

## MANHUAS: Possibilidades e Potencialidades da Cultura Chinesa

Thiago Vasconcellos Modenesi

### Resumo

O presente artigo tem por objetivo demonstrar as potencialidades da cultura chinesa e a sua disponibilização através do formato de publicação como história em quadrinhos (*manhua*). Partimos aqui da leitura e análise da adaptação da obra da literatura clássica chinesa Jornada ao Oeste para o formato de história em quadrinhos (HQ). Desse modo, as histórias em quadrinhos chinesas podem cumprir uma função de difusão cultural e mesmo educacional. A metodologia utilizada para elaboração do artigo foi a soma do estudo do *manhua* Jornada ao Oeste somada a análises teóricas sobre educação e histórias em quadrinhos. Confere-se, com isso, a importância às HQs como instrumentos didáticos importantes e de uso nas escolas e para além destas. Conclui-se que a HQs analisada colabora na divulgação das mais variadas características culturais, sociais e históricas da China para além das fronteiras do país, em particular para a apresentação desta ao Ocidente pela arte.

**Palavras-chave:** Cultura. Educação. Histórias em Quadrinhos.

### Abstract

This article aims to demonstrate the potential of Chinese culture and its availability through the publication format as comic book (*manhua*). We start from reading and analyzing the adaptation of the classic Chinese literature Journey to the West to the comic book format. In this way, Chinese comics can play a role of cultural and even educational diffusion. The methodology used for the elaboration of the article was a summation of the study of the *manhua* Journey to the West, for theoretical analysis about education and comics. This gives an importance to comic books as important and useful teaching tools in schools and beyond. Concluded that the comics analyzed the collaboration of the most varied cultural, social and historical characteristics of China across the country's borders, in particular for its presentation to the West by art.

**Keywords:** Culture. Education. Comics.

Texto recebido em 05/11/2019 e aprovado em 27/11/2019.

Nosso artigo discute a importância e relevância da cultura chinesa trazida ao ocidente através do livro *Jornada ao Oeste – O nascimento do Rei dos Macacos*, escrita por Wu Cheng'em e transposta ao formato de *manhua* (histórias em quadrinhos chinesas) em 1962, a obra foi publicada em 2008 pela Conrad Editora no Brasil, esta foi a primeira publicação da mesma no Ocidente e também a primeira vez que esta foi publicado fora da China. Aqui analisamos o primeiro volume, a editora brasileira publicou dois volumes.

A mesma foi dividida em seu primeiro volume em 8 capítulos adaptados por Chao Ming, com desenhos de Ma Cheng, Wang Zhixue e Hou xi no capítulo 1; Shi Cheng com desenhos de Wang Guochen no capítulo 2; por Tie Yukuan com desenhos de Chang Ren Yinchun Xiadong no capítulo 3; por Shi Shan com desenhos de Liu Dechen e Ni Dongjianno capítulo 4; por Lu Ni com desenhos de Yuan guang e Su Qinhua no capítulo 5; por Dan Ye com desenhos de Bai Mingham e Xing Xiaoling no capítulo 6; por Xu Mei com desenhos de Bao Ling e Shu Mei no capítulo 7; por Xu Mei com desenhos de Zhang Mei, Cao Yuhua e Tien Mu no capítulo 8 que fecha a obra num total de 466 páginas em preto e branco, a história é apresentada com dois painéis de desenhos em cada página, ambos com texto abaixo destas, relacionados as ilustrações em tom de narrativa e retratando o diálogo dos personagens. Apenas na página de abertura de cada capítulo o leitor é brindado com apenas um painel de meia página.

*Jornada ao Oeste* se insere na onda que varreu o Ocidente na virada do século XX para o XXI, aqui nos referimos a proliferação de materiais orientais no formato de histórias em quadrinhos, no geral em preto e branco, boa parte também com leitura direita para a esquerda, algo que não se apresenta no livro por nós analisado.

### **Os *manhuas*, Jornada ao Oeste e a China**

As histórias em quadrinhos asiáticas chegaram com força descomunal ao mundo ocidental nos anos 1990 e 2000. Apesar de hoje as produções vindas do Japão serem amplamente conhecidas internacionalmente, os dois outros maiores países a produzir esta arte são quase sempre esquecidos: a China e a Coreia do Sul, estes também possuem um grande mercado, com obras vastas e interessantes, no geral seus títulos são lembrados como *mangás*, um equívoco.

