

UKIYO-E HEROES: UMA CONEXÃO COM O PASSADO

UKIYO-E HEROES: A LINK WITH THE PAST

Marcelo da Cruz Nascimento¹

Introdução

Surgida em 2012, a série *Ukiyo-e Heroes* do ilustrador norte americano Jed Henry tem como objetivo ligar o contemporâneo ao clássico, trazendo novamente os ideais da arte tradicional do *ukiyo-e* (“imagens do mundo flutuante”) adicionando, porém, elementos da cultura *pop* japonesa contemporânea a suas obras.

Desta mescla questionou-se se seria possível encontrar características desse movimento artístico tradicional japonês nas novas estampas e como pensamentos tão diferentes como os do tradicional *ukiyo-e* e os da moderna cultura *pop* foram conciliados. Além disso, indagou-se também, se as obras da série *Ukiyo-e Heroes* são de fato *ukiyo-e* e se realmente atinge os seus objetivos.

Nota-se um ponto em comum entre o *ukiyo-e* e a cultura *pop* dos dias de hoje, uma vez que ambas desempenham um papel importante na divulgação em larga escala, sendo o *ukiyo-e* difusor dos costumes e das maravilhas do Japão, para o seu próprio povo e também para o mundo, e a cultura *pop*, dos valores e ideais japoneses em escala global.

Seguindo este pensamento, o objetivo geral deste trabalho é analisar, através das técnicas e conceitos aplicados no *ukiyo-e*, como uma arte tradicional japonesa cede seus traços para a cultura *pop* contemporânea, permitindo transformar personagens de vídeo games em arte através da série *Ukiyo-e Heroes*.²

Primeiramente, será apresentado o projeto *Ukiyo-e Heroes* e seus idealizadores. Em seguida, será apresentado de forma sucinta o período histórico que permitiu a criação e o

¹ Licenciado em Língua e literatura japonesa pela Universidade de Brasília – UnB. E-mail: nascimento.marcelo@hotmail.com

² Este trabalho foi desenvolvido para o TCC do curso de língua e literatura japonesa da UnB, defendido e aprovado no segundo semestre de 2017.

desenvolvimento da arte do *ukiyo-e*, descrevendo sobre o que foi esta arte tradicional. Por fim, comparando temas, técnicas e modo de produção, objetiva-se interpretar e analisar três obras da série *Ukiyo-e Heroes*, aplicando os conceitos de *mitate* e *yatsushi*, técnicas de expressão bastante utilizadas na arte do “mundo flutuante” com o objetivo de caracterizar essas três obras em *mitate-e* ou *yatsushi-e*.

Ukiyo-e Heroes

O projeto *Ukiyo-e Heroes*, iniciado em abril de 2012, resultante da parceria entre o ilustrador norte-americano Jed Henry e o gravador anglo-canadense David Bull, tem como temática a introdução de elementos da cultura *pop* japonesa à arte *ukiyo-e*.

Para Jed Henry, em *Ukiyo-e Heroes*, o objetivo principal é criar uma correlação entre as técnicas do *ukiyo-e* tradicional e a contemporaneidade, visando contribuir com a continuidade desta arte do Japão pré-moderno, despertando o interesse por essa manifestação da tradição japonesa (BROWNLEE, 2013).

Ao inserir personagens como Pikachu (*Pokémon*), Mario (*Super Mario Bros*) e Kirby (*Kirby's Dream Land*), famosos em jogos de vídeo games e ícones da cultura *pop* japonesa, o ilustrador faz uma conexão com o passado através de suas estampas. Desta forma, propõe uma interação deles com cenários, roupas e costumes do Japão feudal em traços clássicos da xilogravura, *mokuban-ga*, assim como era produzida pelos grandes artistas da época. Este trabalho minucioso da gravação na madeira e da impressão no papel fica a cargo de David Bull, praticante desta arte há trinta anos.

Contudo, questiona-se a viabilidade de um projeto que, à primeira vista, parece tão desafiador. Pensando desta forma, os idealizadores de *Ukiyo-e Heroes* decidiram testá-la na plataforma *Kickstarter*, enorme comunidade global construída em torno de projetos criativos, buscando o apoio necessário para a realização do projeto.

Devido às despesas e ao tempo necessário para produzir tais estampas no modelo original de *ukiyo-e*, em 2012, Henry utiliza a plataforma *Kickstarter* para garantir a venda das obras já produzidas. Segundo ele, a ideia inicial era arrecadar dez mil dólares, porém, *Ukiyo-e Heroes* foi além: em trinta dias, a meta de dez mil dólares foi ultrapassada, chegando a aproximadamente trezentos mil dólares (DESKTOPMAG, 2017).

Henry explica que a popularidade do projeto se deu visto que “os jogos de vídeo que amamos são apenas um novo capítulo de uma cultura antiga e duradoura” (DESKTOPMAG,

2017, tradução nossa³), fazendo alusão à dimensão que a cultura pop japonesa possui nos dias de hoje.

Para um melhor entendimento de como se deu o sucesso de *Ukiyo-e Heroes* e de sua relação com a cultura *pop* japonesa, ou *Japanese pop culture*, é necessária uma breve explicação sobre esta cultura bastante influente no mundo e como vem evoluindo até os dias de hoje.

