

# Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do *manga* pré-Segunda Guerra Mundial

## Abstractionism, Constructive Assembly and Militarism in the Generation of Tagawa Suihou and the Pre-World War II *Manga*

Rafael Machado Costa<sup>1</sup>

DOI: 10.19177/memorare.v7e32020139-163

**Resumo:** No artigo é tratada da construção da narrativa que propõe uma origem do *manga* a partir da arte tradicional japonesa, bem como desta linhagem historiográfica omitir os processos que definiram a produção de *manga* das décadas de 1930 e 1940 e suas influências sobre o *manga* produzido após a Segunda Guerra Mundial. Partindo do exemplo da produção de Tagawa Suihou e da primeira série de sua HQ *Norakuro*, é tratado de como a geração de autores de histórias em quadrinhos japonesas da década de 1930 via em sua produção uma continuidade dos movimentos de arte de vanguarda e foi marcadamente influenciada pelas propostas modernistas, principalmente as originadas no Construtivismo russo. Ainda, é discutido como as teorias de montagem cinematográfica de Sergei Eisenstein foram determinantes para a definição do estilo de quadrinhos produzidos no Japão dos anos 1930 e na produção de Tezuka Osamu após o fim da Segunda Guerra Mundial.

**Palavras-chave:** *Manga*. Tagawa Suihou. Construtivismo.

**Abstract:** The article deals with the construction of the narrative that proposes an origin of *manga* from traditional Japanese art, as well as this historiographic lineage omitting the processes that defined *manga* production in the 1930s and 1940s and its influences on *manga* produced after World War II. Based on the example of Tagawa Suihou's production and the first series of his comics *Norakuro*, it shows how the generation of Japanese comics authors of the 1930s saw in their production a continuity of the vanguard art movements and the influence of modernist proposals, mainly those originated in Russian Constructivism. It is also discussed how Sergei Eisenstein's theories of cinematographic editing were fundamental in defining the style of comics produced in Japan in the 1930s and in Tezuka Osamu's production after the end of World War II.

**Keywords:** *Manga*. Tagawa Suihou. Constructivism.

---

<sup>1</sup> Graduação em Direito pelo Centro Universitário Ritter dos Reis (2008), graduação em História da Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2013), mestrado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2016) e curso técnico profissionalizante pela Escola Técnica Estadual Parobé (2001). Atualmente é doutorando do PPGAV da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e editor independente da Kaijuu Editora.

## 1 A construção do mito da origem do *manga*

Em 1947 foi publicada no Japão a HQ *Shin takarajima* (*A nova ilha do tesouro*) com roteiro de Sakai Shichima (1905–1969) e Tezuka Osamu (1928–1989) e desenhos do próprio Tezuka. *Shin takarajima* é comumente citada como uma obra paradigmática para os quadrinhos japoneses, pois apresentaria uma ruptura no modo de construção da narrativa visual dos quadrinhos a partir da introdução do uso de referências vindas da montagem cinematográfica, principalmente das animações produzidas pelos estúdios Disney. Dan Mazur e Alexander Danner referem-se a Tezuka e às primeiras páginas de *Shin takarajima* nos seguintes termos:

[...] Tezuka, um dos grandes inovadores dos quadrinhos da segunda metade do século XX, combinou as qualidades que herdou do mangá do período pré-guerra com as influências da animação e dos quadrinhos norte-americanos — especialmente os de Walt Disney. Essa famosa página do seu primeiro mangá publicado com uma história integral trazia ângulos cambiantes e a descrição de movimento assinalado e significou uma nova energia no mangá pós-guerra [...] (MAZUR; DANNER, 2014, p. 8.)

Mesmo reconhecendo a importância da obra de Tezuka para a produção de quadrinhos do Japão pós-guerra e de todo o mundo, a premissa de que foi o responsável pela introdução da proposta de composição visual a partir de elementos apropriados da linguagem do Cinema e de que o uso de tais técnicas seria uma ruptura com a tradição do *manga* anterior à Segunda Guerra Mundial é algo a ser analisado com mais cuidado.

Entretanto, antes de tratarmos da produção de Tezuka e dos quadrinhos japoneses pré-guerra propriamente, precisamos considerar que a identidade do *manga* se deu a partir da construção de uma narrativa nacionalista. Tal narrativa apresenta a tese de que os quadrinhos japoneses modernos surgiram a partir de um processo de desenvolvimento natural direto e “puro” do *Hokusai manga*, a série de desenhos com temática cômica produzida entre 1814 e 1878 por Katsushika Hokusai (1760–1849), e outras formas de artes tradicionais japonesas. Entre os fatores que colaboraram com tal construção, podemos considerar, primeiro, a política cultural nacionalista iniciada no começo da Era Meiji (1887–1912) e que continuou vigente pelo menos até o fim da Segunda Guerra Mundial (HENSHALL, 2005, p. 119–122), que valorizava discursos que ressaltavam os elementos culturais típicos e únicos da cultura japonesa. O diplomata Kawai Tatsuo (1889–1965) em seu texto de 1935 *Os objetivos da expansão japonesa*, que foi um dos importantes escritos usados para definir o nacionalismo japonês do período, destaca a “evolução como raça distinta” dos japoneses (HENSHALL, 2005, p. 163). Tal perspectiva levou à construção de várias narrativas que destacavam elementos presentes na cultura japonesa como características exclusivas de sua individualidade incomparável e superioridade em relação aos demais povos. Tais premissas também foram aplicadas na construção de uma “história do *manga*” que explicava a produção de quadrinhos do Japão como um produto cultural derivado de um processo nativo e que se diferenciava de qualquer outra manifestação artística produzida por outras culturas.

O segundo fator decisivo na idealização do *manga* como uma forma de arte original japonesa foi a publicação em 1924 de *Nihon mangashi* (*História do manga japonês*) de Hosokibara Seiki (1885–1958). Hosokibara parte da análise das tradições japonesas de desenho e pintura envolvendo cotidiano, situações cômicas e animais antropomorfizados construindo uma continuidade formal e temática que o leva a abordar a produção de quadrinhos de Kitazawa Rakuten (1876–1955), iniciada por volta de 1902, e de outros autores japoneses de quadrinhos e charges do final do século XIX e começo do XX, destacando a presença de elementos originados na arte tradicional japonesa e o fato de Kitazawa ter batizado sua primeira HQ de *Jiji manga* utilizando o termo presente na obra de Hokusai. Nakazawa Shunsuke enfatiza que as ilustrações tradicionais japonesas de temática cômica eram conhecidas por outras expressões, e que o termo “*manga*” passou a ser utilizado no começo do século XX para descrever as ilustrações cômicas japonesas derivadas de tradições ocidentais de caricatura (NAKAZAWA, 2011, p. VIII). Muitas dessas obras tratavam-se de narrativas de imagens sequenciais ou combinações de texto e imagem. Entretanto Hosokibara dá pouca ênfase para influência que tais autores tiveram da produção de histórias em quadrinhos estadunidenses do começo do século XX, a chamada Era de Platina — nos termos de Robert L. Beerbohm e Richard D. Olson (DUNCAN; SMITH, p. 273) —, que chegaram ao Japão inicialmente através de jornais importados e depois publicadas nos jornais locais, como, por exemplo, de *The katzenjammer kids* de Rudolph Dirks (1877–1968). Ootsuka Eiji aponta como um problema na construção de uma história do *manga* justamente o fato de o livro de Hosokibara ser dedicado ao estudo da produção de *manga* da década de 1920, que ainda era vinculada com a tradição formal dos *Choujuu jinbutsu giga* (*Caricaturas de pássaros e animais como pessoas*), e posteriormente ser utilizado como principal fonte para abordar a origem no *manga* enquanto, na concepção de Ootsuka, a tradição formal do *Choujuu jinbutsu giga* se encerrou justamente na década de 1930 dando lugar a um novo estilo que chama de “*Disneyfication*” (OOTSUKA, 2013, p. 257), composto da combinação de propostas estéticas das animações de Disney com de vindas do movimento de arte de vanguarda japonesa, que seria a verdadeira origem do *manga* moderno (OOTSUKA, 2013, p. 257; 259). Dessa forma, o problema historiográfico que constatamos na construção de uma narrativa histórica que explique a origem dos quadrinhos japoneses se dá na realização de um estudo que analisa de maneira mais detalhada a produção de Tezuka e de outros autores do período posterior à Segunda Guerra Mundial, mas que trata da produção anterior à guerra sem uma análise cuidadosa e de fato feita sobre as obras produzidas. Tal postura crítica reproduz as teorias de Hosokibara sem considerar que elas foram elaboradas levando-se em conta a produção de *manga* da década de 1920 e que, devido ao foco do autor e de terem sido publicadas em 1924, ignoram completamente a produção de *manga* realizada durante as décadas de 1930 e 1940.

A produção de quadrinhos da Era de Platina teve particularmente uma forte influência sobre *Shou-chan no bouken* (*As aventuras de Shou-chan*) de 1924 com roteiros de Oda Nobutsune (1889–1967) e desenhos de Kabashima Katsuichi (1888–1965). *Shou-chan no bouken* tratava-se

de uma narrativa composta por unidades sequenciais de combinações de texto e imagem, sendo que estas unidades narrativas representavam pequenos momentos dentro de um evento e não saltavam de evento em evento. Além de utilizar tanto textos narrativos separados dos desenhos quanto balões de fala inseridos nas imagens e ter seus desenhos construídos segundo a perspectiva de plano *tableau*. Ou seja, formalmente continha os principais elementos presentes nos quadrinhos estadunidenses do início do século XX. Takeuchi Osamu defende que *Shou-chan no bouken* definiu o *manga* “tal como conhecemos agora” como também que foi a obra que desencadeou a grande popularidade dos quadrinhos japoneses publicados em jornais (TAKEUCHI, 2010, p. 10–11) destacada também por outros autores (MORTON; OLENIK, 2005, p. 290).