Estes dois países possuem as suas próprias dinâmicas de produção, aqui abordamos especificamente a experiência chinesa na área das histórias em quadrinhos, chamados *lianhuanhua* originalmente e atualmente de *manhwa* ou *manhua*, e todo o potencial que estes possuem.

*Lianhuanhua*, enquanto termo que definia as histórias em quadrinhos na China, não aparece com referências de seu uso antes de 1927, embora exista registro de produção de quadrinhos neste país desde meados do século XIX. Aqui estamos nos atendo ao que mais se aproxima ao formato consagrado enquanto histórias em quadrinhos no mundo, não estamos focando, por exemplo, as narrativas ilustradas que possuem produção desde o século II a.C em solo chinês.

A palavra em si “manhua” significa de maneira literal “desenhos irresponsáveis”. Assim como os *comics* americanos, o mangá japonês ou mesmo as histórias em quadrinhos brasileiras, eles surgem a partir de charges e cartuns feitas inicialmente focadas nos leitores dos jornais a partir do advento do avanço tecnológico da tipografia na virada do século XIX para o século XX.

Nos associamos a análise feita por Campos (2008), no prefácio a versão nacional de Jornada ao Oeste quando destaca que as revoluções fazem bem aos quadrinhos e todo o potencial que esses têm enquanto linguagens das artes com potencial revolucionário:

Quando tomou o poder na China, em 1949, o Partido Comunista viu nos quadrinhos um meio eficiente de fazer propaganda de suas causas e educar as massas, e investiu muito nisso. De 1951 a 1956, por exemplo, mais de 10 mil livros de quadrinhos foram publicados, com uma tiragem total de 260 milhões de cópias. (2008, p. 7)

Campos (2008) prossegue apresentando toda a capilaridade e possibilidades dos quadrinhos chineses pós-revolução e a articulação desse enquanto uma categoria artística que colabora na edificação das novas ideias no novo regime:

Mas o Partido Comunista tinha um objetivo modernizador para eles. A ideia era educar o povo, construir o novo homem socialista, não apenas um soldado da revolução, mas um cidadão com boa formação. É preciso lembrar que, no final dos anos 40, a taxa de analfabetismo no Brasil estava ente 85% a 90 %.

Em 1954, o *Renmin Ribao* (Diário do Povo), jornal do Comitê Central do Partido Soviético, convoca os militantes a aumentar seu nível cultural e tomar posse da milenar cultura chinesa. Os quadrinistas são convocados para fazer sua parte, criando histórias baseadas nas lendas e romances que formam o tesouro narrativo do país. Tais quadrinhos fazem um sucesso imenso, em

**MANHUAS: POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES DA CULTURA CHINESA**  
THIAGO VASCONCELLOS MODENESI

especial este *Jornada ao Oeste*, criado a partir de um dos maiores clássicos da literatura chinesa. (2008, p.8)

Jornada ao Oeste é uma ficção baseada peregrinação real do monge Xuan Zang à Índia. O Xuan Zang histórico deixou a cidade de Chang'na (atualmente Xian) em 629 (CAMPOS, 2008).

Seu caminho de ida e volta foi marcado por uma sucessão de perigos naturais e outros ligados a guerras e bandidos, depois retratados de maneira romantizada no *manhua*, aqui temos uma narrativa que envolve humor, introduz personagens antropomórficos, a exemplo de Sun Wukong, o rei dos macacos, que se torna um símbolo cultural chinês.

O monge cumpriu sua missão e retornou após 17 anos a Xian trazendo textos budistas que passou a traduzir, sua viagem teve importância fundamental para o desenvolvimento do Budismo no extremo oriente, destacadamente no Japão e n China.

A viagem se tornou um marco cultural chinês e ganhou várias versões alternativas, entre estas a que introduz Sun Wukong, personagem mais popular da literatura chinesa e de todo o Extremo Oriente.

