

CONCEITOS DE CULTURA E INTERTEXTO NO MANGÁ GUARDIÕES DO LOUVRE

CONCEPTS OF CULTURE AND INTERTEXT IN MANGA GUARDIANS OF THE LOUVRE

Thiago Henrique Gonçalves Alves

Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6406-8392>

Fabio Pezzi Parode

Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7602-8865>

DOI: 10.9771/contemporanea.v22i1.61772

RESUMO:

Este texto discute o diálogo e a relação entre cultura de massa e industrial com a comunicação e a arte, por meio do mangá *Guardiões do Louvre* de Jiro Taniguchi. Debateremos o conceito de cultura de massa e níveis de cultura com Eco (2015) e Morin (2002). Contamos com Canclini (2022) e Kristeva (2008) para diálogos com outras obras de arte. Como metodologia vamos trabalhar com o debate teórico em conjunto com uma análise da narrativa nas histórias em quadrinhos. Acreditamos no diálogo entre cultura de massa e a tida como erudita por meio dos intertextos e construções híbridas.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura de massa; culturas híbridas; intertextualidade.

ABSTRACT:

This text discusses the dialogue and relationship between mass and industrial culture with communication and art, through the manga *Guardians of the Louvre* by Jiro Taniguchi. We debate the concept of mass culture and cultural levels with Eco (2015) and Morin (2002). We count on Canclini (2022) and Kristeva (2008) for dialogues with other works of art. As a methodology, we will work with theoretical debate in conjunction with an analysis of the narrative in comic books. We believe in the dialogue between mass culture and what is considered erudite through intertexts and hybrid constructions.

KEYWORDS: Mass culture, hybrid cultures, intertextuality.

INTRODUÇÃO

O século XX é responsável pela consolidação das chamadas culturas de massa. As artes são alvo constante dos aparatos industriais. O cinema, as Histórias em Quadrinhos (HQs), os *videogames* são as linguagens modernas que dominam o entretenimento. Ao mesmo tempo, pensa-se no conceito do que seria a arte propriamente dita e se seria possível considerar esses produtos criados a partir de um processo de industrialização como arte.

O presente artigo propõe uma reflexão sobre esse tema. A partir disso, uma análise sobre o mangá *Guardiões do Louvre*, de Jiro Taniguchi (2018). Esse mangá faz parte da coleção de quadrinhos da editora do Louvre. No Brasil, ele foi publicado pela editora Pipoca e Nanquim em 2018 tal qual a edição francesa, em um formato maior e totalmente colorido, algo pouco usual para publicações de mangás. A pergunta norteadora deste texto é como o mangá, sendo um resultado de uma cultura de massa, pode dialogar com outras obras de arte? Adiantamos que não temos a pretensão de definir o que seja arte ou se quadrinhos de fato são arte. Essa reflexão é algo muito mais profundo e que não temos como - e nem sabemos se é possível - responder.

Como recorte teórico optamos por alguns textos que versam sobre a cultura de massa como os de Benjamin (1987) e Morin (2002), adicionamos a esses o debate sobre níveis de cultura proposto por Umberto Eco (2015). Sobre a relação intertextual com outras obras de arte propomos uma conceitualização com García Canclini (2022) e Kristeva (2008). Como metodologia vamos trabalhar com um debate teórico em cima da análise dos aspectos culturais nas HQs.

Além de responder às perguntas propostas, nós temos como expectativa contribuir no campo da comunicação e das HQs. Principalmente em relação ao conceito de história e de memória e sua relação com cultura de massa e intertextualidade na arte.

SOBRE OS CONCEITOS DE CULTURA, DE ARTE E DE INTERTEXTO

Benjamin (1987) contextualiza que a história é um tempo saturado e não apenas homogêneo e vazio. Desse modo, ela não trata de um tempo em que o passado é apenas um passado, mas que esse reverbera nos dias presentes. Ele se refere ao materialismo histórico quando diz que ele “não pode renunciar ao conceito de presente que não é transição” (Benjamin, 1987, p. 230). Esse processo histórico é acelerado com as Revoluções Industriais e constante produção de cultura de massa.

Outros pensadores da Escola de Frankfurt constantemente remetem à cultura de massa um caráter alienador e manipulador. Esse pensamento não é novo na história, pois já se tinha dados de uma política de pão e circo como elemento alienador nas sociedades da Antiguidade. Contudo, a partir das Revoluções Industriais, com a ascensão da classe burguesa e com a constante exploração da classe trabalhadora, a cultura de massa assume um papel central nesse modo de dominação capitalista.

Morin (2002) escreve que o poder industrial se intensificou durante o século XX, gerando assim novas formas de exploração e de colonização, sobretudo no continente africano. Assim, dois conceitos são fundamentais para o pensamento inicial de Morin: cultura de massa e indústria cultural. O autor explica que a cultura de massa como termo surgiu logo no pós-Segunda Guerra Mundial, e seria uma cultura industrial construída a fim de dar vazão por meio dos grandes meios de difusão. Podemos citar como exemplo o cinema, quadrinhos etc. Já a indústria cultural seria o maquinário que tornaria isso possível. Morin (2002, p. 35) remonta ao cinematógrafo e ao telégrafo sem fio como principais precursores do surgimento desse tipo de indústria, buscando sempre “satisfazer todos os interesses e gostos de modo a obter o máximo de consumo”.

Seguindo ainda o pensamento de Morin (2002), a cultura de massa, produz em seu movimento de expansão cultural e informacional, uma ampliação do espectro do compartilhamento intelectual, o que, em certo nível, eleva o padrão cultural daqueles que a acessam, pois numa perspectiva de difusão e compartilhamento de cultura, e relação com um nível supostamente inferior, já projetaria o nível mediano numa escala superior. Evidencia-se, portanto, dialeticamente a ampliação qualitativa dos padrões culturais inferiores, ainda que projetados no nível massivo. Esses processos de criatividade e negociação na ordem do consumo de bens simbólicos, são impulsionados por um mercado com formação crescente e gostos cada vez mais elaborados, um agenciamento que se dá pelo próprio fenômeno do consumo.

Então, seria a cultura de massa o resultado de uma indústria cultural e do capitalismo, apenas com a finalidade de alienação e entretenimento, atrelado ao desejo de controlar as grandes massas populacionais? O primeiro pensamento que nos vem à cabeça quando fazemos esse questionamento é responder que sim. Pois essa seria a resposta mais curta e óbvia a um problema que não tem nada de simplicidade em sua construção.