Para Tsutsui (2010, p. 5), as origens da cultura popular japonesa são, muitas vezes, atribuídas ao período Tokugawa (1603-1867), tempo de paz sem precedentes em que a sociedade era comandada pela elite guerreira do Japão, os samurais, e também de grande crescimento econômico em áreas urbanas e no setor comercial. Neste contexto, as estampas do *ukiyo-e* ganharam destaque, alcançando também o ocidente.

Após a restauração Meiji (1868), que abriu os portos japoneses ao exterior, depois de cerca de dois séculos e meio de isolamento do resto do mundo, “quando um novo regime visava à construção do Japão em uma sociedade industrial moderna, o estilo de vida, entretenimento, gostos da Europa e dos Estados Unidos fascinaram o povo japonês” (TSUTSUI, 2010, p. 7). Assim, criou-se a ideia de tornar o Japão uma sociedade com condições de se inserir e competir no mercado mundial. Num tempo relativamente curto, o Japão Meiji desenvolve um Estado e uma nação de tendências modernas (SAKURAI, 2008, p. 133), influenciando a cultura do país.

Conforme constata Tsutsui (2010, p. 8), o impacto da ocidentalização na cultura popular japonesa, principalmente de influências vindas dos Estados Unidos, mostrou-se particularmente intenso depois da Primeira Guerra Mundial, quando o aumento da renda deu origem a uma promissora economia de consumo de massa. A partir disto, “[...] o estilo das elegantes mulheres de Tóquio se mistura entre o tradicional *kimono* e as curtas saias vindas do ocidente” (idem, tradução nossa⁴).

Em contrapartida, com o nacionalismo exacerbado desenvolvido nas primeiras décadas do século XX, “toda a onda de ocidentalização, verificada no país a partir de 1868, foi sendo substituída pela supervalorização do que se entendia como sendo genuinamente japonês” (SAKURAI, 2008, p.187), trazendo novamente de forma incontestável o “espírito samurai” como forma de comportamento a ser seguido por toda uma nação que caminhava para a Segunda Guerra Mundial.

Após a rendição do Japão na Segunda Guerra e com a chegada do governo de ocupação norte-americano, a cultura *pop* ocidental – revistas em quadrinhos, séries de TV, desenhos

³ “The Japanese games we love are just the new chapter in an ancient, enduring culture.”

⁴ “[...] stylish Tokyo women dressed in both traditional kimonos and short flapper skirts.”

da Disney, filmes de Hollywood – entra no arquipélago com grande intensidade. Investindo em entretenimento, a indústria da cultura *pop* japonesa rapidamente se recuperou da guerra. Nos anos de ocupação, o povo japonês cansado, desanimado e pobre em detrimento da guerra, procurou entretenimentos em massa como uma forma de “fuga” desta situação em que se encontravam (TSUTSUI, 2010, p. 10).

A indústria de brinquedos também cresceu com a chegada da paz. Os trabalhadores agora, ao invés de aplicarem seus esforços para a criação de munições, utilizavam o material para a produção de carrinhos, trens e aviões de brinquedo. Esses brinquedos de lata permitiram ao Japão uma posição relevante no mercado global de exportação de gostos infantis (*ibid.*, p. 11). Contudo, é através dos eletrônicos, dos automotores e também do entretenimento que o Japão do pós-guerra entra no mundo do consumismo (SAKURAI, 2008, p. 342).

Aliada à indústria de eletrônicos, o Japão reforça seu *status* como fornecedor de produtos de entretenimento com a mania de jogos de vídeo games vivida na década de 1970. Apesar de eles terem se originado nos Estados Unidos e na Grã-Bretanha, as inovações japonesas vieram para dar um impulso ao crescimento desta indústria. “As máquinas japonesas passaram a dominar os fliperamas ocidentais com jogos como *PAC-MAN*, *Donkey Kong* e *Mario Bros*”. (TSUTSUI, 2010, p. 14, tradução nossa⁵).

Em resposta a essa nova realidade do país, a indústria de entretenimento japonesa procura, até mesmo nos dias de hoje, adaptar-se ao público japonês de crianças e jovens, buscando transmitir valores éticos que podem, aparentemente, terem sido esquecidos com o tempo. Como é o caso dos desenhos animados japoneses como *Os Cavaleiros do Zodíaco* ou *Pokémon*, que “narram histórias de companheiros em busca dos seus objetivos, reforçando a ideia do coletivo” (SAKURAI, 2008, p. 346).

Sakurai afirma também que é possível verificar nos jogos e desenhos da era do consumismo, assim como em outras fontes de mídia como os mangás e filmes japoneses, que de alguma forma procuram-se transmitir valores do *bushido*, o código samurai:

“[...] Ninguém se torna samurai da noite para o dia, da mesma forma que por analogia, nenhum *Pokémon* evolui sem merecer e sem guardar respeito e obediência ao seu dono, o mesmo que um samurai da era pré-Tokugawa.” (SAKURAI, 2008, p. 346)

⁵ “Japanese machines come to dominate the arcades that sprout in American malls and campus student centers, with games like Pac-Man (launched by Namco in 1980) and Nintendo’s Donkey Kong (1981) and Mario Bros. (1983) enjoying huge popularity.”

