

## Silent Manga Audition e a participação dos autores brasileiros de mangá<sup>1</sup>

Maria Tereza Batista BORGES<sup>2</sup>

Vamberto Junior SOARES<sup>3</sup>

Mirna TONUS<sup>4</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### Resumo

O Silent Manga Audition (SMA) é um concurso internacional de mangás, realizado no Japão por alguns dos maiores nomes da história dessa arte. Neste artigo, buscamos entender como está a inserção do autor brasileiro de mangá na competição, partindo da história de Max Andrade, um quadrinista de Uberlândia que já foi premiado em duas edições do concurso e lança sua primeira história no Japão em 2017. Para tanto, precisamos entender como funciona o SMA, qual a relação com as culturas local e global e como isso contribui para o trabalho aos autores brasileiros. Este artigo faz parte do projeto de Mestrado em Tecnologias e Interfaces da Comunicação que estuda a produção de autores brasileiros de mangá.

**Palavras-chave:** mangá; autores brasileiros; cultura global; cultura da convergência.

### Introdução

O mangá é um dos meios de comunicação mais consumidos do Japão. As publicações semanais atingem tiragens de milhões de exemplares por edição e uma média de 15 *per capita* (SCHODT, 1996) naquele país. Sua história como produto popular começa no século XIX, em paralelo com o auge do jornalismo na Europa e na América, como forma de informação e disseminação cultural, mas foi no século XX que a produção de mangá viveu seu verdadeiro *boom*, com publicações semanais surgindo uma atrás da outra e levando as histórias a mais pessoas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: [mariatereza.borges@hotmail.com](mailto:mariatereza.borges@hotmail.com).

<sup>3</sup> Graduado em Engenharia Elétrica pela Universidade de Uberaba (UNIUBE) e Estudante de Graduação do Curso de Matemática da UFU, e-mail: [vamberto.js@hotmail.com](mailto:vamberto.js@hotmail.com).

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia, e-mail: [mirnatonus@ufu.br](mailto:mirnatonus@ufu.br).

Com a efervescência criativa e a liberdade de expressão do pós-guerra, o mangá passou a ser a principal expressão da cultura japonesa, sendo produzido por diversos artistas. Isso foi possível graças à aproximação de conteúdos artísticos de outros lugares do mundo e à emigração, que levou os livrinhos para outros países. Foi nessa época que os quadrinhos japoneses começaram a ganhar espaço além dos continentes: com a expansão também dos animes, ou desenhos animados japoneses, os mangás conquistaram fãs no mundo todo e despertaram o interesse de artistas que incorporaram o estilo aos seus trabalhos.

No Brasil, isso não foi diferente. Com o surgimento da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangás e Ilustrações (ABRADEMI), em 1983, e com o interesse das editoras nacionais, o mangá ganhou espaço nas prateleiras dos fãs e, aos poucos, foram surgindo autores brasileiros. Um deles é Max Andrade, um quadrinista de Uberlândia, MG, que trabalha com mangás desde 2010, já lançou diversas obras no Brasil e, em 2016, participou do Silent Manga Audition, um concurso japonês que premia obras de artistas do mundo todo. Em sua primeira participação, Max foi um dos vencedores e foi até o país para ser homenageado. Agora, ele integra o grupo Masterclass da competição e terá uma obra publicada no Japão.

Com base na trajetória do autor e no estudo sobre a história do mangá pelo mundo até o aparecimento de autores brasileiros, neste artigo, buscamos entender como se dá a inserção dos artistas do mundo todo no Silent Manga Audition, em especial os brasileiros, e de que forma o concurso se relaciona com a ideia dos paradigmas da globalização, o local e o global, e a cultura da convergência.

Para isso, precisamos compreender como funciona o concurso, qual a participação dos brasileiros e, depois de apresentar e discutir os conceitos teóricos de paradigmas da comunicação, cultura global e híbrida, teceremos algumas considerações.

### **Silent Manga Audition e os autores brasileiros**

O Silent Manga Audition é um concurso criado para descobrir e apoiar artistas de mangá, ou seja, o estilo japonês de fazer quadrinhos, provenientes de todo o mundo. Segundo o site do evento, ele é a maior competição desse tipo, recebendo mais de 28 mil páginas, advindas de 94 países na edição de dezembro de 2015 (SMAC, 2017).