Uma questão que surge da Escola de Frankfurt e que perdura até hoje em alguns pensadores e até mesmo Universidades é o conceito de cultura e do valor de determinado objeto artístico. Sendo um pouco mais preciso: cultura erudita, popular e massiva. Essa última sempre como objeto delegado ao desprezo e sem nenhum valor a agregar. Em seu livro *Apocalípticos e Integrados* (2015), Umberto Eco dedica um capítulo para falar sobre níveis de cultura - alta, média e baixa -, o autor defende que a cultura de massa não é algo característico de um pensamento próprio do sistema capitalista, mas sim resultado de um pensamento massivo presente em representações sociais contemporâneas, que não necessariamente prioriza apenas o lucro - embora nunca o negue -, mas que traz consigo questões de ordem estética e artística. Eco também critica quem coloca a cultura em um pedestal, no qual serve como base não para uma crítica a um determinado sistema, mas puramente para perpetuar um pensamento elitista de arte e de cultura dentro do grande campo dos estudos culturais.

Portanto, a cultura de massa pode oferecer o convite para conhecimento de outras culturas e de outros pensamentos artísticos. Não está somente atrelado ao pensamento dominante do sistema capitalista, mas é utilizado por ele para uma apropriação em torno de questões estéticas e artísticas, além de priorizar o domínio econômico. A desprezada cultura de massa não tomou lugar de uma cultura tida como superior: “O problema da cultura de massa é exatamente o seguinte: ela é hoje manobrada por ‘grupos econômicos’ que miram fins lucrativos [...] em fornecer ao cliente o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura na produção” (Eco, 2015, p. 51).

A relação da cultura de massa com o capitalismo se concretiza no fundamento elementar do sistema oferta e procura, numa perspectiva de mercado mediada pelo desejo e a projeção simbólica no produto expressa no campo do consumo, diga-se, uma relação mercadológica cujo propósito, do lado do capitalista, é a geração e concentração de riqueza material através do lucro, e do lado do consumidor, a percepção de si em um processo contínuo de construção de identidade, onde o consumo, atua como agente produtor de sentidos. Esse princípio na ordem das forças entre produção e consumo, Marx evidenciou em sua grande obra *Capital* (2011), especialmente no texto “Fetichismo da Mercadoria” (1996). Pierre Klossowsky, em *La moneda Viviente* (1998), aborda a questão do fetiche da mercadoria, refletindo especialmente sobre a questão da produção articulada com o entendimento do desejo e da fantasia em torno do consumo.

O sistema capitalístico, incluindo a própria indústria cultural, estimula o consumo de bens materiais ou simbólicos. Segundo Klossovsky, utiliza-se da prerrogativa da dinâmica instintiva do desejo, ativando estímulos sensoriais do corpo e imaginários em prol do consumo. Dessa forma, a indústria de modo geral, mas em particular a indústria cultural, estabelece uma espécie de economia em torno do fetiche, da fantasia envolvendo os objetos produzidos em uma dimensão para além do valor de uso. Trata-se da ativação de zonas intensivas da subjetividade através do uso consciente do processo criativo, da codificação e da linguagem. O objetivo é gerar um cenário e um contexto potencialmente mais favorável ao lucro.

Assim, é importante equilibrar os conceitos. O sistema capitalista, cuja base é a exploração da classe trabalhadora e que é constantemente citado por Benjamin e outros pensadores da Escola de Frankfurt, é um regime socioeconômico que nas engrenagens de sua produção perpetua desigualdades, exploração e concentração de renda. O sociólogo Jean Baudrillard, em *A Sociedade do Consumo* (1995), aborda a noção de pobreza estrutural como um efeito crônico do sistema capitalista, onde o consumo é gerativo de desigualdades e distinções de classe. A questão que surge é qual o papel da indústria cultural dentro do contexto capitalístico. A indústria cultural corrobora com a manutenção das lutas de classe e da pobreza estrutural? E em que medida as Histórias e Quadrinhos, enquanto produtos da indústria cultural, com suas narrativas e estética, contribuem ou se contrapõem a essa prerrogativa estruturante do capitalismo?

Eco, em *Apocalípticos e Integrados* (2015), alerta-nos para os chamados níveis de cultura e como isso pode servir como desculpa para continuar uma forma de pensamento hegemônico e elitista. Essa perspectiva nos leva a considerar que toda análise deve ser, portanto, uma análise sobre o resultado de um bem cultural aliado ao seu contexto de produção, em que o pensamento crítico não desconsidere a origem de sua construção, mas que não negue o seu valor de cultura dentro da sociedade. Para além de uma ordem de consumo, quais seriam os engendramentos de determinados bens simbólicos no contexto capitalístico? O processo redutor da criatividade em mercadoria, impulsionado pelos filtros da indústria cultural, seria, no limite, gerativo de efeitos de conservação do próprio sistema que lhe é garante de sua própria existência? O desenvolvimento do pensamento crítico nos leva a considerar que existe relação de implicação e pertinência entre aquilo que ganha visibilidade por entre as filtragens capitalísticas da indústria cultural e a produção de suas engrenagens que lhe permitem uma perpetuação no tempo

e no espaço, por mais que essas engrenagens permaneçam nos espaços subjacentes dos jogos de poder do capitalismo industrial.

VIRANDO A PÁGINA: HQS E CAMPO DA ARTE

É comum em manuais de história da arte as HQs não aparecerem, ou caso apareçam, estejam delegadas com informações incompletas ou até mesmo imprecisas ou datadas. Gombrich (2000) em seu *História da arte*, por exemplo, menciona as HQs apenas uma vez, quando a relaciona com a *Pop art* e as peças publicitárias.

