

MIYUKI CHAN IN WONDERLAND: INTERTEXTUALIDADE E METALINGUAGEM

Mariana Petrovana Ferreira da Silva

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
mariana.silva@fau.ufal.br

Gabriela Gomes Melo

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
gabriela.melo@fau.ufal.br

Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Junior

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
axbraga@gmail.com

RESUMO: *Miyuki chan in Wonderland*, do grupo CLAMP, publicado no Brasil como *Miyuki chan no País das Maravilhas* pela editora JBC, é um quadrinho japonês de volume único, uma adaptação paródica da obra *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Nele, é possível distinguir as personagens originais do livro através de seus nomes no universo parodiado, mesmo que as situações sejam completamente distantes das originais. No entanto, à medida que os capítulos avançam e saem das analogias diretas ao “país das maravilhas” e “do espelho”, mantém-se a premissa de viajar “*para outro mundo*” como conceito central. A protagonista Miyuki viaja entre mundos que são lugares comuns à cultura japonesa. Deste ponto, é possível notar como os autores se utilizam dos elementos de metalinguagem como forma de experimentação para dar impulso ao roteiro e ao elemento cômico. Este artigo versa sobre relações intertextuais entre a obra original de Carroll e a obra criada pela CLAMP, levantando características em comum e elementos que são puramente da ótica das autoras japonesas.

PALAVRAS-CHAVE: Metalinguagem; Intertextualidade; Paródia; Mangá.

ABSTRACT: *Miyuki chan in Wonderland* of the CLAMP group, published in Brazil by JBC publisher, is a one-volume Japanese comic, a parodic adaptation of Lewis Carroll’s *Alice in Wonderland*. In it, it is possible to distinguish the original characters of the book by their names in the parodied universe, even if the situations are completely distant from the originals. However, as the chapters move forward and out of direct analogies to “wonderland” and “the mirror”, the premise of traveling “to another world” remains the central concept. The protagonist Miyuki travels between worlds that are common places in Japanese culture. From this point, it is possible to notice how the authors use the elements of metalanguage as a form of experimentation to give impetus to the script and the comic element. This article deals with intertextual relations between Carroll’s original work and the work created by CLAMP, raising common features and elements that are purely from the perspective of the Japanese authors.

KEYWORDS: metalanguage; intertextuality; parody; manga.

INTRODUÇÃO

Dentre as várias qualidades que os quadrinhos detêm em si enquanto linguagem, chamamos a atenção para os elementos da intertextualidade e da metalinguagem. Contextualizando, os mesmos têm como base conceitos-chave oriundos da literatura, mas que se desdobram de forma muito particular. A intertextualidade é uma figura de linguagem que lida com todo texto que tem origem em outro. No caso de histórias em quadrinhos, esse tipo de recurso é amplamente usado, seja como base para uma história nova, uma paródia, ou para a inclusão de *easter eggs*¹ na mesma. Sendo assim, como o objeto de estudo desse artigo é uma HQ – história em quadrinhos – que parodia *Alice no País das Maravilhas*, livro de Lewis Carroll de 1865, toda a HQ é pautada em cima de referências diretas ou indiretas aos eventos que ocorrem no original, e por isso aqui ela é categorizada como uma intertextualidade do tipo paródica.

Já a metalinguagem é lida nos quadrinhos como o elemento que ajuda a entender a própria linguagem dos quadrinhos, ou seja, como os recursos que são usados dentro das páginas desenhadas; as convenções típicas desse tipo de mídia que o leitor compreende através de um repertório adquirido pela leitura de outras obras do gênero. No objeto de estudo desse artigo, os elementos metalinguísticos ganham outra dimensão de profundidade, visto que se trata de um quadrinho japonês.

