

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES – DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM HISTÓRIA DA ARTE

AS MÁQUINAS SEM SENTIDO DO COLETIVO MAYWA DENKI¹ da device art japonesa ao otamatone²

^{1.} 明和電機

^{2.} オタマトネ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES — DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM HISTÓRIA DA ARTE

IURI LANG MEIRA

AS MÁQUINAS SEM SENTIDO DO COLETIVO MAYWA
DENKI: DA *DEVICE ART* JAPONESA AO *OTAMATONE*

PORTO ALEGRE

2022

IURI LANG MEIRA

**AS MÁQUINAS SEM SENTIDO DO COLETIVO MAYWA
DENKI: DA *DEVICE ART* JAPONESA AO *OTAMATONE***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Comissão de Graduação do Curso de História da Arte no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira

PORTO ALEGRE

2022

CIP - Catalogação na Publicação

Meira, Iuri Lang

As máquinas sem sentido do coletivo Maywa Denki: da Device Art japonesa ao Otamatone / Iuri Lang Meira. -- 2022.

88 f.

Orientador: Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Curso de História da Arte, Porto Alegre, BR-RS, 2022.

1. arte contemporânea japonesa. 2. Device Art. 3. New Media Art. 4. múltiplo. 5. performance. I. da Silveira, Paulo Antonio de Menezes Pereira, orient. II. Título.

IURI LANG MEIRA

**AS MÁQUINAS SEM SENTIDO DO COLETIVO MAYWA
DENKI: DA *DEVICE ART* JAPONESA AO *OTAMATONE***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Comissão de Graduação do Curso de História da Arte no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira

Prof. Dr. Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira – Orientador
UFRGS

Prof. Dr. Airton Cattani
UFRGS

Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler
UFRGS

AGRADECIMENTOS

Preciso enaltecer o apoio infindável que tive de meu orientador Paulo Silveira, que abraçou meu tema com enorme entusiasmo. Suas aulas possuem uma qualidade ímpar no quesito de didática, conteúdo e engajamento, realçadas por seu carisma. Seus conselhos durante todo o processo de feitura do presente trabalho possuíam essas mesmas características.

Agradeço a todos os integrantes do corpo docente da UFRGS, em especial Luís Edegar Costa, ao qual considero como um segundo orientador pela sua prontidão e acompanhamento durante todo o curso, especialmente durante a cadeira de Projeto de Graduação. Quero também deixar registrado o carinho que possuo por um dos professores mais vibrantes que já tive, Fernando Lewis de Mattos. Ainda lembro de sua empolgação quando lhe apresentei o *Otamatone* ao findar de uma das aulas de Introdução à História da Música.

Sou grato aos professores Alberto Semeler e Airton Cattani pelos comentários na banca formada durante o período de projeto do presente trabalho. Eles me guiaram e moldaram o presente trabalho. Preciso também mencionar os professores Machiko Kusahara e Erkki Huhtamo, que contribuíram por meio de seus textos sobre o tema deste trabalho e por nossas conversas via e-mail, que me forneceram informações e fontes, mas acima de tudo, também me deram confiança para seguir em frente. Colegas do IA que fizeram parte em diversas cadeiras comigo e deixaram a minha vida e o curso mais leves: Lizângela Guerra e Ítalo Alves. Clarice Sena, colega da disciplina do TCC que acompanhou duas novelas: a do nosso Grêmio na caída à série B e subida à A e a minha com este trabalho.

Tive a sorte de fazer parte da seção de arte da Revista da Cerveja durante a maior parte da minha graduação, com isso possuindo o prazer de trabalhar com pessoas especiais. Abraços especiais aos editores Fabrício Scalco e Emílio Chagas; um ainda mais especial à editora Letícia Garcia, que contribuiu enormemente na revisão deste trabalho.

Aos meus pais, Edu Meira e Susana Maria Lang Meira: obrigado por tudo. É impossível colocar em palavras o amor que sinto por vocês. Incluo neste mesmo conceito minha irmã Talia Lang Meira e meu cunhado Fernando Tres, meu casal preferido. Grande abraço a toda a minha família, em especial aos meus avôs maternos, tia Magui, dinda Ingui e à vó Nerci, minha companheira de cinema nos

domingos à noite. Sou grato pela parceria de meus primos Vini Carvalho e Naiana Portes. Também mando aqui um abraço especial à querida Elisiane dos Santos e à minha afilhada Duda.

Aos carazinhenses Lucas Weber, Eduardo Xavier, Nathan Rauber, Victor Oliveira e Geovani Medeiros, e ao chapadense Arnaldo Richter: vocês jogam muito. Frase pronta, mas a pandemia, ao mesmo passo que nos afastou, também nos aproximou. Aos carazinhenses-porto-alegrenses Juliano Nocchi, Fabricio Cordella, Vinícios Morigi e Douglas Severo: logo apareço por aí pedindo abrigo. Senti falta do maior cidadão de Jóia/RS, Pablo Secretti, que esteve ao meu lado durante o meu curso de graduação anterior. Sou grato pela amizade e o carinho dos amigos, cada um à sua maneira: Euge Stumm, Marcell Marchioro, Amanda Winter, Ana Carolina Moszkowicz, Mathilde Duraz, Alessandra Delgado, Adriane Moss e Nana Ramos.

Ash Whitehead e Ronnie Peterson, obrigado pela amizade sincera e duradoura, vocês são a minha constante. Algum dia desses, passo por aí. Marina Jeckel, é um privilégio ser teu amigo. Tu és diferente, especial. Da mesma forma que me ajudastes a tráfegar por este período da minha vida, pretendo ajudá-la e acompanhá-la sempre. Conte comigo para tudo.

Quero aproveitar este espaço para enaltecer os irmãos Masamichi e Novmichi Tosa, os fundadores do coletivo Maywa Denki, pelo seu trabalho. Novmichi, meu xará de aniversário, obrigado por suas criações. Elas me inspiraram a escrever este modesto trabalho.

*“Aceleração total ao leste e oeste/Vamos
fazer uma cidade avançada com um sorriso
no rosto/O vento azul do céu fará seus
sonhos se tornarem realidade/Mude o poder
do universo para 100 volts/Comece a faísca
e fuja/Vamos iluminar o futuro para
todos/Uma faísca, vamos lá Maywa Denki.”¹*

Masamichi e Novmichi Tosa

¹ Letra do hino do Maywa Denki (高知県立県民文化ホール, 2021), tradução livre do autor.

RESUMO

A monografia aborda o coletivo japonês Maywa Denki, com os métodos de criação, produção e divulgação em massa, e o múltiplo *Otamatone* como focos temáticos. Ela inclui análises das obras envolvidas na produção do *Otamatone*, compreendendo discussões sobre as relações entre os seus produtos e obras. Para tal, há uma contextualização do coletivo dentro da história da arte japonesa e global ao expor antecessores e influências diretas e indiretas, exposição das teorias acerca da *Device Art* japonesa e um breve histórico que revela a origem da poética corporativista e industrial do coletivo. O trabalho chegou a conclusões que abarcam o *Otamatone* como tanto uma obra de arte como um instrumento musical que resolveu as questões levantadas pelos seus criadores, Maywa Denki, e o método *Mass Pro* como um esquema útil para inserção de novos artistas no sistema da arte.

Palavras-chave: arte contemporânea japonesa; *Device Art*; *New Media Art*; múltiplo; performance; mass pro; instrumento musical.

ABSTRACT

The monograph is a study about the unique Japanese art unit Maywa Denki. Its focal points are their production and promotion methods (*Mass Pro*) and the instrument and multiple *Otamatone*. It includes analyses of the artworks that were involved in the production process of the *Otamatone*, and discussions of the relationships between Maywa Denki's product-multiples and their artwork-prototypes. The context of Maywa Denki within the Japanese and global art history is demonstrated by disclosing their predecessors and influences; the theories that make up the Japanese Device Art movement (to which Maywa Denki belong) are laid bare; and a short timeline of their history that documents the origins of their corporativist and industrial poetics is revealed. This bachelor's thesis comes to two major conclusions: it showcases the *Otamatone* both as an artwork and as a product that resolves the themes raised by its creators; and it reveals the Mass Pro method as being a useful tool for new artists trying to break into the art world.

Keywords: Japanese Contemporary Art; Device Art; New Media Art; multiple; performance; mass pro; musical instrument.

LISTA DE IMAGENS

- Figura 1** — László Moholy-Nagy (Bácsborsód, Hungria, 1895–1946).
Lichtrequisit einer elektrischen Bühne, 1930. **22**
- Figura 2** — Thomas Wilfred (Næstved, Dinamarca, 1895–1946).
Unit #86 da série *Clavilux Junior*, 1930. **23**
- Figura 3** — Marcel Duchamp (Blainville-Crevon, França, 1887–1968).
Nº 10 da série *Rotoreliefs*, 1935. **24**
- Figura 4** — Marcel Duchamp (Blainville-Crevon, França, 1887–1968).
La Boîte-en-valise, Série C, 1958. **25**
- Figura 5** — AY-O (Tamatsukuri, Japão, 1931). *Nº 10* da série *Finger Box*, 1964. **25**
- Figura 6** — Atsuko Tanaka (Maebashi, Japão, 1932–2005).
Bell, 1955–1993. **28**
- Figura 7** — Atsuko Tanaka (Maebashi, Japão, 1932–2005).
Denkifuku, 1956–1999. **28**
- Figura 8** — Toshio Iwai (Kira, Japão, 1962). *Electroplankton*, 2005. **30**
- Figura 9** — Toshio Iwai (Kira, Japão, 1962). *Tenori-On*, 2004. **31**
- Figuras 10 e 11** — Sachiko Kodama (Shizuoka, Japão, 1970) e Minako Takeno (Tóquio, Japão, 1969). *Protrude, Flow*, 2001. **32**
- Figura 12** — Kazuhiko Hachiya (Saga, Japão, 1966).
Inter Dis-Communication Machine, 1993. **33**
- Figura 13** — Kazuhiko Hachiya (Saga, Japão, 1966). *ThanksTail*, 1996. **34**
- Figura 14** — Hiroo Iwata (1966). *Floating Eye*, 2000. **34**
- Figuras 15 e 16** — Ryota Kuwakubo (Tochigi, Japão, 1971) e Maywa Denki (Tóquio, Japão). *Bitman*, 2001. **35**
- Figura 17** — Novmichi Tosa e Masamichi Tosa, integrantes do coletivo Maywa Denki (Tóquio, Japão, 1993). **36**
- Figura 18** — Integrantes do coletivo Maywa Denki durante apresentação de tipo “Pine”. **37**
- Figura 19** — Logotipo do coletivo Maywa Denki. **38**
- Figura 20** — Ilustração do plano ABCDEFG. **38**
- Figura 21** — Livros e revistas do coletivo. *Otamatone Sketch Collection* (2013), *Edelweiss Program* (2004), *The Nonsense*

| | | |
|------------------------|--|----|
| | <i>Machines</i> (2014) e <i>Maywadenki Journal</i> . | 39 |
| Figura 22 | — Sala da série <i>Voice Mechanics</i> durante a exposição <i>Nonsense Machine</i> no Museu Contemporâneo Ming. | 40 |
| Figura 23 | — Gráfico desenvolvido pelo Maywa Denki representando o processo de produção e desenvolvimento de suas obras e múltiplos comercializáveis. | 42 |
| Figura 24 | — Fachada da Maywa Denki original. | 43 |
| Figura 25 | — <i>Product demonstration</i> (apresentação musical) do coletivo Maywa Denki. | 45 |
| Figura 26 | — Álbuns, <i>singles</i> e EPs do coletivo Maywa Denki produzidos durante o período com a SME. | 46 |
| Figura 27 | — Novmichi Tosa à frente de dois <i>Seamoons</i> (2004). | 47 |
| Figura 28 | — O álbum 地球のプレゼント (2002). | 47 |
| Figura 29 | — Novmichi Tosa demonstra o funcionamento de uma das versões do <i>Otamatone</i> . | 48 |
| Figura 30 | — Novmichi Tosa representando o coletivo Maywa Denki na residência <i>Nonsense Factory</i> , no Artbay Café, Tóquio, 2020. | 49 |
| Figura 31 | — Logotipos das quatro séries artísticas do coletivo Maywa Denki. | 50 |
| Figura 32 | — Fábrica do Maywa Denki. | 51 |
| Figura 33 | — Maywa Denki (Tóquio, Japão). パチモク (<i>Pachi-moku</i>), 1993. | 52 |
| Figura 34 | — Maywa Denki . コイ ビート (<i>Koi-beat</i>), 1993. | 53 |
| Figuras 35 e 36 | — Maywa Denki サバオ (<i>Sava-0</i>), 1995. | 54 |
| Figura 37 | — Novmichi Tosa (Hyogo, Japão, 1967). <i>Ilustração de Sava-0</i> , 1992. | 54 |
| Figuras 38 e 39 | — Maywa Denki サバオ マスク (<i>Savao Mask</i>), 2001. | 55 |
| Figura 40 | — Maywa Denki. セーモンズ (<i>Seamoons</i>), 2004. | 56 |
| Figura 41 | — Maywa Denki. ディングォ (<i>Dingo</i>), 2004. | 57 |
| Figura 42 | — Maywa Denki. チワワ笛 (<i>Chihuahua Whistle</i>), 2004. | 57 |
| Figura 43 | — Maywa Denki. チワワ笛 (<i>Chihuahua Whistle</i>), 2011. | 58 |
| Figura 44 | — Maywa Denki. ワッハゴーゴー (<i>Wahha GoGo</i>), 2009. | 58 |
| Figura 45 | — Maywa Denki. オタマトーン (<i>Otamatone</i>), 2009. | 59 |

| | |
|---|-----------|
| Figura 46 — Maywa Denki. オタマトーン (<i>Otamatone</i> modelo <i>Wahha Go Go</i>), 2010. | 60 |
| Figura 47 — Demonstração do uso do <i>Otamatone</i> . | 61 |
| Figura 48 — Detalhe traseiro do <i>Otamatone</i> . | 61 |
| Figura 49 — Novmichi Tosa (Hyogo, Japão, 1967). <i>Sketches</i> de <i>Otamatone</i> (detalhes das folhas 2 e 5). | 62 |
| Figura 50 — Novmichi Tosa. <i>Sketches</i> de <i>Otamatone</i> (detalhes da folha 12). | 62 |
| Figura 51 — Maywa Denki. Protótipo de <i>Otamatone</i> . | 63 |
| Figura 52 — Novmichi Tosa. Esboço de logo de <i>Otamatone</i> . | 63 |
| Figura 53 — <i>Otamatone</i> em sua embalagem original. | 64 |
| Figura 54 — Miniaturas dos quatro vídeos mais assistidos no canal do coletivo Maywa Denki no YouTube. | 65 |
| Figura 55 — Apresentação de Maywa Denki no campus da UCLA, carregada ao YouTube (detalhe, 2010). | 66 |
| Gráfico 1 — Interesse no termo <i>Otamatone</i> em buscas na ferramenta Google ao longo do tempo. | 68 |
| Figura 56 — Representação de <i>Otamatone</i> no r/Place (2022, detalhe). | 69 |
| Figura 57 — Maywa Denki. <i>Otamatones</i> versões <i>Aggretsuko</i> , <i>Hello Kitty</i> (da SanrioCo.), <i>Hatsune Miku</i> (Crypton Future Media), <i>KISS</i> e <i>Kirby</i> (Nintendo). | 69 |
| Figura 58 — Pesquisador Taishi Yamada usando o <i>Otamatone</i> como complemento do <i>Voice Retriever</i> , 2021. | 71 |
| Figura 59 — Novmichi Tosa posa segurando um <i>Otamatone Deluxe</i> à frente de pôsteres do Maywa Denki das décadas de 1990, 2000 e 2010, em editorial da revista 秋刀魚 (QDY), 2019. | 77 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 15 |
| 2 <i>DEVICE ART</i> | 18 |
| 2.1 <i>PROTO-DEVICE ART</i> | 21 |
| 2.2 ARTISTAS DA <i>DEVICE ART</i> | 29 |
| 3 MAYWA DENKI | 36 |
| 3.1 HISTÓRICO | 43 |
| 3.2 PRODUÇÃO ARTÍSTICA | 50 |
| 3.2.1 <i>NAKI</i> | 52 |
| 3.2.2 <i>EDELWEISS</i> | 55 |
| 3.2.3 <i>VOICE MECHANICS</i> | 56 |
| 3.2.4. <i>OTAMATONE</i> | 59 |
| 3.2.4.1 <i>MASS PRODUCTION</i> | 62 |
| 3.2.4.2 <i>MASS PROMOTION</i> | 64 |
| 3.2.4.3 <i>MASS SUCCESS</i> | 70 |
| 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 73 |
| REFERÊNCIAS | 79 |

1 INTRODUÇÃO

Em meados de 2014 descobri um instrumento japonês engraçado pela internet que me cativou instantaneamente, o *Otamatone*. Esse apreço não era somente pelo instrumento em si, mas também pelos vídeos instrucionais de utilização, gravados pelo coletivo que o havia criado. Dois anos depois, ingressei no curso de História da Arte da UFRGS e precisava apresentar, para o trabalho final da disciplina do primeiro semestre “História da Cultura I” (ministrado pela Prof^a. Dr^a. Daniela Kern), algum artista do século XX e XXI de meu interesse. Não precisei pensar muito e escolhi os criadores do *Otamatone*, o coletivo artístico Maywa Denki, capitaneado por Novmichi Tosa e seu irmão, Masamichi Tosa. Naquele momento, eu já possuía o conhecimento de que o instrumento era resultado do trabalho de artistas — algo que muitos entusiastas do *Otamatone* ainda não sabem. A apresentação foi tranquila e terminei fazendo uma pequena performance no estilo Maywa Denki.

Eu faria mais dois trabalhos acadêmicos sobre este coletivo durante o curso, com diferentes enfoques, tanto na produção deles de materiais como livros, revistas e jornais (na disciplina de Produção Editorial em Artes) quanto em um panorama do coletivo como um todo, este apresentado no seminário “Da História à reportagem” com os colegas da disciplina História da Arte VII, no auditório do MARGS². Ao buscar mais informações sobre o Maywa Denki para todos esses trabalhos, descobri que eram expoentes de um movimento intitulado *Device Art*³, com isso possibilitando a expansão desse estudo, sendo que, por trás desse agrupamento de artistas japoneses — algo que não imaginava existir previamente —, existe uma produção acadêmica sobre eles e suas obras. O que antes me parecia ser um coletivo que trabalhava por si só, sem conexões com o sistema de arte japonês e mundial, agora demonstrava possuir um apoio acadêmico, uma cena artística e colegas que também produziam obras com os mesmos conceitos.

O texto possui quatro capítulos. Este primeiro capítulo resume o texto como um todo de maneira compacta; o segundo capítulo expõe as origens do movimento japonês *Device Art*, o seu encaixe na historiografia japonesa e mundial e seus expoentes para além do Maywa Denki. O termo *Proto-Device Art*, cunhado

² Não é nenhuma coincidência que ambas as cadeiras foram ministradas pelo meu orientador, Prof. Dr. Paulo Silveira, um entusiasta e incentivador deste meu tema.

³ Em português, Arte dos Dispositivos. Optei pelo termo original, em inglês, também utilizado pelos estudiosos japoneses em seus textos.

primeiramente pelo Prof. Dr. Erkki Huhtamo, é utilizado nesse contexto a fins de explorar as influências diretas de artistas anteriores. Alguns artistas do movimento em si, assim como suas respectivas obras, são expostos e comentados.

O terceiro capítulo dá conta de um resumo das atividades, práticas e contém uma historiografia do Maywa Denki que abrange sua primeira fundação em 1969, passando pela sua reencarnação como coletivo artístico em 1993 até à atualidade, englobando suas atividades promocionais e artísticas. Eles possuem um folclore próprio, percebido desde seus uniformes até suas apresentações musicais. Novmichi Tosa se apresenta como o presidente de uma pequena companhia fabricante de partes elétricas, descrito como uma espécie de *cosplay* por Kusahara (2011a, p. 141). O sistema de produção das obras (que também servem como protótipos para múltiplos) será destacado visando o subcapítulo subsequente.

No subcapítulo 3.2, pretendo tecer comentários sobre o múltiplo e instrumento musical *Otamatone*: a minha porta de entrada para o mundo do coletivo Maywa Denki e estudo de caso principal desta monografia. Para isso, descreverei o percurso específico tomado pelo Maywa Denki até este múltiplo por meio de leituras de imagem das obras que compõem a linha do tempo conceitual do *Otamatone*, discutindo como a ideia se desenvolveu durante décadas e se aprimorou por meio desses objetos confeccionados previamente pelo coletivo. Ele mesmo terá sua própria leitura e escrutinação teórica. Após, tentarei explicar a recepção do múltiplo em questão pelo público geral e pelo sistema da arte, além de compreender sua popularidade e repercussão mundial. A maior parte dessa repercussão se fez pela rede social de distribuição de vídeos YouTube, local on-line em que descobri o instrumento e onde muitas das minhas fontes primárias estão localizadas — incluindo apresentações e demonstrações de produto do Maywa Denki, programas de televisão, palestras e seminários por acadêmicos da *Device Art*.

No quarto e último capítulo chegaremos às conclusões, reunindo pensamentos expressos por diversos autores sobre a *Device Art*, Maywa Denki e o *Otamatone*, expondo as minhas próprias interpretações e apontamentos.

A maior expoente acadêmica do movimento, considerada por muitos a porta-voz do mesmo e, conseqüentemente, fonte frequente no meu texto é a Prof^a. Dr^a. Machiko Kusahara, da Universidade de Waseda, com a qual troquei e-mails durante a feitura do meu texto, de maneira semelhante ao Prof. Dr. Erkki Huhtamo, teórico utilizado durante a seção sobre *Proto-Device Art*. As outras fontes principais são

Sarah M. Schlachetzki, com seu livro *Fusing Lab and Gallery: Device Art in Japan and International Nano Art* — uma análise crítica da estrutura artística e teórica do movimento *Device Art*—, e Tingyun Yin e sua dissertação escrita durante seu estágio com o Maywa Denki, *The critical spirit in everyday object design: a study of Maywa Denki's creative method*. Ela abrange em detalhes o processo de criação artística de Novmichi Tosa no âmbito de seu coletivo e suas crenças e práticas no design e na arte. Os canais oficiais do Maywa Denki possuem muito conteúdo por si só que me foram extremamente úteis, especialmente o projeto desenvolvido pelo coletivo intitulado *Sketch Library*, que abriga diversos esboços e ilustrações de suas obras.

2 DEVICE ART

O primeiro a usar o termo *Device Art*⁴ no contexto da arte japonesa foi o artista Ryota Kuwakubo (KUSAHARA, 2022). Para conseguir descrever seu trabalho, desenvolvido durante os anos 1990 e 2000, assim como o de muitos de seus pares, ele dividiu os artistas da *New Media Art* em duas categorias: a primeira era ocupada pelos artistas que baseavam seus trabalhos ao redor de tecnologias avançadas, com perspectivas futurísticas; na outra existiam artistas que usavam as tecnologias corriqueiras, do presente, de maneira “errada”, porém inovadora. Ele se colocou nessa última categoria e se nomeou, dessa maneira, um *device artis*⁵ (SCHLATCHETZKI, 2012, p. 31).

Em 2004, o Prof. Dr. Hiroo Iwata, da Universidade de Tsukuba, percebendo temas similares no seu trabalho com o de vários outros artistas com os quais possuía contato, adotou o termo de Kuwakubo para o projeto de arte capitaneado por ele, *Expressive Science and Technology for Device Art*, desenvolvido juntamente com oito artistas e engenheiros japoneses (que analisaremos atentamente em seguida), além de uma historiadora da arte docente da Universidade de Waseda, Prof^a. Dr^a. Machiko Kusahara. O projeto possuía a finalidade de reunir e desenvolver uma teoria ao redor das similaridades dos trabalhos de seus integrantes — a união de tecnologia, arte e design de maneira peculiar —, além de expandir suas produções artísticas. O apoio financeiro era oriundo da bolsa CREST, oferecida pela Agência de Ciência e Tecnologia do Japão (JST), que subsidia projetos dessas áreas durante cinco anos. Kusahara ficou a cargo de teorizar a *Device Art* e de divulgá-la, escrevendo sobre as obras, ideias e métodos em plataformas acadêmicas nacionais e internacionais por meio de artigos, apresentações e palestras, tanto em universidades como em simpósios⁶ (KUSAHARA, 2022).

Os princípios da *Device Art* japonesa se resumem a três regras: (1) O dispositivo é o conteúdo; (2) As obras podem ser divertidas e comercializáveis no

⁴ A *Device Art* pode ser considerada um movimento artístico global. Como o trabalho abrange somente a vertente japonesa, nos casos em que uso o termo “*Device Art*” sem o adjetivo pátrio “japonesa”, ainda estou me referindo a esta versão do movimento (exceto quando especificado). A vertente croata também possui diversos expoentes, e os artistas de ambos os países se reuniram em 2009 na exibição *Device_art 3.009*, organizado pelo coletivo de arte contemporânea Kontejner em Zagrebe. Essa reunião incentivou a troca de conceitos e discussões sobre as similaridades e diferenças entre os dois movimentos (KUSAHARA, 2022).