Então fica a pergunta, onde encaixar as HQs na história da arte ou em sua definição? Moya (1994, p. 7) nos chama a atenção para Töpffer (1799 - 1846) como um dos precursores das HQs, o professor, escritor e artista gráfico suíço chamava sua arte de “literatura em estampas”. Campos (2015), em um longo trabalho, consegue localizar o nascimento das HQs em algo próximo a metade do século XV. É claro que não se compara com a linguagem consolidada das HQs dos dias atuais, mas já mostra que o pensamento em arte sequencial já estava presente, pelo menos, desde o final da Idade Média. Para falar sobre uma história mais recente dos quadrinhos, o próprio Campos (2022) conta com o livro *HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações*, no qual ele vai comentar o surgimento dessa arte em diversos locais do mundo moderno a partir do século XIX com as Revoluções Industriais e a consolidação da imprensa. Então se os quadrinhos possuem, a vista grossa, pelo menos meio milênio de história, por qual motivo eles são negligenciados em livros e manuais de arte? Isso perpassa o próprio conceito do que seria arte e seu valor dentro de uma cultura de massa. Novamente, vamos contar com Eco (2015) e um de seus interlocutores Lucas (2017, p. 280) para apontar para uma possível resposta: “ele foi provavelmente o primeiro teórico a se debruçar sobre os quadrinhos simultaneamente como objeto estético-artístico e fenômeno cultural massivo merecedor de uma análise mais acurada”. Esse pensamento parte da análise de dois textos de Umberto Eco (2015) sobre quadrinhos: “Leitura de ‘Steve Canyon’” e “O mito do Superman”. Em ambos os textos e análise, o escritor italiano parece mais preocupado em localizar e definir o quadrinho dentro de um espectro cultural que fazer uma análise estrutural ou semiológica. Podemos assumir então que ainda na década de 1950, Eco (2015) foi um dos primeiros no mundo a considerar HQs com valor cultural e não apenas como produto de uma cultura alienante.

Beaty (2012) tenta por uma definição para esta questão, levando em consideração aspectos de quadrinhos e a palavra arte. Apesar do texto de fato trazer elementos que definem as HQs como linguagem artística, alguns apontamos que precisam ser feitos. Bart Beaty é professor da University of Calgary no Canadá, Mesmo que para ele o debate em torno de HQs seja considerado obras de arte, isto não significa que seja certo. A cargo de exemplo, na América do Norte - Estados Unidos e Canadá - existem cursos de nível superior em HQs, coisa impensável em países emergentes como o Brasil. Elas aqui ainda têm muito caminho a percorrer e preconceitos a vencer, não temos por exemplo um curso superior na área e os cursos de mestrado e doutorado possibilitam estudar quadrinhos. A Comunicação, como linguagem científica, oferece aos quadrinhos esta possibilidade de estudo, mesmo assim geralmente atrelado a linhas de pesquisa que servem como um quebra-galho para estudar HQs como linguagem artística. O Brasil é um dos pioneiros do mundo na pesquisa acadêmica em quadrinhos (Moya, Cirne, Luyten, Cagnin), mas enfrenta uma resistência da própria academia em abarcar o quadrinho como objeto de estudo e arte. Então para questões que podem estar consolidadas em certas partes do mundo, ainda tem um longo percurso para percorrer em outros locais.

Trazendo esse pensamento para um cenário pós-moderno e um mundo globalizado, podemos aproximar esses conceitos trabalhados por Umberto Eco nos parágrafos anteriores com o conceito de hibridismo cultural proposto por García Canclini (2022). O antropólogo argentino defende que as HQs são um gênero impuro. Não em um sentido pejorativo, mas em um sentido agregador:

As histórias em quadrinhos se tornam um componente central da cultura contemporânea [...] Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas (García Canclini, 2022, p. 339).

Os quadrinhos, assim como o cinema e toda forma de arte surgida e experimentada ao longo do século XX, traz consigo toda uma carga textual que faz com que essa linguagem seja impura. Nas HQs, há um constante diálogo com a literatura, a fotografia, o cinema, a pintura, a música etc. E isso é bem notório quando pensamos em categorias: enredo, personagens da literatura; enquadramento da fotografia; a diagramação se aproximando da montagem cinematográfica; as ilustrações da pintura; e o ritmo de leitura com a música. É isso que García Canclini (2022) chama de gênero impuro. Outros autores como Ramos (2021) afirmam que as HQs seriam um hipergênero, um conjunto de referências

e construções visuais que agregam e tornam a linguagem dos quadrinhos autônoma e diferente de outras formas de arte. O conceito de gênero impuro e de hipergênero, assim como intertexto, acabam direcionando para um mesmo ponto em comum, não existe uma linguagem pura dos quadrinhos, na verdade o termo seriam linguagens - no plural -, como afirma o escritor italiano Barbieri (2017, p. 21) a relação das linguagens com os quadrinhos podem vir de quatro formas diferentes: inclusão, geração, convergência e adequação “Encontrar ligações e semelhanças (dos quadrinhos) com outras linguagens nos permite ver de diversos pontos de vistas essas mesmas características”.

E como podemos relacionar as HQs com outras linguagens de arte? O hibridismo cultural é um dos caminhos, mas também levamos em consideração o conceito de intertexto. O conceito de intertexto é uma transposição de vários signos para outro sistema sógnico (Kristeva, 2008). Um signo de uma determinada natureza se transmuta em outro. Podemos conceber isso dentro do próprio texto como unidade da língua - contos e romances - ou entre linguagens de natureza diferente - romance e quadrinhos. Ainda é possível, dentro da linguística textual, definir a intertextualidade segundo algumas categorias: temática, estilística, explícita e implícita (Koch; Bentes; Cavalcante, 2012). Nesse último caso, acreditamos que nossos objetos se encaixam um pouco em cada uma dessas categorias. A depender, é claro, da profundidade do texto e do recorte escolhido.

MANGÁ, JIRO TANIGUCHI E OS GUARDIÕES DO LOUVRE

As HQs como linguagem artística surgiram em várias partes do mundo com pouca diferença de tempo. Entre os séculos XVIII e XIX, os meios de comunicação ainda não eram globalizados, portanto não se tinha uma noção do que se era produzido em outros países. Rodolphe Töpffer, suíço, (1799 - 1846) chamava de literatura em estampas o que viria a ser considerado HQs. No Brasil, tivemos Angelo Agostini (1843 - 1910), um ítalo-brasileiro pioneiro dos quadrinhos (Moya, 1994). Ele pode não ter sido o primeiro a fazer quadrinho no Brasil, “mas certamente o melhor, mais importante, e mais divertido artista gráfico que o país teve no século XIX” (Campos, 2015, p. 202).