Nos *mangás*, o nível de repertório para se entender as muitas informações dispostas em uma mesma página é maior do que aconteceria em outros tipos de histórias em quadrinhos. E isso se deve ao fato de que os japoneses transportam elementos culturais para seus quadrinhos (LUYTEN, 2001), de forma que para além de referências a situações comuns ao Japão em si, o leitor se depara com personagens típicas de narrativas nipônicas. Dessa forma é possível inferir que a metalinguagem nos mangás se caracteriza por essas camadas de linguagem, que exigem do leitor certo grau de instrumentalização no tipo de linguagem característico dos mangás (BRAGA JR, 2011), que vão além da história que está sendo narrada diretamente, e adentra em elementos de composição visual típicos dos mangás, típicos do nicho mercadológico a qual se destina, das vestimentas e situações vividas pelas personagens, até o tipo de humor narrado em

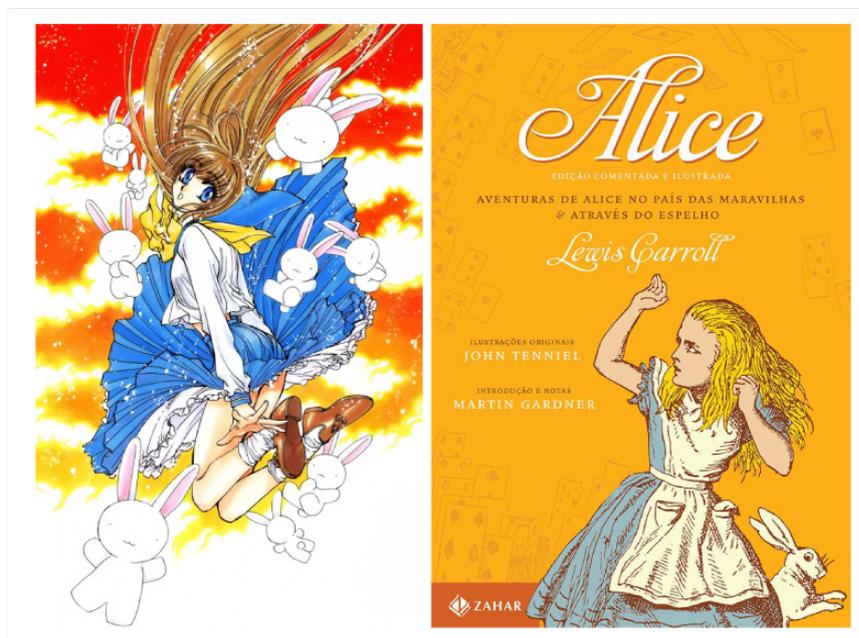
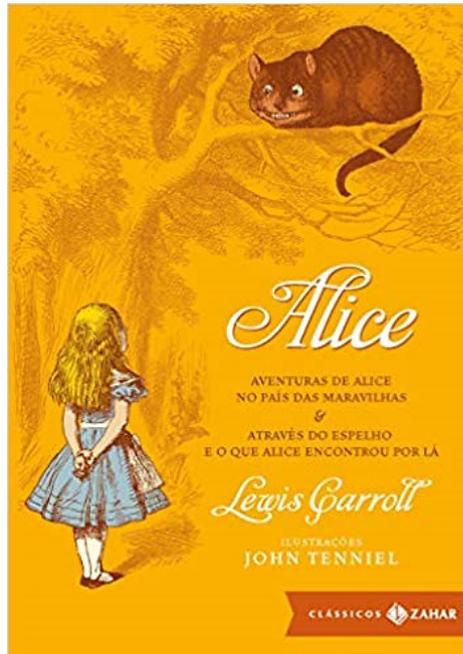
¹ *Easter egg*: em tradução literal “ovos de páscoa”, se refere a informações que estejam escondidas na história, para que o leitor consumidor ache nos detalhes as referências, objetos ou qualquer tipo de informação adicional além da que está sendo contada na narrativa principal.

conjunto com a história (CHINEN, 2013).

