – Reino Colorido dos Seres Vivos), em que as imagens têm cores muito intensas e são repletas de detalhes. (TSUJI, 2012, p. 86-88)

Herman Melville (1819 – 1891). Outra figura que se relaciona com a arte tradicional é o dragão. Antes da figura do dragão surgir nos 500 *Arhats*, Murakami já havia criado *Unryû sekihen-zu* (O Dragão nas nuvens – mutação vermelha) (figura 61) a partir da obra de Soga Shôhaku, “Dragão nas nuvens”. Apesar da relação de semelhança, a obra de Murakami incorpora de maneira cômica elementos de um dragão ocidental. Para a obra 500 *Arhats*, o dragão Seiryû, recebeu camadas de vernizes para valorizar a imagem, o corpo e olhos brilhantes que se realçam no contexto da obra como se atingisse o grau de divindade.

Na terceira seção da obra, também há uma evolução do objeto requisitado. A *Tartaruga Preta* (2012) (figura 64), que geralmente é representada de forma grotesca, com pernas longas, num híbrido de tartaruga e cobra, aparece transformada na Montanha Sagrada. Ela se encontra no centro da obra e ao seu lado está a cobra transformada num tipo de dragão, o Shen. Segundo a mitologia, o sopro de Shen expelle miragens. Esse dragão tem mais seis cabeças sobre a sua que são as iconografias místicas da *Manihôju Mandara* (Mandala das jóias-Mani) que estão presentes em pinturas e esculturas do período Kamakura (1185 – 1333).

A seção *Pássaro Vermelho* (2012) (figura 65), parece trazer uma atmosfera de tranquilidade, diferentemente das outras que são mais dinâmicas e poderosas. Ela é composta por um azul profundo representando o universo e uma fantástica coloração que percorre toda a obra. Há duas Karaviñka, que são seres híbridos, metade humano metade pássaro e que, segundo a mitologia, possuem uma linda voz e flutuam como entidades celestiais. A imagem do *Pássaro Vermelho* explorou os desenhos de fênix representados nos quimonos do início de 1900 e da Fênix, da série *Hinotori* (Fênix, 1967 – 1988) de Osamu Tezuka.

É uma obra que se completa pela quantidade de personagens, detalhes e cores com simbologias profundas que levam a muitas reflexões. A obra de Murakami parece propor a ordem pela fé na transitoriedade inexorável e no trauma da existência.

Como Takashi Murakami, Yoshitomo Nara também busca na arte tradicional inspiração para suas obras. Na sua série *U-KI-YO-E* ou *In the Floating World* (No Mundo Flutuante, 1999) (figura 66) ele escolheu dezesseis grandes obras de mestres das famosas xilogravuras japonesas *ukiyo-e*, e fez versões inserindo suas personagens rebeldes na composição de figuras do mundo flutuante, através da técnica moderna de impressão gráfica.

Interessante informar que o *ukiyo-e* é uma arte que representou áreas-de-prazeres, atores e peças de *kabuki*, locais famosos, figuras de mulheres bonitas, quimonos, a vida cotidiana dos trabalhadores do período Edo. O Japão durante um longo período presenciou conflitos entre as províncias, e quando surge uma concepção de alegria, as artes mudam os *kanji* 憂世 (*ukiyo*) que representam “o mundo de tristezas”, para se tornarem 浮世 (*ukiyo*) “o mundo flutuante”, ou seja, o da vida, do mundo de agora (HASHIMOTO, 2002, p. 63).

Embora o *ukiyo-e* seja uma arte conhecida como xilogravura japonesa, podemos encontrá-la também como *nikuhitsu-ukiyo-e* ou *nikuhitsu-ga*, ou seja, “desenhos-cuja-carne-é-o-pincel” (HASHIMOTO, 2002, p. 130), ou, como a chamamos hoje, pintura. Este tipo de *ukiyo-e* é menos difundido que a tradicional estampa.

A forma de *ukiyo-e*, como pintura, pode-se dizer, começou no final do século XVI, com o desenvolvimento dos *chônin* (cidadinos, principalmente artesãos e comerciantes), que passaram a escrever histórias juntamente com desenhistas e criaram os *ehon* – livros com desenhos ou ilustração. O *ukiyo-e* como gravura surgiu da coexistência com as obras literárias desse período, no formato livro ou libreto. Seu formato como ilustração em papel solto, os *kakemono-e* (pintura em rolo de pendurar) ou *ichimai-e* (pintura-uma-folha), surgiu pouco depois, com a função de representar os espetáculos do teatro *kabuki*.

Essas estampas podem ser classificadas em algumas categorias: figuras *bijin* ou *bijinga* – tematizam as figuras bonitas; *yakusha-e* – figuras do teatro *kabuki*; *kachôga* – figuras de pássaros e flores – vegetação e animais locais de forma geral. Há, ainda, as estampas que trazem monges, guerreiros e poetas famosos; algumas séries na atividade profissional; e também de monstros.

Embora, em nossos dias, essa arte seja entendida como arte erudita porque remontam os séculos, ela foi muito popular em sua época. Era uma arte ao alcance da comunidade dos cidadãos.

Esse acervo da história da arte japonesa é recuperado por Yoshitomo Nara, que interfere no contexto das obras ao incluir seus personagens estabelecendo um elo com o passado das artes. Nesta série ele cria alguns personagens que invadem as xilogravuras e destoam da imagem original, como o enfrentamento da famosa onda de Hokusai, na qual uma criatura robusta, com o símbolo masculino tatuado no braço e uma faca na mão ameaça a onda que começa a invadir seu corpo (figura 67). Há comicidade nos

valores: criatura, faca e natureza. O Monte Fuji é humanizado com balões brancos vazios e o símbolo de Paz e Amor aos pés do vulcão se mostra como uma reverência se esvaindo (figura 68). Personagens intimidam pelo seu tamanho. Em algumas, o *ukiyo-e* sofre pouca interferência, como das jovens que conversam enquanto a personagem de Nara, com olhar sinistro e uma faca na mão parece defender seu espaço na obra. Além das interferências artísticas ele se vale das palavras, na língua inglesa para expressar o momento, como “full moon night”¹⁶⁴, em que ele sobrepõe o rosto de uma menina sinistra salivando sangue sobre as personagens da gravura (figura 69).

Uma das dezesseis obras do *ukiyo-e* que Nara retrabalhou foi de Kitagawa Utamaro (1753 – 1806). Este artista começou sua carreira fazendo ilustrações para livros de uma grande editora da época, Tsutaya Jûzaburô. Sua popularidade começou por volta de 1791, por retratar rostos de mulheres bonitas, os *okubi-e*. Utamaro não se detém apenas nas cortesãs, mulheres da casa de chá e gueixas. Ele se volta também para as mães, esposas e filhas, cuja vida é marcada pelo ambiente doméstico, fazendo com que, mais tarde, suas xilogravuras se tornassem um modelo de assunto familiar (CHIAPPA).

