

Angélica Éfrem Natividade Ribeiro

Superflat

A bidimensionalidade como um novo caminho para a arte
japonesa contemporânea

Brasília,
2023

Universidade de Brasília - UnB
Instituto de Artes - IdA
Departamento de Artes Visuais - VIS

Angélica Éfrem Natividade Ribeiro

Superflat

A bidimensionalidade como um novo caminho para a arte
japonesa contemporânea

Monografia apresentada ao
Instituto de Artes da Universidade
de Brasília - UnB para a obtenção
do título de Bacharel em Teoria,
Crítica e História da Arte, sob a
orientação de Daniel Fernandes.

BRASÍLIA-DF
2023

[Página deixada em branco obrigatoriamente]

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos os artistas, historiadores, críticos e entusiastas de artes que secretamente assistem *Sailor Moon*.

Agradecimentos

À Universidade de Brasília
por todo o aprendizado.

Ao Departamento de Artes Visuais
pela possibilidade de explorar tantas paixões pessoais.

Ao meu orientador, Daniel Fernandes,
pela amizade, apoio, conversa e
paciência durante essa trajetória.

À minha família, em especial, meu pai,
desde o apoio aos “puxões de orelha”.

Ao meu amigo de longa data, Brendo,
pelas longas conversas, debates sobre
cultura pop, arte e loucuras da vida.

Aos amigos que fiz durante a graduação,
por toda troca e conversa que instigou
alguma questão a ser investigada.

Às minhas *catitas*, especialmente Hilda (Didda),
pelas risadas, referências, conversas e
~~gatilhos~~ lembretes diários para concluir esse trabalho.

Por fim, aos tantos amigos fora da graduação,
pelos afetos e o ouvido emprestado para
tantas lamúrias, questões e descobertas.

Muito obrigada!

Resumo

Esta pesquisa analisa o movimento artístico *Superflat* e o conceito criado por Murakami como uma proposta para a arte contemporânea japonesa. Considerado um dos artistas mais influentes da atualidade, o desenvolvimento deste trabalho aborda a trajetória artística de Murakami e contextualiza a sociedade japonesa desde o final da Segunda Guerra Mundial até a atualidade.

Palavras chave: Superflat, Takashi Murakami, arte contemporânea japonesa, subculturas.

Abstract

This research analyzes the artistic movement Superflat and the concept created by Murakami as a proposal for contemporary Japanese art. Considered one of the most influential artists of today, the development of this work addresses the artistic trajectory of Murakami and contextualizes Japanese society from the end of the Second World War to the present day.

Keywords: Superflat, Takashi Murakami, japanese contemporary art, subcultures.

Índice

Índice	5
Índice de imagens	6
Introdução	9
Superflat/Superplano	12
Ukiyo-e e o período Edo	16
Uma arte menos ocidental ou Pop Japonês	20
Mangá	22
Anime	22
A cultura “kawaii”	25
Soft Power	28
Artistas do Superplano	30
Murakami	38
Trajetória artística	38
A criação de “Mr. Dob”	46
“Amo os artistas-etc”	49
Os Arhats	50
Considerações finais	54
Referências Bibliográficas	61

Índice de imagens

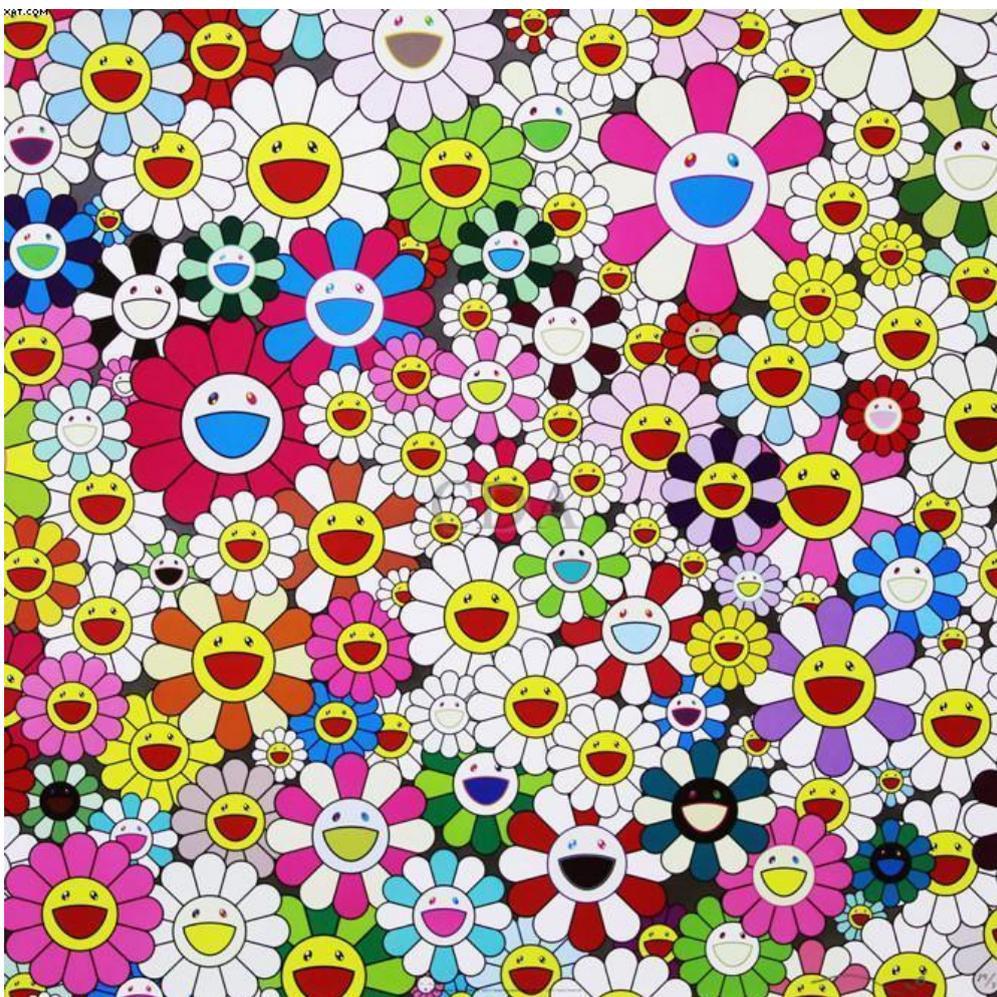
1. Takashi Murakami. *Flowers in Heaven*. 2017. 50 x 50 cm. Impressão *offset*. Acervo MSP Modern Gallery
2. Ito Jakuchu. Galos. Parte da série *Dōshoku sai-e*. Acervo do Museu de Coleções Imperiais do Japão
3. Katsushika Hokusai. *A Grande Onda de Kanagawa*. 1830-33. Da série Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji. Gravura sobre papel. Acervo Metropolitan Museum of Art
4. Toshusai Sharaku. *Ator Kabuki Otani Oniji no papel de Yakko Edobe*. 1794. Gravura sobre papel. 36.8 x 23.6 cm. Acervo do Tokyo National Museum
5. Katsushika Hokusai. Páginas de “*Edehon Hokusai Mangá*”. Início do séc XIX.
6. Katsushika Hokusai. Páginas de “*Edehon Hokusai Mangá*”. Início do séc XIX.
7. Yokoo Tadanori. *The Rose-Colored Dance, A La Maison De M. Civecawa (Poster for a performance by Tatsumi Hijikata’s butoh dance company)*. 1966. Litografia. Acervo do Museu de Arte Moderna (MoMA)
8. Pôster de divulgação do anime *Mononoke*.
9. *Frame* do anime *Mononoke*.
10. Gustav Klimt. Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for the Dining Room of Stoclet House in Brussels: Part 8, Fulfillment (Lovers). 1910-1911. Carvão; guache; pigmentos de bronze, prata e ouro sobre papel. 200 x 102 cm. Acervo Museum of Applied Arts (MAK).
11. Gustav Klimt. *Silverfish (Nymphs)*. 1899. Óleo sobre tela. 82 x 52 cm. Acervo Albertina Museum, Vienna.
12. Moda urbana *Gothic Lolita*.
13. *Frame* do anime *Sailor Moon*.
14. Kyary Pamyu Pamyu, cantora de pop japonês.
15. Foto de *bentô*.

16. Takashi Murakami. *Kaikai and Kiki: Lots of Fun*. 2009. Litografia *offset* e verniz sobre tela. 68 x 68 cm.
17. Anúncio do ex-Primeiro Ministro japonês, Shinzo Abe.
18. Mariko Mori. *Pure Land*. 1998. Da série “*Esoteric Cosmos*”. Vidro com fotografias em camadas. 305 x 610 x 2.2 cm.
19. *Kokuzo Bosatsu Akasagarbha*. Século 13. Pintura. 108 x 60 x 8 cm. Acervo do Museu Nacional de Tóquio¹.
20. Mariko Mori. *Nirvana*. 1997. Vídeo instalação.
21. Chiho Aoshima. *Apricot 2*. 2004. Litografia *offset* sobre papel. 77 x 55 cm.
22. “Mr.” [Masakatsu Iwamoto] *.Desire*. 2011. Tinta acrílica sobre tela. Quatro painéis medindo ao todo 280 x 600 cm. Acervo Galerie Perrotin.
23. Makoto Aida. *Jumble of 100 Flowers*. 2012 - 2017. Tinta acrílica sobre tela. 200 x 1750 cm. Mizuma Art Gallery.
24. Aya Takano. *A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not For Human Eyes)*. 2013. Óleo sobre tela. 130 x 194 cm.
25. Takashi Murakami. *Picture of a Turtle “Does It Dream of the Lindberg Star”*. 1987, 73 x 91 cm. Pigmento mineral sobre papel *washi*.
26. Takashi Murakami. *Nuclear Power Picture*. 1988. 195.58 x 260.99 cm. Canudos, papelão, pigmento de ouro e de prata sobre tela.
27. Jeff Koons. *Balloon Dog*. 1994-2000, 307.3 x 363,2 x 114,3 cm. Escultura de aço inoxidável polida.
28. Andy Warhol. *Brillo Boxes*. 1964. Impressão e tinta acrílica sobre madeira. 43,2 x 43,2 x 43,2 cm. Acervo do Philadelphia Museum of Art.
29. Takashi Murakami. *Polyrhythm*. 1990, 120 x 180 x 12.5 cm. Resina sintética sobre aço inoxidável e soldados de plástico “Tamiya”.
30. Takashi Murakami. *727*. 1996. Acrílica sobre tela. 22,7 x 449,6 cm. Acervo do Museum of Modern Art.
31. Imagem do personagem *Sonic*.
32. Imagem do personagem *Doraemon*.

¹ https://www.tnm.jp/modules/r_collection/index.php?controller=dtl&colid=A989&t=type_s&id=11

33. Takashi Murakami. *Mr. DOB*. 2019. Escultura de fibra de vidro. 130,3 x 81 x 157 cm.
34. Takashi Murakami. *500 Arhats [White Tiger]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm.
35. Takashi Murakami. *500 Arhats [Blue Dragon]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm.
36. Takashi Murakami. *500 Arhats [Vermilion Bird]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm.
37. Takashi Murakami. *500 Arhats [Black Tortoise]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm.
38. Takashi Murakami. *Arhat Robot*. 2016. Técnica mista. 190 cm incluindo a base. Acervo da Galerie Perrotin.
39. Gabriel Almeida (“Gabrilândia”) posando com seu trabalho. Fonte: perfil do Instagram do artista)
40. Painel de Julia Debasse. Acervo de Portas Vilaseca Galeria)
41. Pamella Anderson. *Sonhos molhados com Zé Gotinha*. 2022. Acrílica sobre tela. 70 x 110 cm. Perfil do Instagram da artista)
42. Foto do perfil do Instagram ao lado de Kanye West e Kim Kardashian.
43. Foto do perfil do Instagram ao lado de T.O.P.
44. Foto do perfil do Instagram ao lado de *The Weeknd*.
45. Foto do perfil do Instagram ao lado de Pharrell.
46. Imagem da campanha de colaboração com a empresa Le Perrier.
47. Imagem da campanha de colaboração com a empresa Vans.
48. Imagem da campanha de colaboração com a empresa Louis Vitton.
49. Almofada vendida pela loja de *souvenirs* do MoMA

Introdução



(Imagem 1. Takashi Murakami. *Flowers in Heaven*. 2017. 50 × 50 cm. Impressão *offset*.
Acervo MSP Modern Gallery)

Uma composição carregada de flores com pétalas coloridas variando entre tons de rosa, amarelo e azul, com um rosto sorridente no centro que remete ao icônico *Smiley* — desenho criado pelo ilustrador Harvey Boss Ball, que faz parte do conhecimento imagético comum devido às inúmeras reproduções gráficas —. Essas flores são sobrepostas, cobrindo inteiramente a tela, quase não há espaço para uma ideia de fundo. Essa composição tem como característica marcante a ausência de perspectiva, as flores sobrepostas reforçam a intenção de algo plano, chapado, assim como o conceito ao qual ela pertence: o Superflat.