Segundo Campos (2008), ainda no prefácio da edição brasileira de Jornada ao Oeste:

O próprio Mao Tse-Tung o louvou em diversas ocasiões por sua “audácia ao pensar, trabalhar, se empenhar em atingir um objetivo e tirar a China da pobreza”. (2008, p. 9)

Sun Wukong é protagonista de óperas, filmes, festivais, balés, séries para televisão, videogames, desenhos animados e histórias em quadrinhos, isso se dá na China, mas também fora dela em grandes proporções.

Campos (2008) nos brinda com as várias participações do personagem nas mais diversas manifestações artísticas pelo mundo ao prefaciá-la edição em português de Jornada ao Oeste:

Em 2007, por exemplo, estreou na Inglaterra *Monkey: A Journey to the West*, um musical criado por Chen Shi-Zheng (ator e diretor chinês), Damon Albarn (das bandas *Blur* e *Gorillaz*) e Jamie Hewlett (co-criador de *Gorillaz* e *Tank Girl*). Em 2008, o ator-lutador Jet Li encarna o Rei dos Macacos no filme *The Forbidden Kingdom*. Variações de Sun Wukong são presença constante nos quadrinhos, principalmente nos mangás. A mais famosa versão, sem dúvida, é Son Goku, o herói de *Dragon Ball*. (2008, p. 10)

O lançamento do original chinês de Jornada ao Oeste se deu em 1962, deste participaram os principais artistas do país nesta área naquele momento, nos anos 80 do século XX houve a republicação de diversos clássicos naquele país, entre eles o título que aqui analisamos, este ultrapassou os 5 milhões de exemplares vendidos, mais de vinte anos depois de ter sido lançado originalmente. (CAMPOS, 2008)

### **Método, análise e resultados**

Aqui, como já dito, fazemos uma análise a partir do *manhua* Jornada ao Oeste, uma adaptação de um livro clássico publicado na China, lançado em 1590 pelo escritor chinês Wu Cheng'em.

Este foi considerado um dos quatro grandes romances do país tendo em 1962 sido transposto para sua versão em quadrinhos que nos apresenta as aventuras do monge Xuan Zang e de seu companheiro, o macaco antropomórfico Sun Wukong.

A partir do acesso a histórias em quadrinhos chinesas (*manhua*) buscamos aqui neste artigo analisar as peculiaridades desta manifestação artística. Destacam-se nestas o trabalho das linhas, as composições, a utilização do branco do papel e as vistas aéreas representadas nos desenhos. Os desenhos desta especificamente trazem informações sobre a China tradicional e são realizados por autores diferentes a cada capítulo.

A obra mantém uma estrutura narrativa bastante harmonizada, nos seus dois primeiros capítulos apresenta o leitor Sun Wukong, o rei dos macacos. O leitor acompanha como ele surge, suas descobertas, vê a construção de um personagem complexo, um ser antropomórfico em busca de reconhecimento e mais e mais espaço na sociedade dos homens.

O capítulo 3 nos apresenta o monge Xuan Zang, como se deu sua peregrinação e caminha para o quarto capítulo que nos mostra como Sun Wukong se torna seu primeiro discípulo, ao qual mais tarde se juntarão mais dois, sendo um destes um porco antropomórfico também.

Nos capítulos 4, 5, 6 e 7 o monge converte adversários e aliados, desfaz mal-entendidos com locais e enfrenta batalhas para cumprir a missão que lhe foi dada pelo

Buda. Ao final, conta com mais dois aliados que se juntam a Sun Wukong como discípulos do monge.

Capítulo a capítulo o monge e o macaco, juntamente com seus aliados, são submetidos a agruras e desafios para cumprir a missão a eles dada pelo próprio Buda. O primeiro volume se encerra no seu oitavo capítulo tratando da disputa por uma árvore mágica de Ginseng, que só dá poucos frutos raros de tempos em tempos.

Em todos os capítulos os personagens se envolvem em casos pontuais com demônios, personagens locais e disputas, se constrói uma narração que entrelaça esses episódios e fortalece a viagem do monge acumulando forças e aliados rumo ao seu destino final. Podemos na obra conhecer muito da cultura chinesa através dos detalhadíssimos desenhos dos vários artistas que ilustram a mesma.

Sendo assim, utilizamos como ferramenta para análise os livros de Braga e Modenesi (2016) sobre as possibilidades educacionais das histórias em quadrinhos e todo o potencial que as mesmas possuem nesta modalidade somado aos estudos de Barbieri (2017) sobre a linguagem das histórias em quadrinhos.