O Japão também teve seus precursores na chamada arte sequencial. Entre os séculos XVIII e XIX teve destaque Katsushika Hokusai (1760 - 1849), o artista nipônico que viveu 89 anos foi um dos pintores e artistas plásticos mais reconhecidos do Japão. Sua vida e obra foi dedicada à arte e ao ensino, para ele “os mangás foram criados como manuais para mostrar como é fácil desenhar” (Campos, 2015, p. 69). O próprio Rogério de Campos

reforça a importância de Hokusai para a arte ocidental, segundo o autor, a descoberta pelo ocidente da arte e da pintura japonesa, o chamado “japonismo”, surgiu entre 1855 e 1856 e foi responsável por influenciar e ditar vários movimentos artísticos ao longo do século XIX até as vanguardas do início do século XX.

Demorou mais um ano para que Bracquemond finalmente conseguisse um livro de Hokusai, mas assim que o pegou saiu divulgando para os amigos: Manet, Degas, Pissarro... Teria existido o Impressionismo se não fosse Hokusai? A Art Nouveau, Vallotton, Bonnard e os Nabis certamente não? E Van Gogh, Gauguin, Toulouse-Lautrec e Klimt? Enfim, o impacto de Hokusai nas artes plásticas produzidas nos últimos anos é incalculável. Nos quadrinhos, como prova, basta passar os olhos pelas páginas de George McManus, Hergé e Chris Ware (Campos, 2015, p. 69).

A influência da arte japonesa no ocidente é imensurável, como afirma Campos e permanece até hoje. O Japão passou por uma profunda reestruturação em seu modelo de produção de mangás depois da Segunda Guerra Mundial. Segundo Luyten (2011) depois da humilhação e da derrota, o Japão estava arrasado e miserável. A sociedade civil sofreu com os horrores do pós-guerra, mesmo que tenham sido ideologicamente contra o alinhamento japonês com o Eixo. Durante o período da ocupação americana no Japão, os ideais da Guerra e do poder militar foram esquecidos pela sociedade. A ideia era levantar o país, reconstruir suas próprias vidas e vencer a fome. Luyten (2011) afirma que a população, arrasada economicamente e estruturalmente após as bombas atômicas, buscava um entretenimento barato e foi a partir disso que as HQs foram se popularizando, em papel de baixa qualidade e a preços que eram aceitáveis para uma população miserável. Cerca de duas décadas depois do final da Segunda Guerra o mercado interno editorial japonês já estava reerguido e consolidado.

O mangaká Jiro Taniguchi (1947 - 2017) é um dos quadrinistas japoneses mais consumidos fora do Japão, especialmente em mercados como Coréia do Sul, China e França, onde o autor goza de um merecido reconhecimento. É a partir de sua aproximação com a cultura da Europa, sobretudo francesa, que Jiro Taniguchi, em 2013, recebe o convite do Museu do Louvre para criar uma história para o selo Edições do Louvre.

A história a se contar é de um mangaká japonês, que depois de um evento em Barcelona, resolve fazer um passeio por Paris. Ele opta pela visita ao Museu do Louvre. Lá, ele entra em contato com obras artísticas que contam uma história. Sempre que isso acontece, o protagonista é transportado em uma dimensão tempo-espacial diferente. O tom de metalinguagem e intertexto assumem o *plot* principal do mangá, que é um verdadeiro passeio pela história do Louvre.

UM PASSEIO PELO LOUVRE

Os quadrinhos japoneses já estão encaixados dentro de uma realidade de influência e de definição de arte. O debate proposto nas primeiras páginas deste artigo tinha como propósito maior levantar e tensionar os conceitos de cultura de massa e de arte para que pudéssemos justamente fundamentar nossa análise do objeto.

A definição de Eco (2015) que cultura de massa está ligada a uma demanda da massa populacional, mas que é utilizada por uma elite econômica dominante que dita um determinado estilo e padrão estético com base no lucro, não está relacionada com a qualidade da obra de arte e nem com sua conceitualização. Dessa forma, consideramos que as HQs são arte, independentemente de ser resultado de uma cultura de massa, pois apresentam um sistema cultural e semiótico que dão aporte a uma linguagem e uma comunicação.

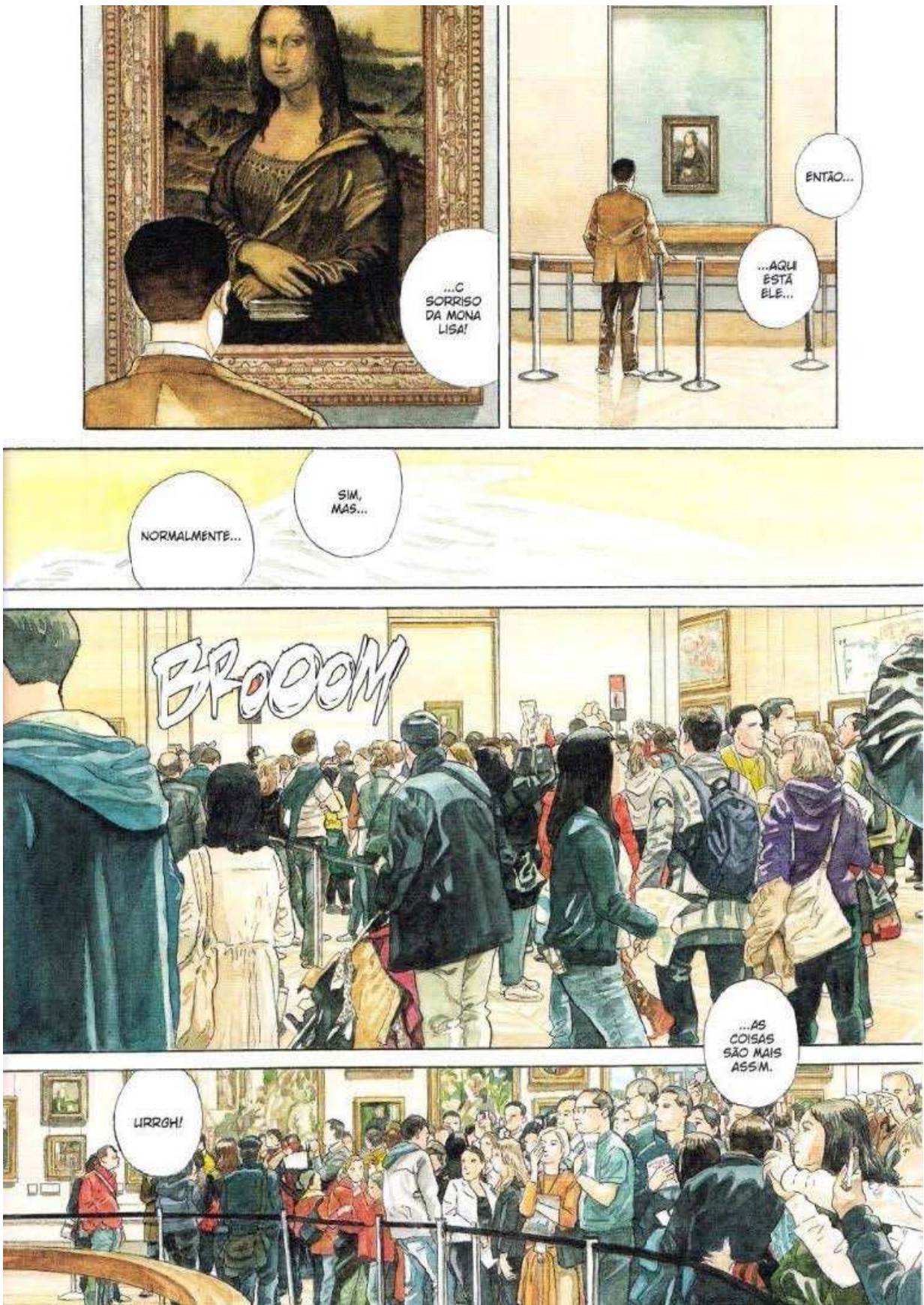
A ideia da análise é apontar que essa divisão hierárquica que muitas das vezes parte de um elitismo intelectual e acadêmico não existe. O conceito de intertexto e de transdisciplinaridade permite que um mangá, produto e resultado de um dos maiores parques industriais que existe, que dita tendências com base no lucro, possa travar diálogo e estabelecer relações isonômicas com obras e autores que são considerados alta cultura - para usar um termo de Umberto Eco. As figuras 1, 2 e 3 servem como base de nossa análise.