⁵ Em português, artista de dispositivos.

⁶ Uma dessas palestras foi dada no Rio de Janeiro em abril de 2009 (KUSAHARA, 2022).

formato de *gadgets*; (3) O design remete à tradição japonesa de respeito aos materiais e ferramentas (KUSAHARA, 2011a, p. 146). A primeira regra expande com “O mecanismo representa o tema da peça. Conteúdo e ferramenta são inseparáveis”. O usuário pode ser tanto o artista, o *performer* e o apreciador de arte. O reconhecimento da tecnologia como sendo inseparável do conteúdo é crucial; o *hardware* não funciona somente como uma ferramenta qualquer para atingir uma experiência pelo usuário, ele é parte integral do discurso e da obra de arte, se não a própria obra. O tema da obra pode tanto ser o dispositivo como a relação entre ele e o usuário (KUSAHARA, 2011a, p. 147).

A segunda regra trata da temática lúdica e comercial que grande parte das obras da *Device Art* possuem. Ela necessariamente exclui outras tantas obras da *New Media Art* que poderiam se encaixar na primeira regra. Essa característica específica possibilita a parceria da indústria no desenvolvimento de múltiplos comercializáveis a partir de um protótipo do artista, proporcionando, assim, um preço menor pela obra e acesso a um público mais abrangente e diferente do consumidor usual de arte. Alguns desses objetos de arte podem ser utilizados como acessórios ou *gadgets* para uso no dia a dia (KUSAHARA, 2011a, p. 157).

A terceira regra especifica o respeito do artista pelos materiais e ferramentas usados na obra, possivelmente explicado pela influência residual da religião mais antiga no Japão, Xintoísmo (que possui dentre suas crenças o animismo), na cultura japonesa. Machiko Kusahara (2009) traz uma anedota publicada no livro de Frederik Schodt, *Inside the robot kingdom: Japan, mechatronics, and the coming robotopia* (1988), usada por ele para explicar a diferença de tratamento das máquinas pelos trabalhadores das indústrias americanas e japonesas:

[...] Nos Estados Unidos — na indústria automobilística, por exemplo —, eles eram tratados como máquinas para executar certas tarefas razoavelmente simples que operários humanos costumavam fazer. Ao contrário da introdução de robôs no Japão, onde algumas fábricas convidaram sacerdotes xintoístas para uma cerimônia de boas-vindas aos robôs, desejando-lhes boa sorte. Schodt também relata que operários japoneses deram um nome a cada um de seus colegas robóticos. Essa história tornou-se conhecida internacionalmente e é muitas vezes associada ao animismo da cultura japonesa tradicional. Porém, uma compreensão simplificada, do tipo “os japoneses tratam os robôs como entidades vivas por causa do animismo de sua cultura”, é tanto equivocada como problemática. **Em vez de analisar a maneira como os japoneses abordam a natureza, ou a vida artificial, deve-se discutir a atitude japonesa com relação às máquinas, ou à tecnologia em geral.** (KUSAHARA, 2009, p.378 – 379, grifo nosso)

Kusahara (2009) posteriormente comenta que a surpresa do Ocidente em frente à descoberta dessas crenças milenares não deve ofuscar nosso julgamento. Pensar que todos os japoneses acreditam que objetos (neste caso, robôs) são entidades vivas é extremamente simplista e fora da realidade. Há, sim, de se entender que o respeito pelos objetos e ferramentas faz parte da cultura japonesa e estes poucos traços permanecem devido aos resquícios que esta religião ainda possui na cultura, nada mais que isso. Como veremos, muitas das obras da *Device Art* ecoam e convidam o usuário a ter esse tipo de comportamento e tratamento animista com sucesso, a tal ponto que até mesmo os usuários que não são japoneses se comportam desta maneira ao entrar em contato com uma obra com essa característica — possivelmente alheios às conotações socioculturais envolvidas em todo o processo.

Mauro Arrighi (2011b), ao analisar a *Device Art* japonesa, foca na primeira palavra do movimento, *device*, dispositivo. Tomando por certo que um dispositivo geralmente atua para surtir algum efeito na participação de algum processo, no caso, desta prática artística, o objetivo seria afetar o público. Com isso, no seu ponto de vista, a arte em si se transforma no dispositivo. Segundo o crítico de arte japonês Hideaki Ogawa (ARRIGHI, 2011a), objetos e sentimentos são os temas da *Device Art*, e as obras, muitas vezes, agem como controladoras de emoções, com o design simpático agindo como porta de entrada para a experiência almejada pelos criadores. A primeira regra determina que “conteúdo e ferramenta são inseparáveis”, inequivocamente formando uma trindade em que conteúdos (discursos), ferramentas e materiais ocupam o mesmo espaço e possuem importância similar.

A Prof^a. Dr^a. Sarah M. Schlachetzki, da Universidade de Berna, não encontra concordância com os autores anteriores pois suspeita das intenções do movimento de maneira drástica (2012), como demonstrado em sua tese transformada em livro *Fusing Lab and Gallery: Device Art in Japan and International Nano Art*. Ela coloca em questão a validade da *Device Art* como movimento artístico por diversas razões: devido à forma não natural (em sua opinião) de seu surgimento — “O surgimento repentino do termo *Device Art* demonstra como fenômenos são criados a partir de palavras” (SCHLACHETZKI, 2012, p.85) —; pelo elo temático “estratégico” e nacionalista tomado pelos teóricos ao estudar os artistas e suas obras; e pelas conexões governamentais do projeto. A conclusão à qual ela chega é de que a retórica da *Device Art* somente existe a fim de conseguir uma bolsa governamental, com o governo ganhando em troca um incremento em seu *soft power* por meio da expansão

cultural e tecnológica causada por esses investimentos — segundo ela, o governo japonês fomenta a pesquisa tecnológica pela indústria cultural e não pela via militar, como é o costume da maioria dos países. A *Device Art* japonesa seria somente um exemplo da economia e das relações internacionais estendendo seus braços dentro do campo da *New Media Art*. Com isso, as plataformas de discussões acadêmicas da arte servem como palco para promoção da *Device Art* e, conseqüentemente, da cultura japonesa como um todo.

Para compreendermos melhor do que se trata realmente esse tipo de arte e tomarmos um partido quanto à sua validade como movimento artístico, precisamos expandir um pouco mais o teórico e explorar as obras em si. Primeiro, porém, vamos estabelecer o contexto geral, por meio dos artistas e movimentos que influenciaram a criação do que viria a ser a *Device Art*.

2.1 PROTO-DEVICE ART

Durante seu termo como professora visitante na Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA) em 2009, a professora Machiko Kusahara apresentou aos alunos e professores todas as facetas da *Device Art* japonesa. Um dos professores mais envolvidos por este processo foi o Prof. Dr. Erkki Huhtamo, que se tornou uma das vozes acadêmicas mais entusiasmadas com o projeto. Em um de seus textos, *Proto-Device Art: a western perspective*, ele remonta e especula possíveis precursores ocidentais das obras da *Device Art* japonesa. Ele usou o termo “*Proto-Device Art*” para numerar alguns artistas do passado que ecoam e se adequariam, até certo ponto, às diretrizes das obras japonesas da *Device Art*. Vou me apossar de seu texto e termo para abranger tanto esses artistas mencionados por Huhtamo como alguns movimentos japoneses que possivelmente inspiraram mais diretamente as obras da *Device Art*, cruciais para compreender o desenvolvimento da teoria e da prática desse movimento. Resumindo, um *tableau* heterogêneo de influências que pode, de certa maneira, explicar a interdisciplinaridade intrínseca a esse tipo de arte.

O primeiro a ser mencionado por Huhtamo (2009) é László Moholy-Nagy (1895–1946), professor húngaro da Bauhaus⁷ durante os anos de 1923 e 1928. No contexto do começo do século XX, em que os movimentos de vanguarda europeus

⁷ Escola de arte e design alemã do início do século XX que também é percebida por Kusahara como um dos componentes da linha de sucessão da *Device Art* (apud SCHLACHETZKI, 2012).

começaram a questionar muitas das certezas da arte tradicional, Moholy-Nagy era influenciado fortemente pelo Construtivismo russo. Seus artistas possuíam um entendimento de que as máquinas — ainda temas de discussão cultural intensa, vivas no imaginário popular devido à Revolução Industrial dos séculos anteriores — poderiam se transformar em obras de arte (HUHTAMO, 2009). Outra escola, a dos Futuristas, liderados por Tomaso Marinetti, possuía em sua base teórica as máquinas como tema e suporte para a arte. Foi neste ambiente que ele produziu *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, ou *Suporte de luz para um palco elétrico (modulador de espaço-luz)*, uma das primeiras obras de arte que era uma máquina funcional, não somente uma escultura de metal estática. A arte cinética claramente o influenciou na feitura e temática⁸, com a interação de luzes com a obra sendo necessária para atingir a sua potencialidade estética total, como demonstrado abaixo em réplica (Figura 1) e em um dos curtas que Moholy-Nagy dirigiu, *Ein Lichtspiel: Schwarz-Weiss-Grau*⁹, que potencializa os efeitos visuais causados por sua obra por meio de estratégias cinematográficas. Nada mais normal do que utilizar uma das novas tecnologias da época para intensificar o seu efeito e publicizar uma obra de vanguarda. O cinema e o vídeo ainda serviriam como suporte desta mesma maneira para muitos artistas no nosso milênio, incluindo os da *Device Art*, como veremos adiante.

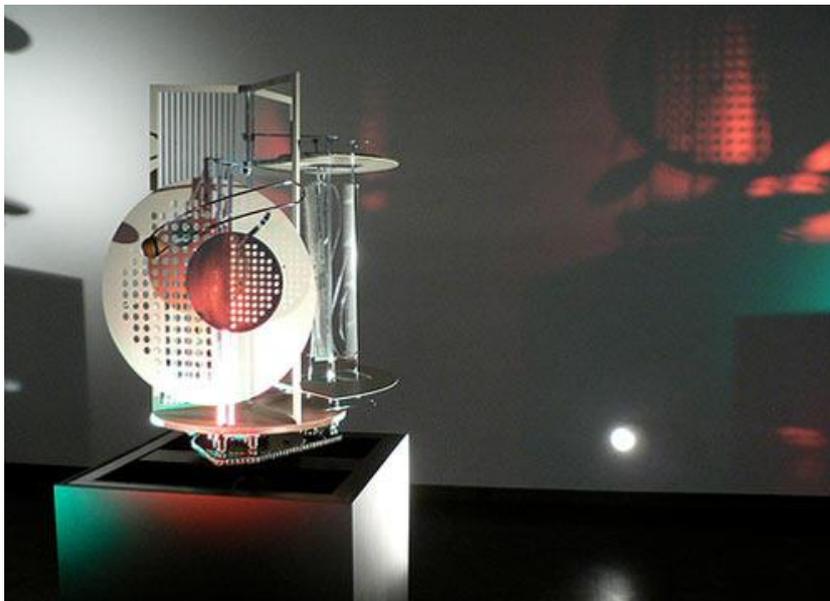


Figura 1 — László MOHOLY-NAGY (Bácsborsód, Hungria, 1895–1946). *Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*, 1930. Réplica de exibição, 2006. Escultura em alumínio, aço, cobre, outros metais, plástico, madeira e motor elétrico, 151.1 x 69.9 x 69.9 cm. Museu de Harvard (Fogg), Cambridge, EUA. Disponível em: <<https://www.dataisnature.com/?p=404>>. Acesso em: 20 jul. 2022.

⁸ O curador, crítico e historiador da arte Frank Popper, em seu livro “From Technological to Virtual Art”, dá grande ênfase à arte cinética como uma das origens das futuras artes tecnológicas, consequentemente da *New Media Art* — e também menciona Moholy-Nagy, Thomas Wilfred e Nicholas Schöffer nominalmente de modo similar à Huhtamo (POPPER, 2007).

⁹ Em português, *Derramamento de luz: preto-branco-cinza*. Disponível on-line em: <<https://www.sfmoma.org/watch/laszlo-moholy-nagys-shadow-play/>>. Acesso em 20 jul. 2022.

Outro artista mencionado por Huhtamo (2009) foi o dinamarquês Thomas Wilfred (1889–1968). Assim como Moholy-Nagy, ele possuía interesse em produzir arte com luzes, porém sua conexão com a *Device Art* aparentava ser maior por um simples fato: ele pretendia vender suas obras para o público geral. A tradição de luzes e música como acompanhamento, *Lumia*, remonta às invenções de séculos anteriores. Os espetáculos de Wilfred eram promovidos em auditórios em torno de máquinas gigantes, porém sua busca por compactação, alcançada por meio de seu *Clavilux Junior* (Figura 2), em 1930, fez com que ele tomasse outro caminho. Sua obra antecedeu comercialmente a televisão — outro objeto de consumo de alta tecnologia de formato similar que também tinha a imagem como principal atração. Huhtamo enfatiza a similaridade, denotando que, para controlar as luzes do *Clavilux Junior*, utilizava-se um controle remoto.

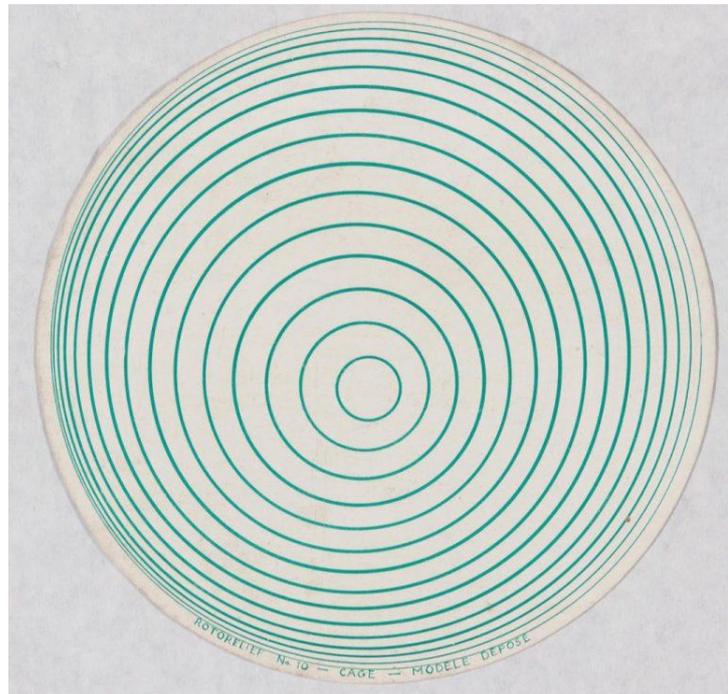


Figura 2 — Thomas WILFRED (Næstved, Dinamarca, 1889–1968). *Unit #86* da série *Clavilux Junior*, 1930. Metal, vidro, elementos elétricos e luminosos e tela suspensos em gabinete de carvalho. Coleção de Carol e Eugene Epstein. Disponível em: <<https://americanart.si.edu/exhibitions/lumia>>. Acesso em 22 jul. 2022.

Alguns outros artistas mencionados por Huhtamo (2009) também possuem trabalhos em arte cinética, como o tcheco Zdenek Pesanek (1896–1965), o húngaro Nicolas Schoeffer (1912–1992) e o britânico neodadaísta Brion Gysin (1916–1986). O último a ser mencionado escapa de qualquer rotulação: Marcel Duchamp (1887–1968). Em uma de suas diversas experimentações artísticas, ele criou um *set* de

Rotoreliefs (Figura 3), discos óticos que ele mesmo classificava como brinquedos. Para usufruir das ilusões óticas causadas pelo movimento circular dos *Rotoreliefs*, eles eram posicionados acima de discos em gramofones. A importância da obra e sua aproximação com a *Device Art* está tanto na sua intenção de comercializá-la para um público diferente do público comum das galerias de arte como no aspecto de fazer uma obra lúdica, aspectos similares às obras e invenções dos outros artistas citados anteriormente¹⁰. Seu projeto original de venda maciça dos *Rotoreliefs* não vingou e somente dois sets dos originais foram vendidos¹¹ (HUHTAMO, 2009).

Figura 3 — Marcel DUCHAMP (Blainville-Crevon, França, 1887–1968). *Nº 10* da série *Rotoreliefs*, 1935. Impressão offset em disco de papelão, 20 cm de diâmetro. Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, EUA. Disponível em: <<https://hyperallergic.com/323582/duchamps-spinning-optical-experiments>>. Acesso em 24 jul. 2022.



Kusahara (2009) também menciona certos artistas que servem como base para o desenvolvimento da *Device Art* em seus textos, e, coincidentemente, Duchamp é o único mencionado tanto por ela como por Huhtamo e Schlatzetzki, denotando-o importância maior. O destaque de Kusahara (2009, p. 369) não são somente aos *Rotoreliefs*, mas sim, aos seus questionamentos quanto à “existência dos sistemas de valores” e à iniciativa, pelos seus trabalhos, de propor novas maneiras de entender a sociedade de sua época. Aliado a isso está o defasado fetiche da aura na obra de arte, estudado por Walter Benjamin e desmantelado por Duchamp e seus *readymades* (LICHTY, 2013), que abriram outros caminhos para a arte e possibilitaram o

¹⁰ Esta é outra obra que também foi publicizada pelo cinema, no curta dirigido pelo próprio Marcel Duchamp, *Anémic Cinema* (1926).

¹¹ Edições seguintes, produzidas a partir da década de 1950, foram bem-sucedidas como edições para colecionadores — segundo Huhtamo (2009), não era exatamente isso que Duchamp possuía em mente para seus *Rotoreliefs*.

surgimento de diversas outras atividades e movimentos artísticos que não seriam possíveis sem essa quebra de paradigma. Schlatchetzki (2012, p. 90) complementa: “Esta é a importância de Marcel Duchamp neste contexto, ao liberar a obra de arte das restrições de seu meio”.

Uma influência da *Device Art* muito relacionada às novas maneiras de se entender e fazer obras de arte durante o século XX é a Pop Art dos anos 1950 e 60. A produção em massa de obras de arte, capitaneada por artistas como Andy Warhol (1928–1987) e os participantes de sua Factory (Fábrica) — com a óbvia referência ao modo de produção de produtos quase “fordista” — em resposta à produção e consumo em massa de ícones culturais norte-americanos, estabeleceu um modelo a ser seguido para quaisquer artistas interessados em produzir múltiplos em grande escala. Outro movimento da mesma época, o Fluxus, também possuía entre seus atores diversos artistas que produziam primariamente múltiplos, sejam eles em forma de caixas, brinquedos ou dispositivos. Um dos modelos seguidos por eles se assemelha à obra de Duchamp no sentido de acondicionamento e organização, *La Boîte-en-valise*¹² (Figura 4), originalmente de 1935 (HUHTAMO, 2009). Um museu em miniatura de suas obras dentro de uma caixa, dentro de uma valise. Como exemplo, temos AY-O (1931), artista japonês pertencente ao Fluxus, que possui dois trabalhos de 1964 também organizados em caixas que exploram o contato físico entre a obra e



Figura 4 — Marcel DUCHAMP
(Blainville-Crevon, França, 1887–1968)
La Boîte-en-valise, Série C, 1958
Papelão, madeira, papel, plástico, 40 x 37,5 x
8,2 cm | Centre Pompidou, Paris, França
Disponível em:
<<https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/6KCGgV9>>. Acesso em: 24 jul.
2022.



Figura 5 — AY-O (Tamatsukuri, Japão, 1931)
N° 10 da série *Finger Box*, 1964
Caixa de papelão marrom com impressão em
preto, 8.2 x 9.2 x 8.2 cm | Distribuído pela
Fluxus Editions, Nova Iorque | Fondazione
Bonotto, Molvena, Itália | Disponível em:
<<https://www.fondazionebonotto.org/it/collezione/fluxus/ayo/5/91.html>>. Acesso em: 24 jul.
2022.

¹² *A Caixa Dentro da Valise* (tradução livre do autor) teve diversas edições durante os anos 1950 e 1960 (THE MUSEUM OF MODERN ART, 1999).

o público, como seus nomes sugerem: *Tactile Box* (*Caixa Tátil*) e *Finger Box* (*Caixa-Dedo*, Figura 5), como reunido por Huhtamo (2009).

Kusahara (2007, p. 2) afirma que a *Device Art* conta com a tecnologia digital atual e a economia “global” auxiliando na multiplicação de seus objetos, aumentando a fidelidade, a produção e o alcance geográfico, com isso “confrontando a base tradicional da arte”, aperfeiçoando o que já havia sido alcançado pelos múltiplos da Pop Art e do Fluxus em termos de distanciamento da peça única na arte. Creio ser importante compartilhar a análise de Mauro Arrighi (2011b) quanto às menções de movimentos de arte ocidentais — mais especificamente, Dadaísmo e Surrealismo — feitas por Kusahara (2006) ao comentar os conceitos da *Device Art*:

Na minha opinião, ela não as aponta como referências principais para o surgimento desta nova forma de arte, mas sim a fim de fornecer pontos em comum aos estudiosos, para que os dois campos (ocidentais e orientais) tenham uma Pedra de Roseta pela qual possam se fazer entender (ARRIGHI, 2011b, p. 117).

As possíveis influências japonesas de vanguarda para os movimentos artísticos da *New Media Art* desse mesmo país (entre eles, a *Device Art*), estão presentes em outro texto de Machiko Kusahara: *Artists embracing technology from 1950s to early 1970s*¹³. Ela defende que os grupos de arte Jikken Kobo e Gutai possuíam como similaridade membros com a intenção de envolver tecnologias disponíveis em algumas de suas obras (KUSAHARA, 2011b). Segundo ela, a influência tanto do Gutai como do grupo Mono-ha¹⁴ na *New Media Art* japonesa se traduz como uma “raiz que cresceu fundo no solo cultural japonês e tornou artistas, designers e artesãos, bem como os consumidores, conscientes do uso do material” (KUSAHARA, 2009, p. 391), evocando a terceira regra da *Device Art*.

O Jikken Kobo (1951–1957) foi o mais experimental e avançado, no quesito tecnológico, dentre todos os outros grupos artísticos japoneses durante os anos 1950 (KUSAHARA, 2011b, p. 1443). O final da Segunda Guerra Mundial em 1945 — finalizado por meio de duas bombas atômicas lançadas nas cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki pelo governo estadunidense — causou uma ânsia de

¹³ Artistas adotando tecnologia durante os anos 1950 até o início dos anos 1970. Tradução livre do autor.

¹⁴ Mono-ha era um movimento do final dos anos 1960 que possuía uma relação indireta com o Minimalismo e era, de certa maneira, antiformalista, baseando-se em obras envolvendo material natural por meio de instalações. O nome resume bem: *Mono*, em japonês, pode significar “coisa”, “matéria”, “material” e “objeto”; *Ha* significa grupo (TATEHATA, 2002).

recuperação nacional no quesito estrutural e tecnológico. Novas companhias foram fundadas por engenheiros inventivos que não puderam desenvolver suas ideias durante a guerra. Dentre elas estava a Sony, que contribuiu direta e indiretamente com a arte de vanguarda japonesa por meio de seus produtos. Um dos trabalhos facilitados pela companhia (KUSAHARA, 2011b) foi *Shiken hikôka WS-shi no me no bôken*¹⁵ (1953), uma composição de slides fotográficos automáticos organizado pelo artista Katsuhiko Yamaguchi¹⁶ (1928–2018), complementados musicalmente com uma composição de *musique concrète* (então recente gênero eletrônico) de Hiroyoshi Suzuki (1931–2006) (ESCANDE, 2017). O aparelho usado para demonstração da obra foi cedido pela Sony aos artistas e, notadamente, as possibilidades artísticas possíveis por meio destes novos produtos eram rapidamente assimiladas pelo grupo (KUSAHARA, 2011b). Complementarmente, os contatos de seu líder conceitual, o artista Shuzo Takiguchi (1903–1979) com o surrealista francês André Breton (1896–1966), Marcel Duchamp e Lázló Moholy-Nagy contribuíam para o aspecto vanguardista do movimento (KUSAHARA, 2011b).

Machiko Kusahara (2009), em outro de seus textos, *A Arte dos Dispositivos [Device Art]: uma nova abordagem para a compreensão da Artemídia japonesa contemporânea*, traduzido para o português e presente no livro *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*, organizado pela Prof^a. Dr^a. Diana Domingues, comenta a arte vanguardista japonesa por meio do grupo Gutai durante os anos 1950, especialmente pelos trabalhos de Atsuko Tanaka. Ela enumera duas de suas peças que se diferem das demais produzidas pelo grupo, em uma aproximação com o que viria a ser produzido pelos artistas da *Device Art* japonesa: *Bell* (Figura 6) e *Denkifuku* (Figura 7).

Bell é uma instalação que convida as pessoas a apertarem um botão que ativa um mecanismo conectado às campainhas. As mais próximas ao botão (consequentemente, também próximas à pessoa) são as primeiras a serem tocadas automaticamente, e, aos poucos, as campainhas mais distantes são acionadas, criando uma “onda” sonora que vai e volta na perspectiva do usuário (KUSAHARA, 2009). *Denki Fuku*¹⁷ se resumia a um vestido composto de lâmpadas coloridas e

¹⁵ *Aventuras dos olhos do Sr. W.S., um piloto de teste*. Tradução livre do autor.