Neste artigo abordaremos os elementos que convergem e divergem nas obras *Alice no país das Maravilhas* e *Alice através do Espelho*, de Lewis Carroll, e no mangá *Miyuki chan in Wonderland*, do grupo CLAMP, lançada originalmente pela editora Japonesa Kodakawa Shoten, em 1995. Publicado no Brasil pela editora JBC, sob o nome *Miyuki chan no País das Maravilhas*, como edição comemorativa dos 20 anos de carreira do grupo CLAMP, a edição contou com páginas coloridas, ilustrações, além dos sete capítulos que compõem o volume único. E para além das comparações entre as obras, este artigo visa avaliar como o uso da metalinguagem característica dos quadrinhos nipônicos, permitiu explorar o conceito de literatura *nonsense* do livro original, e utilizar de forma dinâmica em todos os capítulos da obra em quadrinhos japonesa.

ALICE & MIYUKI: SEMELHANÇAS E DISCREPÂNCIAS

No *mangá*, os capítulos ocorrem com começo meio e fim, podendo ser lidos separadamente sem prejuízo sobre o andamento da história, ou mesmo compreensão do enredo geral da trama. Sendo o livro original o precursor da literatura *nonsense*, ou seja, onde situações fisicamente impossíveis podem e vão ocorrer, sem que o autor se preocupe em explicar porque aqueles fatos surpreendentes acontecem. É compreensível que a escolha por capítulos independentes entre si, trabalhasse esse conceito de mundo extraordinário, onde coisas estranhas vão acontecer com maior liberdade, do que uma história linear e continuada.



COMPARAÇÃO ENTRE CAPAS DO MANGÁ E DO LIVRO, NA EDIÇÃO ESPECIAL DA EDITORA ZAHAR

Logo de início é perceptível que a criação da personagem principal do mangá, tem toda sua aparência baseada na aparência de Alice, com exceção do cabelo loiro, o vestido azul é adaptado para um uniforme de

colegial nos mesmos tons de azul e branco. E mesmo que as duas personagens não partilhem o mesmo nome, elas detêm o mesmo tipo de pensamento “simplista” onde encaram as coisas surpreendentes que lhe acontecem e apenas reagem a elas sem se questionar profundamente o porque daquilo tudo estar acontecendo.

Miyuki assim como Alice, encontra com um coelho, no caso do mangá, uma mulher vestida de coelhinha com direito a maior preto, meia calça e orelhas de coelho, sobre o skate dizendo que está atrasada. E da mesma forma que no livro, a personagem protagonista do mangá é transportada, e esta pode ser considerada a fórmula básica da história de Carroll: viagem para um mundo *nonsense*.

O *mangá* possui sete capítulos, dos quais os dois primeiros fazem relação com os dois livros de Alice. Embora os nomes do livro sejam mantidos, a forma como estes são retratados muda drasticamente. E para compreender melhor o contexto em que essas mudanças se aplicam é necessário ter em mente que *Miyuki chan no País das Maravilhas*, não é um mangá para crianças, sendo categorizado como para maiores de 16 anos, pelo conteúdo alusivo ao sexo entre as personagens e a protagonista Miyuki.



PERSONAGENS DO MANGÁ INSPIRADOS NOS PERSONAGENS DO LIVRO DE CARROLL

Como é possível observar, todas as personagens clássicas do livro foram convertidas em mulheres com roupas insinuantes. No decorrer dos dois capítulos que fazem referência ao livro de Carroll, essas personagens

tentam seduzir a protagonista Miyuki todo o tempo. Esse processo de sensualização de personagens é uma característica comum nos quadrinhos japoneses. Neste caso, pode aludir aos mitos que cercam a criação de Carroll, pois *Alice no País das Maravilhas*, como se sabe, é muito mais do que um simples livro para crianças. Ao longo desta obra, Lewis Carroll constrói uma crítica social bastante contundente, atacando diversas esferas da sociedade inglesa da Era Vitoriana, entre as quais se destaca a da educação infantil, considerada abusiva em muitos níveis para os padrões atuais. A aparente inocência refletida nos relatos e nas ilustrações oculta denúncias de violência e exploração. O próprio autor, celibatário, fotografou meninas em poses sensuais, todas com o consentimento das mães, inclusive Alice Pleasance Liddell (1852-1934), a inspiradora de *Alice no País das Maravilhas*, vinte anos mais nova do que ele. É provável que essas motivações ocultas e reprimidas na escrita puritaniista inglesa do século XIX venham à tona na alusão paródica pós-moderna japonesa do século XXI.



