

A Harley Quinn character with blonde pigtails, wearing a pink bra, a clear plastic jacket, and a tinsel cape. She is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



ABSTRACIONISMO, MONTAGEM CONSTRUTIVA E MILITARISMO NA GERAÇÃO DE TAGAWA SUIHOU E DO MANGA PRÉ-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Rafael Machado Costa¹⁷

As histórias em quadrinhos japonesas se tornaram populares mundialmente após da década de 1950, principalmente a partir da produção de Tezuka Osamu (1928–1989). Entretanto as histórias em quadrinhos já eram produzidas no Japão, pelo menos, desde o início do século XX. Um dos marcos de sua produção moderna é *Shou-chan no Bouken* (*As Aventuras de Shou-Chan*) de 1923 escrito por Oda Nobutsune e desenhado por Kabashima Katsuichi (1888–1963). Neste trabalho trataremos dessa produção de quadrinhos japoneses do período que compreende a publicação de *Shou-chan no Bouken* até o final da Segunda Guerra Mundial, analisando algumas obras e mapeando o estilo formal construído pelos autores deste período e as principais tradições artísticas que serviram de paradigma para esta produção. Apesar da construção de um discurso que narra a existência de uma continuidade direta das HQs japonesas com a série de desenhos publicadas de 1814 a 1878 conhecidas como *Hokusai Manga* de autoria de Katsushika Hokusai (1760–1849), tal discurso teve como uma de suas bases a política de valorização da cultural iniciada pelo governo japonês após a Restauração Meiji de 1868 e continuada nos períodos seguintes no qual uma forte narrativa nacionalista esteve em voga no país até o fim da Segunda Guerra Mundial. Existiram outras tradições artísticas que foram tão ou mais relevantes para a definição da geração de autores dos quadrinhos no Japão em atividade durante o período da década de 1920 à década de 1940, e é sobre como estas tradições foram apropriadas pela produção de quadrinhos japoneses pré-Segunda Guerra e utilizadas na definição de seu estilo próprio que trataremos neste trabalho.

Um dos principais autores de quadrinhos desse período foi o artista visual integrante do movimento de vanguarda da arte japonesa que se afastou das linguagens artísticas mais tradicionais para se dedicar aos Quadrinhos, Tagawa Suihou (1899–1989). Tagawa iniciou sua produção em 1929 com *Jinzou Ningen* (*Humano Artificial* ou *Androide*), mas logo criou outras séries e personagens, inclusive aquela que foi a mais popular no período, *Norakuro*, que teve sua primeira fase de publicações de 1931 a 1941.

Assim, realizaremos uma análise da produção do período a partir de suas principais características temáticas e formais, bem como das influências que receberam. Sendo o estilo artístico dominante nas histórias em quadrinhos japonesas dos anos 1923 a 1945 construído a partir da apropriação, combinação e releitura de valores estéticos de três principais influências: o movimento das histórias em quadrinhos estadunidenses do início do século XX — chamado

¹⁷ Doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pelo PPGAV do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis. E-mail: jesus_salve_as_baleias@hotmail.com



Era de Platina —, a tradição dos documentários com temas culturais produzidos no período e o movimento artístico de vanguarda conhecido como Construtivismo Russo.

Comumente é afirmado como Tezuka haveria criado um novo paradigma narrativo para os Quadrinhos japoneses após passar a aplicar convenções de enquadramento e montagem influenciado pelas animações produzidas pelos estúdios Disney a partir de sua produção em parceria com Sakai Shichima (1905–1969), *Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro)*, de 1947. Entretanto tal estética narrativa já estava em vigor no Japão antes de *Shin Takarajima*. Apesar da influência das animações da Disney no trabalho de Tezuka e de seus predecessores ser inegável, esta influência se deu filtrada a partir da leitura de outra teoria artística que foi usada como parâmetro não só para interpretar as animações de Hollywood e as histórias em quadrinhos da Era de Platina, como boa parte da produção artística japonesa do período: as teorias cinematográficas de Sergei Eisenstein (1898–1948).

Eisenstein, em sua teoria sobre o Cinema, citava a tradição artística japonesa como um exemplo destacável de cultura com valores estéticos construídos a partir da ideia da montagem. Desde a escrita *kanji*, na qual os ideogramas se tornam outros a partir de suas justaposições e recebem novos sentidos, até suas formas de expressão modernas que combinam elementos nativos com oriundos do Ocidente. Esses discursos de Eisenstein que reconhecia méritos específicos na cultura japonesa caiu rapidamente no gosto dos estudiosos japoneses e foi apropriado pelas narrativas nacionalistas vigentes no período que buscavam destacar as qualidades únicas e especiais da cultura do Japão e de seu povo. Com isso, as teorias de Eisenstein se tornaram extremamente populares entre os teóricos japoneses de várias áreas e passaram a ser utilizadas por eles não só para interpretar a cultura local, como a serem utilizadas como guias para a produção artística do período.