Reforçando a importância destes valores, Rubens Fava (2011) aponta que o *bushido* ainda continua vivo na cultura japonesa levando o país a se especializar na superação de tragédias, tanto as causadas pelo homem (Segunda Guerra Mundial), como as naturais, incluindo os terremotos de Kobe em 1995 e o terremoto seguido de tsunami ocorrido em 2011. Certamente muitos fatores, como “os personagens carregados de valores, o enredo baseado na superação e o próprio estilo de desenho”, tornam o *japop* até hoje fascinante aos olhos da juventude do mundo, “tendo a internet como o fator determinante que definiu a geração dos jovens dos últimos anos”, permitindo um maior contato dos mesmos com a mídia (LUYTEN, 2017).

Ukiyo-e

Numa época em que os meios de comunicação não possuíam o mesmo poder de difusão e alcance como os dos dias atuais, o *ukiyo-e* possibilitou que o Japão conseguisse difundir seus valores, costumes e maravilhas, não somente dentro do seu território como também no âmbito mundial.

A arte *ukiyo-e*, onde *uki* (浮) “flutuante”, *yo* (世) “mundo” e *e* (絵) “imagem”, retratava, através das estampas, as imagens do novo mundo que surgia no período Edo (1603-1867), o “mundo flutuante”, transmitindo a ideia de transitório e, conseqüentemente, era necessário que se aproveitasse ao máximo cada momento. Este mundo contrastava com os ensinamentos budistas do período anterior (Kamakura-Muromachi) traduzido pelo termo *ukiyo* (憂世) “mundo efêmero”, reportando-se à ideia de triste, miserável, em um contexto de várias guerras internas, restando a este novo período “compadecer-se” desse mundo (HASHIMOTO, 2002, p. 140).

Surgimento

O período Edo, também conhecido como período Tokugawa, durou aproximadamente 260 anos desde a reunificação do país pulverizado pelas guerras pelo xogun Ieyasu Tokugawa, no início do século XVII, até o início da Restauração Meiji, em meados do século XIX. Durante este período marcado pela “grande paz” e pela política de isolacionismo do Japão,

muitas foram as manifestações artísticas que se desenvolveram e se destacaram, tais como a xilogravura *ukiyo-e* (SAKURAI, 2008, p. 273).

Em uma sociedade hierarquicamente ordenada, devido à expansão da educação às camadas mais populares como a dos cidadãos (*chōnin*) e a consequente a maior facilidade de acesso à cultura pelo povo que agora buscava aproveitar os prazeres da vida, a arte e a cultura não ficam restritas somente à elite. A arte *ukiyo-e* então, surge aqui como uma arte popular, no meio do povo e produzida por humildes ilustradores, ao invés de artistas de renome. Segundo afirma Suzuki (1988, p. 95), esta foi “uma arte plebeia por excelência, do povo, para o povo e pelo povo”.

No início, essas estampas eram utilizadas para ilustrar livros de contos baseados na vida urbana, assim como para a divulgação de espetáculos do teatro *kabuki* e de lutas de sumô, através de pôsteres e panfletos (FURIHATA, 2008, p. 57).

Processo de produção

As estampas *ukiyo-e* que se iniciam ilustrando livros xilogravados, com o tempo ganham a popularidade necessária para se desprenderem dos livros e passam a ser consideradas artes por si só (*ichimai-e*). Tanto os livros como as estampas são resultado da cooperação entre o editor (*hanmoto*), o ilustrador (*e-shi*), o gravador (*hori-shi*) e o impressor (*suri-shi*), formando as quatro linhas de trabalho que compunham o processo da xilogravura (*mokuban-ga*), ou seja, o processo de impressão por meio de blocos de madeira (SUZUKI, 1988, p. 95).

O papel do editor era como o de um empresário dos dias atuais. Era ele quem dava a luz verde para o início da produção de uma determinada obra, comissionava os artesãos e também quem vendia as estampas.

Após o artista ter sido nomeado, este faz o esboço do desenho que vai servir de “guia” para o gravador. Quando o esboço é passado ao gravador, o desenho é virado ao contrário e aplicado em um bloco de madeira (*omo-ban*).

Em seguida, o gravador entalha a madeira (geralmente de cerejeira silvestre, *yamazakura*), rebaixando sua superfície com instrumentos parecidos com buris, deixando apenas as linhas do desenho formadas pela tinta *sumi* utilizada para compor os contornos da obra.

Com o bloco matriz do desenho já entalhado, o artista decide as cores que serão utilizadas na obra final. Em seguida, o gravador entalha novos blocos de madeira, porém agora

um para cada cor (*iro-ban*). Após este processo, entra a fase da impressão no papel. A tinta *sumi* é aplicada no bloco matriz pelo impressor que, através do *baren*, uma espécie de bloco no formato circular, pressiona a folha contra o bloco de madeira com tinta. Deste mesmo modo, o processo é repetido para cada bloco de cor (HINOHARA, 2015, p. 103).