¹⁶ Muitos anos depois, viria a lecionar na Universidade de Tsukuba para diversos futuros membros da *Device Art*, incluindo Novmichi Tosa, a mente criativa do Maywa Denki (GLEASON, 2016).

¹⁷ *Electric Dress*, em inglês, *Vestido Elétrico*, em português. Tradução livre do autor.



Figura 6 — Atsuko TANAKA (Maebashi, Japão, 1932 - 2005). *Bell*, 1955–1993. Doze campainhas, fios elétricos, motor, mesa e interruptor, dimensões variadas (30 m de fios). Dallas Museum of Art, Dallas, EUA. Disponível em: <<https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/atsuko-tanaka/biography-atsuko-tanaka>>. Acesso em: 25 jul. 2022.



Figura 7 — Atsuko TANAKA (Maebashi, Japão, 1932–2005), *Denki Fuku*, 1956–1999. Tinta de esmalte, lâmpadas e fios elétricos, 165 x 80 x 80 cm. Takamatsu Art Museum, Takamatsu, Japão. Disponível em: <<https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/atsuko-tanaka>>. Acesso em: 25 jul. 2022.

originalmente usado pela própria artista em performances do Gutai. A similaridade com as obras da Device Art se dá em várias frentes — entre elas, a interação do público japonês com *Bell* e a da artista com *Denki Fuku*, tendo a eletricidade como componente essencial nas duas peças. Uma das grandes diferenças conceituais, segundo Kusahara, se dá na percepção dos artistas do grupo Gutai de se encontrarem “[...] no campo da arte bela e superior, ao passo que a arte dos dispositivos desafia a fronteira entre arte e outros campos” (2009, p. 390).

A linha do tempo apresentada no site do projeto da *Device Art* enumera outros fatores a serem considerados entre a *Proto-Device Art* já apresentada e as primeiras instâncias do novo movimento. Entre esses fatores estão duas feiras mundiais sediadas no Japão: a Exposição Universal de 1970 em Osaka e a Expo 85, também com escopo mundial, porém focada em ciência e tecnologia (KUSAHARA, 2008a). Sediada na cidade planejada de Tsukuba — que foi construída nos anos 1960 ao redor de sua universidade e outros institutos de pesquisa independentes e planejada

especificamente para fomentar a pesquisa científica japonesa (SCHLACHETZKI, 2012) —, ela avançou e demonstrou (por meio de robôs, imagens digitais, telas 3D, teatros interativos) aos japoneses o que poderia ser alcançado pela tecnologia até aquele momento (KUSAHARA, 2008a).

Kusahara (2022) e a curadora Venus Lau (2011) também trazem à tona as conexões entre as obras da *Device Art* e as invenções *Chindogu* que se popularizaram no Japão durante os anos 1990 — período em que o termo *Device Art* ainda não era utilizado, porém obras que agora são consideradas do movimento já existiam (SCHLACHETZKI, 2011). *Chindogu* são invenções japonesas que se tornaram populares pela publicação, em 1995, do livro *101 unuseless Japanese inventions: the art of Chindogu*, do inventor Kenji Kawakami, fundador da Sociedade Internacional Chindogu. Essas invenções são, como o título do livro sugere, úteis de maneiras não muito práticas e somente para situações extremamente específicas. Lau argumenta que essas invenções se diferem da *Device Art* nesse sentido de objeto útil que na realidade não é usado (LAU, 2011).

2.2 ARTISTAS DA *DEVICE ART* JAPONESA

O artista multimídia Toshio Iwai (1962), estudante do departamento de artes da Universidade de Tsukuba durante os anos 1980, pode ser considerado o elo mais próximo entre a “Proto” e a *Device Art*. Ele não se juntou ao projeto de maneira oficial¹⁸ devido a impedimentos burocráticos e enlacs com outro projeto governamental, impossibilitando a formalização de seu elo com o movimento (KUSAHARA, 2022), porém seu objetivo de fazer a arte mais acessível para um grande público fora dos museus e galerias — por meio de dispositivos eletrônicos manufaturados pela indústria e disponibilizados comercialmente — se encaixa muito bem dentro da *Device Art* (KUSAHARA, 2016). Outra conexão, esta descoberta por Huhtamo (2009), refere-se ao jogo eletrônico *Electroplankton* (Figura 8), elaborado por Iwai e lançado em 2005 para o console portátil Nintendo DS. O jogo, segundo Iwai, resume-se à sua própria

¹⁸ Artistas que não estavam inicialmente conectados ao projeto também podem ser classificados como *device artists*; mais notadamente, Kusahara (2022) considera tanto Toshio Iwai como Eric Siu e seu projeto *Touchy* (2012) pertencentes ao movimento; Yosuke Kawamura com *Textron* (2002), Mika Fukumori com *Ototenji* (2004) e So Kanno e seu *Jamming Gear* (2008) também apareceram em exposição sobre *Device Art* organizada pelo grupo de arte contemporânea Kontejner em 2009 (BAGO; LINN; OSTOÍĆ, 2022).



Figura 8 — Toshio IWAI (Kira, Japão, 1962). *Electroplankton*, 2005. Cartucho de Nintendo DS 3,3 x 3,5 x 0,38 cm. Disponível em: <<https://youtu.be/VG90Alm0Dgl?t=613>>. Acesso em 27 jul. 2022.

versão de *La Boite-en-valise* (Figura 4) de Duchamp, reunindo todos seus trabalhos até aquele momento em um só receptáculo. Ele separou e adaptou essas obras audiovisuais em fases do jogo que não possuem um objetivo específico a ser seguido pelo jogador, além da experimentação musical das fases (EIGHTBITHD, 2013). Huhtamo (2009) entende que, assim como o *Rotorelief* de Duchamp, que era utilizado ao topo de toca-vinís, o *Electroplankton* também mudou o propósito da plataforma utilizada para a obra, neste caso, o console de jogos eletrônicos Nintendo DS, transformando-o em um meio para a arte — ou minimamente em uma plataforma para um jogo desenvolvido por um artista.

Outra obra audiovisual de Iwai que ganhou destaque, no formato de *gadget* musical — uma versão anterior havia sido desenvolvida como jogo eletrônico para o console WonderSwan em 2000 (IWAI, 2000) —, é o sequenciador portátil *Tenori-On* (Figura 9), criado em colaboração com o engenheiro Yu Nishibori e comercializado pela Yamaha em 2004. O interesse musical de Iwai permeia todos seus trabalhos, mas a integração entre usuário e obra é maior neste específico, e atinge o tátil, como mencionado pelo artista em apresentação dada na UCLA (e introduzida por Huhtamo) (UCLA, 2018a). Quem utiliza esta obra precisa somente pressionar seus botões para produzir sequências musicais, ao passo que, em seus jogos, o uso de *stylus* (canetas) e *hardware* de terceiros era necessário para interagir com a obra. Seu formato quadrado sustenta 256 botões musicais. A *axis* horizontal determina o tempo dentro da sequência, enquanto a vertical determina a nota musical a ser tocada (quanto mais perto da base do *Tenori-on*, mais grave a nota musical; quanto mais perto do topo,

Figura 9 — Toshio IWAI (Kira, Japão, 1962) e Yu Nishibori. *Tenori-On*, 2004. Plástico ABS, alumínio, luzes LED, tela LCD e peças eletrônicas, 20.5 x 20.5 x 3.4 cm. Disponível em: <http://www.kontejner.org/projekti/device_art-festival/device_art-6/nintendo-vs-koncar-gorenje/tenori-on>. Acesso em 27 jul. 2022.

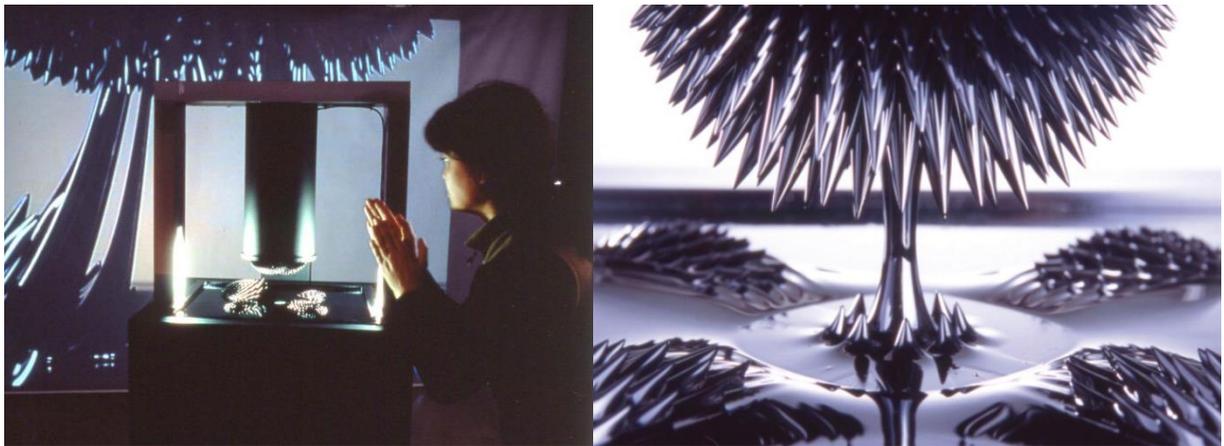


mais aguda). A demonstração dada pelo artista durante a palestra no auditório da UCLA contribui para o entendimento da diferença do *Tenori-On* para um sequenciador normal. O elemento visual dos botões piscando ao serem acionados — amplificado pelo design vazado, que permite tanto o artista quanto a plateia visualizarem o efeito — é único neste tipo de tecnologia. Como Kusahara (2003, p. 243) escreveu em um texto anterior ao lançamento oficial do projeto *Device Art*: “É a fusão de arte, entretenimento e comercialização”, uma espécie de definição compacta para a explicação das obras do movimento.

Os artistas, engenheiros e pesquisadores envolvidos diretamente na fundação e propagação de ideias relacionadas à *Device Art* — de acordo com a também integrante Machiko Kusahara (2006) — são: Hiroo Iwata, Novmichi Tosa, Hideyuki Ando, Masahiko Inami, Ryota Kuwakubo, Sachiko Kodama, Kazuhiko Hachiya, Taro Maeda e Hiroaki Yano¹⁹. Dentre estes, optei por demonstrar em mais palavras e imagens alguns dos trabalhos artísticos de Iwata, Kodama, Kuwakubo e Hachiya, tanto por motivos de síntese como de conexão deles com o trabalho produzido por Novmichi e seu irmão Masamichi Tosa pelo grupo Maywa Denki, os artistas centrais deste trabalho.

¹⁹ Masahiko Inami, Taro Maeda, Hideyuki Ando e Hiroaki Yano possuem carreiras estabelecidas como engenheiros e pesquisadores acadêmicos, mas também produziram obras para o projeto, todos presentes na SIGGRAPH ou em exposição realizada entre 3 de setembro de 2009 e 28 de fevereiro de 2010 no Centro Artístico Ars Electronica em Linz, na Áustria (KUSAHARA, 2006). Entre elas, estão *Surrounding of Firefly* (2009), um par de óculos desenvolvidos por Inami capaz de capturar imagens em *stop motion* em tempo real, e *Touch the Small World* (2009), uma obra com a temática háptica digital desenvolvida por Ando (SCHLATCHETZKI, 2012).

As obras de Sachiko Kodama (1970) se desprendem, de certa maneira, dos demais pelo material principal usado por ela: ferrofluido, um líquido ferromagnético que possui uma capacidade de modificar sua forma continuamente, desde que sob efeito de outros materiais magnéticos. Em *Protrude, Flow* (Figuras 10 e 11), sua obra inaugural a partir deste material, feita em parceria com a artista Minako Takeno²⁰, ela consegue uni-lo com um sistema de som que capta quaisquer sons produzidos pelo participante-usuário, que subsequentemente afeta a forma da obra em tempo real (EIRIK SOLHEIM, 2006). Kusahara (2009, p.382–383) inclui a artista e sua obra dentro da retórica da *Device Art* por deixarem as tecnologias usadas acessíveis à interação do público: “[...] os artistas ajudam a revelar o que está acontecendo na caixa-preta da tecnologia. Nesse sentido, a *Device Art* tem um lado educativo: fazer as pessoas se interessarem pela natureza da tecnologia”.



Figuras 10 e 11 — Sachiko KODAMA (Shizuoka, Japão, 1970) e Minako TAKENO (Tóquio, Japão, 1969). *Protrude, Flow*, 2001. Ferrofluido, placas magnéticas, captador de áudio e vídeo, computador, tela. Disponíveis em: <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2001/digital-art-interactive/works/05di_Protrude_Flow>. Acesso em: 28 jul. 2022.

Outro artista do movimento conhecido por suas obras interativas é Kazuhiko Hachiya (1966). Seu *Inter Dis-Communication Machine* (Figura 12) possui a temática da comunicação. Os usuários trocam suas percepções visuais e sonoras por meio de *headsets* que possuem câmeras e microfones, eventualmente colocando os dois usuários a frente de si mesmos visualmente, misturando a linha entre as duas identidades. O tato entre os usuários convida a impressão de se encostar em um clone de si mesmo. Quaisquer movimentos bruscos de uma parte afetam diretamente a

²⁰ Foram colegas no programa de mestrado em Arte e Design da Universidade de Tsukuba (INSTITUTE OF ADVANCED MEDIA ARTS AND SCIENCES, 2001a).



Figura 12 — Kazuhiko HACHIYA (Saga, Japão, 1966). *Inter Dis-Communication Machine*, 1993. Câmeras CCD, *head-mounted display*, microfones, fones de ouvido, penas, baterias 7.5 V, transmissores e antenas. Toyota Municipal Museum of Art. Disponível em: <<https://www.mujiin-to.com/en/artwork/視聴覚交換マシン>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

outra, pela impressão de ela mesma ter tido tal atitude. Um vídeo disponibilizado pelo artista na plataforma YouTube mostra a obra sendo utilizada, repleta de encontros e desencontros, com a confusão que ela causa nos usuários elicitando risadas deles e da plateia que assiste à ativação da obra (HACHIYA, 2008). Na instalação em museus, Hachiya faz questão de representar no chão o símbolo do *Yin* e *Yang*, oriundo do Taoísmo, remetendo a ideia de unidade e dualidade presente na obra. As asas, além de esconderem as baterias, antenas e transmissores, também simbolizam cada um dos lados, o *Yin* pela asa preta e o *Yang*, a branca.

O aspecto comercial da *Device Art* pode ser percebido em outro trabalho de Hachiya: *ThanksTail* (Figura 13) é um *gadget*, feito para ser fixado ao teto de carros, que simula os movimentos de uma cauda de cachorro a fim de comunicar a outros motoristas sentimentos menos confrontadores que os trazidos pelas tradicionais buzinas (KUSAHARA, 2008b). As diversas possibilidades, controladas por um *joystick* no painel do carro, sugerem diferentes mensagens. As duas mais notórias são o pedidos de desculpa, sinalizado pelo movimento vertical da cauda de cima para baixo em um único movimento, e o agradecimento, transmitido pelo movimento horizontal



Figura 13 — Kazuhiko HACHIYA (Saga, Japão, 1966). *ThanksTail*, 1996. Joystick, transmissor, plástico. Disponível em: <http://www.kontejner.org/en/projekti/device_art-festival/device_art-6/nintendo-vs-koncar-gorenje/thanks-tails-2>. Acesso em: 28 jul. 2022.

do *ThanksTail*, tal qual a de um cachorro feliz. Há uma possibilidade de comunicação além desses movimentos básicos, porém, como o *gadget* nunca adquiriu popularidade, a linguagem do *ThanksTail* não se expandiu.

Como mencionado anteriormente, o Prof. Dr. Hiroo Iwata (1957), docente da Universidade de Tsukuba, é responsável pelo projeto *Device Art*. Ele começou a desenvolver e experimentar interfaces táteis em 1989 (SOSNOWSKA, 2014), após adquirir bacharelado, mestrado e doutorado em engenharia pela Universidade de Tóquio durante a década de 1980. Ao longo da década seguinte, ele viria a desenvolver trabalhos apresentados na SIGGRAPH, conferência anual sobre computação gráfica, e no instituto de *New Media Art Ars Electronica*. (INSTITUTE OF ADVANCED MEDIA ARTS AND SCIENCES, 2001b). Um desses trabalhos é *Floating Eye* (Figura 14). A temática e tecnologia são similares ao de *Inter Dis-Communication Machine*, de Hachiya, porém, dessa vez, a experiência extracorporal é alcançada por somente um único usuário. Ele utiliza um capacete gigante que, por meio de câmera, projetor e espelhos convexos, reflete o ponto de vista em ângulo amplo do



Figura 14 — Hiroo IWATA (1966). *Floating Eye*, 2000. Balão dirigível, câmera de vídeo, transmissor wireless, projetor, capacete, espelho. Disponível em: <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/2001/digital-art-interactive/works/05di_Floating_Eye>. Acesso em: 28 jul. 2022.

balão dirigível — sob controle do próprio usuário — dentro do capacete e à vista do participante (VR LAB UNIVERSITY OF TSUKUBA, 2016).

Ryota Kuwakubo (1971), o primeiro a se autodenominar um artista da *Device Art*, é outro criador oriundo da Universidade de Tsukuba, assim como muitos de seus colegas. Um deles, Novmichi Tosa (1967), viria a incentivar o projeto *Bitman* (JAPÃO, 2011, Figuras 15 e 16). Suas diversas versões mostram um boneco praticando animações básicas, tudo representado em poucos *bits*, como o nome indica. A versão final foi desenvolvida em parceria com o coletivo de Tosa, Maywa Denki, e começou a ser comercializada em 2001 por meio da empresa Yoshimoto Kogyo (SCHLACHETZKI, 2012). Este dispositivo — que possui formato semelhante ao do brinquedo *Tamagotchi*, lançado pela empresa japonesa Bandai em 1996 — aciona as animações do personagem de acordo com o movimento causado pelo usuário. Chacoalhe vigorosamente e o boneco começa a dançar, como demonstrado pelo próprio artista em entrevista dada em 2007 (GSUS FERNANDEZ, 2008).



Figuras 15 e 16 — Ryota KUWAKUBO (Tochigi, Japão, 1971) e MAYWA DENKI (Tóquio, Japão). *Bitman*, 2001. Tela LED, sensor de movimento, plástico, processador, 7 x 7cm.

Disponíveis em:

<http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_pacific_rim_kusahara.htm> e
<http://www.f.waseda.jp/kusahara/GadgetOK/Ryota_Kuwakubo.html#2>. Acesso em: 29 jul. 2022

3 MAYWA DENKI

“O Maywa Denki é bem famoso no Japão: que nem a Sony, a Panasonic e a Microsoft”, é o que Novmichi Tosa (MARKO TOPOLNIK, 2009) afirma em palestras para o público internacional²¹, quebrando o gelo e estabelecendo o tom humorístico da conversa e do coletivo como um todo. Na realidade o Maywa Denki (明和電機) é um coletivo de arte japonês — Kusahara (2011a) os define como uma *art unit*²² — que se apresenta ao mundo, por meio de *cosplay* organizacional, como uma pequena companhia que produz dispositivos eletrônicos²³. Todos os membros, incluindo seu



Figura 17 — Novmichi Tosa e Masamichi Tosa, integrantes do coletivo Maywa Denki (Tóquio, Japão, 1993). Presentes na imagem estão as obras *Pachi-moku* (82,2 x 168 x 16 cm, 1993) e *Koi-beat* (24 x 113 x 22,3 cm, 1993). Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/history>>. Acesso em 1 ago. 2022.

²¹ Ele adapta certos elementos das suas apresentações para públicos anglófonos para melhor transmitir a sua mensagem. Uma das sacadas de Tosa é a utilização da música “My Way” de Frank Sinatra. De maneira humorosa, Novmichi Tosa substitui repetidamente a letra original da música pelo seu próprio título, enfatizando a similaridade das palavras *my way* e *Maywa*: *my way, my wa-y, my wayy, my wa-ay*. Disponível em: <<https://youtu.be/5h2i3z5PaR8>> e <<https://www.facebook.com/exploratorium/videos/2506166129410718>>. Acesso em: 20 set. 2022.

²² Literalmente “unidade de arte”. Tradução livre do autor.

²³ O artista e historiador da arte Hideki Nakazawa resume esse “faz de conta” como uma espécie de paródia artística de pequenas companhias (NAKAZAWA, 2008).



Figura 18 — Integrantes do coletivo Maywa Denki durante apresentação de tipo “Pine”, que envolve 4 operários além do presidente. Em destaque, em primeiro plano, um dos integrantes veste a obra: *Poodles’ Head* (78x126x76 cm, 2004), da série *Edelweiss*; em segundo plano, Tosa segura *Takedamaru* (86x43x34 cm, 1998), da série *Tsukuba*. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/business/concert>>. Acesso em: 2 ago. 2022.

atual presidente (o título de Tosa é “CEO”, em vez de artista), Novmichi Tosa²⁴ (土佐信途) e seu irmão mais velho e primeiro presidente, Masamichi Tosa (土佐正道), vestem-se com uniformes azul-cerúleo tipicamente usados por engenheiros elétricos no Japão (Figura 17) para suas apresentações musicais (Figura 18), onde utilizam suas próprias criações, máquinas *nonsense* (sem sentido)²⁵ que possuem ao mesmo tempo elementos de tecnologia de ponta e defasada. Essas performances, em que tocam *covers* e músicas originais, são intituladas por eles como “demonstrações de produto” e fazem parte do esquema de promoção do coletivo e de suas criações, muitos em forma de múltiplos e disponíveis comercialmente a preços acessíveis. O *cosplay* corporativo é levado ao extremo ao se colocar uma grande atenção na marca (Figura 19) e nas cores oficiais do coletivo, sempre representadas em suas apresentações, exposições e materiais promocionais²⁶. Os músicos, artistas e

²⁴ O seu nome é transcrito foneticamente como “Nobumichi” em alguns documentos. Escolhi “Novmichi” por ser a versão mais utilizada pelo próprio artista e pela Prof^a. Dr^a. Machiko Kusahara (2022) em conversas por e-mails.

²⁵ Segundo Novmichi a definição de “sem sentido” deles significa algo além do senso comum, não algo literalmente sem sentido (TEDX TALKS, 2016).

²⁶ O diretor de arte e designer gráfico Norio Nakamura (中村至男) está a cargo das obras gráficas do coletivo desde o início em 1993. O fotógrafo Jun Mitsuhashi (三橋純) também trabalha há décadas em parceria com Nakamura e Maywa Denki (NAKAMURA, 2022).



Figura 19 — Logotipo do coletivo Maywa Denki. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com>>. Acesso em:

engenheiros que participam do coletivo são classificados como “trabalhadores” e em sua grande maioria passam por um sistema de aprendizado dentro de um contrato de três anos²⁷ (KATAYAMA, 2015).

Como Novmichi comenta em uma palestra dada em Tóquio para a plataforma TEDx Talks (2016), o Maywa Denki trabalha com o conceito de dois *Mass Pro*: *Mass Production* e *Mass Promotion* (produção em massa e divulgação em massa), colocando a mesma importância da criação das máquinas e múltiplos *nonsense* na sua promoção. Dentro dos *Mass Pro* está o que chamam de “plano ABCDEFG” (Figura 20), que engloba *art*, *book*, *CD*, *DVD*, *expo*, *fashion* e *goods* (arte, livros, CDs, DVDs, exposições, moda e produtos). Ou seja, produzem obras de arte e se sustentam não pela venda delas, mas por produtos inspirados por elas, sejam eles múltiplos

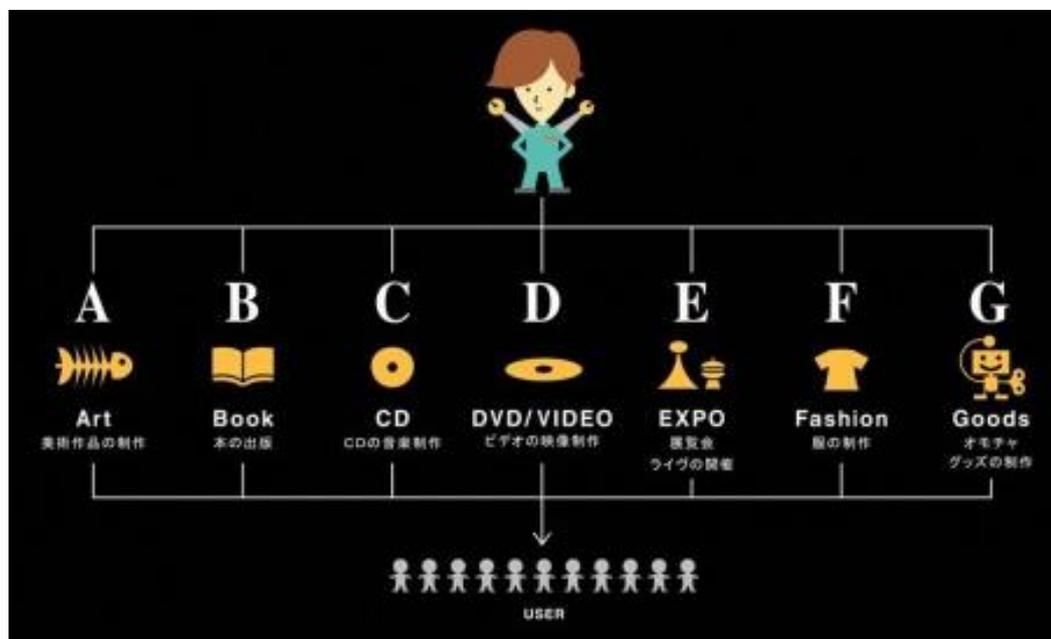


Figura 20

Ilustração do plano ABCDEFG utilizada no site oficial do coletivo. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products>>

²⁷ Os artistas que são as exceções à regra e colaboraram com os irmãos Tosa por maior período de tempo como membros do Maywa Denki são: Ryota Kuwakubo (pesquisador), Satoru Wono (diretor e arranjador musical), Yosuke Oda (músico) e Yuri Suzuki (artista).

produzidos em grande quantidade, livros e revistas sobre o coletivo e suas obras (Figura 21), venda de seus uniformes azuis²⁸ ou CDs e DVDs de apresentações musicais performadas por eles próprios. As obras de arte originais, que adquirem *status* de protótipos para os produtos/múltiplos, são exibidas em museus ao redor do mundo (Figura 22), mas nunca são vendidas pelo coletivo.