Figura 70. *U-KI-YO-E* ou *In the Floating World* (No Mundo Flutuante). Técnica: tinta óleo sobre papel e reproduzida por meio de xerox Fuji. Dimensão: 42,4 x 33 cm. Ano: 1999.

A série *Fujin sogaku juttai* (Dez tipos de estudos de fisionomia, 1792 – 1793), mostra como Utamaro favorece as linhas femininas. Ele captura os gestos e expressões revelando uma personalidade para a imagem. Dessa série, Yoshitomo Nara se apropria da obra *Uwaki no sô* (Tipo: despreocupada) (figura 70), em que a postura da personagem, com uma pequena toalha no ombro, parece está envolvida numa conversa

¹⁶⁴ No original: “noite de lua cheia”.

com alguém, não presente na obra, enquanto enxuga as mãos. O pente em seus cabelos parece ter deslizado levemente do penteado, os cabelos não aparados na nuca e o quimono levemente caído no ombro deixando à amostra o seio dá simplicidade e erotismo à cena. (TAKEUCHI, 2004, p. 135).

Já o trabalho de Nara é uma pintura óleo numa página de livro. Ele parece satirizar a figura de Utamaro, colocando na personagem acessórios meio subversivos, comuns entre os *punks*. Ele acrescenta um *piercing* no nariz e duas pequenas argolas na orelha e no bico do seio e um colar *spike*¹⁶⁵ no pescoço, afastando a delicadeza da personagem e a suavidade do desenho de Utamaro. Nara se atém a pequenos detalhes da obra, ele repara o pedaço da ponta do prendedor do cabelo na obra original, e interfere de forma brincalhona e graciosa, acrescentando um ser indefinido, meio plasma espiritual cômico, muito pequeno, com asa e usando um chapéu com uma hélice em cima; ele ainda tem um nariz vermelho e um sorriso animado. A toalha que a personagem de Utamaro tem nas mãos, recebe na pintura de Nara as palavras em inglês *no fun*¹⁶⁶, que se repete ao fundo e em tamanho maior. A nosso ver, Nara se dirige a ele próprio ao dizer “no fun”. Ou talvez queira significar que a vida das gueixas da época era “no fun”.

Nara não se satisfaz com a palidez da personagem de Utamaro e dá toques de cor em algumas partes do corpo como o bico do seio, o nariz, a boca, a bochecha e a nuca. Esta última era uma parte do corpo que os homens japoneses achavam sensual nas mulheres, e com o acréscimo de cor, evidenciando-a, parece que Yoshitomo Nara retoma a cultura tradicional ao invés de alterá-la. Ele também alterou o fundo da obra que antes era amarelo claro dando suavidade, para um cinza em que aparecem as pinceladas que deixam a obra inacabada, aproximando-a da estética estilo *punk*. Além da cor, o artista desenha cílios longos e *cartunizados*, deixando os olhos da personagem maiores que do original, mas nas sobrancelhas ele as clareia como se tivessem sido raspadas, uma estética que muitos *punks* adotavam.

Embora muitas obras de Nara causem estranheza pelo exagero ou pelos recursos criativos com que são construídas, entendemos que isso se dá porque ele liberta sentimentos silenciados da criança que foi e da criança que existe nele e dá forma a obras sob a visão dessa criança.

¹⁶⁵ *Spike* é um objeto pontudo utilizado na moda.

¹⁶⁶ “Sem graça”, “sem divertimento”.

4. Considerações finais

Ao propormos discutir sobre mangá, entramos num universo com muitas e variadas informações sobre a sua trajetória e adjacências. Observou-se que sua linguagem remonta ao século XIX e percebeu-se que ele é parte inerente da cultura e história do Japão. Embora o mangá tenha sofrido influência das HQs americanas como afirmam alguns teóricos, verificou-se que a maioria dos elementos que o constituem tem características que identificam sua nacionalidade estabelecendo, dessa forma, juízos de valores diferentes aos dos quadrinhos ocidentais. A onomatopeia, por exemplo, chamou a atenção pela relevância que ela tem na língua nipônica. Por ter um acervo muito grande e bem estruturado, entendemos que ela tem uma função orientadora dos sentidos e por isso ecoou com muita força nos mangás. Mas nos pareceu que são as figuras *kawaii* que mais envolvem as histórias dos mangá, que mais exercem empatia com o leitor. Observou-se que, por conta disso, o mangá, junto com animês e games, impulsionou a indústria de objetos pop que movimentam modismos entre jovens, crianças e até adultos nesse país e ainda influenciou artistas como Takashi Murakami e Yoshitomo Nara. Porém, não foi só dentro do Japão que esses gêneros foram valorizados e contabilizados; no ocidente, a recepção por esse novo conceito de quadrinhos, animês e produtos derivados, foi bastante acentuada. Essa contribuição do mangá, animê e games tornou-se relevante para a economia do Japão e para a inserção da cultura nipônica no ocidente.

No decorrer da pesquisa, verificou-se que o mangá compreende muito mais que uma composição artística, ele é um conjunto de ideias e ideologias num universo imaginário que se torna abundante pela liberdade de expressão exacerbada proporcionada aos mangakás. Observou-se que esse é um dos motivos que leva os mangakás a criarem mangá para grupos sociais distintos, do infantil feminino ao adulto feminino, do infantil masculino ao adulto masculino, do *kawaii* ao grotesco, dos andrógenos aos eróticos, todos com o compromisso de entreter/vender dada a significância do consumo.

No decurso da pesquisa sobre Takashi Murakami e Yoshitomo Nara, verificou-se que vários pesquisadores associavam os trabalhos desses artistas com a estética *kawaii*, conceito compreendido como elemento que infantiliza coisas e seres. No entanto, observou-se, durante o estudo, que o sentido que *kawaii* abrange vai além do fofinho e gracioso, como *kimokawaii* e *kowai kawaii*, que remete a algo repugnante,

grotesco e que provoca medo. Percebeu-se que as obras dos artistas contemplados neste ensaio apresentaram essa estética nos seus diferentes sentidos. Ainda, ao percorrer os trabalhos, produções e biografias dos artistas, verificou-se que eles também dialogavam com a estética *basara*, o que impulsionou uma busca sobre esse conceito. Embora tenha havido dificuldades em encontrar literatura mais aprofundada a respeito dessa estética, este ensaio conseguiu observar o conceito *basara* nas propostas artísticas de Nara e Murakami. Grande parte da contribuição para a compreensão desse assunto veio do artista japonês contemporâneo, Hisashi Tenmyôya, que dedicou um estudo sobre a história do Japão e foi o curador de uma exposição com o título *Basara*. O que se percebeu do encontro das duas estéticas nas obras desses artistas foi o gene nipônico inerente à arte e a cultura comum ao povo japonês.