O livro de Hosokibara, por ter sido publicado originalmente em 1924, apesar de continuar sendo tratado como uma bibliografia “canônica” para o estudo da História da História em Quadrinhos japonesa, simplesmente não contempla a produção de quadrinhos realizada no final da década de 1920 e durante toda a década de 1930, que é fundamental para se compreender as heranças estilísticas recebidas por Tezuka de seus contemporâneos. Ou seja, a reprodução da origem do *manga* apresentada por Hosokibara combinada com a ausência do contato direto com a produção de quadrinhos japoneses da década de 1930 resultou no imaginário presente no Ocidente e no senso comum no próprio Japão, mesmo entre os pesquisadores de Quadrinhos, de que *Shin takarajima* representou uma total ruptura entre um novo e original estilo cinematográfico gerado por Tezuka e um *manga* pré-guerra “tradicional” ainda vinculado a elementos estilísticos das *Choujuu jinbutsu giga* e do *Hokusai manga*. A proposta trabalhada neste artigo é a de analisar as características estilísticas do *manga* produzido na década de 1930, a origem de suas convenções formais e a herança estética que deixou para a obra de Tezuka e outros autores de sua geração ativos após a Segunda Guerra Mundial.

## 2 O estilo do *manga* dos anos 1930 como arte de vanguarda

Para compreendermos a produção de quadrinhos japoneses da década 1930 é importante trazermos a obra de um dos mais relevantes autores do período: Tagawa Suihou (1899–1989). Tagawa foi um órfão originalmente chamado Takamizawa Nakatarou que, após passar pelos três anos do serviço militar obrigatório, tornou-se estudante de artes plásticas e se aproximou do movimento de vanguarda modernista japonesa (OOTSUKA, 2013, p. 254). Durante a década de 1920, vários artistas ligados à vanguarda modernista no Japão romperam com o uso da arte francesa como principal referência artística ocidental e buscaram se aproximar de movimentos de vanguarda originadas da Alemanha e outras partes da Europa, como o Expressionismo e o Dadaísmo (ISHIDA, 2018, p. 13). Entre os movimentos de vanguarda ao qual o modernismo japonês tomou como modelo estava o movimento artístico chamado Construtivismo (OOTSUKA, 2013, p. 253–254). Tal aproximação com as propostas do Construtivismo e Dadaísmo influenciou fortemente artistas como Murayama Tomoyoshi (1901–1977) e Yanase Masamu (1900–1945), que foram proeminentes

integrantes do movimento de vanguarda japonês conhecido como Mavo (ISHIDA, 2018, p. 13), do qual Tagawa também foi integrante (NAKAZAWA, 2011, p. XI). O Mavo foi ativo durante a década de 1920 e incorporou questões estéticas e temáticas do Construtivismo russo no contexto do Japão da Era Taishou (1912–1926). Tanto Murayama quanto Yanase transitaram entre a arte de vanguarda em linguagens mais tradicionais, como a Pintura, e as linguagens vistas como “menos nobres”, como a Ilustração e Caricatura. Sendo ainda que Murayama chegou a estudar arte moderna em Berlim entre 1922 e 1923 (ISHIDA, 2018, p. 14), quando parte dos artistas ligados ao Construtivismo já havia debandado da União Soviética para a Alemanha da República de Weimar.

O Construtivismo foi um movimento artístico nascido na Rússia por volta de 1915 e que tinha como proposta formal uma arte que se aproximava de técnicas e materiais industriais, das novas tecnologias e novas linguagens e formas de expressão e que entendia a arte como uma construção ou montagem a partir de elementos da vida real cotidiana e do uso de elementos visuais e estruturais básicos, como formas geométricas e cores primárias. Dessa forma, o Construtivismo possuía uma forte tendência abstracionista. Tal movimento artístico teve duas principais correntes. Uma representada por Vladimir Tatlin (1885–1953) e Alexander Rodchenko (1891–1956), que via no Construtivismo uma arte que deveria servir às massas e ser de fácil compreensão e emprego pela população trabalhadora. Tal era o motivo para o forte discurso presente no Construtivismo sobre a necessidade da aproximação com as técnicas, materiais e linguagens utilizados na indústria. Se a arte fosse produzida utilizando técnicas utilizadas pelos trabalhadores em suas atividades do dia a dia, estes poderiam também compreender e até mesmo produzir arte, o que faria com que a arte perdesse sua condição hermética e se tornasse acessível a todos.

Já a outra corrente do Construtivismo, representada pelos irmãos Naum Gabo (1890–1977) e Antoine Pevsner (1896–1962), defendia o Construtivismo como uma arte geométrica e não figurativa como forma de alcançar uma arte que fosse livre de discursos ideológicos e puramente formal. O Construtivismo de Gabo e Pevsner via nas formas geométricas e nas cores primárias puras, bem como no aparato industrial técnico e cientificamente neutro, os meios para se produzir uma arte que atuaria através de uma estética também neutra, que apelaria apenas aos sentidos e não a uma narrativa ou discurso que poderia atuar como um instrumento doutrinador ou de submissão como as propostas artísticas tradicionais que eram utilizadas como instrumento de poder político. Desse modo, nos anos iniciais da Revolução Russa, o Construtivismo passou a ser entendido como estilo artístico que representava o ideal revolucionário. Tal condição durou até a ascensão de Joseph Stalin (1878–1953) e as convenções que determinaram por volta de 1934 o Realismo Socialista como o único estilo artístico aceitável na União Soviética.

Dessa forma, durante a década de 1920 houve uma forte produção de arte japonesa pensada e elaborada a partir dos ideais construtivistas, mas, no final da década de 1920, alguns artistas japoneses que seguiam as convenções construtivistas migraram para propostas do Realismo

Socialista seguindo a tendência que ocorria na União Soviética. Já Takamizawa não seguiu essa tendência e, ao invés de acompanhar alguns de seus colegas e migrar para o Realismo Socialista ou acompanhar outros e persistir fiel ao Construtivismo nas artes plásticas, foi considerado traidor por ambos os lados ao adotar o nome Tagawa Suihou e passar a produzir quadrinhos (OOTSUKA, 2013, p. 254).

Entretanto Tagawa não abandonou as propostas do Construtivismo. Entre as primeiras histórias em quadrinhos de Tagawa está *Jinzou Ningen* de 1929, na qual aborda as histórias de um cientista que constrói dois androides para serem seus auxiliares, mas ambos acabam entrando em situações cômicas ao se distraírem enquanto realizam descobertas sobre o mundo que para um humano pareceriam tratarem-se de coisas banais, mas que se tornam sublimes pela perspectiva dos androides a quem tudo é novidade. O próprio título dessa obra, *Jinzou Ningen*, significa “humano artificial”, ou em uma tradução mais literal dos ideogramas, “humano construído por uma pessoa”. Tal expressão aparece pela primeira vez em japonês como o título para a tradução feita por Uga Itsuo para o japonês publicada e encenada em 1923 da peça *R.U.R.* de 1920 escrita por Karel Čapek (1890–1938) (ROBERTSON, 2018, p. 12) e que definiu a noção de robô. Desde a divulgação da peça de Čapek no Japão em 1923, o robô tornou-se popular entre os autores modernistas japoneses (OOTSUKA, 2013, p. 257), que acabaram vendo nele justamente a noção de arte como construção ou montagem com a utilização dos recursos industriais pregado pelos ideais construtivistas. Se levarmos não só o tema da obra inicial de Tagawa como autor de quadrinhos, como o fato de a História em Quadrinhos em si ser uma linguagem que combina elementos de naturezas diversas, como a escrita e o desenho, e se constitui a partir de uma justaposição de unidades de significado que devem ser lidas de maneira sequencial e simultânea e que é reproduzida através dos recursos da tecnologia industrial e em grandes quantidades para se atingir uma grande massa de público sem que seja necessário o domínio de uma série de convenções da cultura erudita para sua compreensão, podemos entender que Tagawa não abandonou as ideias do Construtivismo, mas sim que enxergou na História em Quadrinhos uma forma mais eficiente de materializá-los. Tal aproximação da vanguarda japonesa com os Quadrinhos possuía precedentes. O próprio Yanase produziu em 1924 uma HQ intitulada *A face da burguesia composta por (as obras de) Grosz*, na qual construiu um *manga* a partir de montagens e colagens de obras do desenhista, pintor e caricaturista alemão George Grosz (1893–1959) (BEVAN, 2020, p. 121–123). Se aceitarmos a premissa de que Yanase e Murayama foram duas fortes, se não as principais, influências para a obra de Tagawa, e sabendo que ambos estiveram em contato direto e admitiram a influência da produção de Grosz (ISHIDA, 2018, p. 13–15), que por sua vez trabalhava com a proposta de uma arte voltada para o proletariado denunciando suas más condições de subsistência simultânea a privilégios de uma burguesia, e mesmo ainda a crítica feita em 1923 pelo autor de *manga* Okamoto Ippei (1886–1948) — que produzia obras que combinavam uma concepção do *manga* que descendia de Hokusai e das obras tradicionais japonesas com elementos do Expressionismo — de que

Grosz tinha uma produção que funcionava como uma “ferramenta útil ao socialismo” enquanto o *manga* japonês era sem sentido (ISHIDA, 2018, p. 14), podemos entender o motivo de Tagawa ver no *manga* o caminho para dar continuidade à proposta construtivista.

Tagawa produziu várias HQs, muitas delas dando ênfase no *manga* como montagem de unidades texto-visuais ou como uma colagem que reúne pequenos fragmentos capturados de diferentes contextos. Entre essa produção, podemos destacar duas obras produzidas por volta de 1931 e contendo apenas duas páginas. Em *Yuudachi* (*Chuva de fim de tarde*), Tagawa faz uma única cena em *splah page* que representa o início de uma chuva torrencial e que contém fragmentos das reações de 31 personagens, cada um deles em suas próprias atividades na rua ou dentro de suas casas. Já em *Unagi* (*Enguia*), Tagawa usa 36 quadros dispostos em duas páginas para contar a história de um homem que derruba o chapéu no rio, sendo que diagramação dos quadros é construída remetendo a um conjunto de fotografias dispostas de maneira desorganizada e sobrepostas umas às outras. Ambas HQs apresentam diferentes abordagens para tratar do *manga* como montagem. E tais propostas aparecem em outras HQs do autor, tanto na forma de narrativas de quadro único com eventos simultâneos de leitura tabular, como na composição de quadros múltiplos que simulam a moldura fotográfica ou múltiplos *frames* se desenrolando em um filme cinematográfico.