FOTOGRAFIAS ERÓTICAS DE MENINAS FEITAS PELO ESCRITOR LEWIS CARROLL

Para além da intertextualidade da paródia, contida na correlação dos nomes, entre livro e quadrinho, têm-se também a função básica que aquele determinado personagem executa na história, mantidos. Esse desenvolvimento que pode ser considerado “extrapolado”, visto que vai além, do que a personagem original faz no livro de Carroll, pode ser visto nessa questão onde cada personagem se torna uma mulher exuberante pronta para seduzir a protagonista. Dessa forma, como essa mudança tem uma função narrativa pra história, ela não é uma mera escolha estética, já passa a ser um elemento de metalinguagem.

É necessário compreender o contexto geral dessas produções nipônicas, e perceber que esse tipo de recurso de “transformação sensual” e “humanização Moe²” é algo corriqueiro dentro do universo dos *mangás*, para encarar a história com o humor que esta pede, ao invés de colocá-la sob uma ótica de perversão ou hiperssexualização.



ILUSTRAÇÕES DO MANGÁ. DESTAQUE EM VERMELHO PARA AS PERSONAGENS QUE NÃO ERAM HUMANOS COMO O RATO E A LEBRE DE MARÇO, E O CHAPELEIRO QUE FOI ADAPTADO JUNTO COM A FUNÇÃO DA LAGARTA. EM LARANJA, OS GÊMEOS NÃO SOMENTE SÃO ADAPTADOS COMO MULHERES, MAS ASSOCIADOS A UMA CULTURA QUE EM NENHUM MOMENTO FOI CITADA NO LIVRO DE ORIGEM.

Como já foi citado, apenas os dois primeiros capítulos do volume seguem uma linha de acontecimentos semelhante ao que ocorre nos livros, e isso deixa a edição com cinco outros capítulos para tratar livremente do tema *nonsense* característico do livro de Carroll. A partir do capítulo três, o enredo oriundo de Alice não é mais abordado diretamente, e a história segue por temas mais característicos para os japoneses, como o mundo do

² Moe, é o termo usado para personagens japoneses, que tem aparência considerada fofo, usando principalmente para se referir a personagens femininas. Normalmente estas, têm aparência infantil, e proporções infantis, e agem de forma considerada “kawaii”, ou seja, “fofo”.

Mahjong³, o mundo dos trabalhos temporários, o mundo da televisão, o mundo do vídeo game e o mundo de X-1999⁴.

É possível ver no Esquema 1, o exemplo de capítulos que não seguem mais a obra literária, e como foi abordado anteriormente, cada capítulo da HQ, têm começo, meio e fim, e pode ser lido separadamente. Cada capítulo se utiliza da mesma mecânica: Miyuki está em alguma função diária, no meio do processo ela se depara com algum fenômeno anormal, que a transporta para um universo extraordinário. Sem questionar os motivos, ela apenas se deixa levar pelos fatos, ao final de cada capítulo, ela é mostrada fora do mundo, mas com ideia de que o processo vai se repetir novamente, e novamente.



ESQUEMA 1 - LINHA COMPARATIVA ENTRE CAPÍTULOS DO MANGÁ E O LIVRO ORIGINAL

³ Mahjong: é um jogo de mesa de origem chinesa que foi exportado, a partir de 1920, para o resto do mundo e principalmente para o ocidente.

⁴ X-1999: é um mangá do mesmo grupo CLAMP, que foi muito popular no Japão na época do lançamento do mangá Miyuki chan in Wonderland.