Técnicas

Segundo Hashimoto (2002, p. 322), “muitas técnicas de impressão são inventadas por artífice do papel, da faca, dos pincéis, das escovas, do modo de entintar e do uso do *baren* de imprimir”. Sendo assim, ficou a cargo do gravador e do impressor desenvolverem as técnicas que se destacariam dentro desta arte.

Dentre as técnicas desenvolvidas pelo gravador, a que ganhou bastante notoriedade foi a *kewari*, técnica que consistia em gravar linhas bastante finas e delicadas com a faca de entalhar, exigindo bastante destreza e talento do gravador. O efeito final do *kewari* proporcionava efeitos de belos fios de cabelo. Foi bastante utilizada nas estampas de mulheres bonitas e de atores do *kabuki* (KUMON-UKIYOE, 2017).

Figura 1 - Aplicação da técnica kewari na obra “Mono Omou Koi, Kasen Koi-no-bu” de Kitagawa Utamaro



Fonte: NIPPON (2009)

Na fase da impressão, as técnicas variavam ainda mais. Os “impressores inventam novos modos de utilizar pigmentos – superpondo, justapondo, aguando mais ou menos –, variam na aplicação das pinceladas em gradação – utiliza-se até pano úmido para tal” (HASHIMOTO, 2002, p. 323). Hashimoto também afirma que as diferentes tentativas de aplicação da tinta na madeira e a pressão no uso do *baren* possibilitavam atingir gradações diferentes no resultado final da obra.

Nesta variedade de técnicas, o *bokashizuri* (“gradação”) ficou bastante popular entre os artistas que se dedicavam a paisagens. Através desta técnica que consistia na justaposição de tons claros e escuros, era possível criar efeitos de gradação bastante utilizados em céus e oceanos (KUMON-UKIYOE, 2017).

Figura 2 - Aplicação da técnica *bokashi* na obra “Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi: Nihonbashi” de Utagawa Hiroshige



Fonte: NIPPON (2009)

Influências

Para alguns estudiosos japoneses o *ukiyo-e* se caracteriza pela “mescla” das tradicionais famílias Tosa (representante do *yamato-e*, modelo da aristocracia Heian), e Kanô (representante do *kanga*, modelo chinês), somado às influências dos conceitos de arte trazida pelos

estrangeiros (*nanban-ga*), principalmente europeus que atracavam no porto de Nagasaki, conhecidos como “bárbaros do sul”. Dentre estes conceitos, estava a aplicação da perspectiva no desenho (HASHIMOTO, 2002, p. 356).

Essa diferente concepção artística que trazia o *ukiyo-e* chegou à Europa por intermédio de um dos poucos países que ainda podiam comercializar com o Japão, a Holanda. Essas estampas que ilustravam o arquipélago e a vida japonesa da época chegaram a influenciar até mesmo artistas do movimento impressionista europeu. “As cores vivas e traços simples e soltos” da composição da arte vinda desse misterioso país oriental, passaram a ser reproduzidos por alguns artistas tais como Degas, Monet, Goguin, tendo Van Gogh como um dos seus principais admiradores, chegando ele mesmo a copiar em tinta a óleo algumas estampas do artista Ando Hiroshige (NIPPON, 2009, p. 5).

Mitate e Yatsushi

Por outro lado, os conceitos de *mitate* e *yatsushi* representam importantes formas de expressão encontradas nas artes, letras e entretenimento japonês da cultura do período Edo (KOKUBUNGA KU KENKYŪ SHIRYŌKAN, 2008, p. 7). Fazendo jogos de ocultação e analogias, era exigido do artista uma capacidade imaginativa apurada em conectar tópicos, às vezes complexos, em suas representações, e também do apreciador da obra um conhecimento prévio acerca do assunto para uma melhor interpretação e contextualização (BELL, 2004 p. 166).

Definir *mitate* e *yatsushi* não é uma tarefa fácil. “Em poucas palavras, *mitate* seria imitar ou moldar uma coisa à outra, enquanto *yatsushi* seria representar algo significativo do passado, com retoques contemporâneos, adaptado a fatos comuns do cotidiano” (KOKUBUNGA KU KENKYŪ SHIRYŌKAN, 2008, p.7, tradução nossa⁶).

Porém, observando que esses conceitos se diversificam dependendo do autor, buscou-se a definição de ambos os termos em Shigeru Shindo que, no livro *Mitate to Yatsushi – Nihon Bunka no Hyōgen Gibō (Mitate e Yatsushi – Técnicas de expressão da Cultura Japonesa)*, no capítulo intitulado “*Mitate to Yatsushi no teigi?*” (A definição de *Mitate* e *Yatsushi*), apresenta duas estampas *ukiyo-e*, sendo uma *mitate-e* (figura *mitate*) e a outra *yatsushi-e* (figura *yatsushi*), com o objetivo de ilustrar e esclarecer o uso de cada uma dessas expressões.

⁶ “「見立」「やつし」を一言で定義することは難しいが、あえて言えば、「見立て」はあるものを別のものになぞらえること、「やつし」は昔の権威あるものを現代風に卑近にして表すこと言えよう。”

A primeira é a estampa (Figura 3) intitulada *shiro botan bosetsu*, “peônia branca, a neve do entardecer”, do artista Kôryûsai, criada com o objetivo de fazer alusão à obra *Hira bosetsu*, “neve do entardecer na montanha de Hira” de Hiroshige, da popular série *Ômi hakkei*, “oito vistas pictóricas de Ômi”.