Figura 1: TAGAWA Suihou (1899–1989)  
*Unagi*, c. 1931



Fonte: TAGAWA, 1969, b, p. 204–205

A obra mais destacável de Tagawa, que também, foi o mais popular *manga* do Japão durante a década de 1930, é *Norakuro*. A série original de *Norakuro* foi publicada de 1931 a 1941 e inaugurou a publicação de quadrinhos de maneira seriada em longa duração no Japão (TAKEUCHI, 2010, p. 11). A premissa da narrativa era de um cachorro vira-lata de pelo negro que entra para o exército de um país de cachorros e vai subindo de patente ao longo da série ao passar por histórias que alternavam entre temáticas de aventuras cômicas e de batalhas militares de fundo nacionalista. *Norakuro* começou a ser publicado em 1931, sendo que neste período o Japão não só mantinha a Coreia como território anexado oficialmente desde 1910 (HENSHALL, 2005, p. 133), como este foi o mesmo ano em que ocorreu o Incidente da Manchúria, no qual extremistas integrantes o exército japonês atacaram uma ferrovia em Shenyang e acusaram os chineses para intencionalmente provocar um incidente político que pudesse ser usado como desculpa para o início de uma resposta militar (HENSHALL, 2005, p. 158). Dessa forma, 1931 foi o primeiro ano do Japão oficialmente em estado de guerra que só se encerrou em 1945 com o fim da Segunda Guerra Mundial. Ou seja, *Norakuro* em sua temática, reflete muito a política cultural nacionalista e militarista do Japão do período.

Formalmente, Tagawa trabalhou em *Norakuro* a partir de propostas construtivistas. Uma delas pode ser notada nos desenhos feitos por Tagawa de veículos e armamentos. Em uma história publicada originalmente em abril de 1932, o exército inimigo do país dos macacos utiliza um tanque de guerra desenhado segundo um abstracionismo geométrico que remete ao desenho técnico (TAGAWA, 1967, p. 91) que é diretamente influenciado pelo desenho de um veículo de carga segundo a proposta construtivista de título *Komotsu jidousha* publicada em julho de 1925 de autoria de Yanase. Em fevereiro de 1933, Tagawa publicou outra história de *Norakuro* no qual o protagonista utiliza-se de uma bateria antiaérea (TAGAWA, 1967, p. 7) que também é desenhada segundo as convenções formais do desenho construtivista de Yanase. Várias outras composições e *Norakuro* são baseadas em abstracionismos geométricos dos cenários, bem como na proposta da montagem de fragmentos nos quais múltiplas narrativas são mostradas de maneira simultânea ou alternada. Em uma história publicada em outubro de 1935, a narrativa é conduzida de maneira unitária enquanto *Norakuro* e os demais cachorros de seu pelotão participam de uma missão para reconstruir uma ponte sobre um rio. Quando um dos soldados mergulha, a narrativa é fragmentada tendo os quadros das partes superiores das páginas representando os personagens em terra, enquanto na parte inferior da página, dividida por uma linha horizontal que delimita a separação dos quadros enquanto simultaneamente representa a superfície da água, mostra os eventos no qual o cachorro submerso confronta um grupo de *kappa* (TAGAWA, 1967, p. 368-369).

Tagawa apresenta a proposta de narrativas paralelas de maneira mais extrema em *Dekoboko kuroberu*, publicada de 1933 a 1936, sobre as aventuras de um coelho antropomorfizado que interage com outros coelhos e com humanos. Ao longo de toda a série, Tagawa reserva o inferior da página para um quadro horizontal que apresenta narrativas paralelas cujo quadro seguinte está sempre na base da próxima página.

Dessa forma, ao longo dos três anos de duração de *Dekoboko kuroberu*, o autor conta uma série de diferentes narrativas envolvendo um garoto aventureiro, um caçador com seu cachorro ou um mercador na época dos *samurai* ao mesmo tempo em que narra as histórias do protagonista na parte superior das páginas (TAGAWA, 1969, a). Além disso, em *Dekoboko kuroberu*, Tagawa faz uma série de experimentos usando colagens de diferentes tipos de materiais para criar diferentes texturas para os elementos representados nos desenhos. Podemos ver aí uma das origens da tradição de uso de retículas no *manga*, mas de forma mais experimental por não se limitar às retículas tradicionais, mas também de padrões geométricos e irregulares não utilizados no *manga* atual e só possível com o uso da impressão colorida e que remetem diretamente à visualidade das colagens presentes nas obras de Yanase e de outras vinculadas ao Dadaísmo.

Outros autores de quadrinhos japoneses do período também produziram suas obras a partir do conceito de montagem. Inclusive, a construção visual dos personagens partia da premissa construtivista da montagem geométrica como forma de produzir uma arte possível de ser compreendida e produzida por qualquer um. Ootsuka apresenta a hipótese da origem do *manga* moderno como uma combinação de elementos vindos do Construtivismo e das produções da Disney (OOTSUKA, 2013, p. 254). O autor aponta ainda que vários personagens dos quadrinhos do período tinham seus *designs* diretamente inspirados no Mickey de Walt Disney (1901–1966) e Ub Iwerks (1901–1971) e em Felix de Pat Sullivan (1887–1933) e Otto Messmer (1892–1983), protagonistas de séries de animação que chegaram ao Japão no início da década de 1930, mas interpretando suas formas a partir dos métodos do construtivismo (OOTSUKA, 2013, p. 255). No artigo *Manga no kakita* de maio de 1937, o quadrinhista e pioneiro da animação japonesa Oofuji Noburo (1900–1961) desenvolve uma teoria de construção de personagens a partir da montagem e sobreposição de formas geométricas simples e ensina aos leitores a reproduzirem o processo usando Mickey como exemplo (OOTSUKA, 2013, p. 257–258). A referência a personagens como Mickey não era apenas uma inspiração indireta. Várias HQs foram produzidas no Japão utilizando personagens populares de animações estadunidenses sem autorização dos detentores de seus direitos, e paródias foram realizadas. Hirose Shinpei publicou em 1938 *Mickey chuusuke*, no qual o protagonista é um rato antropomorfizado que, invejoso da popularidade de Mickey, constrói com colagens e papel machê um disfarce para se passar por Mickey e tirar vantagens de sua fama. Em uma história de 1934, o urso branco protagonista do *manga Shirochibi suihei* (*O marinheiro Branquinho*) de Ooshiro Noboru (1905–1998) é confundido com Mickey após ser atingido pela tinta preta esguichada por um polvo (OOTSUKA, 2013, p. 255–256). Ainda, Yoshimoto Sanpei (1900–1940) em seu *Machi ni deta Mickey Mouse* (*Mickey Mouse dá uma volta na cidade*) de 15 de junho de 1933, apresenta uma paródia na qual Mickey sai de casa para passar um dia no centro da cidade grande. A tradição presente no *manga* dos anos 1930 para a construção de personagens tinha inspiração não nas convenções formais do *Hokusai manga* ou dos *Choujuu jinbutsu giga* dos

séculos XII e XIII, mas sim em uma interpretação construtivista das animações estadunidenses da década de 1920.

A obra de Yoshimoto possui vários exemplos de manifestação das propostas construtivistas. Um desses exemplos é a série de quadrinhos iniciada em 1935 *Koguma no Korosuke* (*Korosuke, o ursinho*). Nesse *manga*, Yoshimoto apresenta as aventuras de um ursinho com seus amigos animais em diferentes situações, mais centradas em incidentes do cotidiano e com uma incidência bem menor, apesar de ocasionalmente presente, da temática militarista comum em *Norakuro*. Entretanto o grande destaque de *Koguma no Korosuke* está em seus aspectos formais. Primeiro que Yoshimoto explora o uso da impressão em três cores para usar uma grande variedade de efeitos de estampa em diversos padrões para representar as texturas dos elementos representados ao mesmo tempo em que explora a planaridade da superfície do papel que serve de suporte para os desenhos. *Koguma no Korosuke* usa o efeito de colagem de texturas para representar o espaço no qual os personagens estão inseridos, mesclando modelos de perspectivas que propõem a representação de um espaço diegético tridimensional com efeitos típicos de propostas modernistas que assumem a planaridade do suporte o preenchem com formas mais destinadas a criar efeitos ópticos experimentais do que representar um espaço naturalista. Ou seja, Yoshimoto constrói seu *Koguma no Korosuke* a partir do contraste de elementos visuais como a perspectiva que representa um espaço diegético tridimensional com o das formas visuais assumidamente bidimensionais com objetivos decorativos e de pura provocação sensorial. Entre suas histórias, Yoshimoto inclui tutoriais que ensinam os leitores a, a partir de formas geométricas básicas, desenhar seus personagens e as diferentes posturas corporais convencionadas a cada contexto emocional (YOSHIMOTO, 1970 a, p. 206–209). Yoshimoto também parte de premissas construtivistas de produzir arte como uma construção a partir de formas geométricas básicas que podem ser facilmente compreendidas e utilizadas pelas pessoas comuns. Ao mesmo tempo que *Koguma no Kurosuke* é uma representação narrativa, também é uma experiência estética formalista e ainda um projeto didático que ensina o leitor a produzir seu próprio *manga*. Uma característica presente e importante não só na concepção de Construtivismo de Tatlin e Rodchenko como na ideia de arte voltada para as massas proletárias de Grosz e que foi herdada pela arte japonesa da primeira metade do século XX através dos artistas ligados às suas vanguardas modernistas.

### 3 *Manga* e montagem dialética

Um elemento estilístico importante para o *manga* da década de 1930 e que marcaria seu contraste em relação à produção anterior que apresentava uma continuidade formal com os *Choujuu jinbutsu giga* e o *Hokusai manga* é sua forma de compor a narrativa através da construção de relações entre suas imagens e da composição dos desenhos em relação ao enquadramento e perspectiva dos elementos ali representados. Para abordarmos essa relação, primeiro precisamos tratar da proposta do Construtivismo em relação ao Cinema.