Antes de prosseguirmos a análise cabe a definição do que seria a vinheta nos quadrinhos:

Neste caso, os códigos regem a articulação, no tempo e no espaço, das unidades que chamaremos de “quadros” ou “vinhetas”; eles obedecem a critérios tanto visuais quanto narrativos – ou, mais precisamente, discursivos – e esses dois níveis de interesse às vezes sobrepõem-se ao ponto de tornarem-se indistintos (Groensteen, 2015, p.12).

Portanto, a vinheta seria o quadro solto na página. A junção desses quadros formaria um espaço de requadros na página, os quadrinhos, em particular, trazem consigo o conceito de solidariedade icônica (Groensteen, 2015), que descreve o modo como os quadros de uma página apresentam as imagens justapostas para gerar um sentido. A primeira vinheta que apresenta a página já é a representação da pintura da *Monalisa* (1503) do Leonardo da Vinci. Esse quadro que talvez seja a essência da arte ocidental ou talvez sua obra mais reconhecida aparece em uma página de mangá. Sua representação e toda comoção que ele traz. Essa página está localizada no início do mangá e o protagonista tem seu primeiro encontro com os Guardiões do Louvre, a sua guia por esse passeio inusitado pelo museu é a personificação da *Nice de Semotrácia* (século II a.C), escultura de autoria desconhecida, mas que está localizada atualmente no Louvre. É possível ver suas asas no terceiro quadro de leitura do mangá.

Figura 1 – O protagonista e Nice ficam sozinhos no Louvre



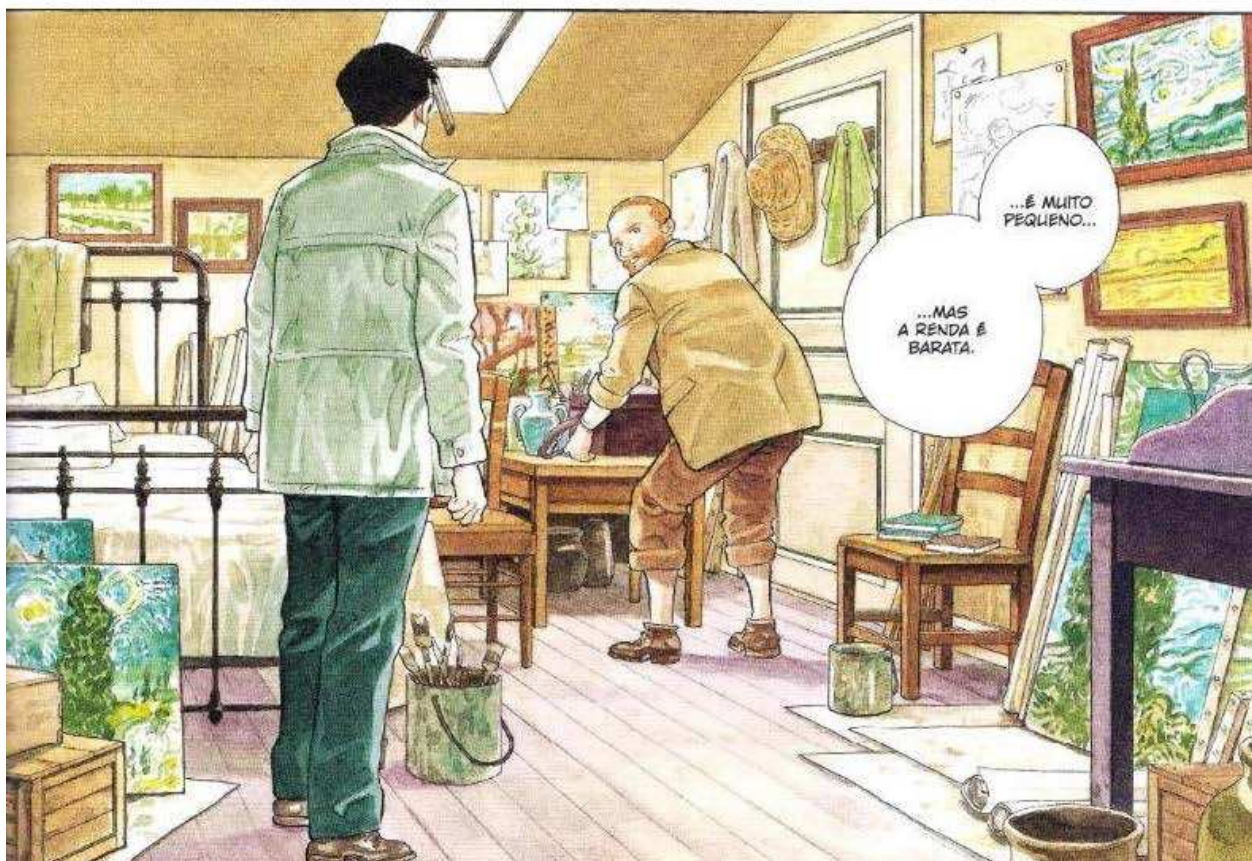
Fonte: Taniguchi, 2018, p. 24.