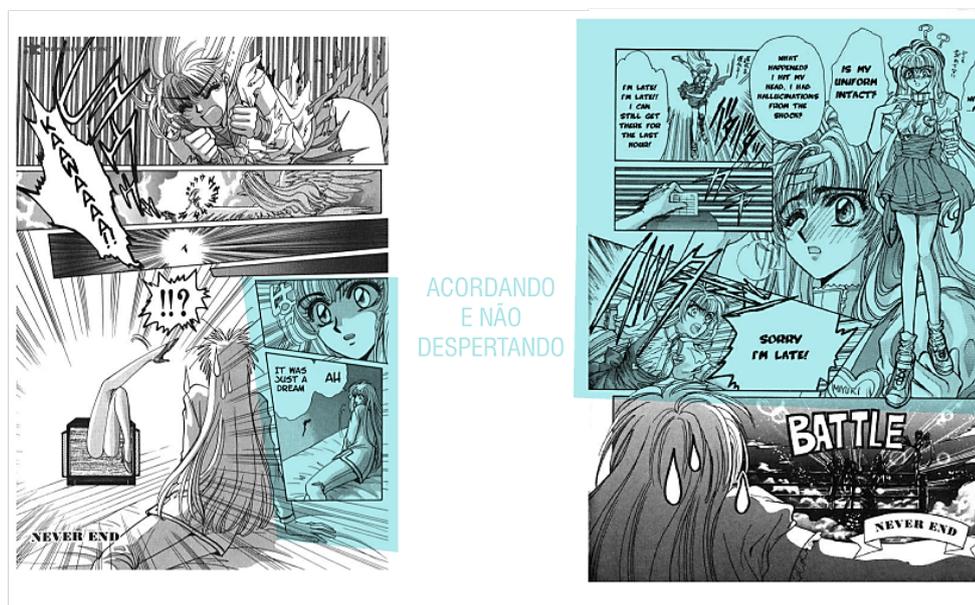
INFLUÊNCIA DA CULTURA E DA SOCIEDADE JAPONESAS

O adicional de humor é atingido à medida que se compreende que para além dos recursos que são oriundos de Alice, como os vistos no tópico anterior. Têm-se todo o conjunto de assuntos e temas que são comuns aos japoneses. Como uma sequência de camadas a ser desvendadas à medida que se lê se tem conhecimento desses hábitos, a leitura se torna mais interessante (BORGES, 2015), e essa dinâmica entre o entendimento mais raso da história e os mais profundos só é possível, pautado na metalinguagem dos quadrinhos japoneses.

Quando Miyuki é transportada para o “mundo da televisão” ou mesmo “mundo dos vídeos games”, as referências utilizadas são de jogos típicos da época, ou de programas de televisão que eram populares no período de lançamento. Para que o processo de paródia extrapolasse o livro que deu origem a série de quadrinhos, e o mesmo conversasse com outras mídias que também era de grande consumo dos japoneses.

Além das associações de humor criadas através das relações com o que era popular no Japão na época, existia a relação com o cotidiano. Em um dos mundos visitados por Miyuki é chamado de “trabalhos temporários”, pois os japoneses estudantes não podem trabalhar em horário integral, podem apenas participar do que aqui é chamado de “bico”.

A metalinguagem é amplamente explorada nesse capítulo. Para além do tema ser comum na sociedade nipônica, no mesmo capítulo aparece um ringue de batalhas entre as estudantes trabalhadoras de meio período. E ainda se utilizando dos elementos básicos da receita de Carroll, a protagonista está “atrasada” para seu trabalho, e ao abrir a porta se depara com o desafio de combate. Depois de uma sequência de cenas engraçadas e constrangedoras com as combatentes tentando tirar a roupa umas das outras, ao final Miyuki desperta, e ela percebe que ainda está atrasada para seu trabalho, e ao chegar ao local, percebe que o combate não foi um “sonho”, ela ainda está no mundo *nonsense* de regras estranhas.