Considerando a proposta construtivista de busca de uma arte que se utiliza das tecnologias industriais para alcançar as grandes massas, torna-se possível dimensionar a importância do Cinema dentro do Construtivismo. Um importante cineasta ligado ao Construtivismo foi Sergei Eisenstein (1898–1948). Eisenstein aplicava as propostas do Construtivismo em relação ao Cinema a partir do conceito de Montagem Dialética. Pela proposta da Montagem Dialética, imagens diferentes contrastantes, quando apresentadas em sequência, assumiriam a função de tese e antítese, e o choque entre as diferentes informações e experiências a qual o observador experimentasse produziria um terceiro significado e experiência que passaria existir como síntese em suas interpretações do fenômeno experimentado. A partir desta síntese, uma nova se formaria do seu choque com as próximas imagens sempre em alternância, que faria com que a Cinema existisse como uma percepção em eterna mudança. Dessa forma, a concepção construtivista da Montagem Dialética parte da premissa de que se não é possível transmitir uma ideia ou efeito como uma única imagem, a edição deve fazer isto (COUSIL, 2013, p. 104). Nos termos de Nanci de Freitas, “Se a montagem de imagens é a operação básica do cinema, determinada pela especificidade do próprio meio, os seus modos de utilização implicam diferenças, gerando consequências ideológicas” (FREITAS, 2011, p. 26). Uma das propostas presentes na teoria de Eisenstein é a da construção de relações nas imagens, tanto nas relações entre diferentes planos quanto dos elementos internos presentes em um único plano, a partir de oposições, sejam em critérios quantitativos ou qualitativos destes elementos. Dessa forma, a dinâmica da montagem se daria pela alternância entre elementos dominantes opostos presentes nas imagens que, em conjunto, produziriam um novo sentido não presente nos fragmentos isolados e que muitas vezes ressignificam as imagens anteriores. Nos termos de Maria de Fátima Augusto:

A concepção eisensteiniana é de que cada plano ou fragmento deve funcionar como atração dominante imprimindo dinâmica, musicalidade e ritmo ao filme. As atrações dominantes pensadas através da sintaxe da montagem, devem produzir fluxos sinestésicos que, de alguma forma, envolvam os sentidos. Assim, para gerar o impacto psicológico, o filme deve ser planejado a partir de ações dominantes que privilegiam o conflito. (AUGUSTO, 2004, p. 65)

Em 1931 foi lançado no Japão o filme de Eisenstein de 1929 *A linha geral/O velho e o novo*, e pelo menos desde 1932 os textos teóricos do autor sobre teoria cinematográfica já eram traduzidos e publicados em japonês. Bem como a teoria da montagem soviética se tornou tema popular no Japão entre os fãs e estudiosos de cinema e de arte justamente por ser interpretada como se tratando de uma teoria relacionada aos movimentos artísticos de vanguarda (OOTSUKA, 2013, p. 262). Outro motivo para a popularidade das teorias de Eisenstein no Japão foi o fato de citar nelas explicitamente elementos da cultura japonesa, como o teatro *kabuki*, a escrita com o uso de ideogramas e a pintura e xilogravura tradicionais, como sendo composta essencialmente como montagem (OOTSUKA, 2013, p. 262–265) (FREITAS, 2011, p. 28). Tal interpretação da arte e cultura japonesa como tendo uma característica especial que a distinguia de todas as

demais foi ao encontro das propostas culturais e educacionais nacionalistas pregadas pelos órgãos oficiais do Estado e as teorias que tratavam sobre a “evolução como raça distinta” do povo japonês. Logo autores japoneses passaram a aplicar e construir suas próprias teses a partir da ideia da arte japonesa tendo sua essência na montagem (OOTSUKA, 2013, p. 265).

Em 1931, após o Incidente da Manchúria e a partir da apropriação japonesa da teoria da Montagem Dialética, o Estado japonês passou a financiar uma nova forma de expressão chamada *bunka eiga* (filmes de cultura) (OOTSUKA, 2013, p. 265). Segundo a definição oficial, os *bunka eiga* eram “os filmes que contribuem à elevação do espírito nacional e ao desenvolvimento das faculdades intelectivas nacionais, reconhecidas como tais pelo Ministério da Educação” (NOVIELLI, 2017, p. 108). Na prática, os *bunka eiga* eram filmes produzidos a partir de cenas filmadas em contextos reais, tanto do cotidiano da população japonesa em geral como de atividades das forças armadas, editadas segundo as técnicas e teorias da Montagem Dialética na forma de propagandas nacionalistas de maneira que mantivessem uma aparência de tratarem-se de documentário que mostravam a sociedade japonesa de maneira realista e imparcial. Vários cineastas e escritores jovens e de vanguarda foram cooptados pelo Estado durante a década de 1930 para produzirem *bunka eiga* (NOVIELLI, 2017, p. 108) (OOTSUKA, 2013, p. 265).

Durante a década de 1930 o Ministério dos Assuntos Internos não só passou a regular os temas que podiam ser tratados nos *manga* (OOTSUKA, 2013, p. 265) (OOTSUKA, 2008, p. 119–120) (NAKAZAWA, 2011, p. XIII), como em 1939 foram promulgadas as primeiras legislações que regulavam a produção cinematográfica (NOVIELLI, 2017, p. 106–107) (OOTSUKA, 2013, p. 266). Enquanto a produção de filmes de ficção continuava a cargo de estúdios autônomos, mas que deveriam seguir normas de regulação e comumente tratando de temas militares, os *bunka eiga* passaram a ser produzidos a partir de 1940 por um único estúdio formado pela fusão forçada de todas as companhias cinematográficas dedicadas ao gênero que era controlado pelo próprio Estado (NOVIELLI, 2017, p. 108) (OOTSUKA, 2013, p. 266). A política cultural oficial para o cinema exigia a exaltação da cultura tradicional japonesa (NOVIELLI, 2007, p. 103) e a construção de um imaginário de um passado de glória militar no qual os sujeitos do presente pudessem se colocar no lugar dos personagens vivendo em um Japão passado em conflito e idealizar para seu futuro imediato dedicado ao expansionismo militarista a mesmas vitórias e glórias vividas por estes personagens. As leis de regulação do Cinema de 1939 e depois a de 1940 davam ao Estado o controle de cada uma das etapas de produção e distribuição dos filmes, bem como catalogavam todas as pessoas envolvidas na atividade. Também determinavam que todos os roteiros a serem filmados, filmes concluídos a serem exibidos e exportados e filmes estrangeiros a serem trazidos para o Japão passassem por um censor estatal. Ainda, as exhibições eram reguladas em pormenores, não podendo durar mais de três horas e determinando que todas exhibições de filmes ficcionais necessariamente incluíssem em suas sessões cinejornais e *bunka eiga* (NOVIELLI, 2017, p. 106). Entre as exigências cada vez mais limitadores em relação aos temas que poderiam ser

abordados nos filmes — que proibiam uso de expressões estrangeiras, temas que criticassem autoridades ou instituições ou que comprometessem a “pureza” das especificidades da cultura japonesa —, a legislação de 1941 proibiu completamente a exibição de qualquer produção cinematográfica originada nos EUA ou na Inglaterra. A lei de 1941 ainda determinou a fusão de todos os estúdios que desejassem permanecer em atividade em apenas três para facilitar o seu controle pelo Estado (NOVIELLI, 2017, p. 107).

O crítico de cinema Imamura Taihei (1911–1986) passou a teorizar sobre a Animação a partir das propostas da Montagem Dialética, inclusive abordando as animações da Disney em seu livro *Manga eiga ron (Teoria do cinema manga)* de 1941 (OOTSUKA, 2013, p. 265–266). Baseado nas teorias de Imamura na qual pregava a superioridade da animação estadunidense como propaganda de guerra, o Departamento Naval japonês passou a financiar a construção de uma indústria de Animação no Japão (OOTSUKA, 2013, p. 266–267). Dessa forma, tal produção de animação japonesa durante as décadas de 1930 e 1940 se deu compreendendo a Animação como uma forma de *bunka eiga*. Ootsuka parte dessa origem da animação no Japão como propaganda da marinha japonesa tendo como fundamento as teorias de Imamura para afirmar sua origem como uma montagem do estilo da Disney com o estilo de Eisenstein (OOTSUKA, 2013, p. 267).

Um exemplo significativo de animação realizada nesse contexto foi *Omocha bako series dai 3 wa: ehon 1936 nen (Série caixa de brinquedos episódio n. 3: livro ilustrado do ano de 1936)* produzida pelo J. O. Studio e lançada em 1934. A animação tem personagens desenhados no estilo do *manga* da década de 1930. Sua história se passa no futuro ano de 1936 quando vários brinquedos vivem em harmonia em uma ilha representando os povos do Pacífico, até que uma versão do Mickey aparece e exige que os brinquedos entreguem o controle de sua ilha. O líder dos brinquedos, uma versão de Felix, que é um personagem de origem australiana, nega a rendição, e então Mickey comanda um ataque militar contra a ilha. Desesperado, Felix solicita ajuda de personagens da literatura infantil japonesa, que, liderados por Momotarou, derrotam o exército invasor de Mickey e salvam os brinquedos da ilha do Pacífico. *Omocha bako series dai 3 wa: ehon 1936 nen* é um típico exemplo de animação do período que explora as convenções da animação estadunidense com uma temática nacionalista e militarista. Os brinquedos das ilhas do Pacífico são representados vivendo como “bons selvagens”, enquanto Mickey é o arauto do imperialismo estadunidense. Já os personagens japoneses são heróicos, com virtudes militares e a única esperança de salvação dos nativos. A animação reflete bem os ideais de anti-imperialismo imperialista do Japão da época que propunham salvar os povos asiáticos e do Pacífico da submissão às potências estrangeiras através de sua aceitação da liderança japonesa. Enquanto Momotarou é retratado como um nobre *samurai*, Mickey empunha como arma uma clava segundo a iconografia das armas utilizadas pelos *oni*, os demônios xintoístas que remetem à selvageria. Essa não é a única animação do período em que Mickey é representado como vilão e em que os personagens da literatura infantil e do folclore japoneses são mostrados representando papéis de salvadores.