Figura 21 — Alguns livros e revistas do coletivo. Na fileira de cima, da esquerda para direita: *Otamatone Sketch Collection* (2013) e *Edelweiss Program* (2004). Na fileira abaixo: *The Nonsense Machines* (2014) e diversas edições do *Maywadenki Journal* (ao topo a edição 8, de março de 2015). Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/book>> e <<https://www.maywadenki.com/news/wfgoods>>. Acesso em: 28 set. 2022.

Exibir as obras em museus é a maneira mais tradicional de expô-las. Porém, diferentemente de artistas reconhecidos pelo mundo da arte, com obras avaliadas em milhões de reais e consumidas por um nicho da classe alta, a verdadeira ambição do Maywa Denki é a de atingir e vender arte para um público mais abrangente — Tosa compara essa atitude com o modelo de divulgação praticado por artistas musicais (TEDX TALKS, 2016). Suas performances e shows mostram suas máquinas ao redor do mundo e, juntamente com a produção em massa de produtos, fomentam a pesquisa e produção artística do coletivo. O entendimento teórico de Kurasawa (2003, p. 239) aponta que essa mistura de “[...] arte, entretenimento, negócios, alta tecnologia, baixa tecnologia” indica uma crítica divertida da cultura e sociedade japonesa, assim como do mundo da arte: “Vender’ suas atividades comercialmente,

²⁸ O uniforme específico vestido pelos presidentes foi criado pela estilista francesa Agnès B. Kusahara (2008b) conta que na exposição do Maywa Denki no InterCommunication Center em Tóquio, não só os integrantes do coletivo vestiam os uniformes, mas também os monitores do museu e alguns visitantes, criando um ambiente em que não se distinguiam expositores de visitantes e vice-versa.



Figura 22 — Sala da série *Voice Mechanics* durante a exposição *Nonsense Machine* no Museu Contemporâneo Ming, exibido de 23 de janeiro a 13 de março de 2016. Xangai, China. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/news/nonsensemachine>>. Acesso em: 3 ago. 2022.

a exemplo de como cantores populares ou animadores de televisão fazem, é sua atividade definitiva para porem em prática seus conceitos”.

Creio que o entendimento do artista e designer italiano Bruno Munari (1907-1998) sobre arte e design pode elucidar o de Tosa. Munari (2008) acreditava que o designer era o artista de sua época por várias razões: pela sua habilidade de reestabelecer o contato da arte ao público; pela capacidade de responder a demanda da sociedade em que vive; porque ele conhece o seu trabalho e as maneiras de resolver cada problema de design; porque ele resolve as necessidades de sua época e ajuda as pessoas sem preconceitos estilísticos ou falsas noções de integridade artística. Bem, tentando encaixar Tosa na categoria de designer como descrita por Munari, podemos afirmar que ele concordaria de forma total com a tentativa de reestabelecer o contato da arte ao público, sendo essa uma das razões para a abordagem do Maywa Denki ser da maneira que é. Porém, ele se difere das outras: Tosa não quer responder nenhuma demanda particular, a não ser talvez a demanda por *gadgets* e apresentações musicais divertidas. Ele ainda possui suas noções de dignidade artística, mas consegue adaptá-la para alcançar um público maior.

O termo *nonsense machines* usado por Novmichi remete à arte cinética de Bruno Munari de nome similar, *useless machines*, porém a maneira que ambos encaram o processo de criação se difere desde o princípio, e as próprias obras em si

são totalmente diferentes. A diferença entre os dois — a razão de Munari se identificar como designer e Tosa, como artista — está na maneira em que começam seu processo de criação. Munari (apud ANTONELLO, 2009), ao discutir seu processo, menciona que sempre começa pela engenharia, nunca pela arte, pois, dessa maneira, ele sabe até onde pode ir com suas ideias. Para ele, tentar fazer algo interessante e diferente com o que se tem é a essência da criatividade. Isso é praticamente o oposto do processo de Tosa, que começa pela arte e analisa o que pode fazer para executar sua exata visão.

Novmichi, ao ser questionado em entrevista ao portal Design Indaba pela curadora Nadine Botha (2009) por sua preferência em ser chamado de artista (e não designer) — mesmo se referindo a suas obras como “produtos” e performarem “demonstrações de produtos” —, responde:

Artistas se “escavam” em busca de inspirações artísticas pessoais, tal qual uma máquina extratora de petróleo faz em um campo petrolífero. Então nós “purificamos” essas inspirações com a nossa técnica e as transformamos em arte. **Colocamos a vontade de conhecer a nós mesmos pela produção artística em primeiro lugar, acima do sucesso comercial.** Em contrapartida, designers “purificam inspirações comerciais”. E, para eles, o produto resultante precisa vender bem, antes de tudo (BOTHÁ, 2009, grifo nosso)²⁹.

Em outra fala, Tosa (apud SCHLATCHETZKI, 2012, p.190) resume claramente seu processo: “Primeiro eu faço arte e, então, faço produtos”, referindo-se, como Schlatchetzki explica, ao fato de o objeto único artístico contrapor-se ao produto produzido em massa. O diferencial deste produto comparado a qualquer outro é a sua origem. Um gráfico utilizado por Novmichi em seu blog tenta elucidar visualmente os diversos processos do Maywa Denki (Figura 23). O criativo (Novmichi) elabora as ideias artísticas e, juntamente com seus “operários”, desenvolve-as e transforma as ideias em obras de arte:

Meu processo de criação é diferente do processo de engenheiros: em vez de pensar no mecanismo, começo pela imaginação, pelo visual para depois me preocupar com o mecanismo que precisa ser criado dentro do design. Começo por rabiscos que evoluem em grandes desenhos de dois metros de altura. A partir daí, crio uma escultura do objeto em questão. Depois, criamos um protótipo, sem usar partes de terceiros, criando do zero (TEDX TALKS, 2010)³⁰.

²⁹ Tradução livre do autor.

³⁰ Tradução livre do autor.



Algumas dessas obras podem servir como protótipos para múltiplos (instrumentos e brinquedos), os elementos principais do sistema *Mass Pro*. Novmichi explica como isso se dá de maneira sucinta:

Como que a produção artística de Maywa Denki consegue ser transformada em produtos? A resposta é que ambos possuem aspectos artísticos e mecânicos. Brinquedos possuem um atrativo em seu funcionamento mecânico. Em meu trabalho artístico, basicamente incorporo esse aspecto lúdico do mecânico, então fica fácil alterá-lo de uma obra para um brinquedo para assim virar produto³¹ (apud KATAYAMA, 2015, p. 6).

³¹ Tradução livre do autor.

De maneira complementar, Tosa produz vídeos, dá palestras e se apresenta com as obras e múltiplos — tudo dentro de seu plano “ABCDEFGH”, distinguindo-se da maioria dos artistas contemporâneos³² pela tamanha atenção direcionada ao trabalho de divulgação de suas criações. A produção em massa dos produtos, *Mass Production*, concretiza e possibilita o alcance mundial da arte do coletivo pelo formato artístico do múltiplo, enquanto a divulgação em massa, *Mass Promotion*, intensificada pela internet, fomenta a procura do público pelas obras e produtos do Maywa Denki.

3.1 HISTÓRICO

O nome do coletivo escancara a sua origem aos fluentes do japonês, pois *Maywa* (明和) significa “harmonia brilhante” (NIHONGO INC, 2022a); *Denki* (電機), por sua vez, significa “companhia elétrica” (NIHONGO INC, 2022b)³³. Este era o ramo da então pequena fábrica (Figura 24), fundada em 1969 por Sakaichi Tosa (土佐阪一), pai de Novmichi e Masamichi (DESIGN INDABA, 2020). Devido às crises de petróleo durante a década de 1970, a companhia faliu ao término da década. De qualquer maneira, ambos os filhos do Sr. Sakaichi cresceram em um ambiente de chão de fábrica³⁴ (o primeiro andar era a fábrica e o segundo, a residência dos Tosa), algo que



Figura 24 — Fachada da Maywa Denki original. Sakaichi Tosa entre dois operários de sua companhia. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/history>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

³² Me parece ser pequena a lista de artistas que também: possuem fábricas; diversos assistentes em sua disposição; e a intenção de produzir e divulgar múltiplos por todos meios possíveis de comunicação.

³³ *Wa* (和) também funciona como um conceito cultural japonês que significa colocar o bem estar dos outros acima do próprio a fins de manter grupos sociais em harmonia (GENZBERGER, p. 155). Novmichi pessoalmente traduz *wa* como “paz”. Ou seja, o nome completo do coletivo, em português, é “Companhia Elétrica Paz Brilhante” (DESIGN INDABA, 2011).

³⁴ Nesta mesma entrevista Tosa chega a comparar o ambiente da casa de sua juventude, durante os anos da Maywa Denki original, com o de uma fábrica. Não preciso ir muito longe para analisar que Novmichi pode ter criado uma equivalência entre os conceitos de lar e fábrica desde sua infância.

influenciaria os interesses artísticos de ambos (ICHIKAWA, 2017). Outro aspecto familiar que os influenciou foi o grande interesse da família por música, com instrumentos musicais sempre ao alcance deles. Em entrevista, Novmichi relembrou seus anos escolares, quando tocava percussão no ensino fundamental e bateria em uma banda no ensino médio (BOTHA, 2009).

Segundo Novmichi (BOTHA, 2009), ele queria ser um artista visual quando criança, e pintava de acordo à sua imaginação, tentando, em suas palavras, “desvendar as coisas inexplicáveis do mundo”. Assim que entrou no curso de Engenharia na Universidade de Tsukuba, ele trocou seu método visual de expressão ao criar máquinas para traduzir o inexplicável. Para alcançar seu mestrado em Artes (ainda em Tsukuba) em março de 1992, ele começou uma série de obras *nonsense* intituladas *Naki*, com a temática de peixes.

Após sua graduação, Novmichi (BOTHA, 2009) percebeu a dificuldade de se estabelecer como artista e introduzir sua obra ao público. Neste período, ele relembrou a empresa de seu pai e as características atreladas àquele trabalho em comparação com à sua própria produção. Primeiramente, os dois ofícios combinavam no sentido de que os trabalhos que ele produzia na época utilizavam muitos dos mesmos processos; os japoneses facilmente confiam em pessoas usando uniformes devido à sua tendência a respeitar autoridades, e o uso desses uniformes por Novmichi poderia ajudar a estabelecer esse tipo de relacionamento com o público (ibidem); não seria de todo esquisito, pois alguns artistas musicais usam uniformes, como Kraftwerk, por exemplo³⁵. Porém, a razão principal se dá por motivos mais profundos: desde que a empresa havia acabado, os filhos e o pai moravam em casas separadas, raramente se viam, e Novmichi sentia que estava ignorando seu pai sem perceber (ibidem). A reação do pai ao saber dessa empreitada foi de surpresa, temendo que os irmãos tivessem que arcar com a antiga dívida (GRUNEBAUM, 2010). Em 1993, aos 26 anos, idade em que seu pai havia fundado o Maywa Denki, Novmichi decidiu enfrentar esses tabus pessoais de seu pai e da empresa falida ao fundar o novo Maywa Denki. Masamichi, o irmão mais velho, juntou-se ao projeto de maneira

³⁵ Aqui resgato a comparação que Erkki Huhtamo (2009) fez entre os uniformes do Maywa Denki e os do construtivista tchecoslovaco Zdenek Pesanek (1896–1965), captadas em foto da década de 1920, que também lembram macacões de engenheiros e mecânicos. Outro artista conhecido por este estilo de uniforme era László Moholy-Nagy (1895–1946), como retratado em fotografia tirada durante sua docência na Bauhaus em 1926 por sua esposa na época, a fotógrafa Lucia Moholy (THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART, 2022).



Figura 25 — *Product demonstration* (apresentação musical) do coletivo Maywa Denki. *Frame* extraído do VHS 明和電機画報 2, 1996. À esquerda encontra-se Novmichi Tosa; centralizadas as cantoras *Nappers* Yuko Maruyama, Naoko Shirato e Keiko Nohata, integrantes das apresentações durante este período do coletivo; à direita Masamichi Tosa. Atrás, também centralizado, está o músico Satoru Wono. Disponível em: <https://youtu.be/BkTI_b6cR Nc>. Acesso em: 14 ago. 2022.

natural, pois possuía interesses similares, refletidos na banda de música eletrônica de que ambos faziam parte durante o ensino médio (BOTHA, 2009).

O agora coletivo/grupo artístico/companhia *nonsense* Maywa Denki recebeu seu primeiro apoio pelo projeto da Sony Music Entertainment (SME) intitulado *Art Artist Audition* (KUSAHARA, 2009). Com ele, ganharam uma residência artística ao longo da década de 1990, período em que desenvolveram dois tipos de obras (MAYWA DENKI, 2022a): a continuação da já citada série *Naki* e uma nova série, *Tsukuba*, ambas possuindo entre suas obras instrumentos usados em suas performances musicais e controlados por sequenciadores MIDI por computador (Figura 25). Devido a esta conexão com a SME, a produção de álbuns e EPs (Figura 26) com músicas compostas pelos irmãos Tosa — auxiliados pelo então integrante Satoru Wono (WONO, 2022) e pelas cantoras Yuko Maruyama, Naoko Shirato e Keiko Nohata (MAYWA HINA, 1996) — se tornou um dos principais métodos de financiamento e promoção do coletivo durante os anos 1990³⁶ (MAYWA DENKI, 2022d). Os gêneros musicais destas composições podem ser entendidos como Art Pop, Synthpop, Shibuya-kei e Avant-Folk.

³⁶ Além da produção de CDs e VHS de performances ao vivo, a SME também financiava videoclipes musicais dos singles (CEMETERYCITY, 2015) e incentivava a presença do Maywa Denki em programas televisivos estabelecidos no Japão, mais especificamente “TAMORI's The World Of Music” (O Mundo da Música de Tamori) (LONG VHS_STORAGE*, 2020) apresentado por Tamori, uma das maiores celebridades japonesas e considerado um dos maiores comediantes japoneses juntamente com Takeshi Kitano, este conhecido apresentador e director de cinema que apresentava o programa “Daredemo Picasso” (Qualquer um é Picasso), em que artistas visuais mostravam suas obras e ao qual os irmãos Tosa eventualmente participavam como jurados (MARU HACHICH, 2021).



Figura 26 — Álbuns, *singles* e EPs do coletivo Maywa Denki produzidos durante o período com a SME (1993–1998). Em sentido horário, da esquerda para direita, de cima para baixo: 提供 (1996), 御中元 (1996), 魁 (1997), エーデルワイス (Edelweiss, 1997), 道 (1998). Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/cd>>. Acesso em: 14 ago. 2022.

Em 1998, quando o programa e contrato com a SME foi encerrado, migraram para a Yoshimoto Kogyo, uma das maiores empresas de entretenimento no Japão, facilitando a produção, promoção e distribuição de múltiplos (baseados em suas obras-protótipo) pelo coletivo (YOSHIMOTO KOGYO, 2003). Kusahara (2009, p. 386) acredita que esse encaixe de artistas contemporâneos com corporações não teria acontecido “[...] se não houvesse um entendimento comum entre a arte e o negócio do entretenimento”.

A mudança de foco do coletivo, de grupo musical que fazia apresentações com suas próprias obras para firma de design de produtos (que eventualmente se apresentava), foi acentuada pela troca entre SME e Yoshimoto, mas também por uma mudança na cadeia de comando. Masamichi decidiu se retirar do cargo de presidente na virada do milênio para focar suas atenções em outro coletivo de arte contemporânea do qual fazia parte, The Group 1965 (昭和40年会) (NAKAZAWA, 2008). O vice-presidente Novmichi (Figura 27), antes somente com encargos criativos, assumiu o cargo de presidente no lugar de seu irmão e adicionou para si encargos promocionais, tornando-se a face do coletivo para o público geral (BOTHÁ, 2009). O álbum *地球のプレゼント*, lançado em 2002, simboliza bem essa fase do Maywa Denki

ao mostrar em sua capa somente Novmichi Tosa e um de seus instrumentos (Figura 28) utilizados na gravação; e em seu conteúdo, que inclui somente ele como cantor.



Figura 27 — Novmichi Tosa à frente de dois *Seamoons* (185 x 75 x 75cm, 2004). Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/history>>. Acesso em: 14 ago. 2022.



Figura 28 — O álbum *地球のプレゼント* (2002), possui versões mecânico-acústicas de músicas previamente lançadas pelo coletivo. As obras *Ultra folk* (55 x 10 x 7,5cm, 1996), da série *Tsukuba* possuem papel crucial em sua sonoridade. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/cd/the-present-from-the-planet-earth>>. Acesso em: 14 ago. 2022.

As apresentações ainda eram importantes para o coletivo, especialmente pelo grande destaque que elas proporcionavam às suas obras — em 1999, eles ganharam o prêmio de excelência da terceira edição do festival Japan Media Arts especificamente pelas suas apresentações musicais³⁷ (JAPÃO, 2022). Suas séries também encontraram reconhecimento pelo sistema da arte mundial, mais notadamente por meio da instituição Ars Electronica, que abrigou suas obras durante vários momentos de sua trajetória: receberam, em 2003, o prêmio *Prix Ars* de distinção pela série *Tsukuba*, que foca em obras eletrônicas que produzem som de maneira acústica³⁸, fonte das principais obras usadas em suas apresentações

³⁷ Na seção do site do prêmio em que se explica o motivo para a escolha, os jurados enalteceram que as performances do Maywa Denki transcendem definições de arte contemporânea e música, “[...] sintetizando o estilo humorístico próprio do Japão fundido com programação digital. A busca de maneiras diversas e abrangentes de expressão artística é um dos motes do século XX, e as apresentações do Maywa Denki demonstram como a tecnologia pode auxiliar-nos a atingir esse objetivo sem danificar os elementos da cultura tradicional” (JAPÃO, 2022).

³⁸ Essa série de obras foi comparada e considerada pelo júri do *Prix Ars* como uma continuação e atualização da composição e performances de *Ballet Mécanique* (1924), de George Antheil e do trabalho do artista de sound art Trimpin (PAUL, 2003). O Prof. Dr. Ajay Kapur (2005), da Universidade Victoria de Wellington, estudioso do ramo da tecnologia musical, faz um compilado de artistas (como o

(SCHLACHETZKI, 2012). A série que foi desenvolvida assim que Novmichi ganhou controle total sobre o coletivo é intitulada *Edelweiss*, que explora questões do feminino, reunindo características usualmente relacionadas às mulheres e sumarizadas em uma flor que dá o nome da série (MAYWA DENKI, 2022b).

Em 2004, Novmichi assinou o manifesto do projeto de arte *Expressive Science and Technology for Device Art* juntamente com seus pares, e o Maywa Denki ganhou destaque em textos escritos pela Prof^a. Machiko Kusahara (2008b; 2009; 2016). O coletivo é considerado um dos melhores representantes do movimento devido ao perfeito encaixe da teoria de Kusahara sobre a *Device Art* com a prática artística do coletivo³⁹, sendo incluído na linha do tempo do site oficial do projeto como um dos primeiros e o mais longo projeto artístico da *Device Art* (KUSAHARA, 2008a). Neste período, a série *Voice Mechanics* já estava em desenvolvimento. Composta por um conjunto de dispositivos e máquinas que tentam simular vozes de seres humanos e animais, novamente Tosa procurava maneiras engenhosas de produzir sons acústicos — porém os sons musicais e harmoniosos do *Tsukuba* se contrastam com a sonoridade das obras *Voice Mechanics*, que possuem a liberdade de serem estridentes em certos casos (MAYWA DENKI, 2022c).

Em 2006, a Agência para Assuntos Culturais do Japão, órgão especial do Ministério da Educação, da Cultura, dos Esportes, da Ciência e da Tecnologia do Japão, selecionou os “top 100” da *New Media Art* japonesa, baseada em 33 mil votos do público geral e de especialistas. O Maywa Denki apareceu em segundo e terceiro lugar com seus *products demonstrations* e com a série *Naki*



Figura 29 — Novmichi Tosa demonstra o funcionamento de uma das versões do *Otamatone*, neste caso o *Otamatone Deluxe*, 1,5 vezes maior que o original, 2012. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/goods/otamatone-dx-2>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

já mencionado Trimpin) que produziram e produzem obras similares a série *Tsukuba*, e lista o processo do Maywa Denki como um dos caminhos possíveis a serem tomados pelos robôs musicais.

³⁹ A curadora chinesa Venus Lau (2011, p.10) concorda que a arte do Maywa Denki se alinha perfeitamente com as definições de Kusahara para a *Device Art*, especialmente na maneira em que eles “forçam as barreiras de concepção no tocante à inutilidade e aplicação de produção em massa na arte, especialmente ao publicizar suas obras como produtos”. Tradução livre do autor.

(DEBATTY, 2006), demonstrando a popularidade do coletivo na sua terra natal. Masamichi Tosa retornou às atividades regulares como integrante do coletivo, desempenhando cargo executivo (MEIWA HINA, 2008), a tempo de presenciar o *boom* causado pelo múltiplo *Otamatone* (Figura 29), oriundo da série *Voice Mechanics*. Em seu primeiro ano, mais de 100 mil unidades do instrumento já haviam sido vendidas graças ao *Mass Promotion* dos irmãos Tosa, especificamente na plataforma de vídeos on-line YouTube, no qual o próprio Novmichi começou a postar vídeos sobre suas obras — vídeos do *Otamatone* recebem milhões de visualizações não só no canal do coletivo (MAYWA DENKI, 2022j) como também em vídeos produzidos por “fãs-consumidores⁴⁰”. Durante a década de 2010, o Maywa Denki, impulsionado pelo sucesso de seu múltiplo, desenvolveu diversos modelos de *Otamatones*, eventualmente os possibilitando conquistar a total independência e autonomia ao saírem do Yoshimoto Kogyo em 2016 (TOSA, 2019a). Além das várias exposições mundo afora, destaque também a colaboração com a coreógrafa Blanca Li no espetáculo de dança “Robot”, de 2013, em que várias obras deles contracenaram com dançarinos vestidos com os uniformes do coletivo (SEQUÉNCIA SDP, 2019).

Em 2019, inauguraram loja física em Tóquio (na área comercial conhecida como Akihabara) para os produtos do coletivo e de parceiros artísticos como a TASKO



Figura 30 — Novmichi Tosa, representando o coletivo Maywa Denki na residência *Nonsense Factory*, no Artbay Café, Tóquio, 2020. Disponível em: <https://note.com/pri_mary/n/n031079a6e9f6>. Acesso em: 17 ago. 2022.

⁴⁰ Fãs do coletivo e entusiastas japoneses são substanciais, presentes off-line em apresentações e on-line em blogs e fóruns japoneses (exemplos disponíveis em <<https://maywaproject.amebaownd.com>>; <<https://www.ray-ray-punch.com/maywadenki>>. Acesso em: 22 ago. 2022). Existe até mesmo um fã clube oficial, o *Denkyo* (Disponível em: <https://www.maywadenki.com/denkyo/denkyo_about>. Acesso em 21 set. 2022). Fãs de todas as partes do mundo se reuniram à *fanbase* por causa do *Otamatone*. Minha dificuldade em conseguir contato direto com Tosa se deu por sua notoriedade como celebridade e figura pública, confirmada por Kusahara (2022) e Huhtamo (2022) em nossas trocas de *e-mails*.

(coletivo composto por ex-integrantes do Maywa Denki), juntamente com um espaço de exposição permanente para algumas obras do coletivo (TOSA, 2019b).

Novmichi manteve-se ativo on-line fazendo *livestreams* e shows no YouTube durante a pandemia. Uma das ações para continuar a promoção *in loco* da companhia (mantendo distanciamento social) foi a *Nonsense Factory* (Figura 30). Do dia 19 até o dia 27 de setembro de 2020, Novmichi Tosa se dedicou ao seu trabalho costureiro fora da fábrica do Maywa Denki em Shinagawa para atuar na Artbay Cafe, um café com temática artística situada no parque シンボルプロムナード公園, na baía de Tóquio⁴¹.