Superflat, ou Superplano — como será adotado neste trabalho —, é um conceito desenvolvido por Takashi Murakami (1962 —) e apresentado durante uma exposição nos anos 2000. Essa exposição, de curadoria do próprio artista, reuniu trabalhos próprios e de artistas amigos, tais como Yoshimoto Nara, Mariko Mori e Makoto Aida, além de associados ao estúdio/galeria KaiKai Kiki — Chiho Aoshima, Aya Takano e Mr. (Masakatsu Iwamoto) — que pertence a Murakami. A exibição abrangeu uma definição mais ampla de arte, incluindo ilustrações, histórias em quadrinhos, animações, fotografias, pinturas além de *ukiyo-e*. A proposta curatorial abraçava a bidimensionalidade presente na poética artística japonesa e que se mostra presente em várias manifestações artísticas.

Essa exposição, cunhada de “*Superflat*”, foi resultado de uma série de reflexões acerca da arte contemporânea japonesa, onde Murakami também publicou seus manifestos em que defende como uma *avant-garde* toda a produção audiovisual e artística japonesa. Ou seja, toda produção imagética contemporânea seria abraçada pelo Superplano.

Como idealizador e teórico deste movimento, Murakami vem, desde então, trabalhando nessa poética na qual ele explora diversas características da cultura visual japonesa lidas como “subculturas” pelo ocidente, como o “fofo” — ou, no japonês, “*kawaii*” (可愛い) — de forma excessiva. Mescla referências da cultura pop japonesa e tensiona as separações entre *high art* e *low art*.

Da loja de *souvenirs* do Museu de Arte Moderna (MoMA) em Nova Iorque, à identidade visual para álbuns ou *singles* de cantores norte-americanos, ou a colaboração com a marca de tênis *Vans*, o trabalho de Murakami espalha suas raízes para os mais diversos setores. E parte desse transitar deve-se a uma gestão e exploração do próprio artista em outros setores do ramo de artes, como a curadoria, o colecionismo, a produção audiovisual e o empreendedorismo.

Dessa forma, a pesquisa desenvolvida a seguir visa compreender o desenvolvimento poético de Murakami, desde as primeiras obras *nihonga*² até às colaborações com grandes nomes da moda e do audiovisual, visto que a produção do artista está intimamente ligada ao Superplano. Também busca levantar questões envolvendo o Superplano enquanto movimento artístico, as possíveis perspectivas para a arte contemporânea japonesa e, também, mundial em relação ao flerte com a

² Refere-se à pintura japonesa tradicional que incorpora conceitos do ensino tradicional de desenho e pintura. Usa-se pigmentos naturais unidos a uma goma de origem animal.

“cultura de massa”, como foi feito anteriormente na Pop Art por Andy Warhol (1928 – 1987) e Roy Lichtenstein (1923 – 1997). E, por fim, analisar o comércio acerca do Superplano, tocando a forma com que Murakami o transita entre o circuito artístico envolvendo colecionadores de arte e como produtor de itens colecionáveis como, por exemplo, *action figures* e *souvenirs*.

Superflat/Superplano³

Nos anos 2000, Takashi Murakami organizou algumas reflexões a respeito de uma identidade da arte japonesa contemporânea ao promover uma exposição na *Parco Gallery* em Tóquio, onde foram expostos alguns trabalhos próprios, trabalhos de outros artistas, fotografias urbanas, ilustrações, animações, *ukiyo-e*⁴ — algumas datadas dos séculos XVIII e XIX — e alguns elementos da cultura pop. Nesta mesma exposição, Murakami exibiu, em forma de textos, o ponto em comum das obras expostas: o Superplano.

O Superplano é um conceito multidimensional apresentado como uma teoria, estilo e movimento de arte que representa artistas que incorporam o *anime* e o *mangá* em seus trabalhos. Sob a influência de diversos elementos da cultura japonesa, tanto históricos quanto contemporâneos, esse conceito também traz elementos filosóficos herdados do Período Edo (1603 – 1867)⁵.

O catálogo da exposição continha os textos *A Theory of Superflat Japanese Art* [Uma Teoria da Arte Japonesa Superplana] e *The Superflat Manifest* [O Manifesto Superplano], onde o artista explica o conceito da exposição com mesmo nome dos manifestos, que se dá por uma sensibilidade presente na história da cultura japonesa que trabalha com graciosidade a superfície da obra, dedicando mais atenção às linhas do que ao volume.

Essa valorização dada à bidimensionalidade não é por acaso. A perspectiva começou a aparecer nas obras japonesas no final do século XIX com o contato com a arte ocidental após a abertura dos portos japoneses no final do período Edo. Até então, as pinturas e gravuras trabalham temas como cenas da natureza com pouca valorização no volume, apresentando um trabalho de camadas sobrepostas.

Devido a sua formação em *nihonga*, Murakami possui vasto conhecimento teórico além de uma profunda compreensão da arte japonesa. Foi leitor ávido de

³ Inicialmente o termo separava estas duas palavras, mas, após a exposição, Murakami decidiu transformar em uma única palavra. Desse modo, a versão traduzida seguirá a mesma proposta.

⁴ *Ukiyo-e* (浮世絵 “figuras do mundo flutuante”) é um gênero de xilogravura que se popularizou durante o período Edo (1603 - 1867) ao tornar mais rápido e barato o processo de pintura.

⁵ Ou período Tokugawa, período marcado pelo governo do xogum pertencente ao clã Tokugawa onde foi implementada uma política radical de isolamento. Os portos somente foram abertos com o fim do xogum e restauração do governo imperial.

Linhagem de Excêntricos, livro escrito pelo crítico Nobuo Tsuji que resgata a memória de cinco artistas de *ukiyo-e* com pouquíssima visibilidade no século XX. Entre eles, Ito Jakuchu (1716-1800).

“This theory came from the Edo period painter, Jakuchu Ito. He made the chicken painting. He made the dogs painting. So that is a completely flat composition. A lot of chickens. A lot of dogs. The painter is organizing [the composition] for the eyeball moving.” (MURAKAMI, 2017)⁶



(Imagem 2. Ito Jakuchu. Galos. Parte da série *Dōshoku sai-e*. Acervo do Museu de Coleções Imperiais do Japão)

⁶ Entrevista para o Museu de Arte Contemporânea de Chicago. Disponível em: (<https://www.youtube.com/watch?v=-YPOWBQAd1M&t=>

A bidimensionalidade presente em outros campos da imagem como o *mangá*⁷ e o *anime*⁸ também é abraçada pelo Superflat. Não apenas por um gosto pessoal de Murakami, mas por compreender que esses elementos também fazem parte da identidade contemporânea japonesa e são derivados de uma construção imagética histórica.

Essa tese considera que a arte atualmente é multifacetada e repleta de informações e influências culturais, mas que não necessariamente exclui a distinção entre arte e mercadoria. A linha que separa as “belas artes” da “cultura de massa” se torna um ponto de reflexão e exploração dentro do Superplano, assim como as discussões provocadas a respeito da separação desses dois termos. Desse modo, o Superplano visa trazer tensionamento ao abordar as produções dos artistas contemporâneos que envolvem animes e mangás como contexto cultural.

Murakami partilha de um carinho pela “cultura otaku”⁹ que se reflete em sua produção, assim como nas dos demais artistas do Superplano. Seja partindo de um ponto mais crítico ou de uma memória afetiva, o Superplano envolve o conhecimento sobre a arte japonesa ao mesmo tempo que tange a vontade de consumo de um país capitalista.

“We want to see the newest things. That is because we want to see the future, even if only momentarily... It is the art at the center of a Japanese culture that lacks prestige, authority, celebration and cost. In it, however, one can see the budding saplings of a new future” (Murakami, 2000)¹⁰

Em parte das ideias do Superplano, há uma questão conflitante entre a atual cultura de consumo no Japão e a ocupação — ou intervenção — histórica dos Estados Unidos, que frequentemente levantava dúvidas sobre uma identidade artística japonesa para se reafirmar para o mundo (MASON, 2004, p. 343). Operar

⁷ Histórias em quadrinho japonês. Difere da produção tradicional de origem estadunidense por manter o sentido de leitura da esquerda para a direita, como é o estilo japonês.

⁸ Abreviação para “*animation*”, para se referir às produções animadas japonesas.

⁹ O termo surgiu por volta do final dos anos 1970 e início dos 1980 para o “carinho obsessivo” com produtos de cultura de massa japonesa. Mas no ocidente se refere a fãs de *animes*, *mangá* ou outros produtos audiovisuais japoneses, sem indicação de intensidade.

¹⁰ Citação retirada da tese de *Beyond Consumption: The Art, Merchandise and Global Impact of Takashi Murakami*.

dentro deste transitar entre instituições de arte e colaborações para a venda de produtos faz com que os artistas do Superplano sejam criticados para que adotem uma posição mais questionadora a respeito da visão ocidental de um Japão “divertido”. No entanto, Murakami contorna essa questão ao esclarecer que a divisão de “belas artes” e “cultura de massa” é algo ocidental. A globalização e a hibridização derivada do contato de contextos culturais diferentes é um dos temas de grande destaque nesta tese.

Envolto em uma análise para uma melhor compreensão do atual contexto cultural japonês e considerando as influências ocidentais sobre a história da arte no Japão, a ascensão da popularidade de Murakami por volta dos anos 1990, auxiliou o Ocidente a perceber as nuances com que os trabalhos de outros artistas contemporâneos japoneses também devem ser considerados. O que ajudou a tornar tópicos a respeito da produção imagética e audiovisual mais pesquisados.

Assim, o Superplano nasce de um ponto de hibridismo cultural dentro da globalização. Diferente de outros movimentos artísticos japoneses que buscavam se desprender das influências ocidentais e retornar a uma produção mais japonesa, Murakami propõe que a arte contemporânea não é necessariamente uma oposição ao tradicional.

Desse modo, ainda que haja comparações com a Pop Art – especialmente comparando Murakami com Andy Warhol –, o Superplano busca não se apropriar das imagens já existentes, mas criar a partir delas.

O termo “orientalismo” usado nesta pesquisa remete ao conceito do livro “Orientalismo: o Oriente como uma invenção do Ocidente”¹¹ escrito por Edward W. Said para abordar conflitos culturais. Embora o livro tenha um foco maior sobre a cultura do chamado “Oriente Médio”, o autor aponta que os Estados Unidos enxergam o leste asiático sob a mesma ótica e, como parte de um país influenciado pelo colonialismo europeu e imperialismo estadunidense, o Brasil também partilha desta visão.

Para uma melhor compreensão da poética e das questões abordadas pelo Superplano, alguns conceitos sobre a história da arte japonesa e elementos atuais da cultura japonesa serão abordados a seguir.

¹¹ Importante ressaltar que o livro foi escrito em 1978, alguns termos citados como “oriente médio”, “ocidente” e “oriente” para se referir a blocos de países caíram em relativo desuso.

Ukiyo-e e o período Edo

O final do século XVI e início do XVII foi um período turbulento na história japonesa. Diversos conflitos civis eclodiram no Japão desunificado até o confronto entre os líderes de três grandes clãs: Oda Nobunaga (1534 - 1582), Toyotomi Hideyoshi (1536 - 1598) e Tokugawa Ieyasu (1542 - 1616) – ou no sentido ocidental, Nobunaga Oda, Hideyoshi Toyotomi e Ieyasu Tokugawa. Nobunaga promovia uma série de conquistas visando unificar o Japão até ser derrotado pelo clã Tokugawa que prossegue com o plano e implementa o regime Tokugawa.

Sob o domínio do clã Tokugawa, a capital política é transferida para a cidade Edo¹² — nome que também é usado para se referir a este período — e uma política de isolamento rígida é instaurada com o fechamento dos portos.

Com o fim dos conflitos internos e o isolamento, o Japão começa a viver por um período de paz que traz avanços para a educação dos civis, investimento na infraestrutura e desenvolvimento tanto econômico quanto cultural. A filosofia confucionista se torna base para a educação dos samurais. Assim, após um longo período de guerra, a crescente prosperidade dá início a uma busca por prazeres.

Assim, a pintura visa retratar essa nova intencionalidade e dá início ao surgimento do *ukiyo-e* [浮世絵, “figuras do mundo flutuante”]. *Ukiyo* (escrito nos caracteres que significam “mundo triste”) é uma noção budista para se referir ao caminho da dor e sofrimento proporcionado pela busca por prazeres que levam à ilusão mundana. A palavra posteriormente foi reescrita e adquire novo significado: “mundo flutuante” [浮世; 浮 (flutuar) e 世 (mundo)] e a busca por prazeres se desprende de um caráter luxurioso e se transforma em atividades banais, como o prazer de um banho quente ou a contemplação das “figuras no mundo flutuante” [*ukiyo-e*]. Asai Ryoi (1612 - 1691) atribui essa definição no prefácio de “Contos do Mundo Flutuante” (*Ukiyo Monogatari*):

“...Viver apenas para o momento, trazendo nossa completa atenção para os prazeres da lua, da neve, das flores de cerejeiras e folhas de bordo, nos divertindo em apenas flutuar, flutuar, sem nos importar com o

¹² Atual Tóquio.