Na obra de Kôryûsai, a peônia branca está desenhada em cima de uma peônia vermelha com pedras ao redor, fazendo analogia à neve branca que caiu e se acumulou nas montanhas de Hira da região de Ômi, ou seja, a presença da peônia branca remete à neve de Hira. Para fazer esta ligação entre duas coisas completamente distintas, foi necessário o ponto em comum presente nestas duas obras, a cor branca. Além disso, apesar de a palavra *bosetsu*, “crepúsculo do entardecer”, estar presente no título das duas obras, a identificação desta “correspondência” criada pelo artista só seria possível se “os apreciadores da obra tivessem o conhecimento prévio das famosas montanhas de Hira” (SHINDO, 2008, p. 113). Por essa analogia, essa estampa é categorizada como um *mitate-e*.

Figura 3 - Representação de *mitate* na obra “Shiro Botan Bôsetsu” de Kôryûsai



Fonte: SHINDO (2008)

A seguinte estampa (Figura 4), sem título, retrata a cena de um conto clássico em que um jovem chamado Mōsu, dedicado e cuidadoso para com sua velha mãe que estava doente, sai de casa à procura de um broto de bambu no inverno denso para atender à vontade dela de comer broto de bambu, mesmo sabendo que no inverno os brotos não nascem. Como era de se esperar, ele não encontra nenhum. Triste, uma lágrima escorre de seus olhos e cai na fria neve onde, em seguida, nasce um broto de bambu.

Para retratar a cena do jovem encontrando o broto de bambu, Harunobu retrata uma bela jovem em seu lugar, fazendo alusão às beldades do período Edo. O personagem da cena pode ter sido trocado, mas os outros elementos da cena como o broto de bambu, a capa de palha nas costas, a enxada e a própria neve, permitem concluir que se trata da mesma cena do conto clássico, apesar de estar adaptada com características contemporâneas de Edo devido à inserção de uma beldade, uma pessoa simples, trajando vestimentas da época. Em outras palavras, Harunobu transforma uma cena de um conto clássico, de renome, em uma cena do cotidiano popular de Edo. O que remete à ideia de um *yatsushi-e*.

Figura 4 - Representação de *yatsushi* por Harunobu em obra sem título



Fonte: SHINDO (2008)

A partir da leitura dessas duas imagens, conclui-se que o *mitate* faz ligação entre duas coisas diferentes através de analogias, enquanto o *yatsushi* permite adaptar, transformar cenas de temas clássicos aos tempos modernos. (SHINDO, 2008, p. 114).

Passamos, a seguir, à análise das obras da série *Ukiyo-e Heroes*. A respeito das semelhanças e diferenças observadas no processo xilográfico utilizado em *Ukiyo-e Heroes* e no processo tradicional do *ukiyo-e* anteriormente exposto, é possível dizer que, na fase da gravação e impressão pela madeira, assim como pelo uso dos mesmos materiais para a produção, há uma grande semelhança com a arte produzida no Japão pré-moderno, diferenciando-se apenas pelo uso do computador na edição das imagens após o desenho pronto.

A seguir, utilizando por base a definição de *mitate* como uma analogia, uma correspondência, e *yatsushi* como uma transformação, uma adaptação, segundo as definições propostas por Shindo, será feita a análise de três obras da série *Ukiyo-e Heroes*—para contextualizá-las, buscando elementos que tornem possível a caracterização destas obras como *mitate* ou *yatsushi*, e conseqüentemente, poder afirmar que são de fato obras no estilo *Ukiyo-e*.

Rickshaw Cart

Figura 5 – “Rickshaw Cart”, xilogravura, por Jed Henry



Fonte: UKIYOEH eroes (2017)

Esta estampa (Figura 5) descreve uma cena do jogo de vídeo game *Super Mario Kart* (Figura 6), em que os personagens competem entre si, cada um utilizando seu próprio kart e podendo fazer uso de diversos meios para atrapalhar seus adversários, tais como uma lula que espirra tinta preta para atrapalhar a visão de outros competidores (Figura 7).

Figura 6 - Capa do jogo “Super Mario Kart” para console de Super Nintendo



Fonte: Site da Nintendo do domínio do Reino Unido⁷

Figura 7 - Cena do jogo “Super Mario Kart”



Fonte: Site “Mundo Nintendo”⁸

⁷ Disponível em: <www.nintendo.co.uk/Games/Super-Nintendo/Super-Mario-Kart-279580.html>. Acesso em: 23 jun. 2017.

⁸ Disponível em: <mundonintendo.com.br/update-mario-kart-8-deluxe-versao-1-2-1-disponivel>. Acesso em: 23 jun. 2017.

A obra *Rickshaw Cart*, como descrito anteriormente, passou pelo mesmo processo de produção que as estampas do período Edo, ou seja, a xilografia. Desta forma é possível observar aqui algumas características presentes também no *ukiyo-e*, assim como o uso de algumas de suas técnicas.