O concurso é realizado desde 2013 pela Coamix. Co., uma editora composta por alguns dos nomes famosos da história do mangá no Japão: Nobihiko Horie, CEO da editora, ex-editor chefe da revista Shonen Jump, a revista mais vendida do mundo<sup>5</sup>; Tetsuo Hara, autor de Hokuto no Ken, um dos maiores clássicos da década de 1980 e que figura até hoje na lista de séries mais vendidas; e Tsukasa Hojo, um dos maiores autores também da década de 1980, com obras como City Hunter, Angel Heart e Cat's Eye.

A proposta principal do Silent Manga Audition é "forte e clara: abraçar as técnicas usadas pelos primeiros mestres do mangá, como Osamu Tezuka, com base no fato de que o mangá é 'um filme desenhado no papel'" (SMAC, 2017, s. p., tradução nossa)<sup>6</sup>. Ou seja, a ideia é estimular os artistas a criarem histórias que possam ser compreendidas por pessoas de qualquer parte do mundo. Isso é possível graças à principal regra do concurso: todas as obras devem ser sem fala, nem os tradicionais balões dos quadrinhos, em silêncio, apenas as imagens e os quadros podem ser usados para construir a narrativa, como pode ser visto na Figura 1. "Isso é o que nós acreditamos como o 'poder original do mangá', que faz do mangá um meio de expressão único, amado por pessoas ao redor do mundo. Essa é a razão pela qual nós desenhamos em silêncio" (SMAC, 2017, s. p., tradução nossa)<sup>7</sup>.

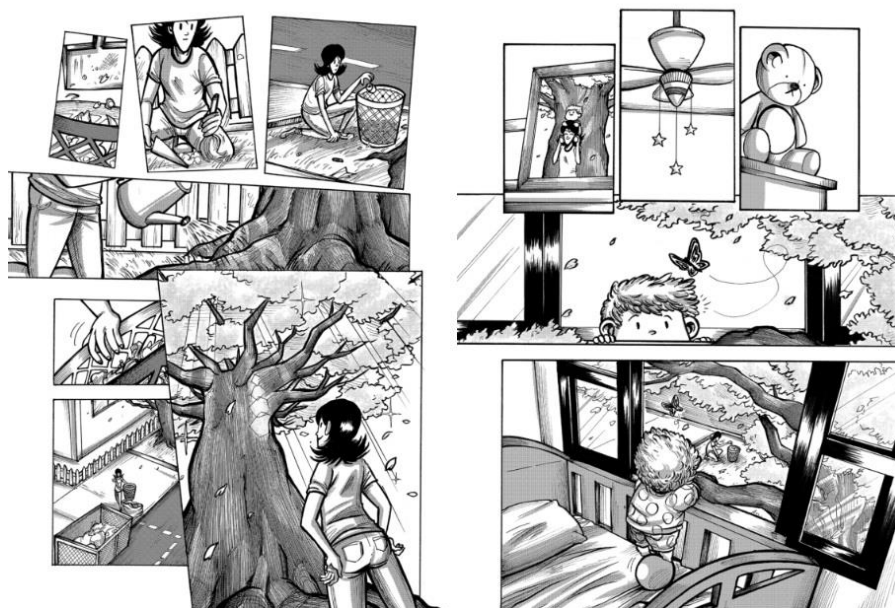
---

<sup>5</sup> Segundo Moliné (2004), foi em 1959 que se iniciou o boom das revistas semanais, que circulam ainda hoje, com as histórias mais vendidas e mais lidas do país: em março daquele ano, a editora Kodansha lançou o primeiro volume da Shonen Magazine; em novembro do mesmo ano, surgiu a Shonen Sunday, da Shogakukan; e somente quase dez anos mais tarde, em 1968, nasceu a revista que mais vendeu no mundo todo, superando os outros semanários, a Shonen Jump, da Shueisha. Essas três são, ainda hoje, consideradas as maiores editoras do Japão, tendo lançado os títulos de maior sucesso da história, como Dragon Ball, One Piece, Naruto, entre outros (MOLINÉ, 2004).