Quando falamos em potencialidade incluímos a educacional, seja formal ou não, em sala de aula ou não. Há vários estudos sobre isso, no Brasil cresce de maneira destacada a quantidade de livros acadêmicos sobre tal temática.

Nogueira e Marino (2016) destacam o entrelace entre educação e quadrinhos em artigo publicado no livro *Quadrinhos & Educação*, volume 3, organizado por Braga e Modenesi (2016):

Ainda é muito recente no Brasil, e em outros países do mundo, o uso de HQs como instrumento de ensino que não se limita apenas aos anos iniciais. Na verdade, entende-se hoje que os quadrinhos não são apenas para crianças e podem ter importância na formação educacional, pessoal e cultural do indivíduo quanto qualquer outro tipo de material didático disponível nas escolas. (MARINO; NOGUEIRA, 2016, p.67)

Apesar de não possuir os chamados balões de fala, com o texto se encontrando abaixo do desenho entendemos poder enquadrar este como uma história em quadrinhos (*manhua*) a exemplo de outras obras como *O Menino Amarelo*, do norte-americano Richard Outcault (1896) e *Nhô Quim*, do ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1869), produções célebres que possuem a mesma estrutura com os textos apartados da imagem e são consideradas histórias em quadrinhos.

Chamamos a atenção para isso, não há uma uniformidade nos quadrinhos, uma única forma de produzi-los, uma estética ou formato único e pré-definido para tal, cada autor e cada obra reserva nuances próprias e marcas daquele artista:

A ideia de falar das linguagens que atravessam a linguagem dos quadrinhos está conectada com a tentativa de entender como evolui uma linguagem por meio da introdução de novas formas eficazes por parte de quem faz uso ativo dela. O bom autor de quadrinhos não inventa formas expressivas novas com o fim de modificar a linguagem. Na realidade, busca expressar de maneira mais eficaz possível o próximo discurso, formado tanto no interior da linguagem dos quadrinhos como no de outras linguagens. Buscando essa melhor expressão, se verá obrigado, às vezes, a inventar nos quadrinhos novas formas para os quadrinhos; e o leitor, compreendendo a exigência expressiva, fará todo possível para aceitá-las. A busca linguística de um autor tem sentido (e futuro) se está conectada com uma busca expressiva. (BARBIERI, 2017, p. 254)

Destacamos o uso dos animais humanizados na adaptação aos quadrinhos de Jornada ao Oeste, Barbieri (2017) explica o porquê desta opção feita por alguns autores ao retratar personagens em suas histórias:

Por que utilizar figuras de animais e não humanos, mais simplesmente, afinal? Bem, porque no fim das contas se trata de um quadrinho, e na linguagem dos quadrinhos o animal humanizado ocupa um lugar tão bem definido que é possível fazer um uso altamente expressivo disso. Podem-se evitar mais facilmente, desenhando animais humanizados, matizes patéticos que os animais humanizados nunca expressaram em sua história – enquanto em um acontecimento tão dramático poderia ser fácil cair neles. (2017, p. 85)

Na sequência apresentamos a primeira aparição de Sun Wukong na história trajado com roupas humanas, ereto, e interagindo com os demais personagens da HQ de igual para igual.

Nos é mostrado como após por roupas comuns que tomou de um cidadão o macaco se mistura naturalmente a multidão e passa a fazer parte da paisagem, rompendo com a sensação de susto que havia tomado em um primeiro momento os pescadores que tiveram o primeiro contato com o macaco.

Figura 1 – primeira aparição de Sun Wukong trajado roupas humanas.



O REI DOS MACAÇOS SALTOU DA JANGADA E DESEMBARCOU NA PRAIA. OS PESCADORES E TRABALHADORES DAS SALINAS SE ASSUSTARAM E FUGIRAM EM DEBANDADA.



BELO CONSEGUIU ALCANÇAR UM RETARDATÁRIO, CUJAS ROUPAS TOMOU. VESTIDO COMO GENTE COMUM, MISTUROU-SE À MULTIDÃO E APRENDEU O COMPORTAMENTO E A LINGUAGEM DOS HOMENS.