Uma importante obra do período é o primeiro longa de animação japonês, *Momotarou: umi no shinpei* (*Momotarou: os soldados divinos do mar*) de 1945. Momotarou (Primogênito Pêssego) é um personagem folclórico japonês cujo registro escrito mais antigo é de por volta do século XVII. Trata-se de uma versão masculina e *samurai* da narrativa do período clássico conhecida como *Conto do Cortador de Bambu* ou *Conto da Princesa Kaguya*, no qual um casal de idosos sem filhos encontra uma menina dentro de um bambu e, ao a adotarem, passam a se tornar cada vez mais prósperos. Enquanto na versão clássica Kaguya tem uma posição mais passiva na narrativa se mantendo em casa e ficando à espera de seus pretendentes, Momotarou, encontrado por um casal de idosos dentro de um pêssego e sendo homem, tem a possibilidade de sair de casa em uma aventura. Momotarou parte para derrotar os *oni* que vivem em uma ilha e atacam a população da região e no caminho é confrontado por três animais selvagens: um cachorro, um macaco e um faisão. Ao compartilhar com os oponentes animais os bolinhos que recebera dos pais ao iniciar a jornada, estes se tornam seus aliados no combate contra os *oni*. Em *Momotarou: umi no shinpei*, como acontecia em outras animações do período, os personagens do conto são inseridos em contextos do Japão contemporâneo. Nessa animação em específico, é apresentada uma narrativa representando a investida do corpo de paraquedistas na marinha japonesa durante a tomada de ilhas indonésias controladas pela Holanda em 1942. A animação começa com o cachorro, o faisão, o macaco e outros animais representando jovens integrantes da marinha japonesa indo passar o período de folga no vilarejo rural em que nasceram. Lá, eles inspiram as crianças mais novas, colaboram com as famílias e atuam em conjunto para resolver problemas. No segundo ato, eles são convocados para comparecer em uma ilha do Pacífico que remete à Indonésia. Na ilha, os soldados japoneses são todos representados por animais e de maneira muito parecida, uniformizados, sem individualidade e atuando em conjunto como uma força coesa das massas a serviço de seu país. Já os nativos são animais diversos e gentis que de bom grado trabalham para preparar uma recepção confortável para as tropas japonesas. Uma vez na ilha, os soldados são liderados por Momotarou nos preparativos para uma operação militar e, em um dos momentos marcantes do filme, alfabetizam os animais locais com uma canção. No terceiro ato, as tropas lideradas por Momotarou partem para atacar a ilha sob controle do exército holandês. As cenas de batalha em si são curtas e mostradas apenas indiretamente, como era o costume dos filmes nacionalistas do período (NOVIELLI, 2007, p. 104–106), e os líderes das tropas estrangeiras são mostrados no final quando, em comportamentos covardes e egoístas, negociam a rendição com os bravos e inabaláveis animais japoneses.

A Montagem Dialética é utilizada o tempo todo para construir o discurso narrativo presente em *Momotarou: umi no shinpei*. As cenas representando o trabalho coletivo, tanto dos japoneses entre si no interior do Japão rural como entre os corajosos soldados japoneses e os ingênuos animais das ilhas do Pacífico felizes sobre a proteção do Japão, são constantemente contrapostas pelas cenas de esforços de guerra no qual jovens colocam sua existência em nome de seu país. Do choque

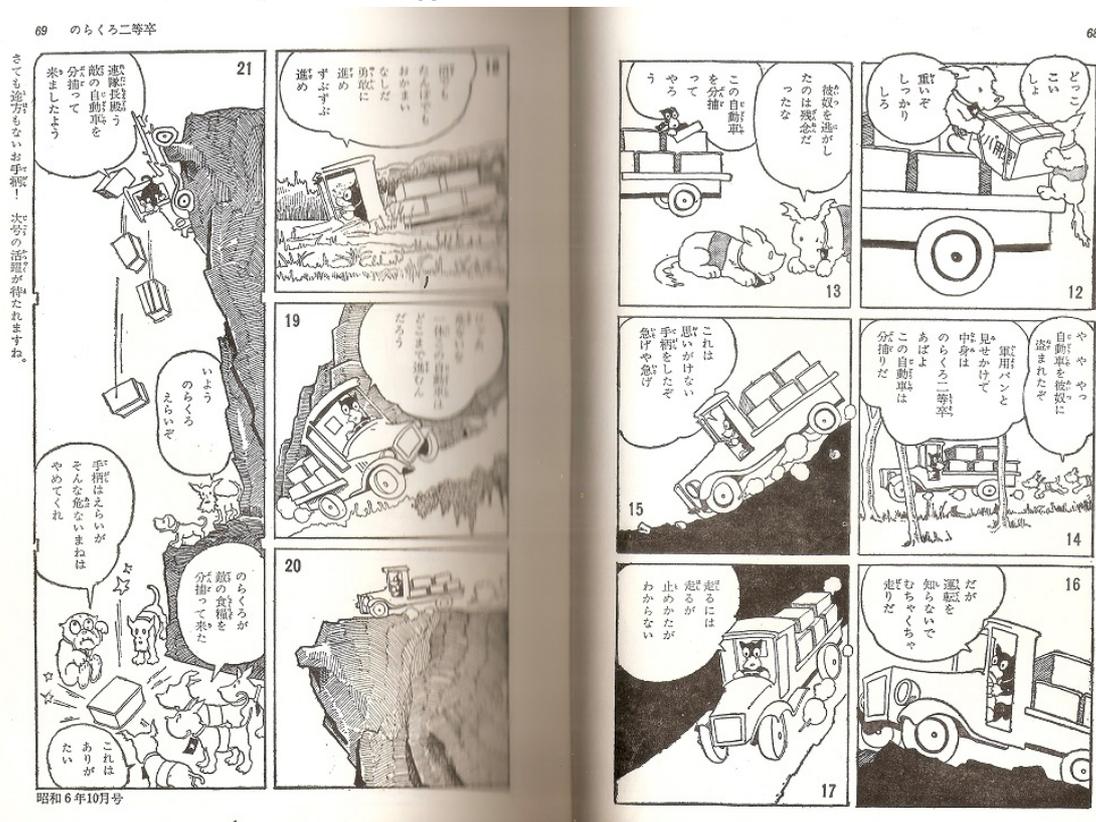
entre essas tese e antítese, da montagem entre a bravura militar e a dedicação total em nome da comunidade, forma-se a perspectiva de uma sociedade pan-asiática harmônica, livre e justa sob a liderança do Japão.

Ootsuka ainda propõe uma relação formal mais direta entre *Momotarou: umi no shinpei*, o cinema construtivista e a ideia de arte como montagem. Primeiro destaca que enquanto os personagens, bem como suas representações de movimento, são representados em sua maioria como animais ao estilo das produções da Disney, os cenários e, principalmente, as armas, veículos e mecanismos técnicos são representados de forma realista (OOTSUKA, 2013, p. 268). Poderíamos compreender aí uma proposta de unir a representação de personagens carismáticos e de fácil identificação pelo público com a proposta dos *bunka eiga* de mostrar imagens que parecessem representar a realidade do contexto da guerra. Ao mesmo tempo em que *Momotarou: umi no shinpei* é entretenimento com personagens típicos dos *manga* do período, mostrava-se como uma narrativa de fatos ocorridos na atualidade japonesa. Ootsuka destaca que a composição das imagens da animação em vários momentos simula características ou citam diretamente filmes de Eisenstein, as fotografias de Rodchenko e até mesmo filmes produzidos por Leni Riefenstahl (1902–2003) como propaganda de Estado para a Alemanha nazista (OOTSUKA, 2013, p. 268–269). As semelhanças que podemos apontar incluiriam características como a grande quantidade de cenas enquadradas em ângulos de inclinação extrema, a forma de iluminação com luzes de fundo intensas em contraste com personagens em primeiro plano no escuro, os movimentos de câmera, o uso de estruturas industriais exibidas em ângulos e iluminações específicas de maneira que se tornem próximas de abstrações geométricas e nas representações de cenas em que muitos personagens anônimos atuam simultaneamente como uma multidão em atividade em um amplo espaço diegético. Ootsuka ainda trata de como *Momotarou: umi no shinpei* emprega intencionalmente a Montagem Dialética da mesma forma que os *bunka eiga* para construir uma noção de trabalho coletivo (OOTSUKA, 2013, p. 272).

A composição narrativa a partir da montagem cinematográfica em geral e da Montagem Dialética em específico não estava presente apenas nas animações japonesas dos anos 1930, mas também no novo estilo de *manga* surgido no período a partir das suas relações com as vanguardas modernistas. Podemos encontrar essas noções formais de montagem cinematográfica já em *Norakuro*. Tais composições inspiradas na montagem cinematográfica estão presentes em cenas nas quais diferentes exércitos de animais se confrontam, cortando do enquadramento de uma tropa para outra e deixando o leitor construir em um processo de abstração o confronto que ocorria no centro do campo de batalha. Mas, principalmente, é notável um tópico bem comum ao longo dos dez anos da série: a perseguição de veículos. Diversas das histórias de *Norakuro* representam perseguições de veículos, nas quais um ou mais carros, ou até mesmo balões ou bicicletas, descrevem viagens que duram várias páginas nas quais os personagens não só vão conversando, mas também realizam outras atividades como pular de um veículo para o outro, saltar um precipício,

sofrer um acidente. Essas cenas de perseguição de veículos eram desenhadas por Tagawa em vários quadros, alterando a disposição dos quadros para criar diferentes efeitos e enquadrando os veículos de diferentes ângulos como se fosse a montagem de uma filmagem feita por uma série de câmeras posicionadas ao longo da estrada.