<sup>6</sup> "His intentions are strong and clear: to embrace the techniques used by early Manga masters like *Osamu Tezuka*, on basis that manga is a "*Motion Picture drawn on Paper*" (SMAC, 2017, s. p.).

<sup>7</sup> "This we believe is the "*Original powers of Manga*", that made Manga, the unique medium of expression, loved by the people around world today. That is the reason why, we draw *silent*" (SMAC, 2017, s. p.).

**Figura 1: Páginas do mangá "Lend a Hand", de Max Andrade, no SMA EX 1**



Fonte: SMAC (2017)

Fora isso, existe apenas mais uma regra: seguir o tema proposto na edição da qual o artista participar. Anualmente, há duas edições fixas, uma em cada semestre, e ainda há a possibilidade de edições extras, sem periodicidade definida. Ou seja, por ano, os autores têm pelo menos duas chances para enviarem obras e concorrerem aos prêmios. Cada edição possui um tema próprio, que costuma ser abrangente para oferecer mais possibilidades aos participantes. Na edição SMA 06, de dezembro de 2016, por exemplo, o tema foi "Childhood", ou seja, infância. Assim, os autores precisam abordar aspectos relacionados a esse tema, em uma sequência de ilustrações, compondo uma narrativa sem falas. As obras podem ser produzidas de forma individual ou em grupos, sem limites de pessoas por obra ou de obras por edição do concurso. Também não há limite de páginas, tamanho mínimo ou máximo, embora o recomendado seja entre 10 e 15 páginas.

Com relação aos prêmios, existem cinco categorias de vencedores: *Grand Prix*, *Gran Prix Runner Up*, *Excellence Award*, *Excellence Runner Up* e *Honorable Mention*. Quanto mais participantes, mais ganhadores, que são premiados de acordo com a qualidade, não necessariamente um por categoria. Há premiação em dinheiro para cada categoria, além de um certificado, a publicação web e impressa e, provavelmente, uma viagem para o Japão para receber o prêmio. Cada ganhador acumula também pontos

para o programa Masterclass, uma turma de autores selecionados que são convidados para trabalhar com a editora no Japão, lançando obras no país.

No Quadro 1, a seguir, é possível ver como é a participação de autores brasileiros desde a primeira edição. Por meio da observação, fica claro como a influência do concurso e da premiação dos primeiros representantes do país incentivaram outros artistas. Além disso, também é possível analisar os temas e inferir que sua generalidade e amplitude são fatores decisivos para que o SMA seja tão global.

**Quadro 1: Participação de brasileiros por edição do Silent Manga Audition**

SMA 01 (Junho/2013) ) Tema: Love Letter	SMA 02 (Junho/2014) The Finiest Smile	SMA 03 (Junho/2015) Mother	SMA 04 (Dezembro/2015) The Charming Gift	SMA EX 1 (Abril/2016) Sakura	SMA 05 (Junho/2016) Friend- Ship+ Communication Tool	SMA 06 (Dezembro/2016) Childhood
Não houve participação de brasileiros	Ichirou (Father's Gift)	Ichirou (Homesick Alien)	Roberto F. (Play)	Max Andrade (Lend A Hand)	Zazo Aguiar (Try Again?)	Yos (Forbidden)
		Roberto F. (6 Reasons)	Juloyola (The Charming (Love) Gift)	Joao Eddie (Thank You)	Joao Mausoon (Watching)	Marcel Ibaldo (The Choice)
		Eudetenis (Mothercracy)	Melody+Luan (Fly Me To Moon)	Juloyola (The Promise Of Happiness)	Alan Morais Godinho (Toy Friend) (Inseparable Friends) (Dog Emotion)	Max Andrade (Wanna Be A Legend!!!)
			Jana (Heaven Sweet)		Fabiano Ferreira (The Promise)	Wmachado (The Ignorance A Blessing)
			Renan Garcia (Love Bites)		Max Andrade (Our Relation) (Good Friends And True)	Bruno Batista (A Child Adventure)
					Kaiji Pato (To Share)	Fabiano Ferreira (Forgive Me Please)
					Juloyola (The friendship of Paper)	Felipe Sanz (Geist)
					Hikari Saita (Sketch)	Juloyola (The Precious Childhood)
					Joao Henrique (The Rescue)	Masakiro (Time & Love)
					Renan Garcia (Maybe Later)	Melody+Luan (Above And Beyond)
					Wal Souza (Snowball)	Pablo Jesus Dias (Smile Again)
						Rhafaél Porto (Trust)