3.2 PRODUÇÃO ARTÍSTICA

Como mencionado anteriormente, o Maywa Denki separa suas obras em séries. As quatro principais são *Naki*, *Tsukuba*, *Edelweiss* e *Voice Mechanics* (Figura 31), cada uma com seu próprio conceito. Como Tingyun Yin (2018) descreve em sua dissertação escrita durante estágio com o Maywa Denki, *The critical spirit in everyday object design: a study of Maywa Denki's creative method*, o ponto de partida para qualquer criação do coletivo pode ser resumido como uma tentativa ingênua de responder, por meio de suas obras, perguntas grandes ou complexas demais para serem resolvidas. Na série *Naki*, uma dessas perguntas é “quem eu sou?”; em *Edelweiss*, a questão é “o que é o gênero feminino?”; em *Voice Machines*, “o que leva um som transformar-se em voz?”⁴². A tentativa de resposta aparece nas obras, que se não as respondem diretamente, criam



Figura 31 — Logotipos das quatro séries artísticas do coletivo Maywa Denki. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

⁴¹ Ao mesmo tempo que produzia réplicas de suas obras, também divulgava sua arte, separado por uma redoma de vidro do público do parque. Durante sua estada, sua rotina incluía a feitura de *sketches* para surgimento de ideias (11:00–12:00), manufatura de múltiplos (12:00–18:30) e apresentações ao público (18:30–19:00). O evento foi patrocinado pelo 23º Japan Media Arts Festival e transmitido em *livestreams* (TOSA, 2020). Um vídeo publicado ao YouTube por um visitante ilustra brilhantemente a experiência (SHU CHANNEL, 2020).

⁴² Ela não expande no que seria a questão da série *Tsukuba*, mas eu resumiria em: “o que fazer para reviver a tradição da música acústica usando a eletricidade?”.



Figura 32 — Fábrica do Maywa Denki. À esquerda dois operários e à direita Novmichi Tosa. Disponível em: <<https://youtu.be/GiDoDGf-nHU>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

explicações complementares para questões periféricas que surgem paralelamente ao tema principal.

Essas obras são desenvolvidas por Tosa e seus operários na sede do Maywa Denki (Figura 32) e, eventualmente, são expostas em museus, utilizadas nas apresentações e servem como protótipos para os múltiplos que são comercializados. Novmichi (SCHLATCHETZKI, 2012, p. 190), ao falar delas, explica: “Eu faço máquinas sem sentido, mas esse produto é arte — só há um dele⁴³”. Nesta sua concepção, os seus múltiplos não são necessariamente obras de arte, porém, em seu estado inicial, na forma de protótipo, eles o são. Ele soa contraditório neste quesito, pois imbui capacidade de objeto artístico aos seus múltiplos em afirmações feitas em diversas apresentações, como em um de seus TED Talks (2016), quando afirma a necessidade de trazer a arte para o público geral tanto pelas suas apresentações como por seus produtos, ou quando nomeia suas apresentações como *product demonstrations* (demonstrações de produto), sendo que boa parte dos tais produtos são, na verdade, os protótipos, as obras originais. Ou seja, o Maywa Denki deliberadamente borra as divisas entre produto e arte, convidando a interpretação de que é possível um objeto ser as duas coisas ao mesmo tempo. Kusahara (2011a), por exemplo, trata esses produtos como objetos artísticos. Em texto mais recente (KUSAHARA, 2016, p. 71), ela os interpreta como propositalmente irônicos e cruciais ao “projeto artístico de longo

⁴³ Tradução livre do autor.

prazo em larga escala”⁴⁴ que é o Maywa Denki, especialmente por muitos desses produtos serem fabricados na China e distribuídos por uma segunda companhia (Cube Co.), de modo extremamente similar a qualquer outra companhia atual trabalhando nos moldes capitalistas na atual sociedade do consumo. Ela continua: “Em vez de criticar [os moldes capitalistas] diretamente, [Novmichi] criou uma simulação invertida de uma pequena companhia, com seus trabalhadores e produtos que são inevitavelmente parte desta situação”⁴⁵ (ibidem).

Por todas essas razões também incluo seus múltiplos nesta análise da produção artística do Maywa Denki, algo crucial de se esclarecer pelo fato de que o produto/múltiplo *Otamatone* é o instigador e peça chave do presente trabalho. Eventualmente expandiremos as discussões sobre este tópico no subcapítulo 3.2.4. Até chegarmos lá, porém, precisamos conhecer algumas obras de suas séries artísticas que fizeram parte, de alguma maneira, do desenvolvimento do *Otamatone*.

3.2.1 NAKI

A série *Naki*, a primeira do coletivo, consiste em 26 obras com temática de peixes, cada uma representando um pedaço de pensamento da mente de Tosa



(KUSAHARA, 2016). O objetivo da série era alcançar o autoconhecimento ao se imaginar como um peixe, simplificando a sua complexidade como ser humano e equivalendo sua presença no mundo como um

Figura 33 — MAYWA DENKI (Tóquio, Japão) パチモク (Pachi-moku), 1993 Madeira, cintos de couro, aço, fios elétricos, interruptores, solenoides, motor. 82,2 x 168 x 16,5cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/naki/pachi-moku>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

⁴⁴ Tradução livre do autor.

⁴⁵ Tradução livre do autor.

peixe em um tanque de água⁴⁶ (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998). Uma das obras mais utilizadas por ele nas demonstrações de produto do coletivo é o *Pachi-Moku* (1993, Figura 33), um instrumento de percussão baseado nos *Mokugyos*, blocos sonoros em formato de peixe utilizados por monges em templos budistas (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998). O usuário estala (*Pachi*) seus dedos e o interruptor acoplado aos seus dedos do meio ativa uma corrente elétrica de 100 volts, acionando o movimento de quatro baquetas acopladas às “asas” da obra, acertando os blocos de madeira.

O instrumento que Masamichi geralmente utilizava durante este período do coletivo era *Koi-Beat* (1993, Figura 34), um sequenciador manual em formato de *Koinobori*: birutas em formato de carpa usados nas comemorações do dia das crianças no Japão. A obra é composta por 64 interruptores que formam um padrão rítmico quando acionados pela manivela. Esse padrão é transmitido por tomadas elétricas via correntes elétricas de 100 volts, possibilitando a qualquer objeto movido por eletricidade (que pode ser acionado por essa voltagem) se transformar em um instrumento de percussão (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998).

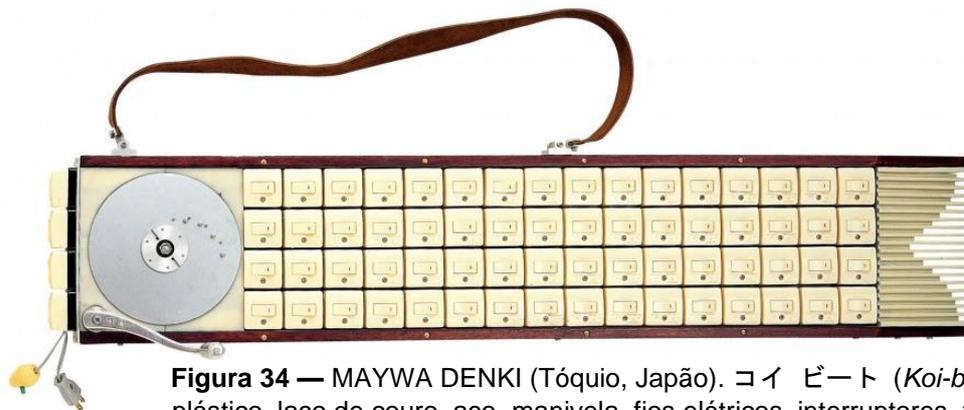


Figura 34 — MAYWA DENKI (Tóquio, Japão). コイ ビート (*Koi-beat*), 1993. Madeira, plástico, laço de couro, aço, manivela, fios elétricos, interruptores, tomadas. 24 x 113 x 22cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/naki/koi-beat>>. Acesso em: 21 ago. 2022.

Ambos, *Koi-Beat* e *Pachi-Moku*, ganharam versões atualizadas dentro da série *Tsukuba*⁴⁷, assinalando sua polivalência entre conceitos de séries distintas e o interesse do coletivo em instrumentos musicais, formando um elo entre *Naki* e *Tsukuba*. Outra obra *Naki* que possui conexões com outras séries (*Edelweiss* e *Voice*

⁴⁶ Este conceito e as obras desta série utilizam o conceito japonês de *mitate*, uma tradição baseada em metáforas e jogos de palavras (KUSAHARA, 2016). O seu uso na arte adiciona diversos significados às obras, facilitando a inclusão de temas sérios em obras aparentemente inofensivas e lúdicas à primeira vista (ibidem).

⁴⁷ Série responsável pela consolidação do interesse do coletivo em criar obras que também são instrumentos musicais. Seu nome é referência à cidade e Universidade em que Novmichi estudou.



Figuras 35 e 36 — MAYWA DENKI (Tóquio, Japão). サバオ (Sava-0), 1995. Plástico, mola, aço, gatilho. 32,4 x 14 x 16,5cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/naki/sava-0>>. Acesso em: 21 ago. 2022.



Mechanics) e o *Otamatone* em si é *Sava-0* (1995, Figuras 35 e 36) um boneco ventríloquo (em forma de feto) operado por pistola⁴⁸. O boneco abre e fecha sua boca pelo acionamento do mecanismo do gatilho. Essa obra é utilizada em demonstrações de produto por Novmichi, que assinalou uma voz aguda ao dublar o personagem *Sava-0*. Ela surgiu de um pesadelo que Tosa teve durante seu primeiro ano como mestrando na Universidade de Tsukuba. Nele, um pescador estava com um peixe entalado em sua garganta e, assim que o peixe se desprendia, o pescador perdia sua voz. Assim que acordou, Tosa desenhou a imagem visual (Figura 37) do sonho e teve com ela a ideia de criar um peixe mecânico que cantasse. Três anos depois, em 1995, ele criou o *Sava-0* inspirado pelo seu antigo esboço (TEDX TALKS, 2010). Quarenta múltiplos do *Sava-0* (*Sava-1* até *Sava-40*) foram montados e vendidos durante exposição em junho de 1995⁴⁹ (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998).

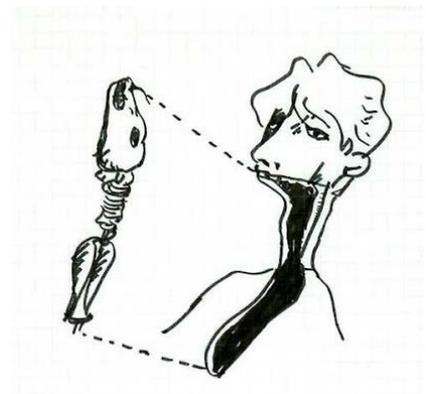


Figura 37 — Novmichi TOSA (Hyogo, Japão, 1967). *Ilustração de Sava-0*, 1992. Caneta preta em papel quadriculado. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://goo.gl/photos/jGReFgyLUf4tYVFD7>>. Acesso em: 21 ago. 2022.

⁴⁸ A relação com peixes se dá na aparência da obra. Segundo Tosa, um feto humano parece metade peixe, metade humano (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998).

⁴⁹ Novmichi viria a reprisar esta ação ao acrescentar novos números de *Sava-0* durante a residência *Nonsense Factory*, no Artbay Café em 2020 (TOSA, 2020). No vídeo sobre a série *Naki*, o narrador se refere aos compradores dos múltiplos de *Sava-0* como “pais adotivos”, lembrando a temática de fetos (SONY MUSIC ENTERTAINMENT, 1998).

Esse tipo de esboço, que atua como embrião inicial de suas obras, não representa objetos que possuem clareza para quem o analisa, nem possuem um visual atraente, servindo somente como base para algo que pode ser melhor dilapidado. Porém este costume de rabiscar ideias ou imagens a esmo possui a intenção de trazer à tona emoções naturais, misteriosas até mesmo para Tosa. Yin (2018, p.30) afirma que esta origem, dos confins da subjetividade do artista, confere similaridades com objetos ritualísticos às obras e produtos do Maywa Denki. O design final delas possui certas utilidades assumidas, porém também há um *je ne sais quoi* que esconde outros propósitos, “ocultos e encobertos”.

3.2.2 EDELWEISS

Seu interesse no *Sava-0* se transferiu para uma obra sucessora, dentro da série *Edelweiss*⁵⁰: *Savao Mask* (2001, Figuras 38 e 39), uma máscara nos moldes do *Sava-0*, facilitando a ação de entrar no personagem *Savao* durante as apresentações musicais de tal maneira que Tosa chegou a afirmar que se sentia possuído ao usá-



Figuras 38 e 39 —
MAYWA DENKI. サバオ マスク
(*Savao Mask*), 2001. Aço,
dobradiças, material plástico,
suporte. 62 x 46 x 18cm.
Coleção Maywa Denki, Tóquio,
Japão. Disponível em:
<[https://www.maywadenki.com/
products/edelweiss/deka-
savao](https://www.maywadenki.com/products/edelweiss/deka-savao)>. Acesso em: 21 ago.
2022.

⁵⁰ É a única série baseada em uma narrativa fictícia (dividida em seis capítulos) escrita por Novmichi. O seu objetivo original era o de inventar uma máquina para cada frase de seu texto (MAYWA DENKI, 2022b).

la⁵¹ (TEDX TALKS, 2010). Yin (2018) chama a atenção à forte inclinação do Maywa Denki de criar versões modernas e mecânicas de objetos ritualísticos, como já vimos no exemplo de *Pachi-Moku* e agora no do *Sava-0* e do *Savao Mask*. Neste caso, segundo Yin, o objeto ritualístico correspondente às duas obras *Savao* são as máscaras *Noh*, utilizadas em performances teatrais no Japão praticadas desde o século XIV que possuem elementos tanto budistas como xintoístas (TYLER, 1987). O caráter antropomorfo da temática do *Sava-0* é intensificado nessa obra e segue presente nas obras subsequentes.

3.2.3 VOICE MECHANICS

A experiência de *Savao Mask* — uma obra que canta com a voz de seu usuário — o levou ao próximo passo: tentar criar uma obra que faz o mesmo sem necessitar da participação humana (TEDX TALKS, 2010). O resultado foram as *Seamoons* (2004, Figura 40), três robôs com cordas vocais artificiais, primeiro projeto da série



Figura 40 — MAYWA DENKI. セーモンズ (*Seamoons*), 2004. Aço, sanfonas, dobradiças, material plástico, parafusos, borracha, molas, computador. 185 x 75 x 75cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/voice/seamoons>>. Acesso em: 21 ago. 2022.

⁵¹ O coletivo viria a lançar dois EPs (サバオ/ SAVA0, 2000; サバオでサンバ! / SAVA0 DE SAMBA, 2001) usando o *Sava-0* como cantor principal, o último deles, inclusive, com arranjos com a sonoridade de sambas (MAYWA DENKI, 2022d).

Voice Mechanics. O ar é manipulado e enviado para as cordas vocais por sanfonas que fazem papel de pulmões. A melodia é controlada por computador e suas ordens são obedecidas por motores que ajustam a tensão da borracha das cordas vocais (UCLA, 2018b). Cada uma das três *Seamoons* possui nomes femininos próprios: アン (Ana), ベティ (Beti) e クララ (Clara) (MAYWA DENKI, 2022e).

Após as *Seamoons*, Tosa decidiu expandir e tentar simular o latido canino por meio de um objeto artístico, e assim surgiu *Dingo*⁵² (2004, Figura 41). Sua alternativa se baseou na segmentação dos fonemas “a” (expressado quando a boca do *Dingo* está aberta) e “u” (quando a sua boca está fechada), simulando o latido “au”, com as duas ações acontecendo em sequência. (YIN, 2018). O seu mecanismo foi simplificado em um brinquedo chamado *Chihuahua Whistle* (2004, Figura 42), uma simples combinação entre apito, bola de borracha e metade de uma embalagem de batata frita⁵³ (Yin, 2018). Esse protótipo eventualmente serviria para a versão finalizada em múltiplo (2011, Figura 43) desenvolvida e comercializada a partir de



Figura 41 — MAYWA DENKI. ディンゴ (*Dingo*), 2004. Aço, balão de borracha, dobradiças, material plástico, parafusos. 100 x 35 x 35cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/voice/dingo>>. Acesso em: 21 ago. 2022.



Figura 42 — MAYWA DENKI. チワワ笛 (*Chihuahua Whistle*), 2004. Bola de borracha, embalagem, canudo, balão, papel, tinta preta. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/business/education>>. Acesso em: 21 ago. 2022.

⁵² O nome desta obra é uma espécie de piada por parte do coletivo, já que os Dingos são caninos conhecidos por raramente latirem (DURBIN, 2004).

⁵³ O Maywa Denki ensina a produção deste brinquedo em oficinas criativas para crianças (MAYWA DENKI, 2022f).



Figura 43 — MAYWA DENKI. チワワ笛 (*Chihuahua Whistle*), 2011. Múltiplo. Borracha, plástico. 8,2 x 8,4 x 8,5cm. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/goods/chihuahua-whistle>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

2011 juntamente com a empresa CUBE Works, participando da linha de produtos *Otamaton* (TEDX TALKS, 2010).

Ambas as formas do *Chihuahua Whistle* são apitos que soam como cachorros da raça chihuahua, como o nome indica. O mecanismo de abrir e fechar a boca do *Dingo* que afeta o som produzido permanece, mas este é acionado diretamente com a mão ao pressionar os lados da “cabeça” do brinquedo⁵⁴ (TEDX TALKS, 2010).

Durante a exposição “Bones” — curada pelo designer industrial Shunji Yamanaka e sediada no museu 21_21 DESIGN SIGHT durante os meses de maio e agosto de 2009 —, Maywa Denki apresentou uma nova obra intitulada *Wahha GoGo*



(2009, Figura 44), feita especialmente para o evento (KUSAHARA, 2011a). O visitante gira o disco-manivela (*flywheel*) do *Wahha GoGo* e a sanfona de papel, que funciona como pulmão, se enche. O ar, então, é liberado pela boca da obra e, ao passar pelas cordas vocais artificiais, produz um som similar ao de uma risada. Diferentemente das obras anteriores, a combinação do visual e do som resulta em um aspecto levemente sinistro, ainda que engraçado⁵⁵.

Figura 44 — MAYWA DENKI. ワッハゴゴ (*Wahha GoGo*), 2009. Aço, sanfona de papel, parafusos, material plástico, engrenagens, borracha, molas 185 x 75 x 75cm. Coleção Maywa Denki, Tóquio, Japão. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/voice/wahha-go-go-2>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

⁵⁴ Outro múltiplo do Maywa Denki nesta vertente é *Bowgun*, um cachorro que também late ao ser assoprado. Disponível em: <https://youtu.be/A40f1i7ZA_I>. Acesso em 13 out. 2022.

⁵⁵ Segundo Kusahara (2011a, p.144-145) a máquina riu muito durante a exposição.

3.2.4. OTAMATONE

No festival Ars Electronica realizado em setembro de 2009, Novmichi Tosa apresentou um novo produto do Maywa Denki, o *Otamatone* (2009, Figura 45). Pouco tempo depois, o instrumento/múltiplo já estava sendo divulgado no site do coletivo para pré-venda e foi lançado em novembro do mesmo ano (SCHLACHETZKI, 2012). Resultado direto dos experimentos artísticos da série *Voice Mechanics*, ele se tornou um sucesso de vendas global. Yin (2018) afirma que, desde seu lançamento até 2018, o Maywa Denki havia produzido (em conjunto com a companhia CUBE Works) e vendido um milhão de unidades, basicamente se tornando o “carro-chefe” do coletivo durante a década de 2010. Pretendo compreender a razão do sucesso deste múltiplo específico, a trajetória até a sua elaboração e o que este instrumento pode nos dizer sobre o sistema de produção de múltiplos em massa utilizado pelo coletivo Maywa Denki para arrecadar renda e financiar suas obras-protótipo.

Figura 45 — MAYWA DENKI
オタマトーン (*Otamatone*),
2009. Múltiplo. Material
plástico, fita *velostat* (*softpot*),
silicone, molas, borracha,
peças eletrônicas, parafusos,
fita de metal, alto falante,
bobina, ímã e pilhas AAA.
6,7 x 27 x 13cm. Disponível
em:
<<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone>>. Acesso em: 23
ago. 2022.



Os subcapítulos anteriores expõem todas as obras que serviram como base para a criação do *Otamatone*, como o próprio Tosa (TEDX TALKS, 2010) menciona ao discuti-lo: o *Pachi-Moku* possui blocos esféricos de madeira que se assemelham à futura “cabeça” do *Otamatone*; o *Sava-0* começa os experimentos com objetos antropomorfos⁵⁶ “falantes” operados manualmente; *Seamoons* expande a pesquisa da série *Voice Mechanics* ao adicionar cordas vocais artificiais; o mecanismo de abrir e fechar a boca do *Dingo* para modificar o som, aperfeiçoado na estrutura esférica do *Chihuahua Whistle*, é crucial para o *Otamatone*; e *Wahha GoGo* explora uma ponte entre o *Seamoons* e o próprio *Otamatone*⁵⁷ — a conexão entre os dois é evidenciada ainda mais no modelo *Wahha GoGo* do *Otamatone* (Figura 46). Essa trajetória abrange todo período em que o coletivo estava em atividade até o lançamento do *Otamatone* em 2009, se a contabilizarmos desde *Pachi-Moku*.



Figura 46 — MAYWA DENKI.
オタマトーン (*Otamatone Wahha Go Go model*), 2010.
Múltiplo. Material plástico, fita *velostat (softpot)*, silicone, molas, borracha, peças eletrônicas, parafusos, fita de metal, alto falante, bobina, ímã e pilhas AAA. 6,7 x 27 x 13cm.
Disponível em:
<<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone-wahhagogo/>>.
Acesso em: 24 ago. 2022.

⁵⁶ A antropomorfização é uma das maiores “heranças” deixadas por *Sava-0*. A pesquisadora de *New Media Art* Yvonne Spielmann (2013), comenta em seu livro *Hybrid Culture* que no Japão, os dispositivos são cada vez mais miniaturizados e antropomórficos. Tanto *Sava-0* quanto o *Otamatone* possuem versões em miniatura à venda. Disponíveis em: <<https://www.maywadenki.com/products/goods/savao%e3%80%80whistle>> e <<https://www.maywadenki.com/products/goods/otamatone-melody>>. Acesso em 20 set. 2022.

⁵⁷ O *Otamatone* entrou em desenvolvimento em meados de 2008, ou seja, durante o mesmo período do *Wahha GoGo*, de acordo com a datação dos *sketchs* de Tosa (TOSA, 2016; 2016b).

O resultado da evolução da série *Voice Mechanics* se resume a um sintetizador de plástico de 27 centímetros de altura que funciona por meio de três pilhas AAA. Para produzir o som, o músico pressiona a interface tátil preta de *velostat* e desliza seu dedo para cima e para baixo, subindo e descendo na escala de notas (Figura 47). Quanto mais abaixo na interface, mais agudo o som; quando pressionado mais acima na interface, mais grave. Para alterar o formato e alcance do som, o usuário pressiona os lados da “cabeça” do instrumento para abrir e fechar sua boca, produzindo sonoridades que imitam uma voz humana, emitidas pelo alto falante presente em sua “garganta”. Atrás de sua cabeça (Figura 48) estão os controles de volume⁵⁸ (duas opções) e timbre (três opções). Seu formato já foi comparado ao de um saxofone (SCHLACHETZKI, 2012), girino (KUSAHARA, 2016) e colcheia (YIN, 2018), e, por mais que o som pretendido fosse o da voz humana cantando, muitos o equivalem com o de um teremim⁵⁹ (LAU, 2011) pelo timbre e fluidez na transição entre as notas⁶⁰.



Figura 47 — Demonstração do uso do *Otamatone*. Disponível em: <<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone>>. Acesso em: 24 ago. 2022



Figura 48 — Detalhe traseiro do *Otamatone*. Disponível em: <<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone>>. Acesso em: 24 ago. 2022.

⁵⁸ O botão de ligar está incorporado ao de volume.

⁵⁹ As comparações aparentemente estimularam Tosa a desenvolver um teremim em formato de *Otamatone*, denominado *Otamamin*. Foi lançado em 2022 e já está à venda na loja oficial do Maywa Denki (2022g). Tosa demonstra o processo de compra das partes eletrônicas e montagem em vídeo carregado à conta do coletivo no YouTube (MAYWA DENKI, 2022h).

⁶⁰ Também penso que o instrumento de cordas jinghu possui uma sonoridade incrivelmente parecida, quase como uma versão acústica do *Otamatone*. Um brinquedo lembrado por alguns ao discutir similaridades, especialmente com a versão *Digital*, é o *Magical Musical Thing*, sintetizador desenvolvido por Franklin Eventoff em 1977 e comercializado pela Mattell (DAVID HILOWITZ MUSIC, 2022).