Figura 2: TAGAWA Suihou (1899–1989)  
*Norakuro Ni Dousotsu* [detalhe], outubro de 1931



Fonte: TAGAWA, 1967, p. 68–69

Já os elementos mais específicos da montagem eisensteiniana podem ser observados uma história de *Norakuro* publicada em janeiro de 1934 (TAGAWA, 1967, p. 194–209). Nessa história, a narrativa se inicia com o Comandante Buldogue vestindo roupas tradicionais japonesas enquanto conversa com Norakuro, que veste seus equipamentos usuais do exército. Na página seguinte, quando Norakuro sai de cena, o cenário da história se transforma em um cenário tradicional, e os demais personagens que entram em cena passam todos a vestirem-se e comportarem-se como se estivessem no período dos *samurai*. O que é algo completamente incomum nas histórias de *Norakuro* e dá um significado novo para o início da história no qual o comandante se veste com roupas tradicionais. Ao longo da narrativa, o leitor se depara com uma história não envolvendo os temas comuns de *Norakuro*, mas sim com a narrativa folclórica e literária conhecida como *47 rounin*, cujos personagens estão sendo representados através dos personagens de *Norakuro*. Ao término da narrativa de *47 rounin*, os *rounin* conseguem sua vingança e comemoram no último quadro da página. Ao virar a página, o leitor se depara com um grande quadro de página inteira no qual cortinas se abrem, e os *rounin* desfilam por um

*hanamichi* (caminho das flores), a passarela existente no teatro tradicional japonês pelo qual os atores percorrem para cumprimentarem e serem saudados pela plateia. Na última página, há outro quadro de página inteira no qual Norakuro, vestido como um *samurai*, dá autógrafos para uma longa fila de crianças em roupas contemporâneas. Ou seja, a história parte de um ponto dominante que é por si só uma oposição à tradição narrativa de *Norakuro*: o Comandante Buldogue usando roupas de um período histórico anterior. Um segundo ponto de conflito é apresentado na página seguinte, quando todos os personagens passam a se comportar como se estivessem no contexto histórico dos *samurai*, ressignificando o ato de se vestir com *kimono* realizado pelo comandante. Ao apresentar a narrativa dos *47 rounin*, Tagawa tira seu leitor de sua zona de conforto ao colocá-lo em um contexto jamais esperado de uma HQ de *Norakuro*. Quando finalmente o leitor se acostuma com o contexto da história, Tagawa joga outra ponta de oposição quando, ao virar a página, o leitor alterna de uma sequência de quadros pequenos e múltiplos mantida por toda a história para uma sequência de páginas com quadros únicos e amplos que contêm elementos contemporâneos. O conflito da narrativa mostrado até então com a oposição formal e de contexto histórico das últimas páginas ressignifica toda a história. O que foi mostrado até ali não se tratava de uma narrativa passada em um período histórico anterior, mas sim uma representação teatral na qual Norakuro e seus colegas do exército estavam encenando para uma plateia de crianças, mas que só assume esse sentido após o leitor chegar às últimas páginas.

Yoshimoto era outro autor de quadrinho que compunha segundo a montagem cinematográfica. Em uma cena de *Koguma no Korosuke* de 1935, o primeiro quadro da página mostra Korosuke em primeiro plano indo visitar seu tio, cuja casa é mostrada em um plano ao fundo ao final de uma estrada que vai em direção ao horizonte criando um efeito de profundidade em um fundo de montanhas (YOSHIMOTO, 1970, a, p. 57). No quadro seguinte, temos o tio de Korosuke em um primeiro plano bem próximo com a parede de sua casa logo atrás e uma janela através da qual podemos enxergar a estrada rumo ao horizonte em um ângulo inverso daquele mostrado no primeiro quadro, e o diminuto Korosuke em um plano ao fundo vindo em sua direção em um fundo mostrando um rio. No terceiro quadro Yoshimoto representa uma visão lateral do tio de Korosuke olhando através de uma luneta. E o quarto e último quadro da página é preenchido de tinta preta à exceção de um círculo em seu centro no qual é mostrado Korosuke visto de frente caminhando pela estrada em direção ao leitor. Yoshimoto usa técnicas da montagem cinematográfica alternando entre um plano com Korosuke, um contraplano com o tio, um close no tio enfatizando o seu uso da luneta e um enquadramento representando a visão do tio através da luneta cujo sentido só é captado pelo leitor através de relação entre as imagens anteriores.

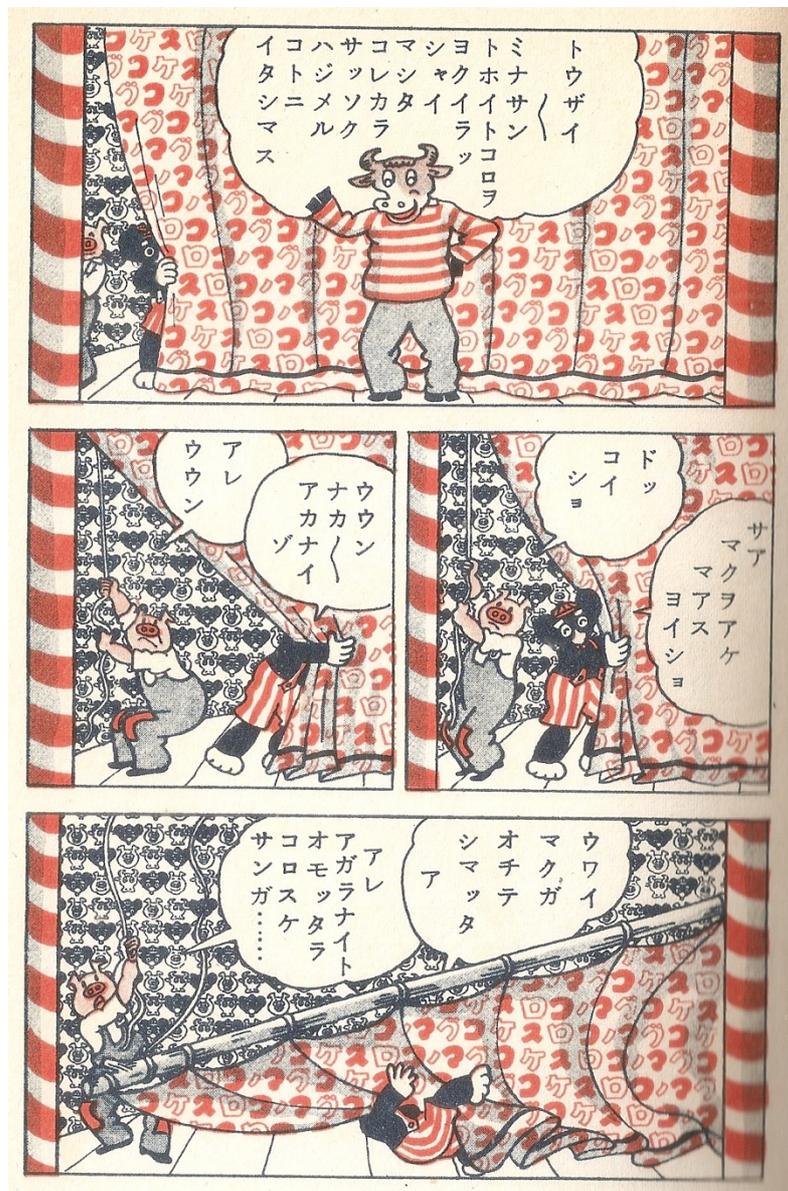
Em outra história de Korosuke de por volta de 1937, Yoshimoto utiliza mais uma vez de maneira destacável as propostas de montagem cinematográfica. Intitulada *Undenshu (Motorista)* (YOSHIMOTO, 1970, b, p. 113–128), a história começa com Korosuke e um amigo não só construindo um veículo de madeira movido por pedal, como, na tradição

construtivista da arte produzida com elementos industriais e didática, ensinando o leitor a construir a mesma estrutura de maneira funcional no mundo real. A partir do ponto em que o veículo está completo, a história passa a tratar de uma viagem de veículo na qual ocorrem diversos eventos. Ao longo da viagem, Yoshimoto desenha o veículo por vários pontos de vista, como se fosse uma edição de filmagens realizadas por câmeras dispostas ao longo da estrada ou em outros veículos terrestres e aéreos que acompanham o carro de Korosuke, além de construir a narrativa alternando entre quadros mostrando Kurosuke de deslocando com o veículo e quadros do amigo de Korosuke que espera em um ponto da estrada pelos companheiros.

Já alguns elementos da Montagem Dialética podem ser destacados em uma das histórias de *Koguma no Korosuke* intitulada *Circus* (YOSHIMOTO, 1970, b, p. 33–48). Nessa história, Korosuke convida os amigos para irem ao circo. No caminho, os personagens percorrem uma estrada que atravessa uma paisagem desenhada com ênfase nos detalhes da vegetação e do solo de maneira naturalista e com uso de perspectiva com profundidade. Ao entrarem no circo, a composição visual muda completamente. A imagem passa a ser enquadrada na forma de plano *tableau*. Um picadeiro passa a ser desenhado no centro de todos os quadros, enquanto as bordas laterais do requadro tornam-se postes listrados que sustentam a lona do circo. Nos primeiros quadros uma cortina é representada, mas logo ela se abre revelando todo o picadeiro e uma plateia que fica ao fundo. Essa cortina de palco é preenchida com um efeito de colagem de estampa no qual a palavra “Korosuke” é repetida em caracteres estilizados e impressos em tinta vermelha e, conforme se abre, revela um cenário de fundo preenchido por outra estampa. A estampa do cenário representa a plateia ao fundo, mas é composta por uma sequência em *looping* de miniaturas de cabeças destacadas de corpos de vários dos personagens de *Koguma no Korosuke*. A partir de então, a narrativa segue com diferentes apresentações de atrações. Entretanto todos os quadros mantêm uma estrutura fixa com os postes nas laterais, o picadeiro no centro e o padrão de estampas no fundo. Sendo que, a cada quadro, a estampa que representa a plateia se alterna entre as cores vermelho e azul. Essa montagem entre sistemas de perspectiva e enquadramentos opostos cria um efeito só possível a partir desta justaposição. As páginas iniciais nas quais os personagens percorrem cenários de ambientes naturais com perspectiva com profundidade a princípio não chamam a atenção, mas, após o enquadramento em plano *tableau* nas cenas dentro do circo, as imagens das cenas externas ganham um sentido intenso de realidade em oposição à planaridade esquemática dos desenhos do interior do circo que aparecem não representarem o mundo real, mas a catarse ocorrida durante o espetáculo. Outro ponto é o estranhamento causado pelo choque da mudança das cenas do exterior para o interior do circo. As imagens de dentro do circo a princípio parecem quadros unitários, mas, ao passar os olhos pelo quadro, o leitor constata que alguns elementos estão fixos neles, como os postes laterais e o picadeiro, e que a abertura e a queda da cortina produzem uma sobreposição não naturalista de elementos que são representações com profundidade com outros que são puramente planares. Tal percepção da composição

das imagens segundo elementos visuais contraditórios provoca uma sensação de ruptura na diegese dos quadros, uma consciência de falsidade das imagens e de não unidade em seus interiores. Entretanto, conforme a narrativa das apresentações no picadeiro se desenrola e a repetição dos padrões apresentados por Yoshimoto são codificadas pelo leitor, este volta a entender aquelas imagens como uma unidade, apesar de formada por oposições. Tal proposta se aproxima de elementos presentes na teoria da Montagem Dialética destacados por Gilles Deleuze (1925–1995) da imagem cujo todo trata-se de uma unidade por uma oposição de partes contraditórias que dependem desta oposição. “O um se torna dois para atingir uma nova unidade” (AUGUSTO, 2004, p. 75).