*pauperismo que nos encara, recusando-nos a desanimar, como uma cabaça flutuando junto à corrente do rio: é o que chamamos de mundo flutuante...*¹³

O *ukiyo-e* começa a se destacar como gênero de pintura no início do século XVII pelos artistas da escola de Kano. Pinturas de vistas panorâmicas da capital Edo eram comissionadas por militares visando enriquecer a ornamentação de seus palácios ao mesmo tempo que reforçam a confiança na estabilidade política proporcionada pela época. Algumas ramificações desta escola atendiam aos interesses de proporcionar as representações imagéticas para a classe política e administrativa do xogunato. No entanto, vários artistas abandonaram a escola devido à insatisfação pelo distanciamento do gênero chinês e da filosofia confucionista que a pintura havia tomado.

Atuando de forma independente, os artistas começaram a fazer representações de cenas cotidianas visando o retorno ao “mundo flutuante”. Desse modo, a pintura passou a retratar cenas de apresentações de teatro, sumô, vida boêmia, retrato de cortesãs famosas, paisagens e jardins com pequenos animais.

Por volta de 1720, o gênero adota blocos de madeira em forma de xilogravura para a impressão em série de forma mais acelerada e as cores eram aplicadas com um pincel posteriormente. Mas, em 1760, Suzuki Harunobu (1725 – 1770) — ou Harunobu Suzuki, no sentido ocidental — implementou o uso de mais de uma matriz, destinada às cores, e a técnica se popularizou entre os demais artistas, tornando essas gravuras mais acessíveis e populares.

Com o fim do regime Tokugawa em 1868, o Japão abre totalmente os seus portos e as gravuras japonesas passam a ser comercializadas pelo mundo, principalmente na Europa. Da mesma forma que os artistas japonese começaram a conhecer os trabalhos europeus, como as vanguardas impressionistas. As gravuras, então, se tornam um dos grandes difusores da arte japonesa no mundo.

Essa troca cultural trouxe noções como perspectiva ocidentalizada com ponto de fuga e volume às obras japonesas, como no caso d’A *Grande Onda de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai (1760 – 1849).

¹³ *“Living only for the moment, turning our full attention to the pleasures of the moon, the snow, the cherry blossoms and the maple leaves; singing songs, drinking wine, diverting ourselves in just floating, floating; caring not a whit for the pauperism staring at us in the face, refusing to be disheartened, like a dour floating along with the river current: this is what we call the floating world...”*
Tradução própria.

Nesta obra, uma ondulação com espuma encobre a visão de um barco de pescadores em primeiro plano. No segundo plano, uma grande onda ameaça engolir outro barco com pescadores e, ao fundo, o Monte Fuji é mostrado como um pequeno triângulo com neve sobre o cume. Ao lado esquerdo superior, a obra é assinada e nomeada pelo artista.



(Imagem 3. Katsushika Hokusai. A Grande Onda de Kanagawa. 1830-33. Da série Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji. Gravura sobre papel. Acervo Metropolitan Museum of Art)¹⁴

Entre a produção de Hokusai, está uma série de desenhos criados para servir de guia para artistas iniciantes, o *Edehon Hokusai Mangá* [“Manual dos Mangás de Hokusai”], onde este usa o termo *mangá*. Mesmo que não possua narrativas, é possível traçar alguns paralelos com o mangá moderno, como o estilo dos desenhos que pende para a comédia, ao exagero e à caricatura.

O emprego do exagero ou uma espécie de caricatura não é iniciado por Hokusai, mas é um tema bastante explorado por ele. Retratos de atores de teatro tendiam a enfatizar ou exagerar traços dos atores, como a obra *Kabuki Actor Otani Oniji III as Yakko Edobei* [“Ator Kabuki¹⁵ Otani Oniji no papel de Yakko Edobe”], de

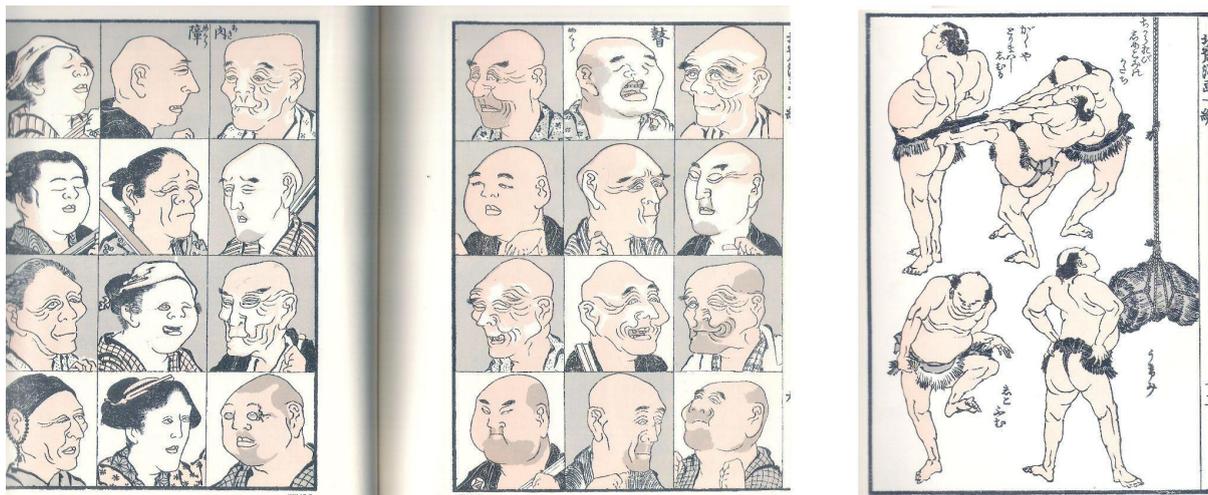
¹⁴ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/45434>

¹⁵ Teatro japonês caracterizado pela estilização do drama e a maquiagem elaborada de seus atores.

Toshusai Sharaku (? - 1795). Nesta obra, a retratação é desproporcional, a expressão facial é exagerada e o rosto — principalmente o nariz — estão em uma escala maior em comparação às mãos.



(Imagem 4. Toshusai Sharaku. Ator Kabuki Otani Oniji no papel de Yakko Edobe. 1794. Gravura sobre papel. 36.8 x 23.6 cm. Acervo do Tokyo National Museum)



(Imagens 5 e 6. Katsushika Hokusai. Páginas de “Edehon Hokusai Mangá. Início do séc XIX.)¹⁶

¹⁶ Michener, James A. (1958) Hokusai Sketchbooks: Selections from the Manga, Rutland, Vermont & Tokyo: Charles E. Tuttle Company.

Uma arte menos ocidental ou Pop Japonês

Desde a abertura dos portos no final do século XIX, o contato com a influência ocidental esteve bastante presente na cultura japonesa. Principalmente na arte, com o contato com o Impressionismo, Fauvismo, Surrealismo e Dadaísmo. Aliado a um contexto pós guerra, em 1954, a vanguarda japonesa busca se afastar da influência ocidental e busca retomar uma arte tradicional.

Nos anos 1960, o uso de técnicas tradicionais já compunha parte significativa do movimento artístico Pop Japonês. Esse movimento cresceu no meio gráfico devido à serialização mecânica, como o uso de matriz de madeira popularizou o *ukiyo-e* durante o período Edo, o que permitiu os designers fazerem experimentações. Alguns artistas faziam referências à cultura popular japonesa. O Pop Japonês possibilitou uma reavaliação da técnica tradicional de blocos de madeira para buscar inspiração de uma arte mais japonesa.

Dentro desse contexto, Morimura Yasumasa e Yokoo Tadanori iniciam a busca por uma arte nacional. Tadanori retoma a técnica de *ukiyo-e* como uma arte popular e a aplica anacronismos de pôsteres comerciais, revistas e outras formas de impressões em sua produção . Em suas experimentações, o artista busca criar uma aura de “feito no Japão” ao misturar gravuras japonesas com ocidentais. Sem um *kitsch*¹⁷ intencional, o artista mescla referências de elementos imagéticos japoneses como a árvore de cerejeira ou a onda que referencia *A Grande Onda de Kanagawa* (Imagem 3). A adoção da impressão da pintura europeia pode ser vista por exemplo com a referência a *Gabrielle d'Estrées e uma de suas irmãs*, de autoria desconhecida, onde se retira o fundo que enfatizava a questão da profundidade, tornando a impressão mais chapada e conciliada com os demais elementos adotados.

Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hokusai_Manga_05.jpg e https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Hokusai_Manga_02.jpg

¹⁷ Termo da estética para designar o mau gosto artístico e produções consideradas de qualidade inferior. Negação do autêntico, cópia e artificialidade são os significados freqüentemente associados aos objetos e produções kitsch, encontráveis tanto nas artes visuais, na literatura e na música, quanto no design e na profusão de produtos que cercam o cotidiano: souvenir turístico, miniatura, adorno, objetos de decoração e devoção, talismã religioso e outros.



(Imagem 7. Yokoo Tadanori. *The Rose-Colored Dance, A La Maison De M. Civecawa* (Poster for a performance by Tatsumi Hijikata's butoh dance company). 1966. Litografia. Acervo do Museu de Arte Moderna (MoMA)).

Já Yasumasa pertence a uma geração nascida depois da Segunda Guerra Mundial, em contato com a cultura ocidental e, mais especificamente, ensinado sobre a arte ocidental. Formado na Escola de Belas Artes em Quioto (ou Kyoto) em 1951, Yamumasa desenvolve um trabalho de reproduzir cópias de obras europeias famosas usando técnicas tradicionais japonesas, visando questionar valores artísticos com uso da própria tradição.

O pós-moderno japonês é caracterizado com o retorno da pintura e trabalhos manuais. A ideia de uma história da arte linear é abandonada com as

referências e reusos de obras do passado, e adoção de técnicas mistas. Busca-se um caminho que visa dialogar com a influência ocidental e não ser engolida por ela.

Mangá

Com a automatização da impressão, livros e jornais se tornaram mais acessíveis à medida que aumentaram em números. Os cartuns, charges e *strips* (tirinhas) estadunidenses chegam ao país na segunda metade do século XIX e os japoneses usaram esse material para a produção de uma publicação própria, diferente do conteúdo direcionado para os estrangeiros residentes no Japão.

Em 1877, a revista humorística *Marumaru Chinbun* é criada e publicada durante trinta anos. Por volta de 1890, a palavra “mangá” é resgatada para denominar toda produção gráfica de caráter cômico produzido no país.

Entretanto, é no contexto pós Segunda Guerra Mundial que os mangás ganham popularidade devido a procura por entretenimento acessível após a crise econômica derivada da derrota.

O baixo custo de produção – impressão em papel jornal em tinta de cor única, podendo variar entre o preto, azul e vermelho – e a comercialização feita em grossas revistas semanais tornaram os japoneses os maiores consumidores de quadrinhos do mundo (CIOLIN, 2015: p. 37). As narrativas ilustradas ganharam o público nacional, gerando um grande mercado responsável pelo consumo de 40,4% de todo o material publicado em papel no país, segundo o Instituto de Pesquisa de Publicações em 2021¹⁸.

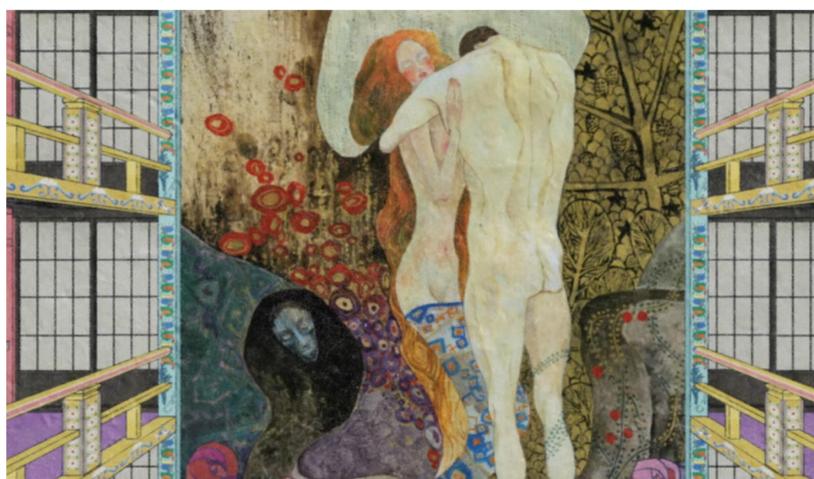
Anime

As animações japonesas são um fenômeno que tem tomado notoriedade para audiências de todo o mundo. Estas são vistas como cultura “popular” ou de “massa” no Japão e como “sub” cultura no ocidente, mas segundo Susan J. Napier,

¹⁸ Matéria disponível em: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01292/>

professora de Estudos Japoneses na Tufts University, fazer a separação entre “alta cultura”¹⁹ e “baixa cultura”²⁰ nos desvia da compreensão de que essas culturas coexistem e são capazes de interagir entre si por meio de trocas, negociações e até mesmo conflitos (2001, p. 4).