A primeira característica observada foi o uso dinâmico do pincel, criando linhas “finas e grossas, curvilíneas” (HASHIMOTO, 2002, p.384), “simulando volume e o modelado” (ibid., 2002, p.374). Outra característica marcante observada nesta obra é a ausência de luz e sombra, característica das obras do início do período Edo, e que foi sendo inserida aos poucos, devido ao contato com a arte ocidental, juntamente com as técnicas de perspectiva. Quanto às técnicas, é possível perceber o uso do *bokashi*, técnica de impressão utilizada aqui para retratar a diferença de gradação no fogo que envolve a flor que um dos personagens carrega em suas mãos.

Na presente obra, quando Henry retrata esta cena de um jogo de vídeo game com personagens contemporâneos da cultura *pop* japonesa, adaptando-a a uma cena simples do cotidiano do período Edo através de elementos característicos deste período tais como o riquixá (*rickshaw*), vestimentas, paisagem tradicional como a ponte de madeira, está “transformando, adaptando” a cena do jogo em uma cena do Japão pré-moderno, lançando mão do conceito de *yatsushi* proposto por Shindo. Desta forma, é possível caracterizar *Rickshaw Cart* como um *yatsushi-e*.

Porém, é necessário levar em consideração que Henry faz o caminho inverso. Como já foi visto, o *yatsushi* era utilizado para adaptar cenas de contos antigos à vida da época, e se relacionarmos esses contos antigos aos jogos dos dias de hoje, pode-se dizer que Henry utiliza o *yatsushi* para “transportar” estes personagens para o Japão pré-moderno, fazendo uma ligação com o passado, remetendo à ideia de um “*yatsushi* invertido” ou “*yatsushi* ao contrário”.

Infestation

Figura 8 – “Infestation”, xilogravura, por Jed Henry



Fonte: UKIYOEH eroes (2017)

A seguinte obra intitulada *Infestation* (Figura 8), retrata uma cena do game *Super Metroid*, em que a personagem principal, trajando uma armadura cibernética, entra em conflito com seres e monstros espaciais (Figura 9).

Figura 9 - Capa do jogo “Super Metroid” para console de Super Nintendo



Fonte: Site “Nintendo-Europe”⁹

⁹ Disponível em: <cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/super_nintendo_5/H2x1_SNES_SuperMetroid_image1600w.jpg>. Acesso em: 23 jun. 2017.

Acerca desta estampa, tanto o modo de produção como o dinamismo dos traços feito pelo pincel são características presentes nesta obra, assim como na anterior. Porém, ao buscar outras características da estética do *ukiyo-e* nesta obra, observa-se a presença do tracejado *bikime-kagihana*, “olhos riscos, nariz gancho”, utilizado em muitas obras *ukiyo-e*, não para fazer um retrato real da pessoa, mas como um estilo de desenho, estilo este que deixava de lado o realismo da expressão do rosto, dando foco nos quimonos e penteados, “definindo as figuras por associação à tradição” (HASHIMOTO, 2002, p. 349). A armadura samurai da personagem é um exemplo deste enfoque. Esta riqueza de detalhes, característica dos desenhos desta arte japonesa, é mencionada por Hashimoto como *ko-makai!komakai!*, “Tão pequeno! Tão sutil!” (ibid., 2002, p. 348).

Quanto às técnicas, observa-se a presença do *kewari* que, ao ser impresso, transmite a sensação de leveza do penteado. Outro ponto a se destacar aqui é a ausência do *bokashi* para imprimir a diferente gradação do efeito do fogo, conforme encontrado na obra anterior.

Na análise desta obra, levou-se em consideração o fato de que a personagem é uma mulher trajando uma armadura de samurai que, no período Edo, era destinada aos homens guerreiros. Hashimoto sugere que se tenha cuidado com o “papel social” da mulher da época, pois artistas como Nishikawa Sukenobu utilizavam *mitate* para retratar mulheres exercendo trabalhos que muitas vezes eram destinados aos homens (ibid., 2002, p. 367).

Além disso, a armadura da personagem, que antes era robótica, em *Ukiyo-e heroes* se torna uma armadura samurai, sem configurar uma adaptação à vida cidadina da época, mas sim uma alusão ao guerreiro, ao herói que combate seus inimigos. Sendo assim, *Infestation* pode ser caracterizado como um *mitate-e*, por serem desenhos em que duas coisas diferentes, o herói e a personagem, são conectados através de analogias.

I Choose You

Figura 10 – “I Choose You”, xilogravura, por Jed Henry



Fonte: UKIYOEH eroes (2017)

“*I choose you*”, frase bastante popular tanto no anime, quanto no jogo de vídeo game *Pokémon*, é o título da terceira e última obra a ser aqui analisada. A estampa em questão (Figura 10), diferentemente das outras duas obras anteriores, não descreve uma cena em si, mas apresenta apenas quatro personagens do jogo *Pokémon* (Figura 11).



Fonte: Site da MTV do domínio do Reino Unido¹⁰

¹⁰ Disponível em: <www.mtv.co.uk/pokemon/news/pokemon-go-makes-it-easy-to-catch-bulbasaur-charmander-squirtle-this-week>. Acesso em: 23 jun. 2017.