Fonte: SMAC/Elaboração própria (2017)

Como podemos perceber, a primeira citação de Max Andrade entre os vencedores é na edição extra, de 2016, a SMA EX 1 (Figura 2). Na ocasião, o autor foi até o Japão para a cerimônia de premiação e algumas atividades com os outros vencedores, como autógrafos para as crianças, da versão impressa, e exibição da animação de alguns dos mangás da edição. Depois, com a participação nas edições SMA 05 e SMA 06, ele ganhou os pontos para se tornar Masterclass e agora integra o time de convidados de todo o mundo que venceram o concurso e têm a chance de publicar no Japão, junto com os brasileiros Ichirou e Roberto F., que aparecem nas primeiras colunas.

**Figura 2: Ganhadores da edição SMA EX 1, mural desenhado por todos e evento com crianças**



Fonte: SMAC (2017, s. p.)

Depois de ver como a participação e a premiação de brasileiros cresceu no SMA ao longo dos anos, podemos inferir que o trabalho dos autores de mangá do Brasil tem boa qualidade, já que é reconhecido no berço da arte, por pessoas renomadas desse meio. No tópico a seguir, refletiremos como se dá a pluralidade de culturas promovidas pela globalização e como isso se relaciona com o mangá.

### **Os paradigmas e a cultura global**

O item fundamental para o fortalecimento dos mangás foi a abertura do país para a chegada de material artístico de outros lugares do mundo, o que só foi possível graças à Restauração Meiji (1853), um movimento que culminou com o fim do *shogunato*, as forças militares que comandavam o país, tirando o Japão de uma era de conflitos e reestabelecendo os poderes para as mãos do imperador. Com isso, jornalistas europeus começaram a publicar charges nos jornais japoneses, influenciando o surgimento dos primeiros contos seriados, chamados de mangás. Na Era Taisho, logo após a morte do Imperador Meiji, o Japão começou a aumentar seu prestígio internacional.

No entanto, foi depois da Segunda Guerra Mundial que o mangá como é conhecido hoje começou a se expandir, com os livros de capa vermelha chamados *akai hon* que circulavam aos montes, servindo como estímulo cultural para o espírito japonês que foi derrotado com a guerra. O grande segredo, porém, foram os animes, as adaptações dos mangás mais famosos, que, na década de 1960, ganharam repercussão internacional, conquistando fãs e elevando a presença dessa expressão cultural nos lares de todo o mundo (VASCONCELLOS, 2006).

Por meio desse breve histórico, percebemos como os mangás receberam influência da cultura global, que se infiltrou no Japão e fez com que os artistas explorassem o melhor de seu país na construção de histórias seriadas. O principal e talvez o mais importante exemplo disso é Osamu Tezuka, considerado o Deus do mangá, que deu início à era moderna da arte, com as características fortes de hoje, como os olhos grandes e cenários elaborados, que ele retirou de sua paixão pelos desenhos animados da Disney.

É possível observar que a convergência dessas transformações produtivas, financeiras e tecnológicas relacionadas à história dos mangás, assim como ao

desenvolvimento em geral da sociedade contemporânea, produzem uma interdependência do mundo. O rompimento da associação entre lugar e cultura é o que Moacir dos Anjos (2005) considera cultura global. Segundo o autor, a globalização veio acompanhada de uma complexidade de ação e reação das culturas, o que fez surgirem novas e específicas formas de pertencimento ao local e criando articulações com o fluxo global de informações.