3.2.4.1 MASS PRODUCTION

Todas as obras e múltiplos criados pelo coletivo começam pelos *sketches* (esboços) do presidente (TOSA, 2016), e o pulo do *Chihuahua Whistle* original para o *Otamatone* passou pelo mesmo processo⁶¹, que foi esmiuçado em palestra on-line dada pelo próprio Tosa em maio de 2020 para estudantes da University of Underground. O desenvolvimento do *Otamatone* foi em colaboração com a empresa de brinquedos CUBE Works e seu designer de produtos, Kensaku Fujita, que acompanhou de perto o processo (ALEXCIOUS, 2022).

A primeira função do produto era de *handgrip* para exercitar o antebraço e, em sua segunda versão, um boneco que ria ao ser torturado por cócegas (Figura 49) (UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND, 2020). Por ser considerado um produto muito de nicho, a ideia foi descartada. Sua próxima ideia foi de uma bola não que ria, mas que cantava e, para alterar as notas da cantoria, foi pensada uma superfície complementar (Figura 50). O *Otamatone* final surgiu da união da bola com a superfície — transformada em haste e acoplada à bola, criando o formato de nota musical. A superfície surgiu a fim de baratear a seção de controle e não precisar usar teclas ou botões. Tosa decidiu utilizar um *Velostat* dobrado em si mesmo, um sensor de pressão/potenciômetro tátil

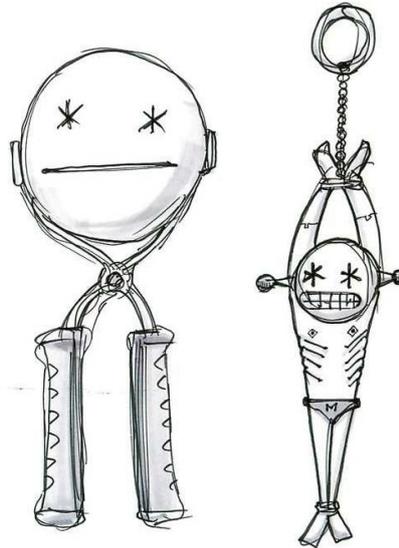
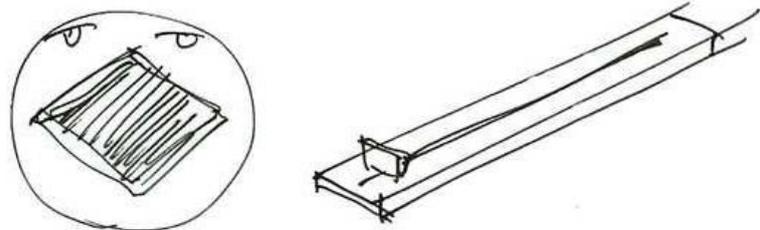


Figura 49 — Novmichi TOSA (Hyogo, Japão, 1967). *Sketches de Otamatone* (detalhes das folhas 2 e 5). Disponível em: <<https://goo.gl/photos/mKW6V7HQ4t2hncbW7>>. Acesso em: 24 ago. 2022.

Figura 50 — Novmichi TOSA (Hyogo, Japão, 1967) *Sketches de Otamatone* (detalhes da folha 12). Disponível em: <<https://goo.gl/photos/mKW6V7HQ4t2hncbW7>>. Acesso em: 24 ago. 2022.



⁶¹ Tosa enfatiza a importância dos *sketches* na produção da sua arte pelo custo que envolveria se comprometer a fabricar algo que não foi escrutinado nesta fase prévia, com essa etapa inicial servindo como pequenas simulações do que é possível criar (UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND, 2020).

que possibilita a captação de resistência quando pressionado⁶², controlando o oscilador de áudio, que é movido pela bateria. O *Otamatone* calcula a parte em que foi pressionado e o som produzido corresponde àquela resistência em que foi acionado. Assim que essa superfície foi decidida, o desenvolvimento do protótipo (Figura 51) com a participação dos operários foi o próximo passo, de acordo com o funcionamento do coletivo (Figura 23). O nome também foi resolvido por Tosa. *Otama* significa a nota musical “concha” em japonês, e era o escolhido do primeiro projeto, mas teve que ser

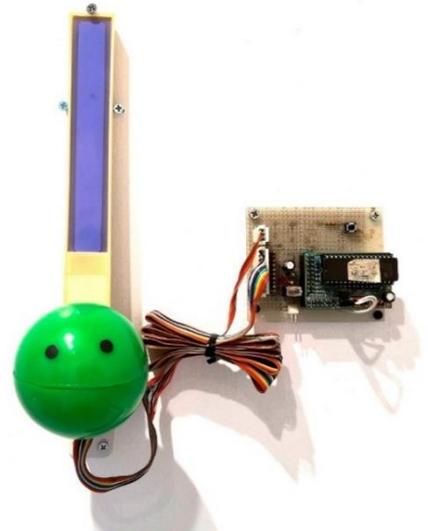


Figura 51 — MAYWA DENKI. Protótipo de *Otamatone*. Disponível em: <<https://twitter.com/maywadenki/status/1200055767291682817>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

mudado por já existirem vários outros produtos com esse nome no Japão⁶³. Eventualmente chegaram no nome “*Otamatone*”, combinando *otama* com *tone* (tom, em inglês), que felizmente não era utilizado por mais ninguém. Tosa (2016) chegou a elaborar até o logotipo do *Otamatone* (Figura 52) em seus esboços, seguindo o estilo de marcas clássicas de instrumentos⁶⁴ para evocar musicalidade (HOBONICHI, 2015), e a embalagem (Figura 53), controlando praticamente todas as áreas envolvidas.

Em alguns aspectos ele difere da maioria dos outros “produtos”, pois uma das suas versões⁶⁵, o *Otamatone Jumbo*, pode ser considerada o verdadeiro produto

O logotipo de Otamatone é escrito em uma fonte cursiva decorativa, com traços espessos e pontas arredondadas. A palavra 'Otamatone' está em um tom escuro, possivelmente preto ou verde escuro, com um efeito de sombra ou brilho.

Figura 52 — Novmichi TOSA (Hyogo, Japão, 1967). Esboço de logo de *Otamatone*. Disponível em: <<https://goo.gl/photos/g1FSzuhBfKzrQ3t86>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

⁶² Solução similar utilizada por Bob Moog em seu *Ribbon Controller*, dispositivo presente em diversos sintetizadores de sua marca. Ele também se inspirou nos potenciômetros de instrumentos da primeira metade do século XX, como o *Trautonium* (1929) de Friedrich Trautwein e o *Ondes Martenot* (1928) de Maurice Martenot.

⁶³ Quase usaram *Onpoo*, nome designado a objetos em formato de colcheia em japonês, mas desistiram porque *poo* significa cocô em inglês.

⁶⁴ Por exemplo, Fender, Gibson, Marshall e Epiphone.

⁶⁵ Ao longo dos anos, foram produzidas diversas versões do *Otamatone*. *Melody* (2010), *Deluxe* (2012), *Digital* (2014), *Techno* (2016), *Neo* (2019). A mais popular, a *Deluxe* (Figura 26), adiciona elementos — maior intervalo de notas, entrada para conexão com amplificadores, pedais e entrada para carregador 5 V — que o transformam em um instrumento interessante para músicos de todas as estrípes. Disponível em: <<https://otamatone.jp/en/about/>>. Acesso em 30 ago. 2022.

artístico da série, por possuir o mesmo propósito de *Seamoons*, *Dingo* e *Pachi-Moku* — obras que são expostas, utilizadas em performances e não são produzidas em massa. Cada unidade é produzida manualmente pelos operários e pelo presidente Tosa, denotando caráter de obra de arte. Ou seja, neste caso, o produto virou o protótipo da obra de arte, e não o oposto, caso inédito para o coletivo, abrindo a possibilidade de discussão sobre a validade do *Otamatone* como a obra de arte original e o *Jumbo*⁶⁶, como uma versão alternativa, uma exceção da hierarquia habitual do coletivo.

3.2.4.2 MASS PROMOTION

A preparação completa do *Otamatone*, desde as primeiras ilustrações de Tosa até o lançamento no mês de novembro de 2009, durou um ano e meio. A data foi decidida por motivos claramente mercadológicos, às vésperas do Natal e do Ano Novo, datas importantes tanto no Japão quanto no mundo (KUSAHARA, 2011a). É possível ver a conexão entre esse *timing* em um vídeo de uma ação promovida pelo Maywa na loja de departamento Laforet Harajuku⁶⁷, situada em Shibuya, um dos epicentros comerciais de Tóquio, no dia 4 de dezembro daquele ano. Tosa conduz, como um maestro, um “coral” de nove *Otamatones* sendo tocados por operárias do coletivo⁶⁸. O coral “entoa” a popular canção natalina *Noite Feliz* sob os olhares de transeuntes e, ao final da apresentação, dois *salarymen*⁶⁹ abordam uma das integrantes do coral para investigar o curioso instrumento. O som agudo



Figura 53 — *Otamatone* em sua embalagem original. Disponível em: <<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone>>. Acesso em: 28 ago. 2022.

⁶⁶ A versão *Jumbo* pode ser comprada, mas custa R\$ 11.475 a mais que a versão original, pois seu tamanho é muito maior e sua produção não é a mesma do resto da linha *Otamatone*. Disponível em: <<https://maywadenki-os.stores.jp/items/5eef5b521829cd47b90668be>>. Acesso em: 31 ago. 2022.

⁶⁷ Curiosamente, o Laforet é um complexo que abriga lojas de departamento e um museu. Ao meu ver, um local perfeito para lançamentos de produtos do Maywa Denki.

⁶⁸ Este evento também antecipa algumas apresentações de orquestras de *Otamatones*, mais notadamente as organizadas por Erkki Huhtamo e seus estudantes da UCLA (PAK, 2017). Composições específicas para o *Otamatone* — assim como notação musical específica para o *Otamatone* — também já foram criadas, como *Instruction Manual of How to Learn Stop Worrying and Love the Bomb...* de Arash Yazdani. Disponível em: <https://youtu.be/SAkFKk2M_qM>. Acesso em: 31 ago. 2022.

⁶⁹ Termo utilizado no Japão para executivos de baixo escalão, colarinhos-brancos.

levemente fora do tom produzido pelo instrumento chama a atenção de forma natural, juntamente com a sua “face” formada pelos olhos e “boca”, que facilitam o sentimento de empatia dos usuários pelo objeto. O modo de tocar intuitivo (possibilitado pelo sensor de pressão) aliado à simplicidade do instrumento são características que facilitam seu aprendizado e atuam como chamarizes. Segundo Kusahara (2011a, p. 141), o *Otamatone* “imediatamente encantou os japoneses devido ao amor que possuem por *gadgets* ‘fofos’”. A estratégia de lançamento funcionou: os *Otamatones* foram esgotados nas lojas físicas de instrumentos e *gadgets*, assim como nas lojas on-line. O preço acessível mantido desde o lançamento, de 2800 ienes (19,5 dólares), também contribuiu⁷⁰.

Tosa compreendeu que a melhor maneira de vender seu produto é tocando-o, e é isso que ele faz desde então, com o *Otamatone* marcando presença em praticamente todas as apresentações musicais do coletivo desde então. Os primeiros

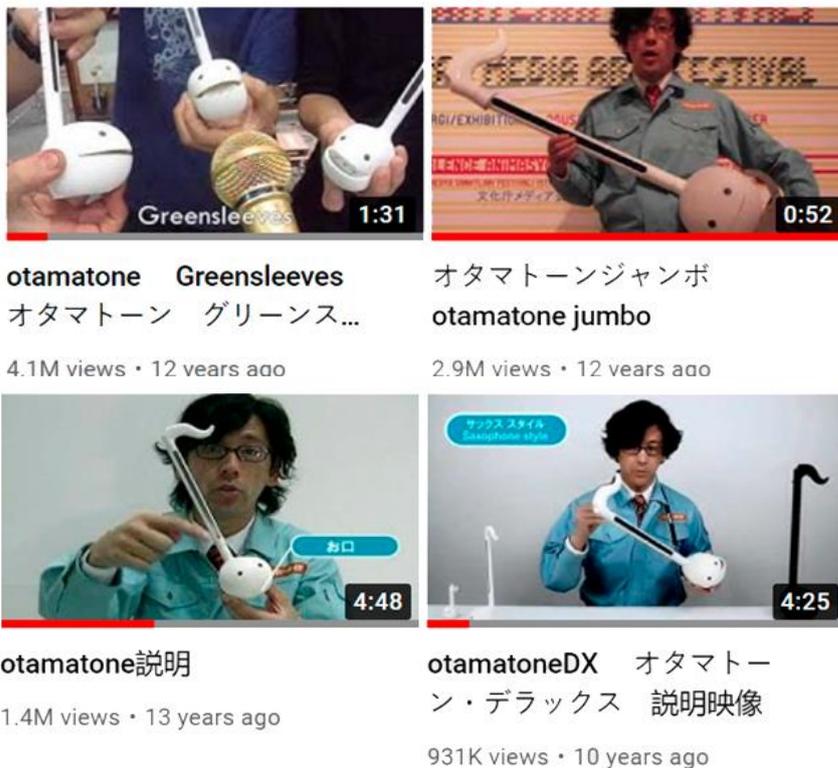


Figura 54 — Miniaturas dos quatro vídeos mais assistidos no canal do coletivo Maywa Denki no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MAYWADENKI/videos>>. Acesso em 29 ago. 2022.

⁷⁰ Preços atuais variam: o distribuidor oficial do *Otamatone* nos Estados Unidos, *Hamee*, coloca a versão básica em 34,99 dólares; o valor de 2800 ienes (19,5 dólares) provém da loja japonesa. Comprei meu *Otamatone* azul (ou seja, não exatamente o original) em 2014 pelo preço de 23,99 dólares + taxas pela Amazon. Devido à alta do dólar e à desvalorização do real, os preços no Brasil alavancaram neste meio tempo, com o *Otamatone* original chegando a alcançar a faixa dos 300 reais. Disponíveis em: <<https://hamee.com/collections/otamatone>>; <<https://otamatone.jp/en/lineup/otamatone>>; <https://tiendamia.com/br/producto?amz=B002IGTP00&gclid=Cj0KCQjw1bqZBhDXARIsANTjCPKglbtNuqBo2e9ARq0lm30_e3oMMP2jCvc7YUTraMC9uOxv1CC-BD0aAjtKEALw_wcB>. Acesso em: 1 set. 2022.

vídeos do canal do YouTube do coletivo, postados logo antes do lançamento do *Otamatone*, eram quase todos sobre o produto e se resumiam a *covers* de músicas populares (o *cover* de *Greensleeves* possui mais de quatro milhões de visualizações) e aos seus *product demonstrations*, que explicam o funcionamento das diferentes versões do produto. Atualmente o primeiro *product demonstration* sobre o *Otamatone* possui em torno de um milhão e meio de visualizações (Figura 54) (MAYWA DENKI, 2022i).

Em muitas apresentações ao vivo, Novmichi Tosa faz um bem-humorado: “Por favor, grave [esta apresentação] e carregue o vídeo ao YouTube, ok?”⁷¹ (CULTURAL NEWS101, 2010a), seguindo à risca o *Mass Promotion*. Em outro corte, durante a mesma apresentação no campus da UCLA, ele toca



Figura 55 — Apresentação de Maywa Denki no campus da UCLA, carregada ao YouTube (detalhe de *frame*, 2010). Disponível em: <<https://youtu.be/QEYzMs0qCnY?t=4785>>. Acesso em: 2 set. 2022.

Star Spangled Banner para o público norte-americano⁷². Seu carisma e tempo cômico claramente não se perdem em plateias ocidentais. Sua própria expressão ao tocar o vibrato durante o primeiro “*encore*” é propositalmente intensa (Figura 55), como a de um músico de jazz extremamente talentoso tocando um solo de saxofone, o que incentiva ainda mais risos da plateia. Sua última performance, imitando um mosquito, ao mesmo tempo continua demonstrando essa veia humorística⁷³, quase de *stand up*, e a versatilidade do *Otamatone*. Ele finaliza fazendo um pedido em tom humoroso, porém com intenção genuína: “please... buy”⁷⁴ (CULTURAL NEWS101, 2010b).

⁷¹ Tradução livre do autor.

⁷² De maneira similar, em apresentação no Museu Exploratorium, em São Francisco, Califórnia, ele divulgou o *Otamatone* à audiência com a música *Take Me Home, Country Roads*, um clássico da música *country* americana, composta por John Denver, assim como a melodia principal de *The Imperial March*, composta por John Williams e parte da trilha da trilogia de filmes *Guerra nas Estrelas*. Disponível em: <<https://www.facebook.com/exploratorium/videos/2506166129410718/>>. Acesso em: 28 set. 2022.

⁷³ Eventualmente, durante os *Product Demonstrations*, as obras apresentam algum problema de funcionamento, algo que vira fonte de risadas da plateia e um desafio para Tosa e seus empregados, que precisam resolver essas questões de maneiras criativas durante as apresentações (KUSAHARA, 2016). Meu exemplo favorito de uma dessas instâncias ocorreu em apresentação no evento *Good Park*, no dia 15 de setembro de 2019. Para resolver um problema no *knocker* da obra *On-Geng III*, da série *Tsukuba*, Novmichi Tosa chamou para o palco uma integrante da plateia e a deixou encarregada de movimentá-lo sempre que parasse, reativando-o. A interação entre os dois deixou o *show* ainda mais divertido. Disponível em: <<https://youtu.be/OYaqn2ap66U?t=2821>>. Acesso em: 28 set. 2022.

⁷⁴ Em português: compre, por favor. Tradução livre do autor.

O *Mass Promotion* do *Otamatone* (e do Maywa Denki como um todo) foca no marketing orgânico. Neste caso, os usuários que compravam eventualmente espalhavam o nome do produto ao se gravarem tocando o instrumento e carregando seus vídeos na internet, da mesma forma que Tosa fazia, aumentando o alcance de forma exponencial (UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND, 2020). Vídeos dispersos de usuários do *Otamatone* surgiram desde o seu lançamento, mas a tática de Tosa funciona tão eficientemente ao longo do tempo que alguns nomes em específico transformaram esta prática em ofício. Os nomes mais conhecidos deste cenário são o singapurense Nelson Tan Yan Cong (nelsontyc) e os norte-americanos Michaela Nachtigall (mklachu) e Gavan Sullivan (TheRealSullyG)⁷⁵. O mais popular, Sullivan, possui uma trajetória similar ao de muitos outros *youtubers* de *Otamatone*⁷⁶, carregando vídeos em que toca músicas populares com o instrumento, mas recentemente ele incluiu em seus conteúdos reencenações de *memes* da internet usando seus inúmeros *Otamatones* e animação gráfica. Dentro da mesma plataforma, um dos *youtubers* mais populares do mundo é Felix Kjellberg (PewDiePie). Em um de seus vídeos, que possui em torno de 34 milhões de visualizações, ele e outro *youtuber* popular, Seán McLoughlin (jacksepticeye), apresentaram ao seu gigantesco público o *Otamatone*, exaltando a sonoridade irritante (pela agudez e tonalidade dispersa exacerbada pelos usuários inexperientes), mas simpática do instrumento⁷⁷.

Alguns fatores contribuem para o aspecto teatral e o sucesso de popularidade dos vídeos: o aspecto antropomórfico⁷⁸ do instrumento e a posição do *Otamatone* como um meme em si mesmo. O site Know Your Meme, uma espécie de Wikipedia dos memes de internet, contabiliza os *covers* de *Otamatone* como memes. A plataforma de vídeos mais popular dos últimos anos, TikTok, contabiliza 532 milhões de visualizações em vídeos marcados com a *hashtag* *Otamatone*. A popularidade também se transferiu para plataformas de mídia social como o Reddit (o diretório

75 Canais disponíveis respectivamente em: <<https://www.youtube.com/c/mklachu>>, <<https://www.youtube.com/c/nelsontyc>> e <<https://www.youtube.com/c/TheRealSullyG>>. Acesso em: 5 set. 2022.

76 A categoria “*youtuber* de *Otamatone*” ficou tão marcada na plataforma que o músico italiano Davide Biale (Davie504) parodiou o fenômeno em 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/AOuL0ZazZM4>>.

77 Disponível em: <<https://youtu.be/baylWdHCINE>>. Acesso em 6 set. 2022.

78 Ela pode ser percebida no tratamento dado a alguns *Otamatones* específicos, que possuem nomes próprios e “personalidades”. Um bom exemplo é Sheeto, um exemplar amarelo do *streamer* e *youtuber* Jeremy Elbertson (jerma985).

r/Otamatone possui quatro mil membros) e Discord, onde fãs do múltiplo se relacionam a partir da apreciação mútua pelo instrumento⁷⁹.

De maneira geral, o pico de interesse na pesquisa sobre o *Otamatone* em ferramentas de busca (Gráfico 1) indica picos perto das datas comemorativas de final de ano, corroborando a decisão de lançamento estabelecida pelo coletivo em 2009 como correta. Porém a maior alta em interesse global desde seu lançamento ocorreu de maneira inesperada em janeiro de 2021, focado em um país em específico: a Espanha. A televisão contribuiu de maneira impactante para o sucesso do múltiplo *Otamatone*⁸⁰, na figura do músico Juanjo Monserrat, participante do show de talentos *Spain's Got Talent*. Monserrat chegou às semifinais da edição de 2021 usando seu *Otamatone* para covers de diversas músicas conhecidas. A conclusão do jurado Risto Mejide era de que se sentia como um “espectador de um espetáculo de ventriloquismo” (SPAIN'S GOT TALENT, 2021), com a diferença de que, neste caso, a voz realmente provinha do próprio boneco (*Otamatone*). Este vídeo específico também ficou popular no Japão após ser legendado pelo canal *Top Talent Japan*⁸¹.

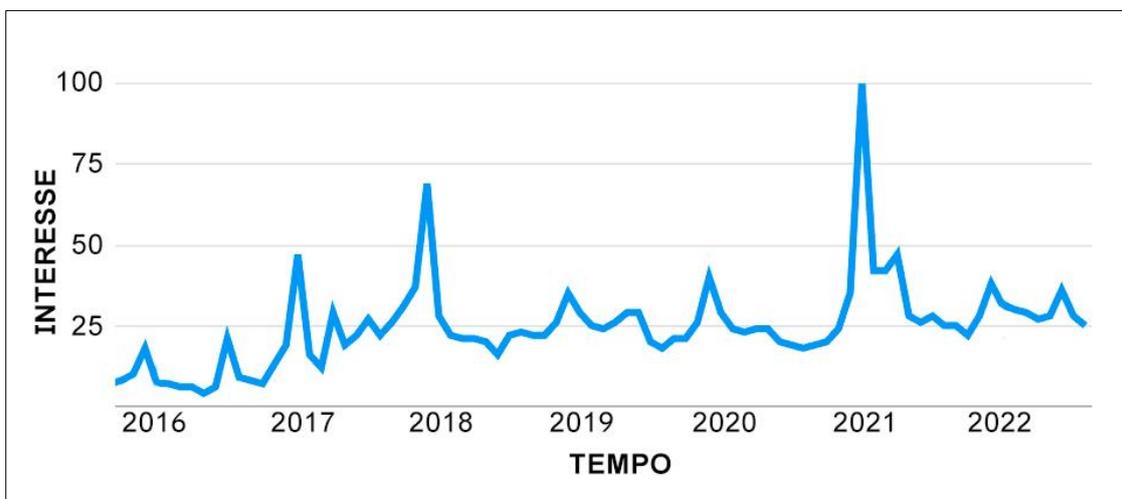


Gráfico 1 — Interesse no termo *Otamatone* em buscas na ferramenta Google ao longo do tempo.

Fonte: Google Trends (2022). Disponível em:

<<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=otamatone>> Acesso em: 15 set. 2022.

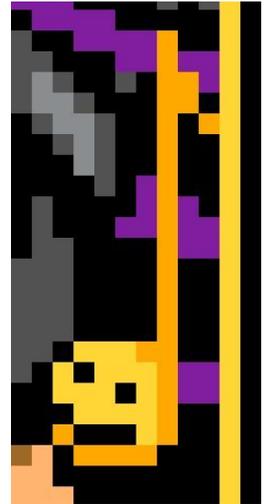
⁷⁹ Disponíveis em: <<https://knowyourmeme.com/memes/otamatone-covers>>, <<https://www.tiktok.com/tag/otamatone>>, <<https://www.reddit.com/r/Otamatone/>> e <<https://discord.gg/TMd3nXtVra>>. Acesso em: 6 set. 2022.

⁸⁰ Além da aparição de Monserrat no *Spain's Got Talent*, algumas aparições do *Otamatone* e de Novmichi em programas tanto orientais como ocidentais complementaram o *Mass Pro*. Alguns deles foram *The Tonight Show Starring Jimmy Fallon* (EUA), *El Hormiguero* (ES) e *Sukkiri* (JP). Disponíveis respectivamente em: <<https://youtu.be/G-zyTIZQYpE>>; <<https://youtu.be/ToGawxHWi74>>; <https://twitter.com/otamatone_jp/status/1366182444269903872>.

⁸¹ Disponível em: <<https://youtu.be/CIkZEU2XwnM>>. Acesso em: 21 set. 2022.