Para as discussões dialógicas entre a arte tradicional e a contemporânea, foi rapidamente rastreada a história da arte japonesa, verificou-se que em alguns momentos, considerados relevantes para o estudo, a arte tradicional deu uma significativa contribuição para a contemporânea como objeto requisitado ou instrumento influenciador.

Observou-se nos mangás relações de semelhança entre as metáforas visuais, que constituem os quadrinhos, com as padronagens de quimonos e com elementos das xilogravuras. Na arte de Murakami e Nara a relação com a arte tradicional pareceu mais expressiva, embora de maneiras bem diferentes. Muitas das releituras e interpretações de artista tradicionais feitas por Murakami ganharam dimensões visuais excedentes. Pode-se dizer que Murakami inaugurou o estilo do exagero rico em imagens, cores e tamanhos. Já em Yoshitomo Nara o que se observou foi uma postura mais contida com relação às interferências nas obras de Hokusai. O que se entendeu neste trabalho foi o resgate das obras de Hokusai de um estado de repouso para celebrar de forma irreverente dois momentos da arte.

Para finalizar, levando-se em conta as dificuldades encontradas durante a pesquisa, dada a pouca literatura em determinados assuntos discutidos e pela falta de bibliografias em língua portuguesa, este estudo procurou agregar novos valores às discussões sobre o mangá como arte e como produto de identidade da cultura nipônica na contemporaneidade.

5. Referências bibliográficas

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. Tradução de Sílvio Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

AIZEN, Naumim. Bum! Prááá! Bam! Tchááá! Pou! Onomatopéias nas histórias-em-quadrinhos. In. MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1972, p. 269-306.

ANDRAUS, Gazy. A autoria artística das histórias em quadrinho (HQs) e seu potencial imagético informacional. *Visualidades* - Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual – FAV - UFG, 2013, vol. 7, nº 1, p.42-67.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. Tradução de Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Annablume, 2002.

BAN, Toshio; TEZUKA PRODUCTIONS. *Osamu Tezuka: uma biografia mangá*. Tradução de Adriana Sada. São Paulo: Conrad, 2003.

BOETTCHER, Cheryl. The kimono imagined. *Occasional Papers* – University of Illinois, 1987, nº 187, p. 1 – 40.

BREHM, Margrit. *The Japanese experience - inevitable*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004.

CARDIM, Leandro Neves. *A ambiguidade na fenomenologia da percepção de Maurice Merleau-Ponty*. Tese (Doutorado em Filosofia) - Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

CARPENTER, John T. *Designing Nature: The Rinpa Aesthetic in Japanese Art*. Nova York: The Metropolitan Museum of Art, 2012.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1974.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. 12ª ed. São Paulo: Ática, 2000.

CHINEN, Nobu. *Linguagem HQ: conceitos básicos*. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2011.

_____. *Linguagem mangá: conceitos básicos*. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

CHIU, Melissa. Preface. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 8-9.

CRAWFORD, Ben. Emperor Tomato-Ketchup: cartoon properties from Japan. In. BRODERICK, Mick. *Hibakusha Cinema: Hiroshima, Nagasaki and the nuclear image in Japanese film*. Londres e Nova York: Kegan Paul International, 1996, p. 75-90.

DESAI, Vishakha. Foreword. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 7.

DONDIS, Donis A.. *Sintaxe da linguagem visual*. 2ª ed. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 15ª ed. Tradução de Perola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ELLIOTT, David. Bye bye Kitty... In. ELLIOTT, David; OZAKI, Tetsuya. *Bye bye Kitty!!!: between heaven and hell in contemporary Japanese art*. Nova York: Japan Society; Nova Haven: Yale University Press, 2011.

ELLSWORTH, Frank L. Foreword. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. vi-vii.

FARTHING, Stephen. *Tudo sobre arte*. Tradução de Paulo Polzonoff. RJ: Sextante, 2011.

FLÜSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. 1ª ed. São Paulo: Anna Blume, 2011.

FUJINO, Yoko. *Identidade e alteridade: a figura feminina nas revistas ilustradas japonesas nas Eras Meiji, Taishô e Shôwa*. Tese (Doutorado em Comunicação e Estética do Audiovisual) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2002.

_____. *Narração e ruptura no texto visual do shojo-maga: estudo das histórias em quadrinhos para público adolescente feminino japonês*. Dissertação (Mestrado em Imagem e som) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 1997.

GARCÍA, Héctor. *A geek in Japan: discovering the land of manga, anime, zen, and the tea ceremony*. North Clarendon: Tuttle, 2011.

GASCA, Luis; GUBERN, Roman. *El discurso del comic*. 3ª ed. Madri: Cátedra, 1994.

GLUCKMAN, Dale Carolyn; TAKEDA, Sharon Sadako. *When art became fashion: kosode in Edo period Japan*. 1ª ed. Nova York: Weatherhill Inc., 1992.

GOMPERTZ, Will. *Isso é arte?: 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. Tradução de Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

HASHIMOTO, Madalena. *Pintura e escritura do mundo flutuante: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zôshi*. 1ª ed. São Paulo: Hedra, 2002.

IGARASHI, Yushikuni. *Corpos da memória: narrativas do pós-guerra na cultura japonesa (1945-1970)*. 1ª ed. São Paulo: Annablume, 2011.

IVY, Marilyn. The Art of Cute Little Things: Nara Yoshitomo's Parapolitics. In. *Mechademia*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2010, vol. 5, p. 3-29.

KEENE, Donald. *Appreciations of Japanese Culture*. Tokyo: Kodansha, 1981.

KINSELLA, Sharon. Cuties in Japan. In. MOREAN, Brian; SKOV, Lise (eds.). *Women, media and consumption in Japan*. Londres: Curzon. Honolulu: Hawaii University, 1995, p. 220-254.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In. MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1972, p. 103-114.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007.

LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho. Representações dos sons nos mangás. In. VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. *Intersecções acadêmicas: panorama das 1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2013, p. 50-61.

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

_____. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. In. *Revista USP*, São Paulo, dez./fev. 2001 – 2002, nº 52, p. 176-188.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MAK, Michael Y.; SO, Albert T. *Scientific Feng Shui for the Built Environment: Theories and Applications*. Hong Kong: City University of Hong Kong Press, 2015.

MATSUI, Midori. Beyond the pleasure room to a chaotic street: transformations of cute subculture in the art of the Japanese nineties. Tradução de Office Miyazaki, Inc. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. 209-239.

_____. Art for myself and others: Yoshitomo Nara's popular imagination. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 13-25.

McCARTHY, Helen. *The art of Osamu Tezuka: god of manga*. Lewes: ILEX, 2013.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

MERLEAU-PONTY. *Fenomenologia da percepção*. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MURAKAMI, Takashi. Superflat trilogy: greetings, you are alive. Tradução de Office Miyazaki, Inc. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. 151-161.