O Construtivismo, um movimento artístico nascido na Rússia revolucionária e dominante por lá até ser banida em 1934 e também influente na Alemanha, tinha como proposta formal uma arte que se aproximava de técnicas e materiais industriais, das novas tecnologias e novas linguagens e formas de expressão e que entendia a arte como uma construção ou montagem a partir de elementos da vida real cotidiana e do uso de elementos visuais e estruturais básicos, como formas geométricas e cores primárias, desta forma tendo uma forte tendência abstracionista. O Construtivismo teve duas principais correntes. Uma representada por Vladimir Tatlin (1885–1953), que via no Construtivismo uma arte que deveria servir às massas e ser de fácil compreensão e emprego pela população trabalhadora, e por isto a aproximação com as técnicas, materiais e linguagens utilizados na indústria, e a outra corrente representada pelos irmãos Naum Gabo (1890–1977) e Antoine Pevsner (1896–1962), que defendia o Construtivismo como uma arte geométrica e não figurativa como forma de alcançar uma arte que fosse livre de discursos ideológicos e puramente formal.

Eisenstein também seguia as propostas artísticas do Construtivismo e, a partir destas premissas, propôs para o Cinema o que chamou de Montagem Dialética ou Montagem Intelectual, na qual dois planos diferentes eram apresentados em sequência com o objetivo de criar um terceiro significado e efeito que só poderiam ser atingidos pela combinação dos dois.



Tal proposta foi assimilada pelos autores do cinema japonês a partir da década de 1920 e logo se tornou a estética dominante.

Foi justamente esta proposta estética do Construtivismo a qual se propuseram os autores de histórias em quadrinhos japonesas dos anos 1920 até o final da Segunda Guerra Mundial. O próprio Tagawa passou a empregar em sua produção de histórias em quadrinhos as propostas construtivistas das quais se aproximou em seu período atuando com artista visual. Não só no tema de sua primeira história em quadrinhos *Jinzou Ningen*, cuja premissa era de um cientista que havia construído dois robôs como assistentes, mas estes, ao invés de auxiliá-lo, distraíam-se ao realizar descobertas sobre o mundo à sua volta. A ideia do robô como uma montagem de um sujeito era um tema interessante ao Construtivismo desde *R.U.R.* de Karel Čapek (1890–1938), cuja primeira tradução para o japonês chamou-se justamente *Jinzou Ningen*. E a própria História em Quadrinhos como linguagem nova, baseada em um processo industrial e constituída simbolicamente da montagem de unidades de significado passou a ser entendida como indo ao encontro das propostas construtivistas. Ainda, Tagawa e outros autores passaram a também se valer das propostas estéticas visuais do movimento. Dessa forma, sua aproximação com o estilo da Era de Platina e das animações de Hollywood se deu entendendo aqueles personagens caricatos como compostos pelas montagens de sobreposições e justaposições de formas geométricas e estruturas visuais básicas. Assim toda uma produção de histórias em quadrinhos japonesas surgiu centrada em personagens em abstracionismo icônico que mesclavam características de personagens como Mickey de Walt Disney (1901–1966) e Felix de Pat Sullivan (1887–1933) e Otto Mesmer (1892–1983) segundo estruturas de composição baseadas em montagem de formas geométricas vindas do Construtivismo muitas vezes sobre cenários de experimentalismo gráfico abstrato. Bem como no uso de um sistema de perspectiva própria que combinava o modelo de Plano *Tableau* da Era de Platina com a Montagem Dialética eisensteiniana.

Houve ainda outra influência importante na produção de histórias em quadrinhos do período analisado, os chamados *bunka eiga* (filmes de cultura), que se tratavam de filmes produzidos ou financiados pelo governo japonês com o objetivo de ressaltar a cultura japonesa e fazer propaganda estatal, mesclando cenas reais captadas do cotidiano com uma narrativa construída para misturar a estética de documentário neutro sob as regras da montagem de Eisenstein com discurso nacionalista e de ode ao militarismo japonês e suas ações no Pacífico. A estética e os temas dos *bunka eiga* foram aplicados nas primeiras animações japonesas, que também usavam o modelo de montagem de Eisenstein para dar uma aparência de documentário e verdade objetiva para as aventuras ultranacionalistas de seus personagens. Um dos grandes marcos dessa produção foi o longa de animação *Momotarou: Umi no Shinpei* (*Momotarou: O Soldado dos Deuses do Mar*) de 1945, na qual mostrava personagens do folclore infantil japonês lutando pelo Japão nas batalhas no Pacífico. O próprio Tezuka em sua adolescência escreveu sobre o quanto tal animação o marcou e ressaltou a relação estética dela com a montagem construtivista e, no mesmo período, produziu suas primeiras histórias em quadrinhos com montagem cinematográfica segundo o modelo de Eisenstein, anos antes



de *Shin Takarajima* e sua relação com os longas de animação produzidas pelos estúdios Disney.

Dessa forma, neste trabalho abordaremos algumas obras de histórias em quadrinhos produzidas no Japão entre 1923 e 1945, suas características estilísticas formais e temáticas, e como elas foram construída a partir de uma montagem de releituras das tradições a Era de Platina, do Construtivismo Russo e do discurso ufanista e militarizado do Japão do período.

Palavras-chave: *manga*; Tagawa Suihou; Construtivismo; estilo.

Referências:

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NOVIELLI, Maria Roberta. *História do Cinema Japonês*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

OOTSKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. *An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of otaku culture*. In: *Mechademia*. University of Minnesota Press. Volume 8, 2013.

OOTSKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. *Disarming Atom: Tezuka Osamu's manga at war and peace*. In: *Mechademia Second Arc* 3, janeiro de 2008.

TAKEUCHI Osamu. "La Evolución del Manga". In: *Nippon: descubriendo Japón*. N.º 04. Tokyo: Heibonsha, 15 de março de 2010, p. 10–13.