Alguns dos *animes* mais populares são adaptações de mangás já conhecidos, logo essa mídia também bebe de fontes tradicionais – ou alta arte, termo usado por Napier – da história da arte, principalmente a japonesa. Um grupo de *mangakás* denominado *gekiga*²¹ se inspiraram em filmes *noir* estadunidenses, neorrealistas²² e a produção de Akira Kurosawa²³ (1910 - 1998) para criar uma estética mais dramática. Posteriormente, Osamu Tezuka (1928 - 1989) – conhecido como “pai do *mangá*” e “pai do *anime*”, creditado pela popularidade dos *mangás* e dos *animes* e autor do famoso Astro Boy, Kimba e A Princesa e o Cavaleiro – começou a incorporar *frames* e ângulos usados no cinema. Essas referências se aplicam tanto em roteiro quanto em construção imagética, gerando um alcance de público amplo, trazendo provocações e questionamentos que outros formatos não abrangem (NAPIER, 2001, p. 4).



(Imagens 8 e 9. Poster de divulgação e *frame* do anime *Mononoke*, 2007. Direção Keiji Nakamura. Produzido por Toei Animation)

¹⁹ “High culture” usando por Susan J. Napier no texto “Why anime? para se referir às artes plásticas, como a pintura, *ukiyo-e*, etc”.

²⁰ “Low culture” ou “cultura de massa” usado no texto para se referir às mídias audiovisuais, termo usado por Susan J. Napier.

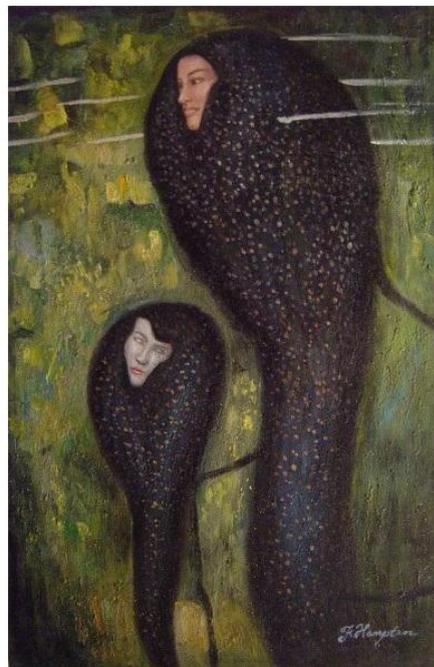
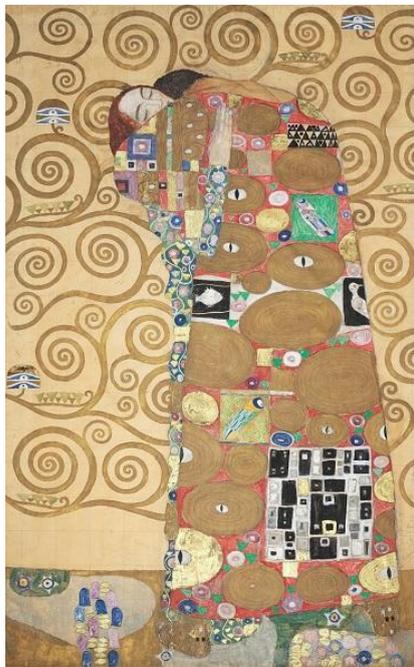
²¹ “imagens dramáticas”.

²² Movimento cinematográfico italiano que aborda o pós Segunda Guerra, caracterizado por histórias de trabalhadores e filmados com poucos recursos.

²³ Famoso cineasta japonês, autor de *Rashomon* (1950) e *Sete Samurais* (1954).

A animação japonesa *Mononoke* é um exemplo das referências citadas. Produzido pelo estúdio Toei Animation em 2007, a construção visual possui cores fortes, ausência de sombras e formas que parecem sobrepostas em camadas - o que remete às gravuras *ukiyo-e*. A composição visual também usa elementos do Pop Japonês e toda a animação possui uma camada que dá o efeito da textura de papel. Em algumas cenas, também há referências ao teatro *kabuki*.

No terceiro episódio, o cenário possui um painel com uma imagem semelhante às pinturas de Gustav Klimt (1862 - 1918) “*Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for the Dining Room of Stoclet House in Brussels: Part 8, Fulfillment (Lovers)*” e *Silverfish (Nymphs)*.



(Imagem 10. Gustav Klimt. *Nine Cartoons for the Execution of a Frieze for the Dining Room of Stoclet House in Brussels: Part 8, Fulfillment (Lovers)*. 1910-1911. Carvão; guache; pigmentos de bronze, prata e ouro sobre papel. 200 x 102 cm. Acervo Museum of Applied Arts (MAK)²⁴)

(Imagem 11. Gustav Klimt. *Silverfish (Nymphs)*. 1899. Óleo sobre tela. 82 x 52 cm. Acervo Albertina Museum, Vienna²⁵)

²⁴

Disponível

em:

<https://artsandculture.google.com/asset/nine-cartoons-for-the-execution-of-a-frieze-for-the-dining-room-of-stoclet-house-in-brussels-part-8-fulfillment-lovers-gustav-klimt/sQFM1ks6C1Lujg>

²⁵

Disponível

em:

https://artsandculture.google.com/asset/silver-fish-nymphs-gustav-klimt/TwG5xkcM_e0zGQ

A cultura “*kawaii*”

“Playfulness, this is very natural in my mind. So, [the characters] Kaikai Kiki. Lots of faces, with flower faces, can understand it easy for the playfulness. My flower painting, it looks like Hello Kitty thing, so that is kind of the influence, big influence came from Japanese recent culture,”
(fala do artista para a exposição Kaikai Kiki)²⁶

Essa aura divertida e um tanto infantil à qual Murakami se refere é o que hoje é chamado de “*kawaii*”. O termo é usado atualmente para se referir às coisas fofas e é essa estética de uma aura alegre que é transportada para o trabalho de Murakami. Esse termo denota uma certa infantilidade, pois essa estética envolve meninas de olhos grandes de animação, *Pokémon*, Hello Kitty entre outras criaturas — ou designs — que de alguma forma estão ligados a um público-alvo infantil. Essa característica imagética é um símbolo de *soft power* adotado pelo governo japonês.

O “*kawaii*” se expande para além da imagem estática ou mídia audiovisual, é possível observar sua presença na moda. Essa estética passou por um processo de transformação após o contato com o ocidente, mudando a forma que as mulheres eram representadas, parte da influência veio da *art nouveau*. As representações começaram a dar mais destaque para os olhos, visando maior expressividade ao mesmo tempo que apresentavam uma representação imagética do papel ideal das mulheres.

A partir da década de 1970, o termo passa a ser vinculado à sociedade de consumo e os *fancy goods* (produtos de fantasia) são criados (OKANO, p. 9). Com a ascensão econômica dos jovens, o “*kawaii* pareceu ser acessível exclusivamente pelo consumo” , segundo Sharon Kinsella, pesquisadora de subcultura japonesa. (1995, p. 245). A pesquisadora também aponta que o *design kawaii* repersonaliza o que o processo capitalista despersonaliza (KENSELLA, 1995, p. 228).

Além da ligação ao consumismo, Kinsella aponta que essa estética parte de um lugar de recusa às obrigações da vida adulta na sociedade japonesa. Assumir a

²⁶ Fala de Murakami para o canal do Museu de Belas Artes de Boston no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rG4SjfwEiVM&t=>

responsabilidade de formar uma família e dedicação ao trabalho é visto mais como um ponto negativo, um limitador de tempo livre do que emancipação e independência.

“A moda *kawaii* foi uma espécie de rebelião ou rejeição da cooperação com o valor social estabelecido e a realidade. Foi mais uma modesta, uma pequena rebelião do que uma manifestação consciente, agressiva e sexualmente provocativa, típica da cultura jovem ocidental.” (KINSELLA, 1995, p. 243)

Parte desse desejo de retorno à vida infantil e adolescente parte do episódio associado à derrota na Segunda Guerra e ao avanço estadunidense para a transição de Estado militar para Estado pacífico. Essa narrativa transforma o Japão em um personagem submisso e infantil perante os Estados Unidos (OKANO, p. 10). Desse modo, o termo denota um hibridismo entre ideias e conceitos estéticos do Japão e do Ocidente.

Atualmente essa estética abrange vários pontos da cultura contemporânea, estendendo-se para além de um traço comportamental, como a moda, música pop e o audiovisual. O design *kawaii* emprega um desenho simplificado, quando figurativo, compacta os corpos, aumenta o olhar e diminui — ou exclui — a expressão facial.



(Imagens 12, 13, 14 e 15. Moda urbana *Gothic Lolita*, frame do anime *Sailor Moon*, cantora de pop japonês Kyary Pamyu Pamyu e *bentô*²⁷)

Murakami emprega essa estética em vários pontos de seu trabalho, mas principalmente nas personagens *Kaikai* e *Kiki*, as representantes do estúdio que leva o mesmo nome. Com um design simplificado e olhos brilhantes, as personagens evocam o *kawaii*. Ainda que *Kiki* possua características que se distanciam dos elementos fofos, como os três olhos e as presas aparentes, a construção da personagem a coloca como um ser “não assustador”. Seu olhar parece se mover lentamente e a boca sorridente não anuncia ameaça (LISICA, 2010, p. 51).

²⁷ Marmita japonesa



(Imagem 16. Takashi Murakami. *Kaikai and Kiki: Lots of Fun*. 2009. Litografia *offset* e verniz sobre tela. 68 x 68 cm.²⁸)

Soft Power

A era Heisei, iniciada em 8 de janeiro de 1989, marcou uma época de relativa estabilidade, apesar da estagnação no crescimento econômico precedente, e alguns novos desenvolvimentos, principalmente tecnológicos e culturais. Desenvolvimento bastante intenso no campo artístico, incluindo cinema, animação, quadrinhos e moda. E esse período também marca uma época de massiva globalização. No começo dos anos 1990, o Japão fez uso do desenvolvimento da mídia audiovisual como ferramenta de *soft power*.

A definição de *soft power* foi elaborada pelo professor de Harvard, Joseph Nye, para descrever a expansão de influência de um corpo político através de meios culturais ou ideológicos.

²⁸ Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-kaikai-and-kiki-lots-of-fun-7>

Após a Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos ocuparam o Japão para evitar uma nova organização militar que retornasse a um cenário que terminasse em uma nova guerra e para estabelecer o ideal de democracia estadunidense. Essa ação gerou um sentimento de ressentimento devido à derrota e ao ataque com uso de bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki (PENHA. A. C. V. V., 2022, p. 11).

Com o enfraquecimento do *hard power*²⁹, o Japão começou a investir no programa *Cool Japan*. Este programa, que conta com iniciativas públicas e privadas, planeja tornar o país ícone cultural a nível mundial até 2030. Para isso, o emprego de elementos da estética *kawaii* e exportação de produções tecnológicas e audiovisuais visam criar essa imagem de apelo mais alegre e divertido.

O exemplo que melhor ilustra o comprometimento com o *soft power* ocorreu no encerramento das Olimpíadas em 2016, sediada no Rio de Janeiro. O então Primeiro Ministro, Shinzo Abe, apareceu em um vídeo temendo não chegar a tempo no Brasil para anunciar que Tóquio sediará o evento de 2020. A apresentação, ilustra Abe se fantasiando do famoso personagem Mario, da franquia de videogame Mario Bros, para entrar em um cano característico do cenário do jogo e surgir no palco de encerramento. A apresentação em tom bem-humorado é também uma referência ao forte mercado de videogames e tecnologia japônês.



²⁹ Expansão de influência por meio de forças militares. O oposto de *soft power*.

(Anúncio do ex-Primeiro Ministro japonês, Shinzo Abe, no final das Olimpíadas no Brasil em 2016³⁰)

³⁰

Reportagem disponível em:
<https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/07/08/shinzo-abe-se-vestiu-de-mario-bros-na-olimpiada-do-rio.ghtml>

Artistas do Superplano

Nesta exposição curada por Murakami, além de trabalhos do próprio artista e curador, também havia nomes relacionados ao estúdio Kaikai Kiki (que pertence a Murakami), como Chiho Aoshima, Aya Takano e Mr. (Masakazu Iwamoto) e também nomes ligados ao grupo conhecido como “1965”, que inclui o próprio Murakami, Yoshimoto Nara, Mariko Mori e Makoto Aida.

Alguns destes artistas, como Mariko Mori (1967-) e Chiho Aoshima (1974-), fazem uso de ferramentas digitais e intervenções fotográficas computadorizadas em trabalhos que remetem a uma tradição de pintura artística japonesa.