O papel da internet no *Mass Promotion* é essencial, seja pelos vídeos produzidos pelo canal oficial do Maywa Denki, seja pela mídia espontânea produzida por consumidores e fãs, como exposto. Essa proximidade da cultura da internet com o *Otamatone* auxilia especialmente nas vendas para fora do Japão, onde ações promovidas ao vivo por Tosa como *product demonstrations* são raras e, com isso, o sucesso do produto não se restringe ao Japão. Uma das provas da consolidação do múltiplo dentro da psique dos usuários da internet pode ser percebida na versão de 2022 do experimento social e artístico “r/Place”, desenvolvido pelo engenheiro de software Josh Wardle na plataforma Reddit (WARDLE, 2022). Nele, milhões de usuários preencheram um mural digital no próprio site com *pixels* representando visualmente a cultura da internet durante quatro dias. Bandeiras de nações, referências à cultura pop e memes figuraram lado a lado, e na extrema esquerda, centralizado, representado por algumas dezenas de *pixels*, estava um *Otamatone*⁸² (Figura 56).

Figura 56 — Representação de *Otamatone* no r/Place (2022, detalhe). Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/place>>. Acesso em: 20 set. 2022.



A consolidação do *Otamatone* como um produto de sucesso foi amplificada perto do final da década de 2010, com colaborações entre o Maywa Denki e as marcas Sanrio, Nintendo, Crypton Future Media e KISS para produzir *Otamatones* em roupagens baseadas em seus personagens (Figura 57), apelando à característica de item para colecionadores que estas versões possuem. Dados todos esses fatos, o resultado do *Mass Promotion* é acachapante: atualmente, em setembro de 2022, o



Figura 57 — MAYWA DENKI. *Otamatones* versões Aggretsuko, Hello Kitty (da Sanrio Co.), Hatsune Miku (Crypton Future Media), KISS e Kirby (Nintendo). Disponível em: <<https://otamatone.jp/en/lineup/>>. Acesso em: 20 set. 2022.

⁸² O *Otamatone* específico foi Sheeto, localizado especificamente na seção reservada desenvolvida pelos fãs do *streamer* norte-americano Jerma985 (WARDLE, 2022).

Otamatone consta como o sintetizador mais vendido no mundo pela loja on-line Amazon⁸³.

3.2.4.3 MASS SUCCESS

Somente as táticas de marketing explicam o interesse enorme no *Otamatone*?
Creio que não, assim como Tosa:

Existem duas razões para a popularidade mundial do *Otamatone*: a primeira é o sucesso de seu mecanismo, que de maneira interessante combina elementos de instrumentos eletrônicos e não eletrônicos; a segunda razão se dá ao *maná* que este instrumento carrega. Sua face se assimila a de uma máscara xamã⁸⁴ (YIN, 2018, p. 15).

A primeira razão dá créditos ao design, especialmente à ideia de unir o modo de tocar pela haste (similar ao de diversos instrumentos de sopro e corda), com o mecanismo de sintetizador. Na segunda razão, voltamos ao território explorado por *Sava-0* e *Savao Mask*, as máscaras *Noh* do Maywa Denki e o antropomorfismo e animismo desencadeado pelo tema principal da série *Voice Mechanics*: a voz humana. Os resultados e a última obra que contém esta temática é o *Otamatone*, por mais que seja um múltiplo manufaturado a fim de sustentar a produção de obras artísticas, não a de ser uma obra em si mesma. Essa característica é implementada por Novmichi (GRUNEBAUM, 2010) a fim de recuperar a qualidade sagrada e mágica que a música produzida por instrumentos milenares possuía: “Muitos instrumentos antigos possuíam a face de um deus representado neles, e é essa característica sacra que me fascina”⁸⁵. Ele resume que com a produção em massa de instrumentos musicais, essa característica se perdeu e que em suas obras ele procura imbuí-las com esta qualidade, de forma tão intensa que ela se mantém em seus produtos produzidos em massa, como Tosa afirmou acima.

O entendimento de Tosa sobre a popularidade de sua criação vai ao encontro dos estudos de Mauro Arrighi (2011b, p. 120) sobre a espiritualidade e aura nos objetos artísticos japoneses: “Obras reproduzidas por métodos digitais ou mecânicos

⁸³ Disponível em: <https://www.amazon.com/-/pt/gp/bestsellers/musical-instruments/11970041/ref=zg_b_bs_11970041_1>. Acesso em: 18 set. 2022.

⁸⁴ Tradução livre do autor.

⁸⁵ Tradução livre do autor.

no Japão não destroem sua aura ou diminuem o valor sacro imbuído em cada objeto”. Discussões sobre uma aura diferente, no aspecto benjaminiano, me parecem que já foram superadas dentro do contexto da arte contemporânea e especialmente na *Device Art* — ainda mais nestes objetos criados com o objetivo explícito da multiplicidade. Kusahara (2016, p. 68) não parece preocupada neste aspecto: “A tecnologia de reprodução industrial não providencia a aura de Benjamin, mas pode ajudar a estabelecer uma nova abordagem na arte”⁸⁶.

A abordagem tradicionalmente japonesa do *Maywa Denki* de se inspirar pelo que está ao seu redor e pela natureza (também vista nos grupos *Mono-ha* e *Gutai*) infere certas qualidades ao *Otamatone* e possibilita interações com o objeto que vão além da lúdica. Pela voz humana ser o ponto de partida de sua série, não há de se espantar que o projeto *Voice Retriever* — desenvolvido pelos doutores e pesquisadores Haruka Tohara e Taishi Yamada do Departamento de Reabilitação de Disfasia da Universidade Médica e Odontológica de Tóquio —, que almeja auxiliar pessoas com problemas nas cordas vocais, utilize o instrumento do coletivo. Esse Departamento desenvolveu recentemente o aparelho vocoder *Voice Retriever*, uma corda vocal artificial⁸⁷ que possibilita a projeção de voz de pacientes disfônicos (TŌKYŌ IKA SHIKA TO SHOKU ENKA RIHA, 2021). Quando acoplado ao *Otamatone*, a entonação é controlada por ele ao tocar a parte de *Velostat* (Figura 58). O *Voice Retriever* pode funcionar sem o *Otamatone*, mas a sua adição proporciona a escala tonal de duas oitavas e uma quinta⁸⁸ ao usuário, ao contrário de somente uma nota,

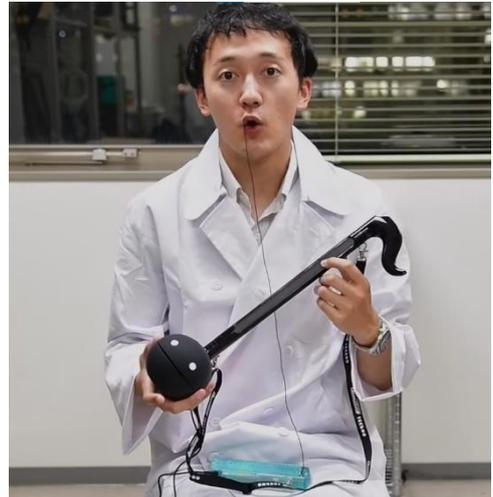


Figura 58 — Pesquisador Taishi Yamada usando o *Otamatone* como complemento do *Voice Retriever*, 14 mai. 2021. Disponível em: <<https://twitter.com/TMDUswallow/status/1393382400894267394>>. Acesso em: 28 set. 2022.

⁸⁶ Tradução livre do autor. Há uma conexão curiosa entre a internet, a aura (ou *mana*) e o *Otamatone*: existe um perfil de humor em inglês, no Twitter, com o nome *Musical Instruments with Chaotic Auras*, que posta imagens e vídeos de instrumentos musicais que, por motivos sonoros ou visuais, possuem “auras caóticas”. O *Otamatone*, pelo menos na visão do dono desta conta, representa exatamente este tipo de instrumento, pois foi escolhido como foto de perfil. Ou seja, até no Ocidente essa característica é imbuída ao *Otamatone*. Disponível em: <<https://twitter.com/MusicalChaotic>>. Acesso em: 22 set. 2022.

⁸⁷ Imediatamente remete às *Seamoons* (2004) e suas próprias cordas vocais artificiais.

⁸⁸ Utilizei meu próprio *Otamatone* para essa medição.

o que melhora a comunicação do usuário pela adição de entonação, facilitando a compreensão do ouvinte⁸⁹

Este é o tipo de *nonsense* que Novmichi descreve almejar, algo que supere o senso comum. O *Otamatone* mirou no entretenimento e na diversão, mas acabou se transformando em um aparelho extremamente útil e de impacto enorme na vida das pessoas que o utilizam deste modo. O sucesso como obra múltipla e como produto veio da combinação do aporte teórico e prático, embasado em criações de séries anteriores, de seu som estridente, da simpática face antropomórfica, da facilidade em tocar, do preço acessível e das estratégias de promoção que acentuaram todas as outras qualidades do múltiplo. Ele transcende o âmbito do artístico por ser um produto, um brinquedo, um instrumento musical e, neste caso, um dispositivo na área da tecnologia médica.

⁸⁹ O departamento e o coletivo possuem contato estabelecido, de acordo com postagem de vídeo em que o Dr. Yamada canta com o *Voice Retriever* enquanto o presidente Novmichi Tosa controla o tom de voz de Yamada pelo *Otamatone*. Divulgado na conta oficial do Maywa Denki, disponível em: <<https://twitter.com/MaywaDenki/status/1394265152111869953>>. O projeto ainda está em desenvolvimento, mas já é utilizado por alguns pacientes do Dr. Yamada. Para avançar de maneira mais ágil, o projeto recebeu apoio financeiro coletivo (*crowdfunding*) de 569 indivíduos. Disponível em: <<https://kotodamaproject.wordpress.com/実現方法>>. <<https://readyfor.jp/projects/voiceretriever>>; Acesso em: 28 set. 2022.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o primeiro trabalho sobre o Maywa Denki, desenvolvido durante a cadeira de História da Cultura I, a pesquisa possuía a intenção de compreender o coletivo e seus procedimentos, até então desconhecidos por mim, um grande entusiasta do *Otamatone* desde 2014. Eventualmente percebi a possibilidade de expansão da temática — envolvendo a contextualização do movimento artístico ao qual o coletivo pertence — e de um enfoque nas obras de arte que levaram ao surgimento do *Otamatone*. Pela pluralidade de temas que o Maywa Denki e suas obras abrangem, o caminho poderia ter sido outro, fosse este um curso diferente. A lista de possíveis ênfases chega a ser engraçada de tão plural: há material para cursos de Design de Produto, Design Gráfico, Engenharia Mecânica, Engenharia Eletrônica, Música, Teatro, Cinema, Publicidade e Propaganda e provavelmente mais alguns outros que me escapam.

Dentro da História da Arte, o foco do trabalho poderia ser outro — especialmente nas *product demonstrations*, que possivelmente remetem desde às demonstrações do inventor francês François Bienvenu no final do século XVIII⁹⁰ (ROSENTAL, 2021) até às apresentações de artistas musicais (*ido*) e comediantes japoneses (*talents*) do final do século XX (KUSAHARA, 2016, p. 67). Porém os elementos que me atraíram ao Maywa Denki — e que os diferenciam dentro do recorte da arte contemporânea — sempre foram seus produtos-múltiplos e o sistema de *Mass Pro*. Creio que este caminho conseguiu esclarecer certos pontos cruciais para compreender o coletivo como um todo, assim como seu múltiplo mais querido, mesmo que de modo introdutório em sua capacidade de monografia.

As obras que podem ser consideradas *Proto-Device Art* foram expostas a fim de auxiliar na contextualização do movimento *Device Art*, que não é muito comentado, pelo menos não aqui no Brasil. Acho interessante que algumas daquelas obras possuam paralelos com a produção dos irmãos Tosa. O *Denkifuku* (Figura 7), de Atsuko Tanaka, apresenta um elo com o primeiro múltiplo do Maywa Denki, *Na-Cord*, da série *Naki* — sobre o qual não pude comentar em extensão neste trabalho, pelo foco no *Otamatone*. Ele consiste em uma extensão elétrica em formato de esqueleto de peixe. Segundo Tosa (apud KUSAHARA, 2018b), a razão do design ser pontiagudo

⁹⁰ Elas serviam como divulgação de seu trabalho e fonte de renda, de modo similar ao procedimento do Maywa Denki (ROSENTAL, 2021).

(os ossos podem machucar o usuário) é a de que as pessoas façam a conexão entre eletricidade e perigo, que poucos fazem por conta de ela estar em nossas vidas de maneira quase onipresente, invisível e “adestrada”. *Denki Fuku* também possui este caráter de relembração dos perigos da eletricidade, mesmo que em outra capacidade.

Ao estudar o *Device Art*, encontrei os diversos textos da Prof^a Dr^a Machiko Kusahara, que apoia este tipo de arte de maneira ferrenha e constrói uma argumentação sólida e constante, que afasta quaisquer questionamentos sobre a validade das obras e produtos do movimento dentro do cânone da arte. O estudo da Prof^a Dr^a Sarah Schlatchetski, que dirige diversos apontamentos de maneira indireta a todos os membros da *Device Art* e à própria Kusahara, coloca em questão a validade do movimento, especialmente pelas conexões dele com o governo japonês. Mas ela parece ignorar a questão principal: realmente há este grupo de artistas — em grande parte concentrados em torno da Universidade de Tsukuba na década de 1990 — que produz obras que constantemente se encaixam dentro de certas regras, que foram oficializadas no ano de 2004. A terminologia “*Device Art*” me serviu de maneira exemplar e consegui perceber como o Maywa Denki se desenvolveu no contexto deste grupo de artistas, especialmente a partir de 2001, quando o coletivo passou a focar na produção de múltiplos comercializados no varejo — consequentemente, aproximando-se das diretrizes do movimento estabelecidas pelo Prof. Dr. Hiroo Iwata. As suas conexões governamentais não o diminuem. O financiamento de órgãos governamentais é deveras comum em nossa área, e não podemos concluir que as obras produzidas sobre esse contexto são simplesmente ferramentas de propaganda, como Schlatchetski parece sugerir.

O *Otamatone* (assim como todas as obras do Maywa Denki) não foi produzido dentro de um vácuo artístico-cultural. Podemos perceber conexões claras entre ele e outros múltiplos da *Device Art*, especialmente em *Tenori-on* (Figura 9), de Toshio Iwai, que é outro instrumento-múltiplo popular, e *ThanksTail* (Figura 13), outro múltiplo bem-humorado, de Kazuhiko Hachiya. O *Bitman* (Figuras 15 e 16) — produto da parceria entre Maywa Denki e Ryota Kuwakubo —, por sua vez, escancara a influência do núcleo da Universidade de Tsukuba em Novmichi Tosa. Como explicado, foi neste mestrado que ele desenvolveu a série *Naki*, que propulsionou sua carreira como artista em 1993.

O folclore do coletivo, construído em torno da fábrica do pai dos irmãos Tosa, com aporte teórico ao nomear seu coletivo com o nome, os uniformes e todo os

elementos de *cosplay* organizacional, transformam o que, à primeira vista, poderia ser um conceito frívolo, criado somente para motivos humorosos e satíricos, em algo profundamente pessoal e potente. Ele perpassa e une, como uma forte liga de metal fundido, todas as atividades do coletivo, que abrangem áreas completamente distintas.

A distribuição organizacional e a atuação na indústria musical durante a época em que possuíam contrato com Sony fazia com que o coletivo pudesse ser compreendido, por desavisados, como um grupo musical qualquer. A partir da mudança de foco em múltiplos, a leitura errônea seria a de compreendê-los como uma firma de design. Porém voltamos à discussão e ao argumento de Tosa se contrapondo ao de Munari. Na verdade, o “Maywa” é tudo isso: um grupo musical, uma firma de design de produtos, mas principalmente um coletivo que aproveita todos os setores da indústria que estão ao seu alcance (e que se adequam à poética do coletivo) para potencializar sua atividade artística.

Falando especificamente dos diversos modelos de *Otamatones* e por *proxy* de outros múltiplos resultados dos esforços dos artistas da *Device Art*, uma leitura mal-intencionada, é possível entendê-los como versões melhoradas de presentes de lojas de museus, criações menores dos artistas que exibem sua arte “real” nas galerias do museu. Na melhor leitura, eles são o maior sucesso da linhagem das obras com intenção de serem comercializadas em grande escala, seguindo a tradição de Duchamp. Tosa realmente atingiu o objetivo que Marcel e muitos outros almejavam, a presença de sua obra nas casas de milhões. Neste sentido, Kusahara (2011a, p. 141) afirma que “o *Otamatone* é uma criação única”. Porém, na visão de seu próprio criador, o *Otamatone* não é um objeto artístico, mas simplesmente um produto pensado por um artista com o intuito de financiar sua real produção⁹¹ (UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND, 2020). Huhtamo (CHRIS KIM, 2017) é mais expansivo, classificando-o como “enigmático por ser tanto um instrumento musical como um complexo objeto da *New Media Art*”. Eu vou além: não só é um objeto artístico, como também transformou no múltiplo mais popular da *Device Art*, introduzindo muitos a este movimento artístico.

⁹¹ Como já apontei anteriormente no texto, Novmichi pode ser contraditório quanto a este tópico. O simples fato de que o *Otamatone* é incluído nas exposições da série *Voice Mechanics* (MAYWA DENKI, 2022k), ao lado de suas obras-protótipo, já o confere a distinção de objeto museável.

Enquanto a maioria das obras do cânone artístico mundial tradicionalmente encontram o público somente em museus, o *Otamatone*, perfeitamente representando a *Device Art*, possui a qualidade da acessibilidade. Qualquer pessoa no mundo com acesso à internet e disposta a pagar um preço entre 19 e 40 dólares consegue uma versão original dele. Essa característica, aliada ao *Mass Pro* do coletivo, possibilitou o surgimento de uma subcultura da internet em torno do objeto. Como Kusahara (2016) sumariza, enquanto o sistema tradicional de arte, de certo modo, ainda funciona em termos de raridade percebida em obras, Tosa vê maior valor no tipo de arte que penetra a vida das pessoas, fazendo uso da sociedade do consumo para alcançar este feito, tanto na produção como na divulgação.

O *Otamatone*, de maneira geral, é um produto que conseguiu unir clareza de uso em seu design (seu formato imita o de uma nota musical e sua “boca” emite uma voz) sem se desfazer da integridade artística de seu criador a fim de apetercer o gosto do consumidor. Quando utilizado para *covers* de músicas, quase sempre atua como voz, seguindo a melodia do cantor original (isso quando a música inteira não é repleta de *Otamatones*), de maneira que segue à risca o desejo de Tosa na sua tentativa de criar um objeto que “cantasse”, ainda nos primórdios da série *Voice Mechanics*, a meu ver contribuindo ao argumento do *Otamatone* como objeto artístico. Dito isso, nada mais normal do que as variadas compreensões entre as pretensões de um artista e as leituras das suas produções feitas por historiadores da arte.

Uma característica do *Otamatone* que me interessa demasiadamente é a de ser um múltiplo produzido em escala massiva que consegue possuir uma característica que varia de unidade a unidade. Explico melhor: recentemente, percebi a variação em notas entre meu *Otamatone* e o de Tosa ao tentar acompanhá-lo em um de seus vídeos. A posição de seus dedos comparada à minha, ao tocar as mesmas notas, se diferiu imensamente. Procurei respostas on-line, e o usuário Humphrey Chen, no diretório do *Otamatone*, no Reddit, possui uma explicação que parece fazer sentido: “O intervalo de notas de um *Otamatone* pode ser alterado por fatores como calor e umidade, e o mesmo intervalo desce na escala com a carga das pilhas, ficando mais grave”⁹² (CHEN, 2022). Ou seja, para “resetar” o instrumento e subir o intervalo de notas, sugere-se a troca de pilhas⁹³.

⁹² Tradução livre do autor.

⁹³ Testei isso em meu modelo e posso atestar que a escala de notas subiu.

A incapacidade de “afinar” o *Otamatone*, aliada à característica de sua distribuição de notas variar de unidade a unidade, dá caráter único a cada um desses instrumentos, incentivando o treinamento de ouvido musical, ao mesmo tempo em que transforma cada *Otamatone* em um múltiplo único e diferente de seus pares neste sentido. De maneira abreviada: visualmente e mecanicamente, todas as unidades são idênticas, mas pequenas variações as transformam em objetos únicos⁹⁴.

Podemos entender este instrumento por outro viés: do ponto de vista dos admiradores que seguem o Maywa Denki desde seus primórdios como um grupo musical que tocava música com suas obras de arte, o *Otamatone* permite a eles se sentirem ainda mais como parte do coletivo, por ser o primeiro instrumento musical múltiplo. Os múltiplos anteriores — *Na-Cord*, *Knockman*, *Bitman* e *Zihotch* — possuíam outras utilidades. O *Otamatone* é diferente, pois age como um facilitador para o *cosplay* de membro do Maywa Denki, por parte do usuário, pois é exatamente o mesmo instrumento utilizado nos palcos por seus integrantes.



Figura 59 — Novmichi Tosa posa segurando um *Otamatone Deluxe* em frente a pôsteres do Maywa Denki das décadas de 1990, 2000 e 2010, em editorial da revista 秋刀魚 (QDY), 2019. Fotografia de 留榮鋒 (Luke Liu). Disponível em: <<https://qdymag.com/people-story/29>>. Acesso em: 20 set. 2022.

⁹⁴ De maneira similar às pequenas variações encontradas em múltiplos de movimentos anteriores, como na Pop Art e no Fluxus, por exemplo.

Quanto ao conceito de *Mass Pro* utilizado pelo coletivo, creio que pode servir como uma opção a ser explorada pelos artistas da contemporaneidade, especialmente os que se posicionam na *New Media Art* e não conseguem se inserir no sistema de arte, seja ele local ou global. Ele foi desenvolvido pelos irmãos Tosa por causa desta mesma dificuldade percebida em 1993. A loja física em Akihabara, que vende tanto produtos do Maywa Denki como de parceiros⁹⁵, pode ser considerada como um esforço do coletivo para criar um espaço para seus pares e simboliza sua característica agregadora. Dentre esses parceiros que possuem objetos para venda na loja, destaco Marina Fujiwara (1994), a mais recente e interessante expoente da *Device Art*. Ela cria objetos que podem ser interpretados como mescla dos produtos do Maywa Denki com os objetos Chindogu dos anos 1990 (EST MEDIA, 2022), com o diferencial de serem intrinsecamente conectados à cultura da internet, imbuídos com humor e referências de sua própria geração.

Treze anos desde o lançamento do *Otamatone*, o Maywa Denki continua apresentando novas versões do múltiplo⁹⁶, sejam elas simplesmente mudanças estéticas, sejam até mesmo de função. Esta trajetória, como vimos, caminha lado a lado com a do próprio coletivo (Figura 59), que merece, na minha visão, maior atenção dos historiadores da arte ocidentais. O sucesso deste objeto durante todos esses anos confirma sua qualidade como produto e objeto artístico, indicando potencial de prolongação em sua longevidade no imaginário popular.

⁹⁵ Entre os artistas e inventores dignos de nota que ganharam seções para seus trabalhos e múltiplos, estão: o coletivo TASKO, composto por ex-operários do Maywa Denki; a companhia criativa *bye bye world*, de Masato Takahashi (1984); Takehiko Kawazu, mais conhecido por *necobit*, Michinobu Uda e seu interessante sintetizador portátil, o *UDAR*; e o projeto de design de produtos tecnológicos, Team Tanago (MAYWA DENKI, 2022j).

⁹⁶ Desde então outros múltiplos foram desenvolvidos pelo Maywa Denki além dos da série *Otamatone*, como o boneco de percussão *Mr. Knocky*, os instrumentos da série *Bunko*, o aparelho eletrônico musical *Sushi Beat* e *Velomin*. Todos (menos *Mr. Knocky*, que parece ter saído de circulação) estão disponíveis para venda no site oficial do coletivo em: <https://maywadenki.stores.jp/?category_id=54d334f92b3492f22d000891>. Acesso em: 12 out. 2022.

REFERÊNCIAS

ANTONELLO, Pierpaolo. **Beyond futurism: Bruno Munari's useless machines.** 2009. In: Luca Zaffarano, Roberto Zeni, Munart, Itália, 2022. Disponível em: <<https://www.munart.org/doc/bruno-munari-useless-machine-pp-antonello-rodopi-2009.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2021.

ALEXCIOUS (org.). **Kensaku Fujita.** In: Alex Corporation, Alexcious, Osaka, 2022. Disponível em: <<https://www.alexciuous.com/creators/detail377.html>>. Acesso em: 21 set. 2022.

ARRIGHI, Mauro. **New Media Art in Japan. Hideaki Ogawa and the Device Art.** In: Digimag, 67, set. 2011. Digicult, Milão, 2011a. Disponível em: <<http://digicult.it/design/new-media-art-in-japan-hideaki-ogawa-and-the-device-art>>. Acesso em: 3 out. 2020.

ARRIGHI, Mauro. **Japanese spell in Electronic Art.** North Charleston: Createspace, 2011b. 258 p.

BAGO, Ivana; LINN, Olga Majcen; OSTOIĆ, Sunčica (ed.). **Device_art 3.009.** In: Kontejner, Kontejner, Zagrebe, 2022. Disponível em: <http://www.kontejner.org/publikacije/device_art-3009>. Acesso em: 22 jun. 2022.