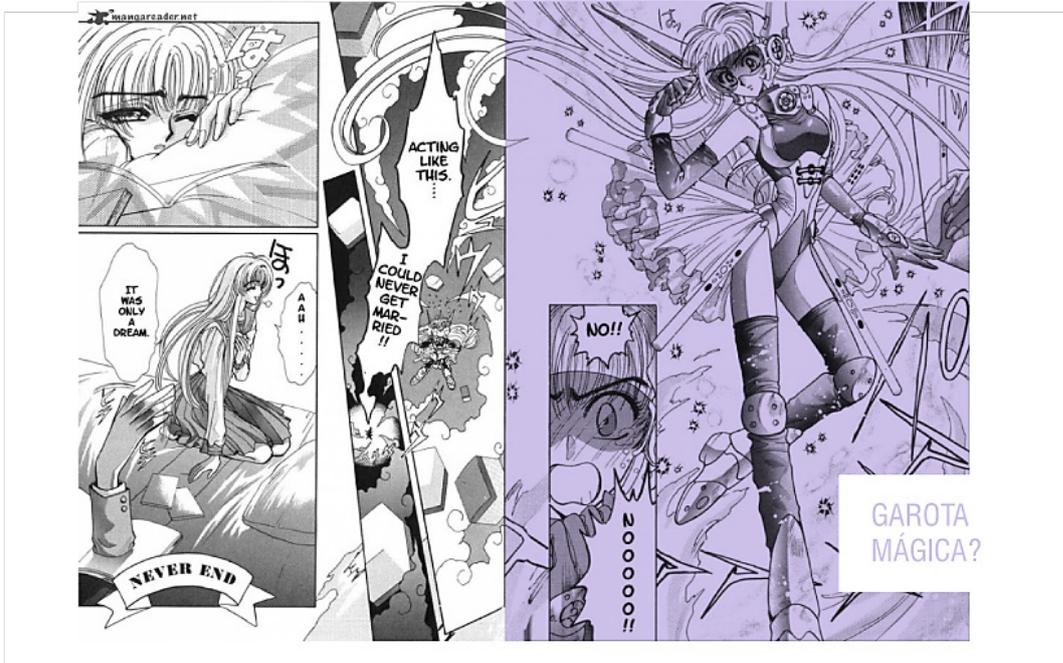
MIYUKI NA SAÍDA DO MUNDO DA TELEVISÃO E DO MUNDO DOS EMPREGOS TEMPORÁRIOS. OS RECORTES EM AZUL DESTACAM OUTRO RECURSO AMPLAMENTE UTILIZADO QUE É “NEVER END” OU SEJA, “SEM FIM”.

As autoras mantêm uma essa dinâmica constante de relacionar elementos conhecidos a ao público consumidor, e aos elementos oriundos do livro de Carroll, mas desenvolvem isso além, pois não necessitam mais se utilizar do mundo das maravilhas ou dos espelhos, ou das personagens clássicas como a rainha de copas.

No capítulo que aborda o mundo do *Mahjong*, este pode ser considerado um dos capítulos mais voltado para a própria cultura nipônica, visto que os poderes especiais e habilidades mágicas utilizados pela protagonista e sua adversária, estão todos relacionados com jogadas e estratégias específicas do jogo de *Mahjong*. E diferente do que ocorre em outros capítulos onde mesmo sem ser muito instrumentalizado na cultura, pelo contexto geral é possível compreender o que se passa e enxergar o humor. Neste capítulo, esse humor se torna mais distante, justamente pela falta de instrumentalização do leitor nesses aspectos sócio-culturais.