Em *I choose you*, puderam-se observar algumas técnicas e estilos que também eram vistas em estampas *ukiyo-e* pré-modernas. Mais uma vez o *bokashi* entra em cena para determinar o efeito da gradação do fogo. Outra característica também presente é a riqueza de detalhes abordada em imagens de animais, remetendo quem observa a uma ideia próxima ao real, expressando destes animais “[...] todo o seu vigor” (HINOHARA, 2015, p. 84, tradução nossa¹¹). Sendo assim, os quatro personagens deixam de lado sua aparência infantil e são retratados no universo *ukiyo-e* “pegando emprestado” um traçado mais realista.

Com relação ao estilo, pode-se dizer que se assemelha bastante com as estampas *ukiyo-e* em que somente os personagens apareciam retratados de corpo inteiro, sem se importar com o fundo e valorizando as poses e vestimentas. Como exemplo deste gênero de estampas, têm-se as obras do artista Suzuki Harunobu em que damas da corte Heian eram substituídas por *yūjo*, “mulheres do prazer” (CORDARO, 2007, p. 384). Mas no caso de *I Choose You*, ao invés de *yūjo*, Henry as “substitui” por quatro *pokémon*, ou *yōkai*, criaturas do folclore japonês, conforme a referência deixada pelo autor na leitura dos dois ideogramas escritos no canto superior esquerdo da obra.

Sendo assim, para caracterizar esta obra como *mitate-e* ou *yatsushi-e*, interpretou-se que há uma analogia entre duas coisas distintas, as *yūjo*, voltadas para o entretenimento popular de Edo, e os *pokémon*, voltados ao entretenimento popular dos dias de hoje. Além disso, segundo as definições propostas por Shindo, esta obra não poderia ser caracterizada como *yatsushi*, pois este faz ligações apenas com seres humanos. Seria uma técnica *mitate*, uma vez que este não impõe esse tipo de restrição, pois segundo Shindo, esta forma de expressão artística japonesa pode fazer analogias entre qualquer coisa. (SHINDO, 2008, p. 117).

Considerações finais

A partir do material exposto acerca do *ukiyo-e* e da análise das obras aqui propostas, pôde-se observar algumas características, técnicas e estilos da arte produzida no Japão pré-moderno nas estampas da série *Ukiyo-e Heroes*.

Dentre as características, observou-se o uso dinâmico do pincel para fazer traços livres e soltos, mesclando linhas grossas e finas, dando mais volume e movimento aos desenhos. A riqueza do detalhe, do minucioso, também está presente nestas estampas contemporâneas,

¹¹ “[...] their lovely vigor.”

assim como o uso do *bikime-kagibana*, “olhos riscos-nariz gancho”, estilo característico de muitas estampas pré-modernas, as quais buscavam a expressão por meio da tradição, das vestimentas, dos costumes, e não pela expressão do rosto. Ademais, as técnicas do *kewari*, cabelos finos e penteados, e do *bokashi*, justaposição de mais de uma cor para dar um efeito de gradação, que eram muito utilizadas nas estampas de Edo para retratar o efeito do céu e do mar, mostram-se presentes no *Ukiyo-e Heroes* por meio do efeito do fogo retratado.

Ao trazer as características, técnicas e estilos do *ukiyo-e* pré-moderno para a contemporaneidade por meio da inserção de personagens de vídeo games presentes na cultura *pop* japonesa atual, observou-se o uso de *mitate* e *yatsushi* para tal. Levando em consideração que *mitate* consiste em fazer a ligação de duas coisas diferentes através de analogias e que tais coisas não precisam corresponder ao mesmo período, e que *yatsushi* faz esta mesma ligação, porém adaptando cenas e personagens de um período a outro, o artista Jed Henry simultaneamente faz uma ligação entre a cultura *pop* atual com a arte pré-moderna e traz esta mesma arte pré-moderna à atualidade, ligando pensamentos tão diferentes através de analogias e adaptações destes personagens.

Portanto, as estampas *Ukiyo-E Heroes* podem ser consideradas, de fato, *ukiyo-e*, na qual o artista, por meio de analogias e adaptações, faz o uso tanto do *yatsushi* quanto do *mitate* clássicos, sem perder o elo com o mundo contemporâneo, conectando elementos da atual cultura *pop* japonesa com uma arte antiga e mantendo sua essência.

Referências bibliográficas

- BELL, David. **Ukiyo-e Explained**. Folkestone: Global Oriental, 2004.
- BROWNLEE, John. **How Video Games Revived The Dying Art Of Japanese Woodprinting**. 2013. Disponível em: <www.fastcodesign.com/1673187/how-video-games-revived-the-dying-art-of-japanese-woodprinting>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- CORDARO, Madalena Natsuko Hashimoto. “浮世 Ukiyo: poética de um mundo flutuante”. **Revista Humanidades**, Brasília, n.54, p.71–78, nov. 2007.
- DESKTOPMAG. **Enduring traditions: Ukiyo-e and Video Games**. Disponível em: <desktopmag.com.au/project-wall/enduring-traditions-ukiyo-e-and-video-games/#.Whc1D-1WnHIV>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- FAVA, Rubens. **Bushidô: o caminho do guerreiro**. 2011. Disponível em: <www.administradores.com.br/artigos/cotidiano/bushido-o-caminho-do-guerreiro/56705/>. Acesso em: 23 jun. 2017.