Figura 3: YOSHIMOTO Sanpei (1900–1940)  
*Circus no maki* [detalhe], c. 1937  
 Koguma no Korosuke

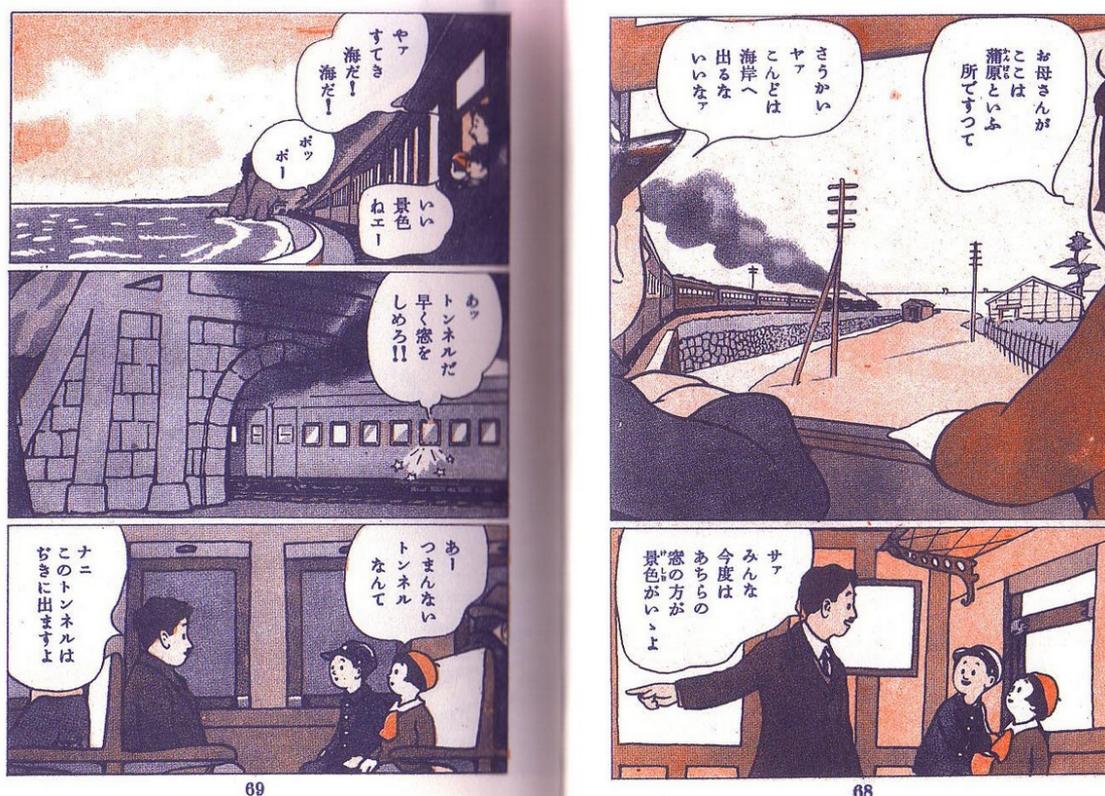


Fonte: YOSHIMOTO, 1970 (b), p. 37

Além de ter produzido *Shirochibi suihei* e ser um pioneiro do *manga* de ficção científica, Ooshiro foi outro autor que empregou as

teorias construtivistas em conjunto com os ideais nacionalistas. Em 1941, publicou *Yukai na koujou (A fábrica divertida)* (OOTSUKA, 2008, p. 119) (NAKAZAWA, 2011, p. XII), em que narra a história de um jovem que acompanha um professor até a Manchúria ocupada para visitar uma fábrica. A representação da fábrica dá seriedade aos seus potenciais fantásticos os confundindo intencionalmente com o potencial da ciência e dando ênfase aos desenhos naturalistas dos maquinários. Trata-se de um elogio ao desenvolvimento industrial combinado com a dedicação ao trabalho coletivo. Também em 1941, Ooshiro publicou *Kisha ryoukou (Viagem de trem)*, em que duas crianças se maravilham em sua primeira viagem de trem, enquanto o pai que as acompanha fala sobre o veículo, explica o contexto dos locais pelos quais passam e conta histórias. Além de ser um elogio às realizações da indústria agora ao alcance da massa do povo japonês, *Kisha ryoukou* também é uma narrativa composta de uma grande montagem visual utilizando alternâncias de quadros entre os mais variados pontos de vista ao longo da viagem e segundo diferentes técnicas de perspectiva. Mais do que isso, a alternância das imagens de *Kisha ryoukou* se dá a partir de elementos opostos. De um quadro amplo com uma composição e perspectiva que destacam um grande efeito de profundidade para um quadro pequeno em plano *tableau* e estrutura planificada. Ou de um pequeno quadro ocupando um espaço mínimo em um dos cantos da página representando um detalhe do trem para a um único grande quadro que ocupa todo o restante da página bem como a página ao lado representando todo o trem ao longo da estrada de ferro em uma paisagem que engloba do litoral ao Monte Fuji. Ainda, *Kisha ryoukou* é uma história sem momentos de tensão ou reviravoltas narrativas. Trata-se de uma história sem clímax, mas toda centrada em oposições. Enquanto as imagens mostram cenários amplos ou detalhes pontuais da viagem, o texto aborda as narrativas do pai das crianças. Essas falas do personagem paterno tratam de questões da cultura do Japão, de contos folclóricos e de técnicas de animação. Nos termos de Nakazawa: “Nada excitante jamais acontece: a ênfase está não em ‘o que contar’, mas em ‘como contar’.” (NAKAZAWA, 2011, p. XII, tradução minha). Há um total descompasso entre texto e imagem de uma HQ que, ao mesmo tempo em que descreve visualmente uma viagem, narrativamente não planeja chegar a lugar algum. O texto e as imagens de *Kisha ryoukou* possuem uma unidade em si próprios, mas não um com o outro. E é justamente essa oposição entre texto e imagem que produz o efeito poético presente em *Kisha ryoukou* que não seria possível de se alcançar de outra forma.

Figura 4: OOSHIRO Noboru (1905–1998)  
*Kisha ryoukou* [detalhe], 1941



Fonte: OOSHIRO, 1941, p. 68–69

Ou seja, nas décadas de 1930 e 1940, princípios da montagem cinematográfica em geral e da Montagem Dialética já era comumente utilizada nas histórias em quadrinhos japonesas, e a viagem de veículo enquadrada por múltiplos ângulos era um tema comum desta produção.

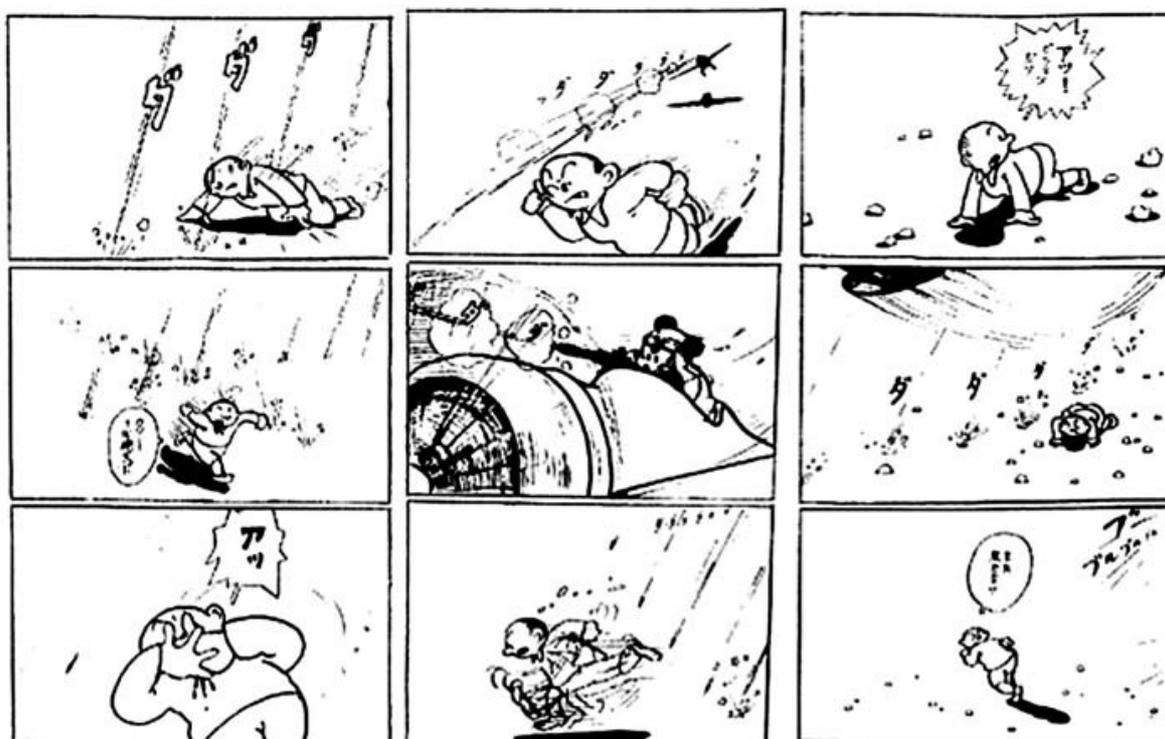
Na primavera de 1945, Tezuka, aos 16 anos de idade, assistiu a *Momotarou: umi no shinpei* (OOTSUKA, 2013, p. 272–273) e escreveu em seu diário:

Minha primeira impressão do filme é que parecia usar elementos dos filmes de cultura, e, mesmo sendo chamado de um filme de guerra, ele na verdade assumiu uma forma pacífica. [...] Minha impressão seguinte foi de que os desenhos ficaram lindos cinematizados. Como na fotografia e no cinema, as coisas eram mostradas de todos os ângulos. A cena na qual o macaco e o cachorro saltam no desfiladeiro do rio parece tão real. Além do mais, o roteiro é mais claro do que qualquer coisa antes, é mais como um documentário do que uma animação. (OOTSUKA, 2013, p. 272, tradução minha)

Tezuka, em sua adolescência durante a Segunda Guerra Mundial, não só teve contato com *Momotarou: umi no shinpei* como conseguiu compreender que havia nele a presença de elementos estéticos dos *bunka eiga* e a importância da função da montagem em sua constituição. Imediatamente após assistir a *Momotarou: umi no shinpei*, Tezuka desenhou um *manga* intitulado *Shouri no hi made* (*Até o dia da vitória*) (OOTSUKA, 2013, p. 272–274) (OOTSUKA, 2008, p. 115). Nessa HQ de 1945, Tezuka apresenta como protagonista um menino que representa a

ele próprio durante um ataque aéreo contra a cidade. Os pilotos invasores são representados por diferentes personagens da animação ocidental, incluindo Mickey, enquanto os defensores do Japão são conhecidos personagens das animações, HQs e literatura infantil japonesas. Na história, o protagonista tenta sobreviver durante o bombardeio da cidade, mas acaba baleado no peito pelos disparos de Mickey. Entretanto o elemento mais destacável em *Shouri no hi made* é que sua composição é feita a partir dos princípios da Montagem Dialética na qual Tezuka simula enquadramentos em ângulos extremos opostos que vira em *Momotarou: umi no shinpei*.

Figura 5: TEZUKA Osamu (1928–1989)  
*Shori no hi made* [detalhe], 1945



Fonte: OOTSUKA, 2013, p. 274

#### 4 Considerações sobre a montagem dialética na obra de Tezuka

Podemos fazer uma série de observações a partir de *Shouri no hi made*. A primeira delas, apresentada por Ootsuka, que foi nesta HQ que Tezuka introduziu a noção de “corpo mortal” no *manga* (OOTSUKA, 2013, p. 275) (OOTSUKA, 2008, p. 118). Pela dialética entre a estética da animação com animais no estilo da Disney com o realismo documentarista de Eisenstein, Tezuka sintetizou a forma de personagens icônicos em um ambiente realista que podem explicitamente sentir dor, sangrar, sofrer e morrer. Algo que não era comum nas animações de até então, sejam estadunidenses ou japonesas. Apesar de existirem cenas de mortes de personagens em *Norakuro*, elas eram representadas de maneira esquematizada, caricata e sem ênfase no sofrimento. Outra observação é a origem da proposta artística para os quadrinhos que Tezuka chamava de *Star System*, em que tratava seus tipos visuais como atores que poderiam reaparecer em diferentes obras

desempenhando diferentes papéis. Em *Shouri no hi made* Tezuka já utiliza personagens conhecidos atuando como se fossem membros das forças militares dos EUA e Japão. Bem como essa era uma tradição da qual se apropriou, uma vez que já era utilizada em larga escala nas animações japonesas, como no caso de *Momotarou: umi no shinpei* e *Omocha bako series dai 3 wa: ehon 1936 nen*. E ainda era uma técnica já usada nos quadrinhos, como no caso da história de *Norakuro* que encena *47 rounin*.

Outra observação é sobre a presença de Mickey. Levando em conta que Tezuka nasceu em 1928, e que as leis de censura do cinema entraram em vigor em 1939 desincentivando a exibição de produções estrangeiras e proibindo completamente as exibições de obras estadunidenses em 1941, se Tezuka assistiu alguma animação produzida pela Disney antes do fim da Segunda Guerra Mundial, isto ocorreu antes de ele completar 13 anos. As imagens de Mickey no Japão da infância de Tezuka provinham de HQs produzidas no Japão sem autorização ou paródias como as realizadas por Hirose e Yoshimoto. Ou de animações que mostravam Mickey liderando as forças imperialistas dos EUA. Ootsuka considera que as referências que Tezuka teve de Mickey foram através dos quadrinhos de Shaka Bantarou que parodiavam ou plagiavam o personagem (OOTSUKA, 2008, p. 116). O Mickey no imaginário infantil da geração de Tezuka estava mais associado como vilão do que protagonista, o que explica seu papel em *Shouri no hi made* liderando as forças invasoras e ferindo mortalmente a representação de Tezuka.

Tal contexto nos leva a mais algumas conclusões. Primeiro, que a construção do *manga* a partir de técnicas cinematográficas empregada por Tezuka não deriva, como diz o mito, de uma influência dos longas de animação da Disney. Considerando que *Branca de neve e os sete anões* foi lançado oficialmente em 1938, *Pinocchio* e *Fantasia* foram lançados em 1940 e os demais longas de animação da Disney são de 1941 ou depois, que as primeiras leis de censura de produções estrangeiras no Japão são de 1939 e que a distribuição oficial dos longas de animação da Disney no Japão se iniciarem em 1950, podemos concluir que Tezuka e a grande maioria da população japonesa não teve contato com os longas da Disney antes do fim da guerra. E, uma vez que a montagem cinematográfica já era utilizada por Tezuka em *Shouri no hi made*, sua origem deve ter sido outra.

Segundo, a de questionar *Shin takarajima* como a obra que rompeu com os paradigmas do *manga* produzido antes da Segunda Guerra Mundial e apresentou uma nova linguagem cinematográfica. A cena inicial da obra no qual Tezuka utiliza algumas páginas para mostrar o protagonista em uma viagem de automóvel montada segundo conceitos cinematográficos está longe de ser uma ruptura. Nela, Tezuka utiliza técnicas derivadas da montagem cinematográfica e, especificamente, da Montagem Dialética que já havia utilizado em *Shouri no hi made* em 1945 durante a guerra em um período no qual a animação estadunidense era inacessível. Sendo tal técnica já empregada nas animações e quadrinhos japoneses dos anos 1930 e 1940. O tema da viagem de automóvel em uma narrativa visual cinematográfica era corriqueiro nas obras de autores mo Yoshimoto e Tagawa. O próprio

Tezuka admite a importância da influência que recebeu da obra de Tagawa (TAGAWA, 1967, p. 802–805).

Dessa forma, conclui-se que *Shin takarajima* e a produção de Tezuka como um todo não se deu a partir da implementação de elementos da montagem cinematográfica aplicados aos quadrinhos que provocou uma ruptura em relação à produção de *manga* anterior ao fim da guerra. Mas sim que se deu em continuidade e reforçando elementos formais implementados no *manga* durante a criação do estilo da década de 1930 por autores que vieram na História em Quadrinhos uma linguagem modernista por excelência e que foram influenciados por elementos do Construtivismo e da arte de vanguarda em geral.

## Referências

- AUGUSTO, Maria de Fátima. **A Montagem Cinematográfica e A Lógica das Imagens**. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.
- BEVAN, Paul G.. **Intoxicating Shanghai — An Urban Montage: art and literature in pictorial magazines during Shanghai’s jazz age**. Leiden/Boston: Brill, 2020.
- COUSIL, Mark. **História do Cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. **The Power of Comics: history, form & culture**. New York: Continuum, 2009.
- FREITAS, Nanci de. “O Velho e O Novo: tensão entre experimentação artística no cinema de Eisenstein e as demandas ideológicas soviéticas”. In: **ArtCultura**. Uberlândia, v. 13, n. 22, janeiro-junho de 2011, p. 25–40.
- HENSHALL, Kenneth. **História do Japão**. Lisboa: Edições 70, 2005.
- HOSOKIBARA Seiki. **Nihon Mangashi**. Toukyou: Yuuzankaku, 1924.
- ISHIDA Keiko. “The Reception of George Grosz in Japan During the 1920s and 1930s”. In: LEE-KALISCH, Jeong-hee; BERGMANN, Annegret [editores]. **Transcultural Intertwinements in East Asian Art and Culture, 1920s–1950s**. Berlim: Freie Universität, 2018, p. 13–32.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MORTON, Scott W.; OLENIK, J. Kenneth. **Japan: its history and culture**. Fourth edition. New York: McGraw-Hill, 2005.
- NAKAZAWA Shunsuke. “The Forgotten History of Japanese Comics: before Osamu Tezuka and Tank Tankuro’s maverick world”. In: SAKAMOTO Gajou. **Tank Tankuro**. Toukyou: Presspop Inc., 2011, p. XVIII–XV.
- NOVIELLI, Maria Roberta. **História do Cinema Japonês**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.
- OOSHIRO Noboru. **Kisha Ryoukou**. Toukyou: Nakamura Shouten, 1941.
- OOTSUKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. “An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of otaku culture”. In: **Mechademia**. University of Minnesota Press. Volume 8, 2013, p. 251–277.

- OOTSUKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. "Disarming Atom: Tezuka Osamu's manga at war and peace". In: **Mechademia Second Arc**, 3, janeiro de 2008, p. 111–125.
- ROBERTSON, Jennifer. **Robo Sapiens Japonicus: robots, gender, family, and the japanese nation**. Oakland: University of California Press, 2018.
- TAGAWA Suihou. **Dekoboko Kuroberu**. Toukou: Kodansha, 20 de dezembro de 1969, a.
- TAGAWA Suihou. **Norakuro Manga Zenshuu**. Toukou: Kodansha, 10 de julho de 1967.
- TAGAWA Suihou. **Manga Jousetsukan**. Toukyou: Kodansha, 1969, b.
- TAKEUCHI Osamu. "La Evolución del Manga". In: **Nippon: descubriendo Japón**. N.º 04. Tokyo: Heibonsha, 15 de março de 2010, p. 10–13.
- YOSHIMOTO Sanpei. **Koguma no Korosuke**. Toukyou: Kodansha, 20 de março de 1970 (a).
- YOSHIMOTO Sanpei. **Koguma no Korosuke: nakayoshi gurakubu**. Toukyou: Kodansha, 20 de março de 1970 (b).

Artigo enviado em: 10/12/2020. Aprovado em: 14/12/2020.