_____. Little Boy (Plates and Entries). Tradução de Office Miyazaki, Inc. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. 1-97.

NAPIER, Susan J. *Anime: from Akira to Princess Mononoke*. Nova York: PALGRAVE, 2001.

NARA, Yoshitomo. From the Expanding Watchtower (For “The dogs your childhood”). In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody’s Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 61.

_____. A conversation with the artist. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody’s Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 171-183. Entrevista concedida a Melissa Chiu.

NATSUME, Fusanosuke. *Manga wa Naze Omoshiroi no ka: sono hyôgen to bunpô*. (Por que mangá é tão interessante: suas expressões e gramática.). Tokyo: NHK raiburari, 1997.

OKADA, Toshio; MORIKAWA, Kaichirô. Otaku Talk. Tradução de Reiko Tomii. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan’s exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. 165-181. Entrevista concedida a Takashi Murakami.

OKANO, Michiko. A imagem do Japão contemporâneo. In. GREINER, Christine; SOUZA, Marcos (Org.). *Imagens do Japão: experiências e invenções*. 1ª ed. São Paulo: Anna Blume, 2012, p. 127-147.

_____. *Ma: entre-espço da arte e comunicação no Japão*. 1ª ed. São Paulo: Anna Blume, 2012.

OLIVEIRA, Josiana Hadlich de. *A percepção originária como primária e fundante do conhecimento em Merleau-Ponty*. Kínesis, dez. 2011, vol. III, nº 06, p. 231-241.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 1ª ed. São Paulo: Contexto, 2010.

_____. *Tiras livres: um novo gênero dos quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

SADUN, Daniela. Emakimono: structtura tecnica e storia. In. *Il Giappone*, vol. 9, p. 5-40. Instituto Italiano per L’Africa e L’Oriente, 1969.

SHODT, Frederik L.. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha International, 2001.

SHÔNAGON, Sei. *O Livro do Travesseiro*. CORDARO, Madalena Hashimoto (Org.). Tradução de Geny Wakisaka, Junko Ota, Lica Hashimoto, Luiza Nana Yoshida, Madalena Hashimoto Cordaro. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 2013.

SIEGEL, Katy. In the air. Tradução de Office Miyazaki, Inc. In. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan’s exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005, p. 269-289.

TAKEUCHI, Melinda. *Artistic Identity and Ukiyo-e Prints*. Stanford: Stanford University Press, 2004.

TENMYÔYA, Hisashi. *Basara*. Tradução de Urban Connections. Tóquio: Bijutsu Shuppan-sha Co. Ltd., 2010.

TEZUKA, Miwako. Music on my mind: the art and phenomenon of Yoshitomo Nara. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 89-109.

TOYOSHIMA, Hideki. From S. M. L. to A to Z and YNG. In. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 241-245.

TSUJI, Nobuo. *Kisô 110 keifu: Matabei - Kuniyoshi* (Lineage of Eccentrics: Matabei to Kuniyoshi). 2ª ed. Tradução de Aaron M. Rio. Tóquio: Kaikai Kiki Co., Ltd., 2012.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. *Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*. Mestrado (Dissertação em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica. Rio de Janeiro, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). *Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. 1ª ed. São Paulo: Devir Livraria, 2009.

Dicionários

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alan. *Dicionário de Símbolos*. Trad. Vera da Costa e Silva; et al. 14ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.

HOUAISS. *Dicionário da língua portuguesa*. 1ª reimpressão. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

MASSAUD, Moisés. *Dicionário de termos literários*. 1ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MICHAELIS. *Dicionário prático japonês-português*. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

OXFORD. *English mini dictionary*. 7ª ed. Oxford: Oxford University Press, 2011.

Fontes eletrônicas

AIHARA, Hiroyuki. *JAPAN: Kingdom of Characters*. Japan Foundation. Disponível em: http://fjisp.org.br/agenda/kingdom_of_characters/. Acesso em: 05 out. 2015.

ALEXANDER, Jeffrey W. Japan's hiropon panic: resident non-Japanese and the 1950s meth crisis. In. *The International Journal on Drug Policy*, p. 238-243, 24 maio de 2013. Publicado por: Elsevier B. V. Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/23352333>. Acesso em: 04 nov. 2015.

ALLISON, Anne. Cuteness as Japan's: Millennial Product. In. TOBIN, Joseph. *Pikachu's Global Adventure: the rise and fall of Pokémon*. London: Duke University

Press, 2004. Disponível em: <http://web.mit.edu/condry/Public/NausicaaFiles/Allison-PikachusGlobalCh3.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2013.

AZITO online Gallery of Japanese Contemporary Art. "BASARA" curated by Hisashi Tenmyōya. Disponível em: <http://www.azito-art.com/topics/exhibition/basara-curated-by-hisashi-tenmyoya.html>. Acesso em: 18 nov. 2013.

BOUISSOU, Jean-Marie. Por que o mangá se tornou um produto cultural global? (Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global?). In. *Eurozine*, 27 de outubro de 2010. Disponível em: <http://www.eurozine.com/articles/2008-10-27-bouissou-fr.html>. Acesso em: 29 jun. 2015.

CHIAPPA, J. Noel. *Kitagawa Utamaro (1753?-1806)*. Disponível em: <http://mercury.lcs.mit.edu/~jnc/prints/utamaro.html>. Acesso em 15 out. 2015.

CONTANT, Ellen P.; OWYOUNG, Steve D.; RIMER, Thomas. *Nihonga*, Transcending the Past: Japanese-Style Painting, 1868-1968. In. *Monumenta Nipponica*, vol. 52, n.º. 2, p. 186-189, 1997. Publicado Por: Sophia University. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/2385583>. Acesso em: 09 mai. 2014.

EISNER, Will. Disponível em: <http://www.willeisner.com/>. Acesso em: 02 abr. 2014.

GAGOSIAN GALLERY. *Takashi Murakami: In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow*. 4 dez. 2014. Nova York. Disponível em: <http://www.gagosian.com/exhibitions/takashi-murakami--november-10-2014>. Acesso em: 10 out. 2015.

HISASHI, Tenmyōya. Disponível em: <http://www3.ocn.ne.jp/~tenmyoya/index.html>. Acesso em: 10 jan. 2014.

LARKING, Matthew. *It's a fine line between the eccentric and the experimental*. Disponível em: <http://www.japantimes.co.jp/culture/2011/04/15/arts/its-a-fine-line-between-the-eccentric-and-the-experimental/#.VnALv0qDGkp>. Acesso em: 14 dez. 2015.

MOCA (The Museum of Contemporary Art). *Superflat*. Disponível em: <http://www.moca.org/museum/exhibitioninfo.php?useGallery=1&id=3>. Acesso em: 20 jun. 2015.