Em *Pure Land* [“Terra Pura”], Mori trabalha com fotografias manipuladas sobrepostas em camadas de vidro para criar uma ilusão de volume, visto que esse trabalho é relacionado ao vídeo instalação *Nirvana* (1997). Neste trabalho, a artista aparece como uma xamã, vestida em trajes tradicionais ornamentados, flutuando sobre uma flor de lótus. Espalhados em alguns pontos da composição, figuras em computação 3D remetem a elfos tocando instrumentos musicais japoneses. Enquanto o fundo é uma fotografia de uma paisagem ao pôr do sol, de cores predominantemente pastéis, como rosa, laranja e lilás.

Tanto em *Pure Land* e *Nirvana*, Mori evoca gestos e simbologias budistas. No vídeo instalação, recita mantras e no trabalho com fotografia, posiciona as mãos da mesma maneira que Buda é representado. A “terra pura” no trabalho da artista faz referência ao paraíso de Amida (ou Amitābha “luz infinita”) Buda, que desce dos céus para receber os seus devotos no momento de suas mortes e levá-los para a “terra de felicidade perfeita”³¹.

³¹ <https://smarthistory.org/mariko-mori-pure-land/>



(Imagem 18. Mariko Mori. *Pure Land*. 1998. Da série “*Esoteric Cosmos*”. Vidro com fotografias em camadas. 305 × 610 × 2,2 cm.)³²



(Imagem 19. *Kokuze Bosatsu Akasagarbha*. Século XIII. Pintura. 108 × 60 × 8 cm. Acervo do Museu Nacional de Tóquio³³.)



(Imagem 20. Mariko Mori. *Nirvana*. 1997. Vídeo instalação)

Fazendo uso das mesmas ferramentas digitais, a artista Chiho Aoshima também traz referências a um gênero tradicional artístico. No caso, pode-se traçar paralelos entre a produção da artista e os gêneros *Kacho-ga*³⁴ e *Sansui-ga*³⁵. Aoshima cria composições fazendo uso de imagens vetorizadas para adicionar

³² <https://smarthistory.org/mariko-mori-pure-land/>

³³ https://www.tnm.jp/modules/r_collection/index.php?controller=dtl&colid=A989&t=type_s&id=11

³⁴ Gênero de *ukiyo-e* de tema “aves e flores”

³⁵ Paisagem como tema.

elementos de *anime* e *mangá* sobre um fundo que remete às paisagens retratadas em *ukiyo-e*.



(Imagem 21. Chiho Aoshima. *Apricot 2*. 2004. Litografia *offset* sobre papel. 77 x 55 cm.)³⁶

O trabalho *Apricot 2* [“Damasco 2”] apresenta uma mulher nua amarrada com cordas aos galhos de uma árvore repleta de flores de damasco enquanto o olhar marejado está direcionado para os pássaros à sua frente. A composição reúne as flores em maior quantidade no primeiro plano. No segundo plano, há algumas montanhas em tons de azul e branco sobre um fundo rosa que degrada para o branco e o lilás, conforme se aproxima das montanhas. Essa arte traz a tradição pitoresca do *ukiyo-e* a respeito a região montanhosa enquanto mescla elementos da estética *kawaii*.

³⁶ <https://www.artsy.net/artwork/chiho-aoshima-apricot-2-1>

Chiho Aoshima traz questões sobre a representação feminina e as pressões sociais acerca dessa performance enquanto explora paisagens de seu próprio subconsciente. Alguns de seus trabalhos abordam cenas de desmembramentos humanos ou a forma como a natureza reage com violência quando provoca desastres em uma composição colorida para expressar a sua reação às violências do mundo. A artista também aborda o imagético *youkai*³⁷ para mesclar terror ao *kawaii*.

Inicialmente, Aoshima era uma das assistentes de Murakami. Diferente de alguns outros artistas do Superplano, ela não possui formação acadêmica e suas obras não focam na intencionalidade da referência à história da arte japonesa. Sua produção, pautada no uso de ferramentas e suportes digitais, vem mais do espaço da ilustração, principalmente por meio do *software* Adobe Illustrator, que permite alteração na dimensão da arte digital sem a perda de qualidade.

Outros artistas da exposição *Superflat*, como Aya Takano (1976 -), Mr. (1969 -) e o próprio Murakami se apropriam das ferramentas digitais para produção inicial e depois a transferem para tela. Estes artistas abraçam em maior intensidade a cultura audiovisual *otaku* e a estética *kawaii* mesclados a um Pop Art japonês.

Em *Desire* [Desejo], Mr retrata a estética “fofa” dos animes. A figura infantil de uma criança de cabelos esvoaçantes cor-de-rosa repartidos ao meio e amarrados nas laterais com adornos de três elementos: um coelho, um gato e uma flor. Espalhados pela composição, há diversos tipos de flores e animais desenhados de maneira simples para enfatizar a fofura, além de corações, estrelas de quatro pontas que visam o efeito de brilho.

³⁷ Termo para designar criaturas místicas do folclore japonês. Em algumas traduções, usa-se a palavra “demônio”.



(Imagem 22. “Mr.” [Masakatsu Iwamamo] .*Desire*. 2011. Tinta acrílica sobre tela. Quatro painéis medindo ao todo 280 × 600 cm. Acervo Galerie Perrotin)³⁸

Em seus trabalhos, Mr aborda elementos específicos da cultura *otaku*, composta majoritariamente de homens fascinados por quadrinhos japoneses, animações, videogames e produções audiovisuais de ficção científica. O artista também retrata o fascínio deste nicho com as representações de *lolicons*^{39 40}.

Seguindo por outra via, o trabalho de Makoto Aida aborda uma estética mais próxima ao *eroguro*⁴¹, onde se apropria dos *animes* para representar figuras em contextos violentos e/ou eróticos para chocar o espectador. O artista transita entre o contemporâneo e o pré-moderno enquanto aborda temas como a história e a sociedade japonesa, problemas políticos, violência e erotismo⁴².

O mural *Jumble of 100 Flowers* [“Desordem de 100 Flores”] possui 17 metros de uma composição de fundo majoritariamente azul com quadrados em tons de outras cores que remetem a uma imagem de pouca resolução, quando os *pixels*

³⁸ <https://www.timeout.com/newyork/art/japanese-artist-mr-on-art-life-and-anime>

³⁹ Abreviação de “lolita complex”, usado para se referir às representações de garotas pré-adolescentes - ou até mais jovens - em contextos sexualmente sugestivos em produtos audiovisuais.

⁴⁰ Entrevista do artista para o site TimeOut. Disponível em: <https://www.timeout.com/newyork/art/japanese-artist-mr-on-art-life-and-anime>

⁴¹ Abreviação de “*erotic grotesque*”, um gênero de arte de origem aproximada em 1930. Originalmente aplicado no teatro, hoje é um nicho dentre os diversos gêneros de *mangá*.

⁴² <https://thediomat.com/2013/05/aida-makoto-far-sighted-visions-of-near-sighted-japan/> e <https://www.clubotaku.org/niji/cultu/aida-makoto/>

se tornam aparentes. Diversas garotas nuas têm partes de seus corpos explodindo em confete enquanto correm em direção ao espectador.



(Imagem 23. Makoto Aida. *Jumble of 100 Flowers*. 2012 - 2017. Tinta acrílica sobre tela. 200 × 1750 cm. Mizuma Art Gallery)



(Detalhe de *Jumble of 100 Flowers*)

A crítica ao fetichismo acerca das mulheres sob o olhar da cultura *otaku* e um imaginário provido por mídias de ficção científica também permeiam o trabalho de Aya Takano. Inicialmente, era uma ilustradora no estúdio Kaikai Kiki, mas transitou para projetos maiores após a visibilidade da exposição *Superflat*.

As jovens retratadas por Takano ostentam uma sexualidade empoderada, onde a abordagem não as põe sob uma ótica de infantilização e objetificação feminina que pode ser observada na cultura *otaku*⁴³.

⁴³ <http://www.touhofclass.com.br/index.php/2017/05/25/aya-takano-artista-do-mes-maio-de-2017/>



(Imagem 24. Aya Takano. *A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not For Human Eyes)*. 2013. Óleo sobre tela. 130 x 194 cm.⁴⁴)

Em *A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not For Human Eyes)* [“Uma Reunião de um Antigo Deus da Comida, Animais de Muito Tempo Atrás, e o Jovem que Foi Forçado a Migrar para este País (Não para Olhos Humanos)”], Takano retrata um bando de raposas no primeiro plano e uma jovem nua flutua com flores nos cabelos e plantas que aparentam estar enraizadas ao longo de seu corpo. Em segundo plano, uma figura humanoide que lembra um cachorro da raça *pug* está em pé, ao lado de dois gatos sobre um fundo que remete ao pátio de um complexo de apartamentos.

Neste trabalho, é possível notar a maneira como a artista cria profundidade através de camadas marcadas com linha de contorno e não com o uso de perspectiva bem elaborada, como é formalmente ensinado no estudo de arte. Uma característica presente entre os artistas que surgiram rejeitando as convenções

44

Disponível em: <https://www.mutualart.com/Artwork/A-Gathering-of-Ancient-God-of-Food--Anim/C2CFB63D3D9AA98F>

formais do ensino de arte ocidental ao mesmo tempo que reforçavam as tradições artísticas japonesas, como foi o caso do “retorno ao Edo”.

Murakami

Trajectoria artística

Fascinado por *animes* e *mangás*, Murakami ingressou na Universidade Nacional de Belas-Artes e Música de Tóquio, em 1980, na pretensão de adquirir o conhecimento e habilidades necessárias para se tornar um animador. Mas se formou em *nihonga*⁴⁵ ainda alimentando o desejo de produzir uma arte que se relaciona com a paixão pelo audiovisual.

Vindo de uma classe média baixa do Japão pós-Segunda Guerra Mundial, as questões sobre a devastação econômica e física são exploradas pelo seu trabalho inicial. Murakami pertence à segunda geração de artistas dentro desse contexto do pós-guerra. A geração anterior se opunha à hegemonia norte-americana ao mesmo tempo que problematizava questões do próprio país sobre a tradição artística, o passado político e cultural. Composta por nomes como Shozo Shimamoto, Jiro Yoshihara, Yayoi Kusama, Yoko Ono e o grupo “Gutai” — Gendai Bijutsu Kondan Kai (Grupo de Discussão de Arte Contemporânea) —, a produção artística envolveu a fusão de pintura, música, poesia, escultura, arquitetura, performance e *happenings*.

Como artista dos anos 1980 e 1990, Murakami levantava questões não resolvidas sobre o Japão como sociedade e o trauma do pós-guerra da mesma forma que a geração anterior ao buscar uma nova abordagem de arte. A formação em *nihonga* tocava em um contexto histórico, visto que esse tipo de produção artística era uma das mais caras e respeitadas formas de arte no Japão que se estabeleceu no século XX, pertencente à elite cultural. A produção inicial *nihonga* reflete um sentimento de insatisfação ou impotência diante das consequências que o país enfrentou após a derrota, principalmente a pobreza.

Além de questões políticas levantadas pelo artista, há o contexto cultural da técnica. *Nihonga* é uma prática antiga na qual a pintura faz uso de *iwa-enogu* (岩絵具 — pigmentos minerais) e *gofun* (胡粉 — pigmento branco obtido de conchas)

⁴⁵ *Nihonga* é a pintura tradicional japonesa que faz uso de pigmentos minerais unidos a uma cola de origem animal.

unidos com uma cola de origem animal (*nikawa* 膠). Essa técnica foi cunhada no período Meiji (1868 – 1912) como uma forma de reforçar a prática japonesa durante o intercâmbio cultural que acontecia entre o Japão e o Ocidente após a abertura dos portos depois de um período de mais de 250 anos de isolamento⁴⁶. Embora seja uma prática antiga, agentes culturais e governamentais formalizaram e definiram a nomenclatura como forma de promoção de uma arte tradicional japonesa, considerando o avanço do contato crescente com as técnicas de pintura a óleo europeias — sobretudo o contato com as vanguardas impressionistas.

Parte desse questionamento político, principalmente no que diz respeito às bombas atômicas lançadas pelos Estados Unidos, vem da mãe do artista:

“Minha mãe nasceu em uma cidade chamada Kokura, na região de Kyushu. Aparentemente, era o local onde a bomba atômica ia ser originalmente jogada, ao invés de Nagasaki. Então quando eu era criança, ela me disse: ‘Se a bomba tivesse sido jogada em Kokura, você não estaria aqui hoje.’” (MURAKAMI, 2012)⁴⁷

Na obra *“Picture of a Turtle: ‘Does it dream about Lindberg Star?’* [“Imagem de uma tartaruga: Ela sonha com a Estrela Lindberg?”, tradução própria] o artista ilustra parte desse ressentimento. No quadro, em primeiro plano, uma tartaruga está sobre o teto de uma casa simples numa região costeira e, em segundo plano, edifícios modernos fazem contraste dado um ar rústico à casa ao mesmo tempo que reafirma a distância entre a casa e a cidade.