Fonte: Jornada ao Oeste, 2008, p.31

Jornada ao Oeste produz uma narrativa que junta comédia proporcionando risos, aventura e ação, tudo isso sem ter um tom de cartilha ou de tentar transmitir de maneira estanque alguma lição de moral, aqui se trata de uma manifestação artística em formato *manhua*.

## Resultados

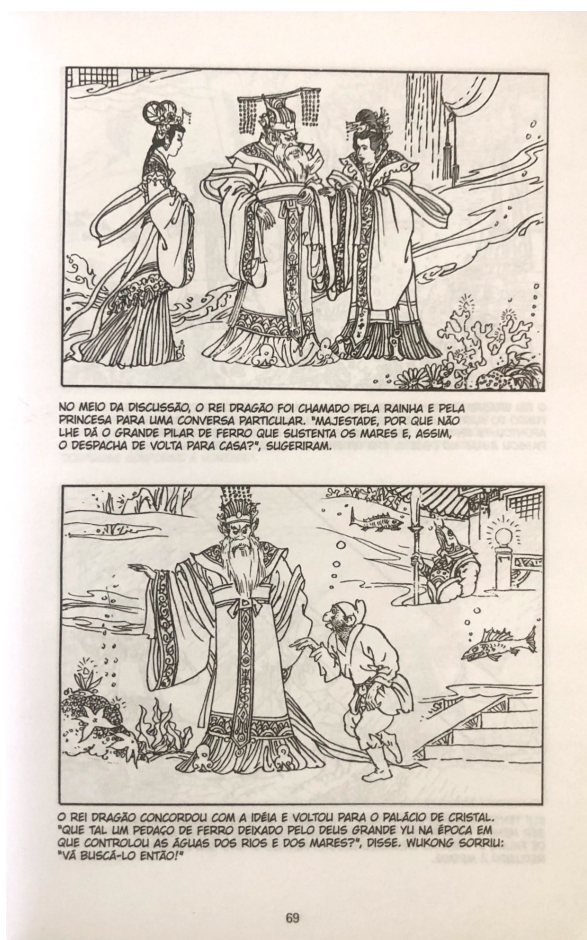
Buscamos neste artigo demonstrar que a cultura chinesa pode e deve ser mais e melhor oportunizada ao ocidente através da publicação de *manhuas*, fazemos tal debate analisando o primeiro volume publicado em português do *manhua* Jornada ao Oeste, demonstramos aqui que as histórias em quadrinhos são uma linguagem praticamente universal, um potencializador cultural e uma importante plataforma de divulgação de uma nação e suas tradições.

A partir da análise do refinamento artístico presente na obra Jornada ao Oeste por nós aqui estudada desvelamos possibilidades e potencialidades da mesma como



expressão da nona arte, com a singularidade de mostrar a maneira como os chineses dialogam com esta representação cultural e o potencial educativo que a mesma possui.

Figura 2 – aspectos do vestuário, das tradições, lendas e demais nuances da cultura chinesa retratados na HQ