MOLLARD, Nicolas. *Construction d'une identité littéraire moderne à travers la relecture d'une esthétique traditionnelle: Fūryū 風流 dans les écrits de Kōda Rohan 幸田露伴 autour de 1890*. (Doutorado em Letras) – Universidade de Genebra. Genebra, 2007. Disponível em: <https://archive-ouverte.unige.ch/download/unige:713/THESIS>. Acesso em: 06 nov. 2013.

MONDEN, Masafumi. Transcultural Flow of Demure Aesthetics: Examining Cultural Globalisation through Gothic & Lolita Fashion. In. *New voices*. volume 2: A Journal for Emerging Scholars of Japanese Studies in Australia. Sydney: The Japan Foundation, 2008, p. 21-40. Disponível em: <http://newvoices.jpf-sydney.org/vol2.html>. Acesso em: 18 nov. 2013.

_____. *Refashioning the Romantics: contemporary Japanese culture – aspects of dress*. (Doutorado em Filosofia) – Universidade de Tecnologia. Sydney, 2011.

Disponível em:

<https://opus.lib.uts.edu.au/research/bitstream/handle/2100/1289/02Whole.pdf?sequence=2>. Acesso em: 12 fev. 2014.

MORI ART MUSEUM. *Takashi Murakami: The 500 Arhats*. Disponível em:

http://www.mori.art.museum/eng/exhibition/murakami_takashi.html. Acesso em 05 mai. 2015.

MURAKAMI, Takashi. *Laying the Foundation for a Japanese Art Market*. Disponível em: <http://english.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/message/>. Acesso em: 20 mai. 2015.

_____. Takashi Murakami. In. *JOURNAL OF CONTEMPORARY ART*, 24 fev. 2000.

Entrevista concedida a Mako Wakasa. Disponível em: <http://www.jca-online.com/murakami.html>. Acesso em: 13 jul. 2015.

NARA, Yoshitomo. Yoshitomo Nara puts the heart back in art. In. *The Japan Times: culture*, 20 jul. 2012. Entrevista concedida a Edan Corkill. Disponível em:

<http://www.japantimes.co.jp/culture/2012/07/20/arts/yoshitomo-nara-puts-the-heart-back-in-art/>. Acesso em: 20 jun. 2015.

Nara: Nara Yoshitomo to no tabi no kiroku (Nara: viajando com Yoshitomo Nara).

Direção: Koji Sakabe. Produção: Tohokushinsha Film Corporation (TFC). 93 min., 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FpyLx8apOEw>. Acesso em: 10 out. 2014.

NATSUME, Fusanosuke. Japanese Manga: Its Expression and Popularity. Trad. Ueki Kaori. In. *ABD-UNESCO*, vol. 34, nº 1, 2003. Disponível em:

<http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2014.

NEARY, Ian. Burakumin at the End of History. In. *Social Research*, vol. 70, nº 1,

Pariah Minorities, 2003. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/40971613>. Acesso em: 01 set. 2015.

NGAI, Sianne. Cuteness of the Avant-garde. In. *Critical Inquiry*, vol. 31, nº 4,

Universidade de Chicago, 2005, p. 811-847. Disponível em:

<http://www.jstor.org/stable/10.1086/444516>. Acesso em: 14 fev. 2014.

NO MAD. Entrevista com Takashi Murakami. Disponível em:

<http://www.nomadpaper.com/index.php/takashi-murakami-artist-and-designer-founder-of-kaikai-kiki/>. Acesso em: 10 out. 2015.

ODAGIRI, Hiroshi. Manga truism: on the insularity of Japanese manga discourse. In.

BERNDT, Jaqueline. *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. IMRC, vol. 1, 2009. Disponível em:

<http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html>. Acesso em: 07abr. 2014.

PILGRIM, Richard B. Intervals (Ma) in space and time: foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan. In. *History of Religions*, vol. 25, nº 03, fev. 1986, p. 255-

177. Publicado por: The University of Chicago Press. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1062515>. Acesso em: 27 jan. 2014.

RELIGION & ETHICS NEWSWEEKLY. *Masters of mercy: Buddah's Amazing Disciples*. 2012, 00:06:00. Entrevista com James Ulak. Disponível em: <http://www.pbs.org/wnet/religionandethics/?p=10843>. Acesso em: 05 out. 2015.

SATÔ, Kazuhiko. Des gens étrange a l'allure insolite: contestation et valeurs nouvelles dans le Japon medieval. In. SATÔ, Kazuhiko; BOUCHY, Anne. *Annales: Histoire, Sciences Sociales*. 50e Année, n°. 02, mar. - abr., 1995, p. 307-340. Publicado por: EHESS. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/27584894>. Acesso em: 18 nov. 2013.

SHARLIN, Naomi. *Sounds like...: understanding Japanese sound symbolism*. Projetos e teses. (Tese em Linguística). Faculdade Bryn Mawr College. Pennsylvania, 2009. Disponível em: <http://www.swarthmore.edu/SocSci/Linguistics/2010theses/NaomiSharlinBMC.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2014.

TAKASHI MURAKAMI: toying with art. **Art Safari**. Londres: BBC FOUR, 2005. Programa de TV. Entrevista concedida a Ben Lewis. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SE2VgKy5DUc>. Acesso em: 17 nov. 2013.

THACKARA, Tess. *Murakami Misinterprets History in a Psychedelic Sprawl at Gagosian*. 19 nov. 2014. Nova York: Artsy. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-murakami-misinterprets-history-in-a-psychedelic-sprawl-at>. Acesso em: 10 out. 2015.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART. *The Kano School of Painting*. Department of Asian Art. Disponível em: http://www.metmuseum.org/toah/hd/kano/hd_kano.htm. Acesso em: 10 out. 2015.

THE SMITHSONIAN'S MUSEUMS OF ASIAN ART. *Sackler Gallery Premieres Visionary Works by Japanese Master Painter*. 1 mar., 2012. Disponível em: <http://www.asia.si.edu/press/2012/masters-of-mercy.asp>. Acesso em: 10 out. 2015.

VICTORIA AND ALBERT MUSEUM. *Japanese street style*. Disponível em: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/j/japanese-street-style/>. Acesso em 05 out. 2015.

WARHOL, Andy. *Andy Warhol biography*. Disponível em: <http://www.warholfoundation.org/legacy/biography.html>. Acesso em: 22 jul. 2014.

YAMAMOTO, Kansai. In. *SHÖN MAGAZINE*, 30 de outubro de 2013. Entrevista concedida a Ryan Lanji. Disponível em: <http://schonmagazine.com/2013/10/interview-kansai-yamamoto/>. Acesso em: 07 fev. 2014.

YANO, Christine R. Wink on Pink: Interpreting Japanese Cute as It Grabs the Global Headlines. In. *The Journal of Asian Studies*, vol. 68, n° 3, agosto 2009. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20619791>. Acesso em: 14 fev. 2014.