- FURIHATA, Toshio. **O fascínio da cultura japonesa**: Um olhar brasileiro sobre a cultura japonesa. São Paulo: Ipsis. 2008
- HASHIMOTO, Madalena. **Pintura e escrita do mundo flutuante**: Hishikawa Moronobu e ukiyo-e Ihara Saikaku e ukiyo-zôshi. São Paulo: Hedra, 2002.
- HINOHARA, Kenji. **An Introduction to Ukiyo-e, in English and Japanese**. Tóquio: Tokyo Bijutsu. 2015.
- KATSURAYAMA, Maria Aparecida Cordeiro; BARRETO, Sônia Régis. **A Influência da Arte Japonesa na Representação da Espacialidade Impressionista**. 2010. Disponível em: <www4.pucsp.br/iniciacaocientifica/20encontro/downloads/artigos/MARIA_APARECIDA_CORDEIRO_KATSURAYAMA.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- KOKUBUNGAKU KENKYÛ SHIRYÔKAN (org). **Zusetsu mitate to yatsushi**: Nihon bunka no hyôgen gihô. Tóquio: Yagi shoten, 2008.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Modern-day Artisans Carry On the “Ukiyo-e” Tradition**. 2014. Disponível em: <www.nippon.com/en/views/b02306>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- KUMON-UKIYOE. **How an ukiyo-e is created**. Disponível em: <www.kumon-ukiyo.jp/en/flow.php>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e anime**: Ícones da Cultura Pop Japonesa. 2014. Disponível em: <fjisp.org.br/artigo/manga_anime_sonia_luyten>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- NIPPON. Tóquio: Heibonsha, n.2, 15 set. 2009. 27 p. Special Feature: Ukiyoe – Pop Art of Old Edo.
- SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 1.ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- SATO, Cristiane A. **Introdução à cultura pop japonesa**. Disponível em: <www.culturajaponesa.com.br/?page_id=102>. Acesso em: 23 jun. 2017.
- SHINDO, Shigeru. “Mitate to yatsushi no teigi”. In: **Zusetsu mitate to yatsushi**: Nihon bunka no hyôgen gihô. Kokubungaku kenkyû shiryôkan (org). Tóquio: Yagi shoten, 2008. p.111-120.
- SUZUKI, Teiiti. “Origem e desenvolvimento da xilogravura ukiyo-e”. In: **Estudos Japoneses Nº 8**, São Paulo, 1988.
- TSUTSUI, William M. **Japanese Popular Culture and Globalization**. Ann Arbor, MI: Association for Asian Studies, 2010.
- UKIYOEHEROES. **Meet the Artists**. Disponível em: <ukiyoeheroes.com/about-us.php>. Acesso em: 17 jun. 2017.
- YAMASHIRO, José. **História da Cultura Japonesa**. São Paulo: IBRASA, 1986.

Recebido em 13 de setembro de 2017.

Aprovado em 30 de dezembro de 2017.

RESUMO

Ukiyo-e Heroes: uma conexão com o passado

Marcelo da Cruz Nascimento

Discorrendo acerca da cultura *pop* japonesa e do *ukiyo-e*, a arte das “imagens do mundo flutuante”, o presente trabalho apresenta e analisa as estampas da série *Ukiyo-e Heroes* do ilustrador norte americano Jed Henry. O trabalho apresenta de forma sucinta a evolução da cultura *pop* no país e o seu alcance a nível mundial. Em seguida discorre sobre o período histórico que permitiu a criação e desenvolvimento da arte do *ukiyo-e*, analisando-a através de suas características, estilos e técnicas, assim como a aplicação dos conceitos de *mitate* e *yatsushi*, formas de expressões muito utilizadas neste período histórico, que permitiram a busca de informações necessárias para categorizar estas novas estampas como obras *ukiyo-e* e entender como uma arte tradicional japonesa cedeu seus traços para a cultura *pop* contemporânea, permitindo transformar personagens de vídeo games em arte.

Palavras-chave: *Ukiyo-e Heroes*; *Ukiyo-e*; Cultura *pop* japonesa; *Mitate*; *yatsushi*.

ABSTRACT

Ukiyo-e Heroes: a link with the past

Marcelo da Cruz Nascimento

Reflecting about Japanese *pop* culture and *ukiyo-e*, the “floating world pictures” art, this work presents and analyses the *Ukiyo-e Heroes* serie woodblock prints, from the northamerican illustrator Jed Henry. It succinctly shows the *pop* culture promotion in Japan and its propagation worldwide; besides it discourses about the historical period that enabled the *ukiyo-e* art creation and development. Analysis by this art’s characteristics, styles and technics and the application of *mitate* and *yatsushi* concepts (forms of expression highly used in pre-modern Japanese period) enables to categorize those new woodblock prints as *ukiyo-e* works and to understand how a traditional Japanese art has ceded its traits to contemporary Japanese *pop* culture, making capable to turn videogame characters in art.

Keywords: *Ukiyo-e Heroes*; *Ukiyo-e*; Japanese *pop* culture; *Mitate*; *Yatsushi*.