⁴⁶ Fim do período Tokugawa (1600 – 1868) e início da implementação do período Meiji (1898 – 1912), que determinava o fim do poder do xogum e o país volta então a ser regido oficialmente pelo imperador. Durante o xogunato havia sido decretado o fechamento total dos portos.

⁴⁷ Trecho retirado da tese “A pluralidade de Takashi Murakami no desafio aos limites da arte” de Lizia Maria Yamanaka Barreto.



(Imagem 25. Takashi Murakami. *Picture of a Turtle "Does It Dream of the Lindberg Star"*. 1987, 73 × 91 cm. Pigmento mineral sobre papel *washi*.)

Nesta obra, Murakami aborda a “estrela Lindberg”, uma premiação dada ao marinheiro norte-americano Charles Lindberg por seus feitos na Batalha de Iwa (1945). Esse trabalho visa evitar o esquecimento das ações sofridas pelo país durante a Segunda Guerra, principalmente diante dos Estados Unidos, que foi um grande responsável pelo processo de modernização (ou ocidentalização) do Japão nas décadas seguintes.

Devido à sensibilidade no que diz respeito a desastres nucleares, o acidente de Chernobyl em 1986 chamou a atenção do artista. E, em 1988, Murakami produziu “Nuclear Power Picture”. A pintura exhibe em primeiro plano três silhuetas de homens e ao fundo, três torres de usinas nucleares expelindo fumaça. Essa produção, apesar de ter sido realizada antes dos acidentes nucleares nas cidades de Tokaimura (1999) e Fukushima (2011), está atrelada ao imaginário crítico do artista em relação a uma presença opressora da energia nuclear.

Esse trabalho inicia a experimentação de técnica mista ao empregar o uso de canudos, papelão, pigmento de prata e ouro, diferente do habitual do *nihonga*

(tinta e pigmento natural). A textura e a tridimensionalidade da obra é reforçada, basicamente, pelos materiais unidos com a tinta, concentrados na nuvem suja e opressora das usinas para onde o olhar do espectador é direcionado.



(Imagem 26. Takashi Murakami. *Nuclear Power Picture*. 1988. 195,58 × 260,99 cm.
Canudos, papelão, pigmento de ouro e de prata sobre tela.)

Experimentações artísticas

Consciente das limitações do *nihonga* e que a sua popularidade se restringe apenas ao Japão, Murakami se mostrava insatisfeito com essa produção que visava um questionamento crítico da sociedade japonesa. Durante o primeiro ano de seu doutorado, o artista viaja para Nova Iorque para aprender estratégias do mercado de arte e se atualizar sobre a produção contemporânea ocidental.

Nesta viagem, o contato com a arte contemporânea o faz iniciar uma série de trabalhos aderindo ao uso de outros materiais diferentes das misturas com técnica mista típicas do *nihonga*. Ao conhecer o trabalho de Jeff Koons (1955 -),

Murakami também começa a explorar a plasticidade tanto de suporte quanto de técnica.

Jeff Koons é a máxima expressão da estética do liso. Como Byung Chul-han explica no livro *A Salvação do Belo*, a intenção do artista é de que os espectadores parem diante de suas esculturas e exclamem “uau”. Carece de pensamento crítico, de uma interpretação profunda; tampouco possui capacidade de gerar uma reflexão que abre espaço para a melancolia. O liso extingue contrários, a ausência de pontas ou riscos elimina qualquer sensação que possa gerar desconforto ou medo (HAN, 2019, p. 9). O escritor ressalta que a negatividade impõe distância, mas a positividade gerada pelo polido de cantos arredondados convida ao toque.



(Imagem 27. Jeff Koons. *Balloon Dog*. 1994 – 2000, 307,3 × 363,2 × 114,3 cm.

Escultura de aço inoxidável polida)

Outro artista que marcou a visão de arte de Murakami foi Andy Warhol (1928 – 1987). Parte do movimento *Pop Art* tencionava o entendimento sobre o que era a arte ou um objeto artístico. Por exemplo, a obra *Brillo Box* (1964) de Andy Warhol (1928 – 1987) consiste em várias esculturas idênticas às caixas de sabão em pó com o mesmo nome.



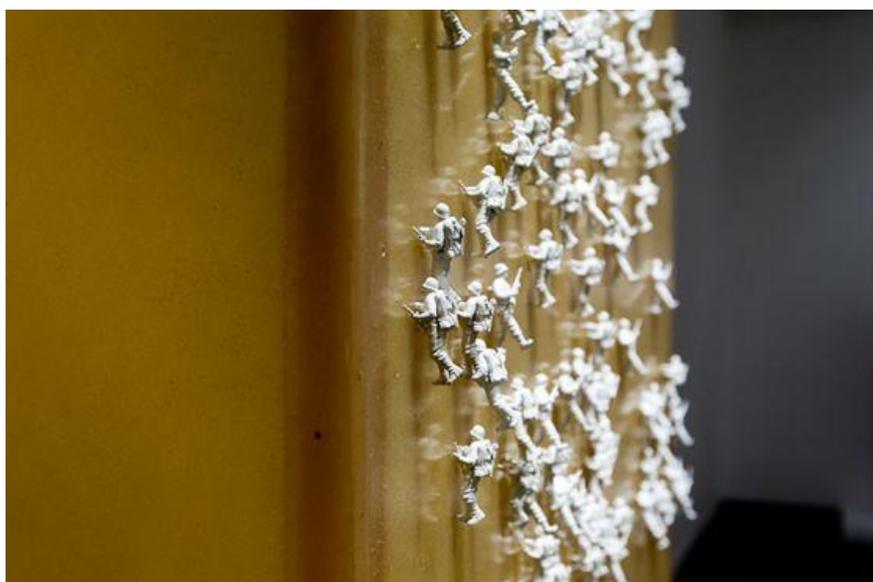
(Imagem 28. Andy Warhol. Brillo Boxes. 1964. Impressão e tinta acrílica sobre madeira. 43,2 x 43,2 x 43,2 cm. Acervo do Philadelphia Museum of Art)

Para compreender essa estratégia mercadológica, Basbaum (2005) denomina de “artista-etc” essa múltipla atividade que também se liga ao fazer artístico. Neste caso, começa com a graduação em *nihonga*, mas a técnica gera uma espécie de frustração em Murakami. Em parte por ser pouco conhecida fora do Japão. Após o contato com a arte contemporânea norte-americana em Nova Iorque, o artista ampliou sua exploração para outros suportes e materiais.

Como foi o caso da obra “Polyrhythm” (1990) onde o artista posiciona diversos soldados de brinquedos em uma resina sobre uma placa de metal amarela. Os brinquedos da marca Tamiya estão com os rostos posicionados em direção ao suporte, simulando um avanço inútil. Novamente, Murakami toca a cicatriz e o ressentimento japonês ocasionados com as consequências da Segunda Guerra Mundial e o avanço estadunidense.



(Imagem 29. Takashi Murakami. *Polyrhythm*. 1990, 120 x 180 x 12.5 cm. Resina sintética sobre aço inoxidável e soldados de plástico “Tamiya”.)



(Detalhe de *Polyrhythm*)

O crítico de arte Noi Sawaragi (1962 —) comenta sobre a contestação do significado da obra de arte ao trazer a inserção de um produto comum, produzido em série.

“A obra criada por Murakami também tem como foco detalhes que estão em um nível não-sensível no geral. As figuras plásticas coladas sobre a superfície não são montadas por ele próprio. Todas são montadas por entusiastas de figuras plásticas” (SAWARAGI)⁴⁸

Murakami descreve as camadas que envolvem a história do Superplano como componentes de uma reconstrução de uma identidade japonesa destruída pelo trauma da guerra (LISICA, 2010, p. 63).

“Mas qual era a minha identidade? Então eu senti que a única coisa que eu poderia fazer, explicar aquele resumo da identidade; era empilhar todas as camadas formativas que haviam contribuído para minha formação... mostrando como eu havia existido sem nenhuma identidade real, eu poderia começar outra coisa.” (Murakami)⁴⁹

Desse modo, Murakami constrói um novo caminho de originalidade e beleza ao fundir o audiovisual como parte fundamental da cultura contemporânea, excluindo o termo “subcultura” a que esses elementos são atribuídos. Quando cita a ausência de personalidade, o artista reconhece o processo histórico de uma arte que visa retornar a um período sem contato com o mundo exterior numa busca de uma identidade sem interferências ou influências e que ao mesmo tempo visa se reafirmar como algo “puramente japonês”. Assim, Murakami conclui que a intenção não é o distanciamento histórico a um período idealizado, mas uma referência ao passado com elementos do presente.

⁴⁸ Citação retirada da tese de Lizia Maria Yamanaka Barreto. Esta pesquisa também faz uso da tradução da autora.

⁴⁹ “*But what was my identity? So I felt that the only thing I could do, to explain that abstract of identity; was to pile up all the formative layers that had contributed to my background... by showing how I had existed without any real identity, I would be able to start up something else*”. Citação retirada da tese de Cindy Lisica, tradução própria.



(Imagem 30. Takashi Murakami. 727. 1996. Acrílica sobre tela. 22,7 x 449,6 cm. Acervo do Museum of Modern Art)

A criação de “Mr. Dob”

Resgatando elementos da estética *kawaii* e aparência de personagem de *anime*, Mr. Dob foi apresentado em 1993 em uma exposição “*An Evening of Romance*” na Gallery Cellar, em Nagoya.

Essa mostra trouxe diversas peças que remetem à influência da cultura estrangeira. Uma das obras apresentadas foi o letreiro luminoso em forma oval com os dizeres “*Doboshite Doboshite Oshamanbe*” para abordar o crescente aumento no uso da escrita e de palavras ocidentais — como nos letreiros das ruas, comércios, programas de televisão.

A frase é referência à fala do personagem Daizaemon, protagonista do *mangá Inakappe Taisho*⁵⁰ — uma elocução equivocada de “*doshite*”, traduzido para “por que” — e “*oshamanbe*” do comediante japonês Kiyohji Okuda (1921 - 1999). Desse modo, criam-se algumas barreiras culturais, como a fácil leitura para os ocidentais, mas a possibilidade da ausência de compreensão do significado dessas palavras e, para os japoneses, a dificuldade de leitura, embora possam estar familiarizados com as referências citadas.

A partir deste trabalho, Murakami investiga a criação de uma imagem atraente para diversos públicos para se tornar um ícone. Uma imagem ser

⁵⁰ Autoria de Noboru Kawasaki, publicado entre 1967 a 1972.

facilmente reconhecida através de estilo, nomes e forma é parte de como ela sobrevive no mercado (BARRETO, 2019, p. 79). A palavra “DOB” — contração de “*dobozite*”— foi incorporada nesta busca da imagem que viria a se tornar um logotipo de Murakami.

Dispensando o *readymade*, Murakami escolhe o desenho para DOB — para trazer visibilidade à subcultura *otaku* — e idealiza dois personagens famosos do audiovisual japonês: Sonic e *Doraemon*. Respectivamente, são os protagonistas de um jogo de videogame e animação, porém ambos personagens de grande apelo popular e demanda de mercado, que possibilitou a expansão para outras mídias.



(Imagem 31 e 32. *Sonic* e *Doraemon*.)

Personagens de corpos desproporcionais, o tronco é do mesmo tamanho da cabeça, sem especificações anatômicas, olhos grandes à moda *kawaii*. *DOB* apresenta um design semelhante, característica compartilhada é o uso de um acessório. Os tênis de *Sonic*, a coleira com guizo de *Doraemon* e a gravata borboleta de *Mr. DOB*.

O design do personagem também faz referência ao famoso *Mickey Mouse*, de *Walt Disney*. As letras “D” e “B” em suas orelhas reafirmam o seu nome, visto que o rosto é formado por um círculo branco que faz alusão à letra “O”, enfatizando a importância de agregar a palavra ao personagem.

DOB é parte das experimentações de Murakami que permanece ativo no trabalho do artista após abandonar o *nihonga*. Em 727 (Imagem 30), pode-se notar a referência ao trabalho de Hokusai (Imagem 3) nas ondas presentes em primeiro plano como uma referência à história da arte japonesa ao mesmo tempo que a obra carrega influências das composições carregadas de Francis Bacon (1909 – 1992).



(Imagem 33. Takashi Murakami. *Mr. DOB*. 2019. Escultura de fibra de vidro. 130,3 x 81 x 157 cm)⁵¹.

Atualmente, Murakami se refere a *DOB* como um autorretrato devido aos mais de 20 anos de produção⁵². Desse modo, o personagem se tornou um alter ego que externaliza diversos pensamentos do artista. Em algumas produções, *DOB* possui aparência monstruosa e deformada, remetendo aos *yokais* do folclore japonês. A jornalista de arte, Erimi Fujihara levanta questões sobre uma ideia que Murakami têm de si ao se transformar nesses monstros, fazendo um paralelo às falas do artista sobre como o povo japonês era visto no Ocidente:

“Fomos discriminados por sermos vistos como ‘menos que humanos’ aos olhos dos ‘humanos’ do Ocidente [...] O projeto *Superflat* é o nosso ‘Manifesto Monstro’ e agora, mais do que nunca, devemos nos orgulhar de nossa arte, uma obra de monstros”. (Murakami)⁵³

DOB permanece presente nas produções artísticas de Murakami, mas também como produto comercial. Devido à construção cuidadosa de seu design original para agradar um público amplo como produto, Murakami comercializa o personagem como bonecos colecionáveis.