Outras mídias

AUDIO GUIDE PROGRAM. *Takashi Murakami: 500 Arhats*. Narrador: Rachel Walzer. Comentários: Tsuji Nobuo. Produção: Art & Part. Tóquio: Mori Art Museum, 31 out. 2015 – 06 mar. 2016.

6. Fontes ilustrativas

Figura 1: *Bo Bo Bolinski*, 1959, criado por Robert Crumb.

Disponível em: http://comicartcommunity.com/gallery/categories.php?cat_id=122

Acesso: 05 ago. 2014.

Figura 2: *Brillo Soap Pads Box*, 1964, criado pelo artista da Pop Art, Andy Warhol.

Disponível em: <http://www.warhol.org/collection/art/artistsperspectives/1998-1-709/>

Acesso: 05 ago. 2014.

Figura 3: *Emakimono* de *Genji monogatari* (Narrativas de Genji), autoria controversa, talvez Fujiwara. *Le trésors de L'asie: la peinture japonaise*. Genebra: Skira Flammarion, 1977, p. 72-73.

Figura 4: *Chôjû jinbutsu giga* (Pinturas satíricas de figuras de animais e pássaro), supõe ser de Toba Kakuyû (1053-1150). *Le trésors de L'asie: la peinture japonaise*. Genebra: Skira Flammarion, 1977, p. 85.

Figura 5: *Criança importunada por um pesadelo com sua mãe* (A child pestered by a nightmare with his mother), de Utamaro Kitagawa. KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 61.

Figuras 6: ASSCHE, Annie Van; EMBER, Stefano. *Fashioning Kimono: Dress and modernity in early twentieth-century japan*. Milão: 5 Continents, 2005, p. 68, 71, 87, 119, 223, 255, 285.

Sakura Kadô Kyaputâ (Sakura Card Captor), criado por CLAMP, publicado em *Kodansha Comics*, editado por Kodansha, vol. 10, 1999.

Kobato, criado por CLAMP, publicado em Kadokawa Comics, editado por Kadokawa Shoten, vol. 1, 2007.

Berusaiyu no Bara (A Rosa de Versalhes), criado por Ryoko Ikeda, publicado em *Mâgaretto Comics*, editado por Shueisha, vol. 7, 1972-1973.

Disponível em: http://mangafox.me/manga/versailles_no_bar/v07/c000/4.html

Acesso: 23 ago. 2014.

Koi to Shindou (Amor e vibração), de Ikue Murase, publicado em *Betsufure Nekusuto Samâ* (*Betsufure Next Summer*), editado por Kodansha, 2013.

Neko to watashino kin'youbi (Sexta-feira e meu gato) criado por Arina Tanemura, publicado em *Mâgaretto*, editado por Shueisha, vol. 15, 2013.

Koi to Natsutsubaki (Amor e Camélia), criado por Hazuki Megumi, publicado em *Mâgaretto*, editado por Shueisha, vol. 15, 2013.

Suki dakara suki (Gosto porque gosto), criado por CLAMP, publicado em *Kadokawa Comics*, editado por Kadokawa Shoten, vol. 3, 1999.

Disponível em: <http://v2012.mangapark.com/manga/suki-dakara-suki/v3/c1/19>

Acesso: 23 ago. 2014.

Figura 7: *Hinagatabon*. Disponível em: <http://johnmarshall.to/blog/tag/hinagata-bon/>
Acesso: 12 ago. 2014.

Figuras 8: Osamu Tezuka. McCARTHY, Helen. *The art of Osamu Tezuka: god of manga*. Lewes: ILEX, 2013, p. 99.

Hayao Miyazaki. HAYAO, Miyazaki. *Nota do devaneio de Hayao Miyazaki (Miyazaki Hayao no Zassō nōto)*, Tóquio: Dainippon Kaiga, 2004, p. 98.

Figuras 9: McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995, p. 112-113.

Figura 10: *The victory over the Mongol Pirate Boats*, do artista Kawanabe Kyōsai. KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One Thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007, p. 87.

Figura 11: *Kaeru*, de Takehisa Yumeji. Disponível em: http://www.yumeji-art-museum.com/07_g-12-e.html. Acesso: 13 ago. 2014.

Figura 12: *Mulher tomando sake*, de Watanabe Yohei. Disponível em: <http://www.mfa.org/collections/object/girl-sipping-sake-during-the-girls-festival-from-jogaku-sekai-411709>. Acesso: 12 ago. 2014.

Figura 13: Obra de Nakahara Jun'ichi. Imagem de um cartão postal, mas sem indicação de título, data e técnica. Disponível em: <http://item.rakuten.co.jp/soleil-shop/20101000/>, do volume 1 de cartões postais, link direto da página do artista: <http://item.rakuten.co.jp/soleil-shop/20101000/>. Acesso: 13 ago. 2014.

Figura 14: *Nan nan nan nanda* (Que que que o que é), criado por Kirishima Itsumi, publicado em *Manga Būke*, volume 10, editado por Shueisha, 1984.

Figura 15: *Kirisuto tachi no rondo* (Canto da ave de Cristo), criado por Medetashi Sêchyō e Michimi Terumaria, publicado em *Manga Būke*, volume 10, editado por Shueisha, 1984.

Figura 16: *Sûpâ Mario-kun* (Super Mario-kun), de Sawada Yukio, publicado em *Coro Coro Comics*, editado por Shogakukan, vol. 6, 2013.

Figura 17: *Tacchi* (Touch), criado por Adachi Mitsuru, publicado em *Shōnen Sandei* (*Shōnen Sunday*), editado por Shogakukan, edição especial 1983, 2009.

Figura 18: *Tsuri baka nisshi* (Jornal bobo da pesca), criado por Yamasaki Jūzō com arte de Kitami Ken'ichi, publicado em *Bigu Komikusu* (*Big Comics*), editado por Shogakukan, vol. 84, 2012.

Figura 19: *Kidou senshi Gandamu* (Mobile Suit Gundam), roteiro de Tomino Yoshiyuki e Yatate Hajime, desenho de Yasuhiko Yoshikazu, publicado em *Dengeki Comics*, ditado por Kasokawa Shoten, vol. 08, 2001.

Figura 20: *Neko to watashino kin'youbi* (Sexta-feira e meu gato) criado por Arina Tanemura, publicado em *Mâgaretto*, editado por Shueisha, vol. 15, 2013.

Figura 21: *Shirahimeshō* (Conto da Rainha da Neve) criado por CLAMP, publicado em Kobunsha Comics, editado por Kadokawa Shoten, 1992.

Figura 22: *Model sheet* do desenho animado (série para televisão) *Sasami-san @ Ganbaranai* (Senhorita Sasami desmotivada), criado por Akira e ilustrado por Hidari, publicado na revista *Newtype*, editado por Kadokawa Shoten, vol. 4, 2013.