O primeiro ponto que podemos refletir a partir dessa página é a contradição de representações. Uma obra consagrada da cultura ocidental, que é cultuada ao longo dos séculos e das civilizações está representada em uma página de mangá. Um resultado de uma cultura massiva. Segundo ponto que chama atenção é quando a personagem Nice afirma que apesar de Monalisa estar exclusiva para o protagonista naquele momento, normalmente não é assim, ela nunca está sozinha, mostrando que há uma verdadeira comoção de pessoas em torno do quadro de Leonardo da Vinci - possível ver nos quadros finais da página. Então seria a Monalisa um produto da indústria cultural dele ou pensamento? Embora ela tenha surgido séculos antes da Revolução Industrial, hoje ela é motivo de visitar e lotar o museu, gerando um deslocamento grande de pessoas, que vão até lá apenas para vê-la, movimentando o turismo e a economia.

Assim, logo podemos chegar à conclusão de que esta página trava diálogo com o pensamento de Eco (2015), quando esse afirma que sobre a não hierarquia de um conceito de cultura e quando ele afirma que a cultura de massa está mais relacionada com uma cultura de consumo, ditada por quem detém o sistema econômico - aqui representada pelo Louvre -, do que como um produto específico, como uma história em quadrinho. Interessante também inter cruzar os conceitos de Lucas (2017), Barbieri (2017) e Kristeva (2008). O pensamento de quadrinho sistematizado por Umberto Eco visa mais uma análise cultural que semiótica, e pensando nas categorias que Barbieri cita podemos elencar a convergência e inclusão de outras culturas e linguagens na composição do quadrinho; por fim, em Kristeva que trata a intertextualidade como um signo que transmuta de um sistema para outro. Embora esse conceito esteja presente nessa página, ele aparecerá com mais ênfase na próxima análise.

A Figura 2 apresenta a sequência em que o quadrinista japonês visita Van Gogh (1853 - 1890) em seu apartamento. Contextualizando, a partir de determinado momento da história, cada visita do mangaká ao Louvre é tomada por uma espécie de teletransporte, no qual o personagem rompe barreiras do tempo e do espaço interagindo com figuras da história da arte ocidental e que estão centradas no Museu do Louvre. Jean-Baptiste Camille Corot (1796 - 1875) e Gustave Courbet (1819 - 1877) são alguns dos exemplos de artistas que aparecem como personagens.

Figura 2 – O protagonista visita Van Gogh em seu apartamento



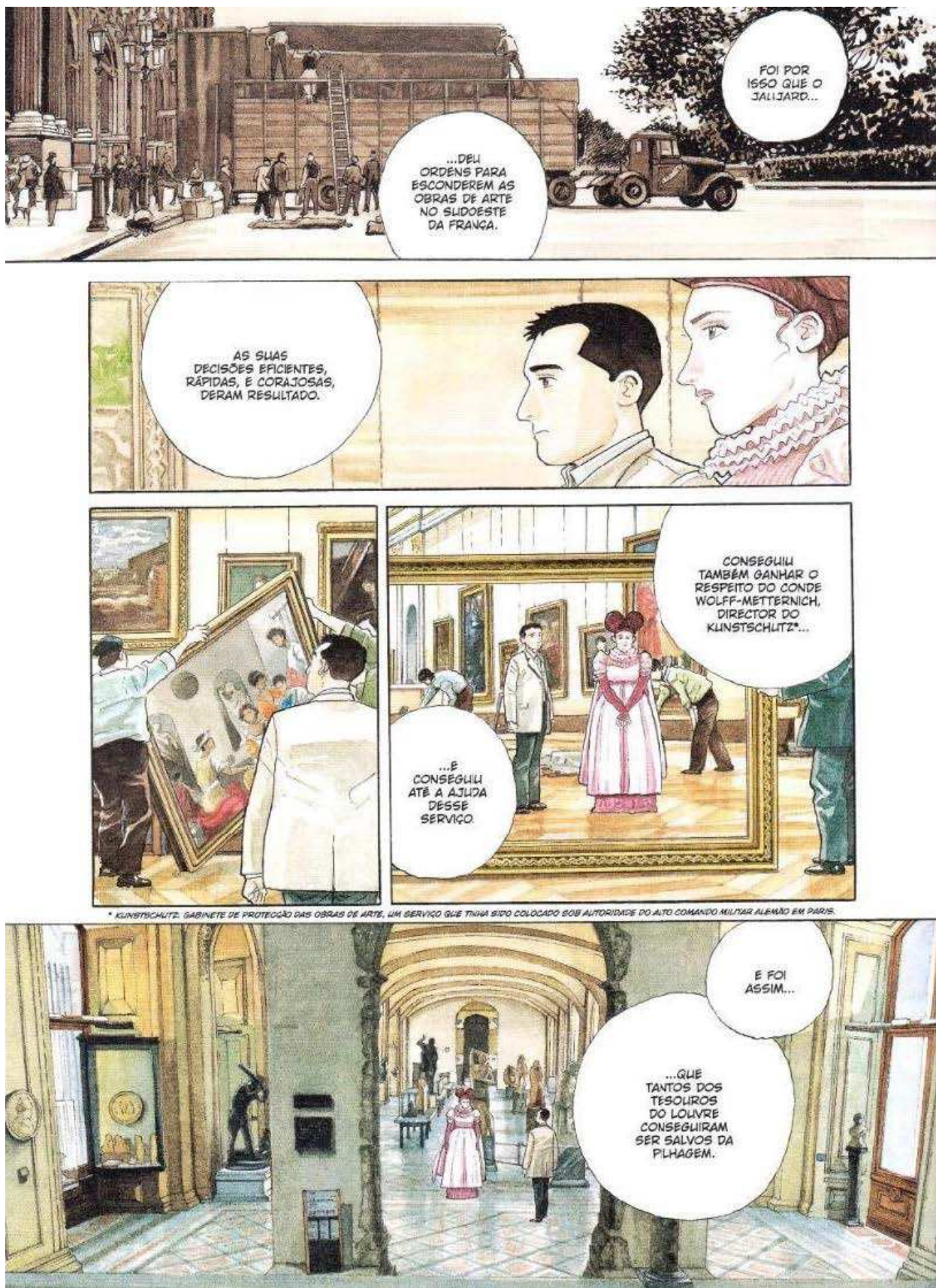
Fonte: Taniguchi, 2018, p. 72.