O próprio fato de no final a personagem protagonista Miyuki se transformar em uma “garota mágica” é um tipo de estereótipo de personagem muito comum dentro dos mangás. E por isso, esse capítulo em específico só se torna engraçado, se o leitor estiver ciente do que é o jogo *Mahjong*, de como

ele é popular no Japão, de como as jogadas e estratégias se desenvolvem, e de como no fim, ao receber os “poderes mágicos” ela se torna um personagem estereotipado conhecido como “garota mágica do *Mahjong*”.



EM DESTAQUE EM ROXO, MOMENTO QUE A PROTAGONISTA MIYUKI VIRA UMA GAROTA MÁGICA DO MAHJONG.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para os japoneses, os mangás representam uma forma de entretenimento barato e versátil, que para além de divertir, supre necessidades de extrapolar a realidade pragmática em que vivem (LUYTEN, 2001). Essa construção de usos de personagens femininas em situações de provocação, mas sem necessariamente serem situações sexuais, como um tipo de alívio cômico, auxilia no processo de extrapolar a realidade onde nenhuma dessas situações é possível.

Nesse ponto, é possível construir um paralelo com o objetivo da narrativa *nonsense*, criada por Carroll em *Alice no País das Maravilhas*, onde ele desloca o leitor no conjunto de fatos absurdos que jamais seriam possíveis no mundo real. Mas justamente por não serem possíveis ou sequer

explicáveis, é o que caracteriza o divertimento gerado pela leitura.

Ao se utilizarem da base de regras da literatura *nonsense*, e do próprio universo do livro de Alice, as autoras pautam essa correlação na intertextualidade, configurando a intenção paródica desta recriação. No entanto, ler a obra apenas pela ótica da paródia é uma observação simplista, visto que o domínio dos recursos narrativos, tanto de roteiro quanto de composição visual, permitiram ao grupo CLAMP desenvolver *Miyuki chan no País das Maravilhas*, permitindo que a história pudesse ser adaptada para a realidade contemporânea japonesa, em situações convencionais do dia-a-dia, transportando o leitor ao mesmo ponto que a personagem protagonista está: “indo para um trabalho de meio período, e quem sabe, se deparando com uma batalha para defender seu trabalho!

Por isso, nesse processo de entendimento de que existem vários níveis de compreensão dessas obras, leitores com níveis diferentes de conhecimento têm níveis diferentes de experiência, e após algum tempo da leitura da obra, ao retomarem a leitura, podem ter uma nova experiência por conseguirem acessar novas informações que antes passaram despercebidas. Esse cuidado na construção e inserção de diversos elementos que possibilitem esses links e gerem por consequência humor e divertimento a esse leitor consumidor de mangás, e é papel da metalinguagem nos quadrinhos criar essas oportunidades de entendimento e exploração.

Nos mangás, a metalinguagem é usada de forma mais complexa e densa do que pode ser normalmente observado na utilização feita por outras escolas de quadrinhos. *Miyuki chan no País das Maravilhas* mostra uma variedade enorme de usos desta técnica, desde aspectos mais simples e óbvios, passíveis de serem captados em uma primeira leitura, até elementos mais específicos, que requerem determinados conhecimentos para serem apreendidos ou mesmo notados, o que nem sempre é possível em uma primeira leitura.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, D. *As Linguagem dos Quadrinhos*. São Paulo. Peirópolis. 2017.

BORGES, P. M. *Traços ideogramáticos na linguagem dos Animês*. São Paulo: Via Lettera, 2008.

BORGES, P. M. *Mangá, Estética bidimensional e*

deslocamentos culturais. São Paulo: Intermeios, 2016.

BRAGA JR. A. X. *Desvendando o Mangá Nacional*. Maceió: Edufal, 2011.

CHINEN, N. *Linguagem Mangá: Conceitos Básicos*. São Paulo: Criativo, 2013.

GUSMAN, S. OKA, A.M. LUYTEN, S.B. (Org). *Cultura Pop Japonesa: Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

JENKINS H. *Cultura da Convergência*. São Paulo (2a.Ed.) Aleph, 2009.

LUYTEN, S.B. *Mangá o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2001.

MOLINÉ, A. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.