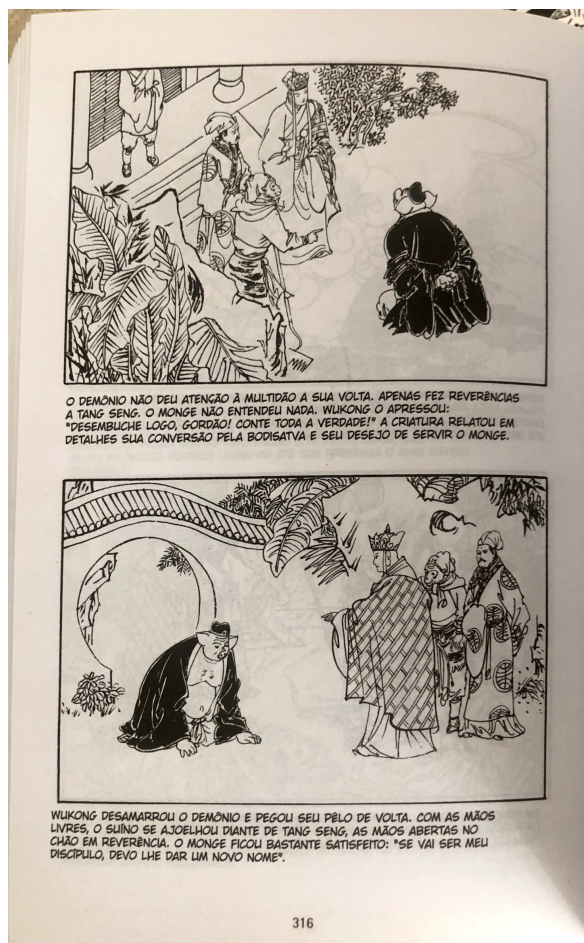


Fonte: Jornada ao Oeste, 2008, p. 69

O detalhismo e a expressividade contidos nos vários artistas que constroem a representação gráfica do texto da obra original aqui adaptado potencializa ao leitor o conhecimento e acesso a cultura chinesa, sua profundidade e raízes históricas.

A trama vai misturando ficção com fatos históricos e dando ao monge discípulos antropomórficos com que passa a compartilhar a viagem nessa versão do clássico adaptada aos quadrinhos.

Figura 3 – conversão de um dos desafios enfrentados pelo monge em seguidor do mesmo, batizado de Zhu Bajie



Fonte: Jornada ao Oeste, 2018, p. 316

Todos os nomes ao leitor apresentados dados aos personagens possuem referência a cultura chinesa, no caso do porco antropomórfico tem ligação com os temperos e cheiros fortes dos mesmos, mais uma vez com claras referências a cultura chinesa.

### Conclusões

No século XIX, quando a imprensa se popularizou na República da China, os ingleses introduziram suas revistas de caricatura e situações cômicas. Estes livros eram chamados *lianhuanhuas* e um dos primeiros foi intitulado “*The Punch China*”, este também era usado como veículo de propagação da nova ordem política que o ocidente queria impor ao antigo império.

Até então estas primeiras histórias em quadrinhos eram peças soltas, publicadas de maneira aleatória em livros e jornais chineses e, muitas vezes, não creditados. A primeira revista que oficialmente recebeu o nome de manhua foi a “*Shanghai Sketch*”

(ou Shanghai Manhua). Trazia uma série de ilustrações, contos e histórias em quadrinhos que ao mesmo tempo que satirizavam e também mostravam todo o *glamour* do modo de vida ocidental que cada vez mais entranhava-se na sociedade chinesa.

Estas revistas foram muito populares até o início da Segunda Guerra Mundial. O Japão obliterou a gigantesca China, destruindo seus meios de produção e fazendo com que a sua imprensa ficasse estagnada. Quando a guerra acabou, apesar de ter emergido do lado dos vitoriosos, o país estava destruído.

Superada essa fase a produção de *manhuas* na China se tornou um fenômeno, com títulos nas mais diversas áreas, tratando dos mais diversos temas e dialogando com as demais manifestações artísticas, como o cinema e a literatura, a exemplo da obra por nós aqui analisada.

Hoje a China possui um dos maiores públicos leitores de histórias em quadrinhos do mundo, senão o maior. Oportunizar ao resto de nós a leitura e interpretação desta manifestação artística colabora no entendimento de tudo que o país produz de maneira qualificada e profunda nas mais diversas áreas, aqui em particular na chamada nona arte, em tudo que esta nos oportuniza da cultura chinesa.

É fundamental trazer ao Ocidente *manhuas* como *Jornada ao Oeste*, nos permite ter um olhar mais ampliado, plural, com profundidade, sobre a cultura chinesa. O livro constrói uma narrativa que permite ao leitor visitar a China sem lá ter estado, conhecer uma cultura milenar e um dos seus principais representantes: Sun Wukong, o rei dos macacos.

## REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CAMPOS, Rogério. **Prefácio**. In: *Jornada ao Oeste*. São Paulo: Conrad, 2008.

CHEN'EM, Wu. **Jornada ao Oeste**. São Paulo: Conrad, 2008.

MARINO, Daniela; NOGUEIRA, Natânia. **Gibitecas como espaço de formação de leitor e exercício da cidadania**. In: BRAGA, Amaro; MODENESI, Thiago. *Quadrinhos & Educação volume 3*. Jabotão dos Guararapes: UNIFG, 2016.

**MANHUAS: POSSIBILIDADES E POTENCIALIDADES DA CULTURA CHINESA**  
THIAGO VASCONCELLOS MODENESI