O intertexto, segundo Kristeva (2008), que podemos deduzir está em várias instâncias semióticas. O primeiro e mais óbvio aos nossos olhos é a representação das pinturas de Van Gogh no último quadro. Ali podemos observar, junto com o protagonista da história, o que seriam os originais do pintor holandês. A mudança de sistema semiótico da pintura para o quadrinho seria uma das formas mais escancaradas da intertextualidade e por conseguinte, de mestiçagem, a partir dos estudos propostos por Cattani (2007). Outro exemplo, dessa vez mais implícito, está na própria construção de personagens e aproximações entre personalidades. Os protagonistas de Jiro Taniguchi, em sua maioria das vezes, levam um estilo de vida mais comedido como Van Gogh, seja por uma escolha pessoal ou por condições econômicas. Vale lembrar, que o Japão atual que Taniguchi representa em seus mangás, possui um dos maiores custos de vida, principalmente nas grandes cidades. Então, é comum ainda hoje os artistas - principalmente os que ainda não tiveram reconhecimento do público - viverem de uma forma mais humilde.

Ainda na figura 2, podemos fazer uma análise de viés cultural, pois assim como afirma Campos (2015) o pintor e mangaká Hokusai influenciou diversos artistas na Europa do século XIX e XX, entre eles o próprio Van Gogh. Portanto, não seria arbitraria a escolha do pintor holandês para compor páginas de uma obra japonesa que conta a história de um Museu francês. Isso provavelmente não deve ter sido o motivo único, já que Van Gogh possui uma vasta obra e certamente é uma das figuras mais interessantes da história da arte. Retratá-lo no quadrinho, além de ser uma bela homenagem, é sem dúvida, uma forma de estabelecer uma ponte entre as linguagens da arte sequencial, como afirma Barbieri (2017).

Tanto na Figura 1 quanto na Figura 2 podemos trabalhar com o conceito do García Canclini (2022) sobre o quadrinho ser um gênero impuro - lembrando que impuro não está no sentido pejorativo. Ele é considerado impuro, pois trabalha com elementos de linguagem de outros artistas. Jiro Taniguchi é um especialista em travar com perfeição por meio de suas linhas, seus desenhos e suas paisagens um diálogo com outras obras artísticas do passado que são pertinentes tendo em conta que o mangá se passa dentro do Museu do Louvre. Isso se torna mais evidente quando o protagonista se encontra diante de quadros como da Mona Lisa de Leonardo da Vinci e com o próprio pintor Van Gogh e suas obras, mas não se limita a eles apenas, durante toda o mangá o protagonista entra em contato com diversos outros pintores, artistas, escritores e pensadores da cultura ocidental europeia do século XIX, que têm boa parte de sua obra exposta dentro do Museu do Louvre.

Figura 3 – O protagonista e Nice conversam sobre a ocupação nazista na França



Fonte: Taniguchi, 2018, p. 113.

A Figura 3 traz de volta uma definição que trabalhamos no início deste artigo que é “sobre o conceito de história” por Walter Benjamin (1987). A parte final do mangá *Guardiões do Louvre* (2018) é dedicado a recontar a história de como o museu sobreviveu a invasão nazista na França durante o final da década de 1930 e a sua ocupação na primeira metade da década de 1940 do século XX. Benjamin trabalha com uma questão que o tempo da história não é um tempo homogêneo, ele não se passa apenas no passado, mas em como o passado pode reverberar no presente.

Escolhemos a página acima pois ela ilustra bem como foi o processo de salvamento de obras durante a ocupação nazista a França. Nice relata a coragem do Jacques Jaujard (1895 - 1967) ao ser um dos organizadores do movimento de retirada das obras do Louvre para outros lugares com intuito de preservar ao máximo o trabalho artístico da pilhagem nazista. Muitas obras sobreviveram à ocupação devido a essa atitude, embora outras tenham sofrido com depredação, roubo e até mesmo destruição por parte dos alemães.

Ressaltamos a capacidade que Taniguchi tem em transitar entre o tempo e o espaço dentro dos quadrinhos, a primeira vinheta se passa no passado nazista, na França ocupada pelos alemães. Os quadros restantes se passam no tempo presente, além disso, podemos utilizar como referência Barbieri (2017) que afirma que as linguagens dos quadrinhos são resultado de diversas outras linguagens artísticas, mas que em nenhum momento isso tira seu caráter de autenticidade. Como análise, podemos utilizar como exemplo a definição de Barbieri nos quadros 3 e 4. No qual no terceiro quadro aparece uma moldura, e dentro dela, Nice e o protagonista, enquanto no quadro seguinte aparece uma outra obra artística. O fato de o protagonista estar enquadrado dentro de uma moldura reforça esse caráter de metalinguagem ou hipergênero. No último quadro da página, embora não exista uma moldura explícita como uma pintura, ela apresenta os personagens centralizados entre duas colunas, podendo assim gerar uma moldura artificial, junto com o chão e o teto. Esse recurso lembra mais uma vez ao leitor que estamos dentro de um museu, que está dentro de uma obra de arte sequencial, o mangá nesse momento dialoga muito com a pintura.

Essa aproximação com a pintura também é um exemplo de intertexto. Aqui vale ressaltar o que Kristeva (2008) diz sobre intertexto ser uma transposição de signo de um sistema semiótico para outro. Então podemos associar primeiro a transposição da História - pensando como ciência e não narrativa - e das pinturas para a página de um quadrinho e uma página de mangá para a pintura. Portanto o conceito de intertexto de Julia Kristeva

é amplamente aplicado nessa página. Ao final temos uma página belíssima e muito melancólica sobre como se deu o salvamento das obras durante o período nazista e como o Jiro Taniguchi trabalha essa questão dentro da linguagem dos quadrinhos em diálogo constante com outras linguagens artísticas principalmente com a pintura.