⁵¹

Disponível

em:

<https://www.mutualart.com/Artwork/Mr--DOB/C8C9D8CDAAD5229AC44FF8CC6AA86A2B>

⁵² Fala de Murakami para o canal do Museu de Belas Artes de Boston no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rG4SjfwEiVM&t=>

⁵³ Citação de Murakami retirada do texto de Erimi Fujihara para o catálogo da exposição “Murakami por Murakami” no Instituto Tomie Ohtake em 2019.

“Amo os artistas-etc”

Quando abandonou a ideia de se tornar um animador — por não ter as habilidades necessárias, como ele mesmo explica —, Murakami ingressou como artista na arte contemporânea em 1991. Poucos anos após a primeira exposição solo, Murakami se atentou aos eventos promovidos no circuito artístico de extravagância planejada que pareciam habitar outra realidade comparado ao cenário de bolha econômica dos anos 1990 (MIKI, 2019). Com noções básicas de negócio, o artista começou a arquitetar eventos exclusivos como forma de criar oportunidades para a valorização e venda de suas obras.

Dessa forma, Murakami conseguiu expandir a pequena fábrica fundada em 1996 que funcionava como uma oficina de artistas com um orçamento bastante limitado para um galpão de dois andares capaz de abrigar obras de grandes dimensões como a série "*500 Arhats*".

Quando se aproximou da arte contemporânea ocidental durante o intercâmbio nos Estados Unidos, Murakami também se dedicou a aprender sobre o circuito artístico e desenvolveu estratégias para obter mais sucesso comercial. Esse planejamento rendeu à exposição "*Super flat*" dos anos 2000 a passagem em três galerias estadunidenses no ano seguinte.

Murakami não visa apenas o sucesso financeiro, mas se mostra preocupado com o cenário da arte contemporânea japonesa. Durante muitos anos, organizou eventos para descobrir jovens artistas, as GEISAI. Combinando elementos de concurso e festival de arte, oferecia um local de exposição e intermediação entre os artistas e marchands.

As GEISAI não eram simplesmente eventos para compra e venda de arte, mas um espaço de exposição para artistas profissionais ou amadores para posteriormente apoiar os talentos descobertos. Murakami também desenvolveu uma série de programas ligados a GEISAI que incluíram o Museu GEISAI, a Universidade GEISAI e a Radiodifusão GEISAI cujo júri era composto por críticos de arte, curadores renomados e pessoas interessadas na compra de obras de arte, incluindo os famosos colecionadores François Pinault⁵⁴ e Victor Pinchuk⁵⁵ (MIKI,

⁵⁴ Empreendedor bilionário francês. Fundador do grupo de luxo Kering e da empresa de investimentos Artémis.

⁵⁵ Empresário e oligarca ucraniano. Fundador da empresa de investimentos EastOne Group LLC.

2019). Esses programas auxiliaram jovens artistas a ingressar no mercado de arte oferecendo o espaço expositivo da galeria Kaikai Kiki, mesmo que esses artistas não possuíssem vínculo com o estúdio.

Com esses programas, Murakami proporcionou um palco para a produção de arte que o aproximasse das gerações mais novas, mas devido às dificuldades financeiras em mantê-lo, foi finalizado.

Pouco tempo depois, Murakami se especializou na comercialização de arte. Ao inaugurar a galeria Kaikai Kiki em um bairro renomado de Tóquio em 2008, o artista buscou tomar controle da logística que envolve o comércio de arte. Estudou a indústria das galerias de arte para construir um time de vendas. Dois anos depois, inaugurou outra galeria, mas encerrou o seu funcionamento em 2014.

Outros espaços administrados por Murakami são a Hidari Zingaro, o Bar Zingaro, a *pixiv*⁵⁶ Zingaro — este em parceria com o site *pixiv* — e outros empreendimentos localizados em bairros de alta concentração de subculturas, buscando um espaço mais comunitário.

E, há pouco mais de 10 anos, o colecionismo tem sido outra atividade exercida por Murakami. Desde muito jovem, o artista adquiriu algumas fotografias e reproduções de artistas, como Horst Janssen (1929 – 1995). Usando de estratégias de negociação e mercado, Murakami abrange desde a arte contemporânea — tanto japonesa quanto internacional — às antiguidades japonesas. O acervo de Murakami conta com mais de 5 mil peças, incluindo uma crescente coleção Superplano.

Murakami também continua publicando textos indagando sobre a história da arte japonesa, questões da arte contemporânea e novos pensamentos sobre o Superplano em catálogos de exposição solo.

Os *Arhats*

O desastre do terremoto e o *tsunami* que atingiu a usina de energia nuclear em Fukushima em 2011 foi um ponto marcante para a sociedade japonesa. O triplo acidente começou a permear as representações culturais. Chiho Aoshima começou

⁵⁶ Plataforma online de publicação de ilustrações.

a abordar o medo exercido por uma força assustadora da natureza em seus trabalhos.

Iniciou-se, também, uma série de protestos civis questionando o uso da energia nuclear e pressionando o governo para buscar outras formas de obtenção de energia elétrica. Yoshimoto Nara foi um dos participantes, que confeccionou um cartaz para ser baixado e impresso durante os protestos.

O cenário devastado por esses três desastres provocou uma mobilização de várias entidades e corpos políticos em solidariedade ao Japão. E, em forma de agradecimento à ajuda do Qatar, Murakami criou uma obra de dimensões monumentais, os “500 Arhats”.

A obra foi exposta pela primeira vez em 2012, no Museu Mori e, em 2015, no Japão, promovendo o retorno de Murakami ao circuito artístico japonês depois de 14 anos de ausência.

Os *arhats*⁵⁷ são discípulos de Buda que viajam pelo país curando enfermidades e eliminando o mal. O número 500 se refere às 500 pessoas que alcançaram o *nirvana* e são, de certa forma, santidades. Durante a exposição, a obra foi separada em quatro, onde cada sessão é referente aos quatro protetores lendários das direções do Céu.



(Imagem 34. Takashi Murakami. *500 Arhats [White Tiger]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm)



(Imagem 35. Takashi Murakami. *500 Arhats [Blue Dragon]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm)

⁵⁷ Significa “pessoa digna de veneração”, quem alcançou a iluminação.



(Imagem 36. Takashi Murakami. *500 Arhats [Vermilion Bird]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm)



(Imagem 37. Takashi Murakami. *500 Arhats [Black Tortoise]*. 2012. Acrílico sobre tela sobre placa. 10000 x 300 cm)

Os nomes de cada obra seguem a lenda de origem chinesa ao se referir aos discípulos de Buda: a tartaruga negra (norte), o dragão azul (leste), o tigre branco (oeste) e o pássaro vermelho (sul).

O tema continuou a ser explorado por Murakami em mais trabalhos. Em especial, a escultura *Arhat Robot* de 2016, uma escultura do tamanho de uma pessoa que é uma cópia realista do próprio artista. O rosto de Murakami está partido ao meio e o centro revela outro rosto. A escultura usa as vestimentas tradicionais dos *arhats*⁵⁸ e as mãos carregam o gestual das representações de Buda. Em breves intervalos, a escultura move a boca enquanto entoia mantras e os olhos se movimentam desordenadamente e sem sincronia.

⁵⁸ Conforme Murakami explica para Pharrell, durante a visita do artista ao estúdio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o13oe-0reAo>



(Imagem 38. Takashi Murakami. *Arhat Robot*. 2016. Técnica mista. 190 cm incluindo a base. Acervo da Galerie Perrotin.)

Considerações finais

A presente pesquisa buscou entender os conceitos propostos por Murakami sobre o Superplano para a arte contemporânea japonesa dentro do contexto da sociedade japonesa pós-Segunda Guerra Mundial a partir da trajetória do artista, suas articulações no circuito artístico e dos artistas relacionados.

Com fortes referências ao Pop Art dos Estados Unidos, Murakami resgata o uso da imagem cotidiana replicada em massa através das propagandas ou dos quadrinhos, como o trabalho de Roy Lichtenstein (1923 – 1997). Dos quadrinhos às propagandas mais banais, Lichtenstein se apropria das imagens veiculadas em massa, com a finalidade de esvaziar o pensamento, rebaixar a leitura e a escrita até uma forma simplória de comunicação, repleta de gírias e onomatopeias. O artista reproduziu fielmente em tela as cenas do cotidiano que são impressas e veiculadas aos montes. Assim, dá-se o destaque que essas imagens fingem não ter no nosso cotidiano.

Dentro do cubo branco⁵⁹, esses ícones populares saem do significado de ícone como “elemento gráfico que, em sistemas operacionais ou em programas com interfaces gráficas, representa determinado objeto, operação ou link, sendo gerenciável por um clique de mouse”⁶⁰ e ganham o status de ícone como adjetivo. Ação também realizada por Andy Warhol e outros na Art Pop nos Estados Unidos.

A incorporação de imagens reproduzidas em massa nas obras de arte também se aplica a uma geração de artistas que se apropriam de *memes*⁶¹. Neste contexto, cito três artistas brasileiros: “Gabrilândia” (Gabriel Almeida), Julia Debasse e Pamella Anderson. O trabalho de Gabriel aplica em tela representação fiel da imagem viral, semelhante à poética de Lichtenstein. Julia visa explorar uma narrativa combinando “alta” e “baixa” cultura ao apropriar de ícones, o imagético cotidiano e da memória ao montar um painel com referências a personagens de jogos, imagens de produtos e símbolos diversos. E, por fim, Pamella, que

⁵⁹ Termo usado para se referir ao espaço museal contemporâneo.

⁶⁰ Definição do dicionário Aurélio.

⁶¹ Termo usado para imagens, vídeos ou textos virais na internet.

inicialmente reproduzia *memes* em suas telas com exatidão, mas seu trabalho passou a construir novas composições a partir desses.



(Imagem 39. Gabriel Almeida (“Gabrilândia”) posando com seu trabalho. Fonte: perfil do Instagram do artista)

(Imagem 40. Painel de Julia Debasse. Acervo de Portas Vilaseca Galeria)



(Imagem 41. Pamella Anderson. *Sonhos molhados com Zé Gotinha*. 2022. Acrílica sobre tela. 70 x 110 cm. Perfil do Instagram da artista)

Ao mesmo tempo que o conceito propõe um novo movimento artístico japonês, o Superplano se propõe como um intermédio entre arte e consumo. Uma das críticas a seu respeito pauta a ambiguidade do movimento que, à medida que questiona o consumismo em torno do desenvolvimento cultural japonês, se põe

como um produto comercial ao unir *anime* e *mangá* às técnicas de arte japonesas herdadas do Período Edo (LISICA, 2010, p.1).

Dentro da intencionalidade proposta por Murakami, não há uma separação entre “alta” arte e a cultura “popular”, em vez disso, visa-se iluminar as tensões entre essa divisão binária. Murakami expõe a si e ao Superplano como debates entre a arte e o consumo, ao passo que torna seu trabalho atraente tanto para o meio artístico quanto para o gosto popular (LISICA, 2010, p.4). Tal tendência pode ser identificada nos artistas brasileiros mencionados, apontando para um traço mais geral da contemporaneidade.

Ações que unem a arte a um produto ou ao consumo são traçadas desde o Pop Art com as ações de Andy Warhol. Muito associada ao artista estadunidense pela produção em massa de objetos de arte, ambos Superflat e Pop Art tocam no imagético cotidiano e o trazem para as instituições de arte, levantando questões sobre o que é considerado arte em meio ao consumo constante de imagens.

Walter Benjamin (1892 – 1940) comenta que a reprodução em massa da imagem da obra de arte a esvazia de sua aura ou do sentido de “existência única”. Warhol se apropria dessa visão que rejeita as imagens já banalizadas pelo excesso de impressões da publicidade ao usar a lata *Campbells* como objeto de arte e transformá-la em uma série.

Murakami preza pela perfeição da impressão e que toda a série seja idêntica ao projeto original, diferente de Warhol, que abraça as imperfeições ocasionais do processo de serigrafia — o que, de certa forma, resgata a unicidade da imagem —. Assim, cabe questionar onde — ou se — a aura habita o trabalho de Murakami.

Apesar dos paralelos traçados entre os dois artistas, Murakami deseja se afastar de Warhol. Um exemplo foi a adoção do nome Kaikai Kiki para o seu estúdio/galeria, que anteriormente era “*Hiropon Factory*” para se distanciar do “*Factory*” de Warhol. Não apenas na produção excessiva — cabe mencionar que Murakami já ultrapassou o ritmo de Warhol há muito tempo, com seu estúdio empregando cerca de 100 artistas — que as similaridades se encontram, mas é na pessoa pública que esses dois artistas são. Os dois assumem uma persona “artista celebridade” e também exibirem um ciclo de amizade com celebridades que também consomem suas obras.