Figura 23: *Sakura Kadō Kyaputā* (Sakura Card Captor), criado por CLAMP, publicado em Kodansha Comics, editado por Kodansha, vol. 3 e 4, 1999.

“*Aishiteru*”, *uso dakedo* (“Te amo”, é uma mentira), criado por Miko Mitsuki, publicado em Sho-Comi, editado por Shogakukan, vol. 10, 2012.

Figura 24: Como desenhar mangá – retrato por Ogawa Tsuyoshi. Disponível em: http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/mangacafe18_haihubutsu.pdf. Acesso: 25 ago. 2014.

Figura 25: Instalação do retrato de *10 Marilyn Monroe*, de Andy Warhol. Disponível em: http://www.moma.org/explore/inside_out/2015/04/29/serial-singular-andy-warhols-campbells-soup-cans/. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 26: *Whaam!*, 1963, criado pelo artista da PopArt Roy Lichtenstein. Disponível em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/may/09/whaam-roy-lichtensteins-comic-book-hour>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 27: Obras de arte criadas pelo artista Takashi Murakami: *Kawaii!! Vacance d'été*, 2002. Disponível em: <http://www.ajung.de/murakami-ausstellung-im-mmk/>. Acesso em: 15 out. 2015.

Flower Ball (em 3D), 2002. Disponível em: <http://www.phillips.com/detail/TAKASHI-MURAKAMI/NY030113/342?fromSearch=takashi%20murakami&searchPage=1>. Acesso em: 15 out. 2015.

Flower Matango, 2001-2006. Disponível em: <http://fondation.cartier.com/#/fr/art-contemporain/26/expositions/294/toutes-les-expositions/601/takashi-murakami-kaikai-kiki/>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 28: Flyer da exposição *Super Flat* na galeria Parco, 2000, criado pelo designer Takaya Gotō. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 150.

Figura 29: Sala *Kawaii!! Vacance d'été* dedicada às obras *kawaii* de Takashi Murakami, na exposição *Coloriage* em Paris. Disponível em: <http://fondation.cartier.com/#/fr/art->

contemporain/26/expositions/294/toutes-les-expositions/601/takashi-murakami-kaikai-kiki/. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 30: *Setsuko the cat*, 2012, criado pelo artista Yoshitomo Nara. Disponível em: <http://www.pacegallery.com/newyork/exhibitions/12581/yoshitomo-nara>
Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 31: *Missed Autumn Rendez-vous*, 2013, criado pelo artista Yoshitomo Nara. Disponível em: <http://www.pacegallery.com/newyork/exhibitions/12581/yoshitomo-nara>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figuras 32: Capas de discos produzidos por Yoshitomo Nara. Disponíveis em: http://rateyourmusic.com/list/monocle/the_album_art_of_yoshitomo_nara/. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 33: Capa do livro *Hardboiled and Hard Luck*, de Banana Yoshimoto ilustrado por Yoshimoto Nara.

Capa do livro *Argentine Hag*, de Banana Yoshimoto ilustrado por Yoshimoto Nara.

Capa do livro *Hinagiku no jinsei*, de Banana Yoshimoto ilustrado por Yoshimoto Nara. Disponíveis em: http://www.yoshimotobanana.com/index_e.html. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 34: Capa da revista *Kodomo no Kuni* (País das Crianças) de janeiro de 1922, ilustrada por Takeo Takei.

Páginas da revista, intitulada *Baby Teeth*, publicada em setembro de 1927 e ilustrada por Shigeru Hatsuyama.

Disponíveis em:

http://www.kodomo.go.jp/gallery/KODOMO_WEB/commentary/artists_e.html
Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 35: MIYAZAKI, Hayao; ANIMAGE Editorial Staff. *Kurenai no Buta* (Porco Rosso). Film Comic, volumes 1 e 2. Tóquio: Tokuma Shoten, 1992.

Figura 36: *Sakura Kadô Kyaputâ* (Sakura Card Captor), criado por CLAMP, publicado em Kodansha Comics, editado por Kodansha, volume 10, 1999.

Bishôjo Seishi Sêrâmûn (Sailor Moon), criado por Naoko Takeuchi, publicado em Kodansha Comics, editado por Kodansha, volume 1, 1992.

Figura 37: *Dog from your childhood*, 1992 – 2000, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 62-63.

Figura 38: Poema *Dog from your childhood*, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 61.

Figura 39: Instalações de pequenas casas, criado pelo artista Yoshitomo Nara em parceria com *graf media*. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 249, 252, 253.

Figura 40: Exposição *S.M.L.* do artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 240.

Figura 41: *Eye Need You Bag* apresentada na coleção primavera-verão da Louis Vuitton, em 2003, criado pelo artista Takashi Murakami. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 150.

Eye Love Monogram, pintura de Takashi Murakami exposta numa galeria de arte em Nova York. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 150.

Eye Love Superflat (Black), 2004, criado pelo artista Takashi Murakami. Disponível em: http://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/eye-love-superflat-black-alywszg_0ItfbqfYdkL02yw2
Acesso em: 15 out. 2015.

Modelos de bolsas da Louis Vuitton, criados pelo Takashi Murakami:
Disponível em: <http://www.purseblog.com/louis-vuitton/louis-vuitton-is-finally-discontinuing-murakamis-monogram-multicolor-line/>
Acesso em: 15 out. 2015.

Disponível em: <https://news.artnet.com/market/louis-vuitton-cancels-takashi-murakami-collection-318273>. Acesso em: 15 out. 2015.

Disponível em: <https://news.artnet.com/market/louis-vuitton-cancels-takashi-murakami-collection-318273>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 42: Animação *Superflat Monogram*, 2003, criado por Takashi Murakami, dirigido por Hosoda Mamoru. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jNH-F8XRi9s>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 43: Animação *Superflat First Love*, 2009, criado e dirigido pelo artista Takashi Murakami. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XJLc8bddXrU>
Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 44: Animação *Kaikai Kiki*, criado e dirigido pelo artista Takashi Murakami. MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: the arts of Japan's exploding subculture*. Nova York: Japan Society, 2005.

Figura 45: Vídeos clips criados pelo artista Takashi Murakami:
Good Morning, 2007, de Kanye West. 00:01:30. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6CHs4x2uqcQ>. Acesso em: 15 out. 2015.

6HP Princess, 2010, de Shu Uemura. 00:02:09. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aoTP5Aig-wU>. Acesso em: 15 out. 2015.

It Girl, 2014, de Pharell Williams. 00:00:27. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pPZDBF0kei0>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 46: *And Then, When That's Done..... I Change. What I Was Yesterday Is Cast Aside, Like An Insect Shedding Its Skin*, 2009, criado pelo artista Takashi Murakami. Disponível em: http://www.paris-art.com/img_news/createur/g_TakashiMurakami5ok.jpg. Acesso em: 15 out. 2015.

Gone with the Cloud, 2004, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 80.