À GUIA DE CONCLUSÃO: NA SAÍDA, COMPRA UMA LEMBRANCINHA

O presente trabalho teve como intuito principal discutir questões de cultura e de arte dentro de uma perspectiva que vem da cultura de massa, mas não se limita apenas a ela. Trouxe questionamentos e reflexões críticas acerca da indústria cultural, de sua relação com o sistema capitalista e os processos subjacentes que envolvem sua conservação enquanto estrutura de poder pautada pelas relações econômicas e, no limite, pela luta de classes. O nosso aporte teórico e discussão realizada buscou contribuir sobre o pensamento crítico em relação à cultura de massa e seus efeitos na sociedade.

Umberto Eco (2015) e Edgar Morin (2002), assim como Jean Baudrillard (1995) e Pierre Klossovsky (1998), corroboraram com a reflexão que aqui se construiu, particularmente sobre os conceitos de níveis de cultura e de cultura de massa, pobreza estrutural como produto do capitalismo e a relação da indústria com uma economia que se articula com o desejo e o imaginário, respectivamente. A partir desses referenciais chegou-se à definição de que a cultura de massa não é um resultado do sistema capitalista, embora tenha se beneficiado do sistema político desde sua criação. Ela é resultado de uma demanda que agrega a massa populacional, mas que é fortemente regida pelo interesse econômico de alguns grupos dominantes. Isso não implica em dizer que ela não seja cultura ou que tenha um valor menor por conta disso, apenas que ela é pensada e executada buscando uma margem maior de lucro. Sabemos também que o sistema capitalista busca sua perpetuação por meio da criação de mecanismos que visam a exploração da classe trabalhadora, no caso de nossos objetos, os artistas. Seria algo aqui que se aproxima do conceito de mais valia posto por Karl Marx (2011). Contudo, em nenhum momento o trabalho feito pela classe trabalhadora deve ser negado a mesma, principalmente sobre o pretexto elitista de que cultura de massa é uma cultura menor.

O próprio Eco (2015), Morin (2002), Barbieri (2017) e Kristeva (2008) reforçam as possibilidades e o papel da criação artística dentro da cultura de massa. A história em quadrinho, como resultado desse modelo, estabelece intenso diálogo com outros sistemas

de linguagens e agrega e desenvolve uma linguagem artística autônoma, além de que influencia e sofre influência de diversas outras fontes artísticas. O mangá que escolhemos trabalhar é um exemplo disso.

Por fim, chegou-se à conclusão de que *Guardiões do Louvre* (2018) é resultado de uma cultura massiva - afinal a indústria de quadrinhos japonesa é uma das maiores do mundo em termos de produção e de consumo -, mas nem por isso significa ser uma obra de “nível cultural abaixo”. Jiro Taniguchi utiliza da linguagem dos quadrinhos para enaltecer esse diálogo. Um mangá que conta a história do Museu do Louvre, talvez o museu mais famoso e prestigiado do mundo. Nas três figuras selecionadas, foi possível observar como o intertexto entre as linguagens acaba por guiar a linguagem poética do mangaká ao passo que utiliza de referências da pintura e das artes plásticas em sua obra. Importante ressaltar que o ato definidor da cultura de massa é o poder econômico e a possibilidade de lucro, lembrando que esse foi um mangá encomendado pelo museu para um mangaká já estabelecido e reconhecido com o intuito de contar a história do Louvre, mas também de lucrar com ele enquanto produto de consumo. No final da visita, simbólica ou presencial, fica aquela sensação de: obrigado pela visita, mas ao final, compre uma lembrancinha!

REFERÊNCIAS

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BAUDRILLARD, J. *A sociedade do consumo*. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1995.

BEATY, B. *Comics versus art*. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

BENJAMIN, W. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Obras escolhidas, v.1).

BOILET, F. Nouvelle manga manifesto. *boilet.net*. [S. l.], c2001. Disponível em: https://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html. Acesso em: 1 maio 2023.

CAMPOS, R. *HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações*. São Paulo: Veneta: Ed. SESC SP, 2022.

CAMPOS, R. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

- GARCÍA CANCLINI, N. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EdUSP, 2022.
- CATTANI, I. B. (org.). *Mestiçagens na arte contemporânea*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2007.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- GROENSTEEN, T. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- KLOSSOVSKY, P. *La moneda viviente*. Córdoba: Alción, 1998.
- KOCH, I. V.; BENTES, A. C.; CAVALCANTE, M. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. Perdises: Cortez, 2012.
- KRISTEVA, J. La révolution du langage poétique. In: SAMOYAUULT, T. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008. p. 17.
- LUCAS, R. J. L. As contribuições e o legado de Umberto Eco ao campo dos quadrinhos. In: SILVA, M. C. C. et al. (org.). *Umberto Eco em narrativas*. Votorantim: Provocare, 2017.
- LUYTEN, S. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2011.
- MARX, K. *O capital: livro 1: crítica da economia política: o processo de produção do capital*. São Paulo: Boitempo, 2011.
- MARX, K. O fetichismo da mercadoria. In: MARX, K. *O capital: crítica da economia política*. São Paulo: Nova Cultural, 1996.
- MORIN, E. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo 1: neurose*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- MOYA, Á. *História da história em quadrinhos*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2021.
- SAMOYAUULT, T. *A intertextualidade*. São Paulo: Hucitec, 2008.
- TANIGUCHI, Jiro. *Guardiões do Louvre*. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2018.

SOBRE OS AUTORES

THIAGO HENRIQUE GONÇALVES ALVES Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (PPGCOM UFC), é membro dos grupos de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ) e Paralaxe – Grupo Interdisciplinar de Estudos, Pesquisas e Intervenções em Psicologia Social Crítica, Arte e Comunicação. Possui bacharelado em Cinema e Audiovisual (2017) e licenciatura em Letras Português (2011), ambos pela UFC. E-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br

FÁBIO PEZZI PARODE Doutor em Estética pela Université de Paris 1 – Panthéon Sorbonne, mestre em Ciências da Comunicação pela UNISINOS, bacharel em Comunicação Social - Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. E-mail: fparode@gmail.com

Recebido em: 08/06/2024

Aceito em: 05/08/2024