BOTHA, Nadine. **Fishing for nonsense.** In: Interactive Africa (org.), Design Indaba, Cidade do Cabo, 2009. Disponível em: <<https://www.designindaba.com/articles/interviews/fishing-nonsense>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

CEMETERYCITY. **Maywa Denki - Edelweiss.** Vídeo no YouTube, 3 min, 7 fev. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/lqEPFNZMXk8>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

CHEN, Humphrey (Aguycalledhumphrey). **Have questions about otamatones? Start here!** In: Advance Publications, Reddit, São Francisco, 5 jul. 2022. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Otamatone/comments/vs25b5/have_questions_about_otamatones_start_here>. Acesso em: 23 set. 2022.

CHRIS KIM. **Erkki Huhtamo on tactile media.** Vídeo no YouTube, 9 min, 21 mar. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/ivyiJAsA5gQ?t=424>>. Acesso em: 20 set. 2022.

CULTURAL NEWS101. **Device Art in Japan: Maywa Denki's listen to my heart.** YouTube, 3 min, 19 fev. 2010a. Disponível em: <https://youtu.be/U1_Wzg8vwUc>. Acesso em: 13 set. 2022.

CULTURAL NEWS101. **Device Art in Japan: Maywa Denki's Otamatone.** YouTube, 3 min, 19 fev. 2010b. Disponível em: <<https://youtu.be/8GZsAjbtfTA>>. Acesso em: 13 set. 2022.

DAVID HILOWITZ MUSIC. **Magical Musical Thing: A vintage analog synthesizer for kids**. YouTube, 11 min, 3 ago. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/jRKqVYAfbGw>>. Acesso em: 13 out. 2022.

DEBATTY, Régine. **Japan's Media Art top 100**. In: Régine Debatty, *We Make Money Not Art*, Turim, 9 out. 2006. Disponível em: <https://we-make-money-not-art.com/japans_media_ar>. Acesso em: 5 set. 2022.

DESIGN INDABA. **Nobumichi Tosa on making nonsense machines**. Vídeo no YouTube, 49 min, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/O_1AbyErWZg>. Acesso em: 23 ago. 2022.

DESIGN INDABA. **Novmichi Tosa: "I make nonsense machines and products"**. Vídeo no YouTube, 2 min, 16 ago 2011. Disponível em: <<https://youtu.be/BI2r3O0u8Rw>>. Acesso em: 24 ago. 2022.

DURBIN, L.s. et al. South Asia — South of the Himalaya (Oriental). In: SILLERO-ZUBIRI, Claudio; HOFFMANN, Michael; MACDONALD, David W. (ed.). **Canids: foxes, wolves, jackals and dogs**. Cambridge: International Union for Conservation of Nature, 2004. Cap. 8 - p. 210-222. Disponível em: <<http://www.carnivoreconservation.org/files/actionplans/canids.pdf>>. Acesso em: 8 set. 2022.

EIGHTBITHD. **Electroplankton Gameplay DS**. Vídeo no YouTube, 27 min, 7 fev. 2013. Disponível em: <<https://youtu.be/ttFoK8BTXM4>>. Acesso em: 27 jul. 2022.

EIRIK SOLHEIM. **Protude – Flow**. Vídeo no YouTube, 1 min, 30 jun. 2006. Disponível em: <<https://youtu.be/v1cJd3whtCU>>. Acesso em: 10 jun. 2022.

ESCANDE, Marin. The tape music of Jikken Kôbô (Experimental Workshop): characteristics and specificities in the 1950s. In: **Electroacoustic Music Studies Network Conference**, 13, 2017, Nagoia. Proceedings [...]. Nagoia: Electroacoustic Music Studies, 2017, p. 1–9. Disponível em: <http://www.ems-network.org/IMG/pdf_EMS17_Escande.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2022.

EST MEDIA. **The Joy of Useless Inventions Made by Marina Fujiwara**. Vídeo no YouTube, 31 mai. 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/RC04s3SRRyU>>. Acesso em: 23 set. 2022.

GENZBERGER, Christine A. et al. **Japan business: the portable encyclopedia for doing business with Japan**. San Rafael: World Trade Press, 1994. 374 p. (Country Business Guide Series). Disponível em: <<https://archive.org/details/japanbusinesspor00worl>>. Acesso em: 23 ago. 2022.

GLEASON, Alan. **Adventures in Art Education: The avant-garde professors of Tsukuba**. In: Dai Nippon Printing, *Artscape Japan*, Tóquio, 2016. Disponível em: <<https://artscape.jp/artscape/eng/ht/1701.html>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

GRUNEBaum, Dan. **Maywa Denki**. In: Japan Partnership Holdings, Metropolis Japan, Tóquio, nov. 2010. Disponível em: <<https://metropolisjapan.com/maywa-denki>>. Acesso em: 01 set. 2022.

GSUS FERNANDEZ. **N2C Tokyo/Ryota Kuwakubo (Eng.Subtitles)**. Vídeo no Vimeo, 4 min, 14 jan. 2008. Disponível em: <<https://vimeo.com/607818>>. Acesso em: 18 ago. 2022.

HACHIYA, Kazuhiko. **Inter Dis-Communication Machine (1993)**. Vídeo no YouTube, 1 min, 28 ago. 2009. Disponível em: <<https://youtu.be/JOzVzcmK0VU>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

HOBONICHI. (org.). **Geijutsuka de za i na - keieisha = ?**. In: Hobo Nikkan Itoi Shinbun (org.), Hobonichi, Tóquio, 2015. Disponível em: <https://www.1101.com/keiei_design/meiwa/index.html>. Acesso em: 18 ago. 2022.

HUHTAMO, Erkki. Proto-Device art: a western perspective. In: BAGO, Ivana; LINN, Olga Majcen; OSTOÍĆ, Sunčica (ed.). **Device_art 3.009** (catálogo da terceira edição do Device_art Festival desenvolvido pelo time curatorial Kontejner). Zagrebe: Kontejner, 2009. p. 79–93.

HUHTAMO, Erkki. **Re: Otamatone monograph - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil**. Destinatário: Iuri Lang Meira. Los Angeles, 21 mai. 2022. 1 mensagem eletrônica.

ICHIKAWA, Saya. **Maywa Denki no daihyō torishimariyaku shachō, Tosa Novmichi san**. In: J-WAVE, Inc. (org.), Orient Star Time and Tide, Tóquio, 2017. Disponível em: <<https://www.j-wave.co.jp/original/timeandtide/story/171007.html>>. Acesso em: 5 set. 2022.

INSTITUTE OF ADVANCED MEDIA ARTS AND SCIENCES (Japão) (org.). **Sachiko Kodama + Minako Takeno**. Institute of Advanced Media Arts and Science (org.), IAMAS, Nagoia, 2001a. Disponível em: <<https://www.iamas.ac.jp/interaction/i01/works/E/sachiko-minako.html>>. Acesso em: 13 ago. 2022.

INSTITUTE OF ADVANCED MEDIA ARTS AND SCIENCES (Japão) (org.). **Hiroo Iwata**. Institute of Advanced Media Arts and Science, IAMAS, Nagoia, 2001b. Disponível em: <<https://www.iamas.ac.jp/interaction/i01/works/E/hiroo.html>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

IWAI, Toshio. **Tenori-on for the WonderSwan**. In: The Internet Archive (org.), Internet Archive, São Francisco, 2000. Disponível em: <<https://archive.org/details/tenori-on-wonder-swan>>. Acesso em: 27 jul. 2022.

JAPÃO. Japan Media Arts Festival. **Me ni mieru mono to, soko ni nani o miteiru ka wa kotonaru**. In: The Agency for Cultural Affairs, Japan Media Arts Festival, Tóquio, 2011. Disponível em: <<http://archive.j-mediaarts.jp/interview/2011/kuwakuboryota/>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

JAPÃO. Japan Media Arts Festival. **Maywa Denki Live Performance**. In: The Agency for Cultural Affairs, Japan Media Arts Festival, Tóquio, 2022. Disponível em: <http://archive.j-mediaarts.jp/en/festival/1999/digital-art-interactive/works/03di_Maywa_Denki_Live_Performance>. Acesso em: 20 ago. 2022.

KAPUR, Ajay. A history of robotic musical instruments. In: **International Computer Music Conference**, 31., 2005, Barcelona. Proceedings [...]. Ann Arbor: Michigan Publishing, 2005. Disponível em: <<https://quod.lib.umich.edu/i/icmc/bbp2372.2005.162/1>>. Acesso em: 1 set. 2022.

KATAYAMA, Tatsuki. Maywa Denki Novmichi Tosa Interview. In: **The Ultra**, Quioto, Vol. 1, n. 7, p. 4–6, 2015. Disponível em: <<http://ultrafactory.angry.jp/magazine/THE%20ULTRA%2007.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2022.

KOCHI PREFECTURAL CULTURE HALL. **Maywa Denki Nonsense Machine Concert**. Vídeo no YouTube, 11 min, 29 Mar. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/i9ZOjy1oDol>>. Acesso em: 12 ago. 2022.

KUSAHARA, Machiko. Pensar diferente: uma visão sobre a arte contemporânea japonesa com mídias digitais. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003. p. 225–246. 379 p.

KUSAHARA, Machiko. Device Art: a new form of Media Art from a Japanese perspective. In: **13TH INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON ELECTRONIC ART**, 13, 2006, San José. Intelligent agent. New York: ISEA, 2006. p. 123–128. Disponível em: <https://www.isea-archives.org/docs/2006/proceedings/ISEA2006_proceedings.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2022.

KUSAHARA, Machiko. Externalising our body: Device Art and its experimental nature. In: **Mutamorphosis: Challenging Arts And Sciences**, 1, 2007, Praga. Conference Proceedings. Praga: International Centre For Art and New Technologies, 2007. p. 1–2. Disponível em: <<https://mutamorphosis.wordpress.com/2009/02/24/externalising-our-body-device-art-and-its-experimental-nature>>. Acesso em: 15 mar. 2022.

KUSAHARA, Machiko. Agência de Ciência e Tecnologia do Japão (org.). **Device Art: Chronicle**. In: Agência de Ciência e Tecnologia do Japão, IWATA, Hiroo, Tsukuba, 2008a. Disponível em: <<https://sites.google.com/a/vrlab.esys.tsukuba.ac.jp/da/home-1/chronicle-e>>. Acesso em: 05 out. 2020.

KUSAHARA, Machiko. Making Art as commercial products: an ongoing challenge of device art. In: **14th International Symposium on Electronic Art**, 14., 2008, Singapore. Proceedings. Singapore: ISEA, 2008b. p. 280–281. Disponível em: <https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2019/03/ISEA2008_Proceedings.pdf>. Acesso em: 04 out. 2020.

KUSAHARA, Machiko. A Arte dos Dispositivos [Device Art]: uma nova abordagem para a compreensão da Artemídia japonesa contemporânea. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios**. Tradução de Flávia Gisele Saretta. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 367–393. 570 p.

KUSAHARA, Machiko. Assembling Art, Design, Technology and Media Culture: the challenge of Japanese Device Art. In: RUSSEGER, Georg; TARASIEWICZ, Matthias; WLODKOWSKI, Michal (editores). **Coded Cultures. New Creative Practices out of Diversity**. Nova Iorque: Springer Wien New York, 2011a, p.136–159, 384 p.

KUSAHARA, Machiko. Origins of Japanese Media Art: artists embracing technology from 1950s to early 1970s. In: **International Symposium on Electronic Art (ISEA)**, 17., 2011b, İstanbul. Conference Proceedings. İstanbul: ISEA International, 2011b. p. 1442–1445. Disponível em: <http://www.isea-archives.org/docs/2011/proceedings/ISEA2011_Full_Proceedings.pdf>. Acesso em: 04 out. 2020.

KUSAHARA, Machiko. Bridging art, technology, and pop culture: some aspects of Japanese new media art today. In: HJORTH, Larissa; KHOO, Olivia (ed.). **Routledge Handbook of New Media in Asia**. Abingdon: Routledge, 2016. p. 66–79.

KUSAHARA, Machiko. **Re: Otamatone monograph - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil**. Destinatário: Iuri Lang Meira. Tóquio, 06 jun. 2022. 1 mensagem eletrônica.

LAU, Venus. **The body of the Buddha: on Device Art**. In: Scribd Inc. (org.), Scribd, São Francisco, set. 2011. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/69400754/Essay-Genre-Buddha-Machine-Sep-23-Final>. Acesso em: 15 mar. 2022.

LICHTY, Patrick. **Variant Analyses: interrogations of New Media Art and culture**. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2013, 170 p. (Theory on Demand). Disponível em: <https://issuu.com/instituteofnetworkcultures/docs/tod_12_patricklichty>. Acesso em: 04 out. 2020.

LONG VHS_STORAGE*. **Ongaku wa sekai da yose atsume omo ni sukapara to Maywa Denki go ni kiriwakete sai UP suru ka mo shiremasena**. Vídeo no YouTube, 89 min, 4 abr. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/9ODaLEGL3w4>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

MARKO TOPOLNIK. **Maywa Denki in Zagreb**. Vídeo no YouTube, 4 min, 30 ago. 2009. Disponível em: <<https://youtu.be/5h2i3z5PaR8>>. Acesso em: 21 dez. 2021.

MARU HACHICH. **Seramikkubo-Ruzen dare de mo Pikaso**. Vídeo no YouTube, 3 min, 14 ago. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/gGSfZexml4>>. Acesso em: 27 ago. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Art Series**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022a. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **What is Edelweiss Series?** In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022b. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/edelweiss/what-is-edelweiss-series>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **What is Voice Mechanics**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022c. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/voice/what-is-voice-mechanics>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **CD**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022d. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/cd>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Seamoons**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022e. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/products/voice/seamoons>>. Acesso em: 8 set. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Kyōiku Katsudō**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022f. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/business/education>>. Acesso em: 8. set. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Otamamin**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022g. Disponível em: <<https://maywadenki.stores.jp/items/62d935150f683c60cb6ade4d>>. Acesso em: 10. set. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Otamamin**. Vídeo no YouTube, 8 min, 2022h. Disponível em: <<https://youtu.be/JNQy-478Ass>>. Acesso em: 12. set. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **MAYWADENKI**. In: Alphabet Inc. (org.), YouTube, San Bruno, 2022i. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/MAYWADENKI/videos>>.

MAYWA DENKI (org.). **Dai 6 ki rajio sūpā shuttensha ichiran**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022j. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/news/radiosuper1st>>. Acesso em: 22. set. 2022.

MAYWA DENKI (org.). **Tenrankai ten in ōsaka**. In: Maywa Denki (org.), Tóquio, 2022k. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/news/nonsensemachine>>. Acesso em: 3 ago. 2022.

MAYWA HINA: **Gara akaseru seisaku hiro**. Maywa Denki, Tóquio, n. 23, p. 1, 15 mar. 1996. Bimestral. Disponível em: <https://www.maywadenki.com/denkyo/denkyo_journal/02-12>. Acesso em: 3 set. 2022.

MAYWA HINA: **Tosa Seidō, Meiwa denki kaichō ni shūnin**. Maywa Denki, Tóquio, n. 15, p. 1, 15 mai. 2008. Bimestral. Disponível em: <https://www.maywadenki.com/denkyo/denkyo_journal/15-01>. Acesso em: 4 set. 2022.

MUNARI, Bruno. **Design as Art**. Tradução de Patrick Creagh. 3. ed. Nova Iorque: Penguin Books, 2008. 224 p. (Penguin Modern Classics).

NAKAMURA, Norio. **Art Artist Audition`94**. In: NAKAMURA, Norio, Norio Nakamura Studio, Tóquio, 2022. Disponível em: <<https://norionakamura.com/sony-music-entertainment-art-artist-audition94>>. Acesso em: 25 ago. 2022.

NAKAZAWA, Hideki. **Contemporary Art History: Japan**. Tóquio: Aloalo International, 2008. 92 p. Disponível em: <<https://www.aloalo.co.jp/arthistoryjapan/7b.html>>. Acesso em: 29 ago. 2022.

NECOBIT-DENSHI ELECTRONIC CONTROL PRODUCTS. **Report of the radio super exhibits at Maywa Denki's Akihabara Shop 1st term**. Vídeo no YouTube, 20 min, 4 abr. 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/sEnJgBv3qVk>>. Acesso em: 12 set. 2022.

NIHONGO INC. (org.). **Japanese Dictionary: maywa**. In: Nihongo Inc. (org.), Nihongo Master, Henderson, 2022a. Disponível em: <<https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary/word/102972/meiwa>>. Acesso em: 23 ago. 2022.

NIHONGO INC. (org.). **Japanese Dictionary: denki**. In: Nihongo Inc. (org.), Nihongo Master, Henderson, 2022b. Disponível em: <<https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary?query=電機&context=words>>. Acesso em: 23 ago. 2022.

PAK, Ethan. **Otamatone orchestra to perform as part of Japanese device art exhibit**. In: UCLA, Daily Bruin, Los Angeles, 27 nov. 2017. Disponível em: <<https://dailybruin.com/2017/11/27/otamatone-orchestra-to-perform-as-part-of-japanese-device-art-exhibit>>. Acesso em: 20 set. 2022.

PAUL, Christiane. **Interaction: new modes and moods**. In: Ars Electronica, Ars Electronica Archive, Linz, 2003. Disponível em: <<https://archive.aec.at/prix/jury/showmode/2003>>. Acesso em: 22 ago. 2022.

POPPER, Frank. **From technological to virtual art**. Cambridge: The MIT Press, 2007. 459 p. (Leonardo).

ROSENTAL, Claude. **The demonstration society**. Cambridge: The MIT Press, 2021. 288 p. (Infrastructures).

SCHLACHETZKI, Sarah M. **Fusing Lab and Gallery: Device Art in Japan and international Nano Art**. Bielefeld: Transcript Publishing, 2012. 262 p.

SÉQUENCE SDP. **Robot - Un spectacle de Blanca Li**. Vídeo no YouTube, 83 min, 14 mar. 2019. Disponível em: <https://youtu.be/4Mf_bpoWsz8>. Acesso em: 14 set. 2022.

SHU CHANNEL. **4k Maywadenki Nonsense Factory 2020.9.19 @ Odaiba, Tokyo.** YouTube, 10 min, 19 set. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/QkACx4Rw4sE>>. Acesso em: 14 abr. 2022.

SONY MUSIC ENTERTAINMENT; TAKAHASHI, Eiki (dir.). **Naki.** Vídeo no YouTube, 30 min. Disponível em três partes: <<https://youtu.be/BLo35W8HuVg>>; <<https://youtu.be/BTCkRV39C3o>>; <<https://youtu.be/02jx31qji54>>. Acesso em: 04 ago. 2022.

SOSNOWSKA, Emilia. A Japanese approach to Haptic/Multimodal Art Practice and Perception. In: **Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network**, Leeds, v. 8, n. 1, p. 1-13, 1 fev. 2015. Semestral. Networking Knowledge MeCCSA PGN Journal. Disponível em: <<https://www.ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/360/190>>. Acesso em: 3 out. 2020.

SPAIN'S GOT TALENT. **The OST of "LA LA LAND" played at OTAMATONE | Semifinal 01 | Spain's Got Talent 2021.** YouTube, 5 min, 26 mar. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/7eVNV0MZcns>. Acesso em 28 set. 2022.

SPIELMANN, Yvonne. **Hybrid culture: japanese media arts in dialogue with the west.** Cambridge: MIT Press, 2013. 268 p. (Leonardo).

TATEHATA, Akira. Mono-ha and Japan's Crisis of the Modern. In: **Third Text**, [s. l], v. 16, n. 3, p. 223-236. 2002. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09528820110160664>>. Acesso em: 26 jul. 2022.

TEDX TALKS. **Nobumichi Tosa - TEDxSeeds 2010.** Vídeo no YouTube, 20 min, 14 dez. 2010. Disponível em: <<https://youtu.be/GsGgRCvbLZE>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

TEDX TALKS. **Nonsense machines | Meiwa Denki | TEDxUTokyo.** Vídeo no YouTube, 10 min, 2 ago. 2016. Disponível em: <https://youtu.be/jKPBD3HHU4g>. Acesso em: 5 jan. 2022.

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART (New York) (org.). **László Moholy-Nagy: 1926.** In: The Metropolitan Museum of Art (org.), The Met, Nova Iorque, 2022. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265276>>. Acesso em: 26 ago. 2022.

THE MUSEUM OF MODERN ART. (New York) (org.). **Marcel Duchamp. Boîte-en-valise (de ou par Marcel Duchamp ou Rose Sslavy). 1935-41.** In: The Museum of Modern Art, Moma, Nova Iorque, 1999. Disponível em: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/1999/muse/artist_pages/duchamp_boite.html>. Acesso em: 10 ago. 2022.

TŌKYŌ IKA SHIKA TO SHOKU ENKA RIHA. [**Hatsu kōkai**] **Tō ka ga kaihatsu shita shingata no # jinkō kōtō "# voiceretriever" desu. Kore o tsukauto, koe o ushinatta katagata ga mausu pīsu o ireru dake de kantan ni ohanashi ga dekiru**

yō ni narimasu. Kore wa #Maywa Denki san no # Otamatone to renkei shite yokuyō o tsukerareru yō ni shita moderudesu. 14 mai. 2021. Twitter:

@TMDUswallow. Disponível em:

<<https://twitter.com/TMDUswallow/status/1393382400894267394>>. Acesso em: 18 set. 2022.

TOSA, Novmichi. **Otamatone.** In: Alphabet Inc (org.), Google Photos, Mountain View, 2016a. Disponível em: <<https://goo.gl/photos/mKW6V7HQ4t2hncbW7>>. Acesso em: 23 jul. 2022.

TOSA, Novmichi. **Wahha Go Go.** In: Alphabet Inc (org.), Google Photos, Mountain View, 2016b. Disponível em: <<https://goo.gl/photos/g1FSzuhBfKzrQ3t86>>. Acesso em: 29 jul. 2022.

TOSA, Novmichi. **San nen mae, tsumikasanatta mondai o kaiketsusuru tameni mane-jimentosei de wa naku e-iyensei o teianshitara, Yoshimotokōgyō o yameru koto ni natta. Sore o kangaeru to, konkai wa iroiro kawatta nā, to omou.** 09 ago. 2019a. Twitter: @MaywaDenki. Disponível em: <<https://twitter.com/MaywaDenki/status/1159764926769983488>>. Acesso em: 06 set. 2022.

TOSA, Novmichi. **Maywa Denki shoppu, tsuini o-pun!!.** In: Maywa Denki (org.), Maywa Denki Sancho Blog, 2019b. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/blog/2019/02/13/明和電機ショップ、ついにオープン！！>>. Acesso em: 08 set. 2022.

TOSA, Novmichi. **Maywa Denki Nonsense Factory.** In: Maywa Denki (org.), Maywa Denki Sancho Blog, 2020. Disponível em: <<https://www.maywadenki.com/blog/2020/09/10/maywadenkinonsensefactory>>. Acesso em: 4 ago 2022.

TYLER, Royall. Buddhism in Noh. In: **Japanese Journal of Religious Studies.** Nagoia: 1987, p. 19-52. Disponível em: <<https://www.buddhismtoday.com/english/world/country/014-Buddhism%20in%20Noh.htm>>. Acesso em: 08 set. 2022.

UCLA Design Media Arts. **Toshio Iwai UCLA regents lecturer - DMA lecture series 2017-18.** Vídeo no YouTube, 119 min, 6 fev. 2018a. Disponível em: <<https://youtu.be/t8cl6GlyKqk>>. Acesso em: 27 jul. 2022.

UCLA Design Media Arts. **Machiko Kusahara: Device Art: a Japanese approach to Media Art.** Vídeo no YouTube, 84 min, 26 abr. 2018b. Disponível em: <<https://youtu.be/KLS-ZMvmMy0>>. Acesso em: 28 jul. 2022.

UNIVERSITY OF THE UNDERGROUND. **Legendary designer, performance artist and pop star Nobumichi Tosa of Maywa Denki.** Vídeo no YouTube, 70 min, 10 jul. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/Uo8A5wckaql?t=2865>>. Acesso em: 28 ago. 2022.

VR Lab University of Tsukuba. **Floating Eye**. Vídeo no YouTube, 6 min, 11 ago. 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/cJmD1DrSvao>>. Acesso em: 14 ago. 2022.

WARDLE, Josh. **r/Place**. In: Advance Publications, Reddit, São Francisco, 2022. Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/place>>. Acesso em: 15 set. 2022.

WONO, Satoru. **Others — sono ta**. In: Satoru Wono, wonosatoru.com, Tóquio, 2022. Disponível em: <<https://www.wonosatoru.com/others>>. Acesso em: 4 jul. 2022.

YIN, Tingyun. **The critical spirit in everyday object design: a study of Maywa Denki's creative method**. 2018. 78 p. Dissertação (Mestrado). Science in Engineering and Management, System Design & Management, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2018. Disponível em: <<https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/118499>>. Acesso em: 29 set. 2021.

YOSHIMOTO KOGYO (org.). **Maywa Denki Profile**. In: Ars Electronica, Ars Electronica Archive, Linz, 2003. 4p. Disponível em: <<https://archive.aec.at/media/assets/6ca3a21352f9cc748c6d9d28c87fa12a.pdf>>. Acesso em 13 out. 2022.