Figura 47: Obras de arte criadas pelo artista Yoshitomo Nara: *My 13th Sad Day*, 2002. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 77.

Oh! My God! I Miss You, 2001. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 79.

Sem título, 2004, CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 81.

Remember Me, 2005. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 82.

Figura 48: Obras de arte criadas pelo artista Yoshitomo Nara: *The Girl with the Knife in Her Hand*, 1991. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 94.

Dead Flower, 1994. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 191.

Look at Yourself, 2003. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 216.

Figura 49: *Walking Alone*, 2003, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 214.

Figura 50: *Tan Tan Bo Pukin* – a.k.a. *Gero Tan*, 2002, criado pelo artista Takashi Murakami. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 110.

Figura 51: Obras de arte criadas pelo artista Takashi Murakami: *Miss Ko2*, 1997. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 187.

My Lonesome Cowboy, 1998. SCHIMMEL, Paul (Org.). © *Murakami*. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 193.

Hiropon, 1997. SCHIMMEL, Paul (Org.). © Murakami. Nova York: Rizzoli International Publications, 2009, p. 189.

Figura 52: KINSELLA, Sharon. Cuties in Japan. In. MOREAN, Brian; SKOV, Lise (eds.). *Women, media and consumption in Japan*. Londres: Curzon. Honolulu: Hawaii University, 1995, p. 222.

Figura 53: *Hello Kitty blackface*

Disponível em: <http://www.maccosmetics2014.net/cheap-wholesale-mac-hello-kitty-cosmetics-mascara-2pcs-p-156.html>. Acesso em: 15 out. 2015.

Disponível em: <http://www.thefashionspot.com/fashion-news/19549-hello-kitty-and-barbie-celebrate/>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 54: Exposição *A to Z*, 2006, criada pelo artista Yoshitomo Nara em parceria com *graf media*. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 101.

CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 101, 242.

Figura 55: *Intertwining thought*, 2009, criado pelo artista Hisashi Tenmyôya.

Disponível em: http://tenmyouya.com/paintings/0_paintings.html. Acesso em: 15 out. 2015.

Roupas produzidas pelo estilista Kansai Yamamoto. Disponível em:

<http://www.japantimes.co.jp/life/2013/06/11/style/for-david-bowie-japanese-style-was-more-than-just-fashion/#.Vi4z0berTIU>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 56: Obras de arte criadas pelo artista Takashi Murakami:

727, 1996. Disponível em: http://en.gallery-kaikaikiki.com/category/artists/takashi_murakami/works_tm/#110. Acesso em: 15 out. 2015.

727-727, 2006. Disponível em: <http://www.blumandpoe.com/artists/takashi-murakami>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 57: Obras de arte criadas pelo artista Takashi Murakami:

Bakuramon. Disponível em: http://en.gallery-kaikaikiki.com/category/artists/takashi_murakami/works_tm/#0. Acesso em: 15 out. 2015.

Karajishi. Disponível em: http://en.gallery-kaikaikiki.com/category/artists/takashi_murakami/works_tm/#2. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 58: *Tendaizan shakkyōzu*, 1779, criado pelo artista Soga Shōhaku. Disponível em: <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/53410?rpp=30&pg=1&ft=soga+sh%C5%8Dhaku&who=Soga+Sh%C5%8Dhaku%24Soga+Sh%C5%8Dhaku&pos=1>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 59: *500 Arhats - Seis Reinos: o inferno*, 1854–1863, criado pelo artista Kanō Kazunobu. Disponível em: <http://www.asia.si.edu/exhibitions/online/masters-of-mercy/detail.asp?theme=nr&set=21-22>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 60: Cenas do rolo de pintura *Ban Dainagon e-kotoba*, século XII, criado pelo artista Tokiwa Mitsunaga. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ban_Dainagon_Ekotoba_-_Childrens_fight_D.jpg. Acesso em: 28 nov. 2015.

Kitano Tenjin Engi, século XII, artista não informado. Disponível em: <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/45428>. Acesso em: 28 nov. 2015.

Figura 61: *Kujira to Zō no Êru Kōkan*, 1795, criado pelo artista Itō Jakuchū. Disponível em: <http://www.wikiart.org/en/ito-jakuchu/elephant-and-whale-diptych-1#supersized-artistPaintings-314725>. Acesso em: 28 nov. 2015.

Unryū Sekihen-zu, 1763, criado pelo artista Soga Shōhaku. Disponível em: <http://www.mfa.org/collections/object/dragon-and-clouds-26118>. Acesso em: 28 nov. 2015.

Figura 62: *Tigre Branco*, 2012, criado pelo artista Takashi Murakami. NOBUO, Tsuji; MURAKAMI, Takashi. *Netto! Nihon Bijutsu Shi* (Batalha Real! História da arte japonesa). Tóquio: Shinchosha, 2014, p. 162.

Figura 63: *Dragão Azul*, 2012, criado pelo artista Takashi Murakami. NOBUO, Tsuji; MURAKAMI, Takashi. *Netto! Nihon Bijutsu Shi* (Batalha Real! História da arte japonesa). Tóquio: Shinchosha, 2014, p. 162.

Figura 64: *Tartaruga Preta*, 2012, criado pelo artista Takashi Murakami. NOBUO, Tsuji; MURAKAMI, Takashi. *Netto! Nihon Bijutsu Shi* (Batalha Real! História da arte japonesa). Tóquio: Shinchosha, 2014, p. 161.

Figura 65: *Pássaro Vermelho*, 2012, criado pelo artista Takashi Murakami. NOBUO, Tsuji; MURAKAMI, Takashi. *Netto! Nihon Bijutsu Shi* (Batalha Real! História da arte japonesa). Tóquio: Shinchosha, 2014, p. 161.

Figura 66: *U-KI-YO-E ou In the Floating World*, 1999, obras de arte criadas pelo artista Yoshitomo Nara. Disponível em: <http://www.christies.com/lotfinder/prints-multiples/yoshitomo-nara-in-the-floating-world-5871548-details.aspx>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 67: *U-KI-YO-E ou In the Floating World*, 1999, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 152.

Figura 68: *U-KI-YO-E ou In the Floating World*, 1999, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 152.

Figura 69: *U-KI-YO-E ou In the Floating World*, 1999, criado pelo artista Yoshitomo Nara. Disponível em: <https://onlineonly.christies.com/s/neon-dreams-editioned-works-by-kusama-murakami-and-nara/in-the-floating-world-17/1770>. Acesso em: 15 out. 2015.

Figura 70: *U-KI-YO-E ou In the Floating World*, 1999, criado pelo artista Yoshitomo Nara. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 102.

Uwaki no So, 1792–1793, criado pelo artista Kitagawa Utamaro. CHIU, Melissa; TEZUKA, Miwako. *Yoshitomo Nara: Nobody's Fool*. Nova York: ABRAMS, 2010, p. 102.