“Business art is the step that comes after Art. I started as a commercial artist, and I want to finish as a business artist. After I did that thing called ‘art’ or whatever it’s called, I went into business art. I wanted to be an Art Businessman or a Business Artist. Being good in business is the most fascinating kind of art [...] making money is art and working is art and good business is the best art” (Warhol, 1997)



(Imagens 42, 43, 44 e 45. Fotos de Murakami com Kanye West⁶², Kim Kardashian⁶³, T.O.P.⁶⁴, *The Weeknd*⁶⁵ e Pharrell; respectivamente. Imagens retiradas do perfil do artista no Instagram)

A comercialização do próprio trabalho levanta algumas críticas ao mesmo tempo que ameaça colocar o Superplano como uma forma à parte de arte, mas Murakami rebate explicando sobre seu entendimento a respeito de arte e comércio:

⁶² Cantor de rap estadunidense.

⁶³ Socialite estadunidense.

⁶⁴ Cantor de *k-pop* (pop coreano) e colecionador de arte.

⁶⁵ Cantor de R&B/soul estadunidense.

“Honestamente, eu não sabia o quão diferentes as artes plásticas e a subcultura [são]. Qual é o limite? Minha realidade é que essa fronteira está quase derretendo. Não estou pensando nisso é um risco, porque essa é a minha vantagem. É por isso que posso fazer muitas colaborações como com Kanye West” (Murakami, 2017)⁶⁶.

As múltiplas colaborações de Murakami com diversos produtores — individuais, comerciais ou institucionais das mais diversas áreas como moda, música e tecnologia — reflete a compreensão do hibridismo cultural e a era do hiperconsumo. A persona que o artista apresenta reflete um *network* bem trabalhado ao se associar com diversas marcas. Como a parceria com a empresa de água mineral *Le Perrier* em 2020, *Vans* em 2015 e a grife *Louis Vuitton* em 2003.



(Imagens 46, 47, 48 e 49. Colaborações artísticas com as empresas Le Perrier, Vans, Louis Vuitton e almofada vendida como *souvenir* no MoMA).

⁶⁶ “Honestly, I didn’t know about how different fine art and the subculture [are]. What is the borderline? My reality is, this borderline is almost melting. I am not thinking about this is a risk, because this is my advantage. That’s why I can make many collaborations like with Kanye West” .Fala de Murakami para o canal do Museu de Belas Artes de Boston no Youtube, tradução minha. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rG4SjfwEiVM&t=>

Em alguns pontos, as ideias propostas sobre o Superplano são contraditórias. Inicialmente, Murakami declarou que a superficialidade⁶⁷ que ele aborda nessa teoria vem de uma sociedade japonesa completamente ocidentalizada, mas ao colocar o Superplano como meio termo entre a arte japonesa e as influências ocidentais, o artista reconhece que o passado histórico japonês, assim como o contato com o Ocidente, não devem ser descartados.

A busca de um caminho para uma identidade atual para a arte japonesa – que, diferente do Pop Art Japonês, não rejeita as influências ocidentais – proposto pelo Superplano frequentemente o coloca em uma posição de auto orientalismo. Quando estão sob a ótica ocidental, as referências históricas e religiosas abordadas pelos artistas do Superplano, como Mariko Mori ou o próprio Murakami, se apoiam no raso conhecimento sobre esses temas. Estabelecer uma conexão cultural demanda que o público possua algum tipo de entendimento, porém essa conexão se perde fora do Japão (LISICA, 2010, p. 5) diante da visão ocidental cujo conhecimento é majoritariamente eurocêntrico e cristão.

A mercantilização da arte desenvolvida por Andy Warhol é replicada por alguns artistas contemporâneos. Assim como a incorporação de uma persona “artista celebridade”, semelhante a um ator performando um papel. O Superplano se apropria dessa estratégia e a eleva ao se promover como um novo movimento artístico. Por mais que a poética esteja pautada em conceitos e elementos tão distintos do cenário brasileiro, o Superplano avança entre as instituições de arte, principalmente por ações culturais promovidas pelas embaixadas e casas de cultura para conectar o cenário japonês aos imigrantes residentes em outros países — como o caso da exposição promovida pela Japan House em 2019 —.

A abordagem sobre a história da arte japonesa e as subculturas japonesas visa contribuir para um caminho de entendimento necessário para que a análise destes trabalhos não caia no campo da xenofobia, como foi o caso da *review* de Adrian Searle sobre o trabalho de Murakami exposto da Serpentine Gallery em Londres de 2002.

Em uma matéria para o jornal The Guardian, Adrian comenta que para apreciar o trabalho de Murakami, é necessário ser japonês, viciado em *mangá* ou

⁶⁷ “Flatness” no original.

um “adulto em fraldas”. O crítico de arte deprecia a estética construída a partir de *animes* por sua fofura excessiva que beira à náusea.

“Até as pessoas pintadas de Murakami vazam. Eles vomitam, eles babam. Seus olhos giram com náusea psicodélica. Talvez tenham comido muitos doces. Este é um tipo desagradável de infantilismo, cheio de detalhes fetichistas, brincando com sua própria estupidez esmagadora, sua estupidez açucarada e sub surreais.

Murakami me lembra Mark Kostabi, cujas pinturas cínicas e idiotas provam que nenhum preço é alto demais, nenhum limiar intelectual é baixo demais para ter sucesso no mundo da arte.” (SEARLE, 2002)

Dentro desse contexto, o historiador de arte desempenha um papel de suma importância ao acompanhar e documentar esse processo e construir pontes que permitam a compreensão de obras tão distintas do cenário nacional.

Referências Bibliográficas

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna: Do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. 689 p.
- AYA Takano: Artista do Mês. *In: Touch of Class: Revista eletrônica*. [S. l.], 25 maio 2017. Disponível em:
<http://www.touchofclass.com.br/index.php/2017/05/25/aya-takano-artista-do-mes-mai-o-de-2017/>. Acesso em: 29 abr. 2023.
- BARRETO, Lizia Maria Y. **A pluralidade de Takashi Murakami no desafio aos limites da arte**. Orientador: Michiko Okano. 2019. 102 p. Tese (Pós-graduação em Filosofia) — Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.
- BASBAUM, Ricardo. **Amo os Artista-Etc**. In: MOURA, Rodrigo (org.) Políticas Institucionais, Práticas Curatoriais. Belo Horizonte: Museu de Arte da Pampulha, 2005. Disponível em: https://rbtxt.files.wordpress.com/2009/09/artista_etc.pdf. Acesso em: 18 maio 2023.
- CHIHO Aoshima. *In: Kaikai Kiki Gallery*. [S. l.], 2023. Disponível em:
http://en.gallery-kaikaikiki.com/category/artists/chiho_aoshima/. Acesso em: 30 mar. 2023.
- CLARK, Timothy. **Ukiyo-e Paintings: in the British Museum**. Washington, D.C: Smithsonian Institution Press, 1992. 240 p.
- DA PENHA, Anna Carolyn Venceslau Venâncio. **Uso do soft power pelo Japão em contrapartida às limitações militares da Constituição de 1947: o Cool Japan**. Orientador: Helton Ricardo Ouriques. 2022. 109 p. Trabalho Conclusão do Curso (Bacharel em Relações Internacionais) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/231605>. Acesso em: 22 jun. 2023.
- DEHART, Jonathan. Aida Makoto: Far-Sighted Visions of Near-Sighted Japan. *In: The Diplomat: Read The Diplomat, Know the Ashia-Pacific*. [S. l.], 30 maio 2013. Disponível em:
<https://thediplomat.com/2013/05/aida-makoto-far-sighted-visions-of-near-sighted-japan/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

FARANI, D. N. Os 500 Arhats: o retorno de Murakami Takashi e a transformação da arte japonesa. **Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, [S. l.], v. 16, n. 1, p. 222–254, 2017. DOI: 10.26512/vis.v16i1.20486. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/20486>. Acesso em: 11 maio. 2023.

HAN, Byung-Chul. **A salvação do belo**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2019. 113 p.

KINSELLA, Sharon. Cuties in Japan. In MOERAN, Brian&Scov, Lise. (eds.). **Women, media and consumption in Japan**. Hawaii: Curzon & Hawaii University Press, 1995.

LASTER, Paul. Japanese artist Mr. on art, life and anime. *In*: KLAASMEYER, Katrina. **TimeOut**. [S. l.], 30 jun. 2016. Disponível em: <https://www.timeout.com/newyork/art/japanese-artist-mr-on-art-life-and-anime>. Acesso em: 29 abr. 2023.

LIDDELL, C. B. Takashi Murakami: The 500 Arhats. *In*: **A pluralidade de Takashi Murakami no desafio aos limites da arte**. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://metropolisjapan.com/takashi-murakami-the-500-arhats/>. Acesso em: 27 jun. 2023.

LISICA, Cindy. **Beyond Consumption: The Art, Merchandise and Global Impact of Takashi Murakami and a Superflat Generation**. 2010. 169 p. Tese (Doutorado em Filosofia) — University of the Arts London, Londres, 2010. Disponível em: <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/5210/>. Acesso em: 10 maio 2023.

LOTS, Lots of Kaikai and Kiki カイカイキキがいっぱい、いっぱい! (Takashi Murakami, 2009). [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rG4SjfwEiVM&t=>. Acesso em: 20 abr. 2023.

MARIKO Mori, Pure Land. *In*: KLAASMEYER, Katrina. **SmartHistory: The center for public art history**. [S. l.], 20 nov. 2015. Disponível em: <https://smarthistory.org/mariko-mori-pure-land/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

MASON, Penelope E.. **History of Japanese Art**. 2. ed. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2005431. 431 p.

NAPIER, Susan J. "Why Anime?". *In*: ANIME from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. NY, Estados Unidos da América: St. Martin's Griffin, 2005. cap. 1, p. 3-14.

NEORREALISMO Italiano. *In*: KREUTZ, Katia. **Academia Internacional de Cinema**. [S. l.], 10 set. 2018. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/neorrealismo-italiano/>. Acesso em: 31 maio 2023.

NYE, Joseph Jr. **Soft power: The Means to Success in World Politics**. New York: PublicAffairs, 2004.

OTAKU consumption, superflat art and the return to Edo. [S. l.], 2004. Disponível em: <https://portal.issn.org/resource/ISSN/1469-932X#>. Acesso em: 15 maio 2023.

PERRIER X Murakami: Collab. *In*: **Perrier**. [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.perrier.com/murakami>. Acesso em: 27 jun. 2023.

PHARRELL Visits Takashi Murakami — The 500 Arhats. Produção: iamOTHER. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o13oe-0reAo>. Acesso em: 18 maio 2023.

RECORD High Comic Sales in Japan for Second Consecutive Year. *In*: **Nippon.com**: Your doorway to Japan. [S. l.], 15 abr. 2022. Disponível em: <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01292/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

RIO, G1. Shinzo Abe se vestiu de Mario Bros na Olimpíada do Rio; relembre. **G1**, [S. l.], p. 1, 8 jul. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/07/08/shinzo-abe-se-vestiu-de-mario-bros-na-olimpiada-do-rio.ghtml>. Acesso em: 28 jun. 2023.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SOUSA, Ana Matilde. Painting Superflat: post-painterly figuration, commodity-life and spectral return in Japanese contemporary painting. **International Conference "And Painting? Questioning Contemporary Painting"**, Lisboa, Portugal, 25 maio 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/25992320/Painting_Superflat_post_painterly_figuration_commodity_life_and_spectral_return_in_Japanese_contemporary_painting. Acesso em: 6 mar. 2023.

STEINBERG, Marc. Otaku consumption, Superflat art and the return to Edo. **Japan Forum**, [s. l.], 2004. DOI 10.1080/0955580042000257927. Disponível em: <https://portal.issn.org/resource/ISSN/1469-932X#>. Acesso em: 9 maio 2023.

T3TSUO, . Aida Makoto. *In*: **NIJI zine — O Japão totalmente em português**: Clubotaku. [S. l.], 7 maio 2020. Disponível em: <https://www.clubotaku.org/niji/cultu/aida-makoto/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

TAKASHI Murakami. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=-YPOWBQAd1M&t=>. Acesso em: 20 abr. 2023.

THE GUARDIAN. *In*: **Review Takashi Murakami**. [S. l.], 25 nov. 2002. Disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/2002/nov/25/artsfeatures1>. Acesso em: 12 maio 2023.

TOMIE OHTAKE, Instituto. **Murakami por Murakami**: Catálogo. São Paulo: [s. n.], 2019.

TOMIE OHTAKE, Instituto. **Vida Animada**: Roy Lichtenstein Desenhos. São Paulo: [s. n.], 2005.

VAULT by Vans X Murakami. *In*: **Vans** . [S. l.], 2015. Disponível em:
<https://www.vans.com/en-us/murakami>. Acesso em: 27 jun. 2023.