Com a intensificação dessas interculturais, ainda que os espaços permaneçam fixos, ou seja, ainda que o local no qual se articulam os produtos culturais continue o mesmo, há um processo de desterritorialização, de quebra de fronteiras, uma reinvenção constante de criação, que une diversas expressões culturais à cultura já vivida (ANJOS, 2005). Foi assim que os mangás ganharam o mundo e despertaram o interesse de diversos artistas para o estilo japonês de fazer quadrinhos. Em sua essência, os mangás já são representantes da cultura global, mas é quando eles alcançam outros lugares do mundo que seu significado é amplificado. A existência do Silent Manga Audition é um atestado dessa multiculturalidade promovida pela interdependência do mundo: qualquer pessoa consegue consumir os mangás do concurso, independentemente do contexto local, pois são obras sem língua e com temas amplos para serem globais.

Nesse ponto, Anjos dialoga com o que Canclini (1995) chama de hibridação cultural: as mesclas entre diferentes expressões que se misturam nas cidades, geradas pelos impactos da globalização e pela desterritorialização. Isso leva ao aumento do potencial de comunicação dos mangás e, conseqüentemente, à ampliação de possibilidades envolvendo as obras. Assim, podemos entender o SMA como um novo paradigma da produção internacional de quadrinhos, uma vez que dá a chance a artistas do mundo todo de mostrarem seu trabalho inspirado no mangá e ainda terem a oportunidade de publicarem no Japão. Para Kuhn (2009), um paradigma oferece respostas para os problemas de determinada comunidade.

Um paradigma é o que os membros de uma comunidade científica, e só eles, partilham. Reciprocamente, é a respectiva posse de um paradigma comum que constitui uma comunidade científica, formada, por sua vez, por um grupo de homens diferentes noutros aspectos (KUHN, 2009, p. 337).

A evolução tecnológica e as mudanças de visão ao longo do tempo geram novos paradigmas, que vão complementar a experiência e ajudar a entender os novos desafios



que forem surgindo. Na comunicação, um exemplo de paradigma é o que Jenkins (2009) vai chamar de convergência das mídias: a grande circulação de conteúdo por diversos meios, originada com a evolução dos meios digitais como canais participativos, nos quais todos podem produzir conteúdo e compartilhar informações. Um movimento que começou na década de 1980, mas que percebemos fortemente hoje, por exemplo, em espaços como o Silent Manga Audition, que abre portas para a criação de um tipo diferente de mangá, no qual qualquer pessoa pode se inscrever, desde que siga a premissa básica da arte: a criação de uma história.

Na era da convergência, culturas, informações, meios de comunicação e a produção dos fãs se complementam para formar narrativas completas. Um exemplo de produção dessa era é a narrativa transmídia, que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Cada meio contribui com suas especificidades e, para que a história seja completa, há o engajamento do público.

Depois de sua segunda participação no SMA, quando se tornou Masterclass, Max Andrade criou um projeto com o objetivo de se dedicar à produção exclusiva de quadrinhos. Para isso, o autor criou uma página no Apoia-se<sup>8</sup> (Figura 3), um site de projetos coletivos, no qual as pessoas podem se inscrever, estabelecer metas e pedir ajuda financeira, permanente ou pontual, de qualquer natureza. Depois, ele divulgou essa ideia nas redes sociais e reuniu em um grupo de discussão todas as pessoas, amigos e fãs, que o apoiaram. Em troca do apoio, Max passa informações exclusivas sobre seu processo de trabalho com os japoneses, disponibiliza parte de suas obras e desenhos e recebe o feedback de todas as pessoas que o ajudaram a chegar mais perto do objetivo e acreditam em seu trabalho.

---

<sup>8</sup> Disponível no link: [www.apoia.se/puffnopiripaf](http://www.apoia.se/puffnopiripaf).

**Figura 3: Página do projeto de financiamento de Max Andrade no Apoia-se**



Fonte: Apoia (2017, s. p.)

Dessa forma, percebemos a narrativa transmídia que o Silent Manga Audition estabeleceu na jornada de Max Andrade como autor de mangá: ele conta com a participação do público para se dedicar mais, produzir mais e, conseqüentemente, agradar a seu público com o que faz de melhor. Assim, é possível entender como o evento contribuiu para sua formação como profissional e como produtor de culturas.

### Considerações finais

O mangá é um meio de expressão único, amado por pessoas no mundo todo. É assim que o Silent Manga Audition define seu objeto e, com base nessa crença, traça seus objetivos. Assim como o concurso, os autores que dele participam desejam uma coisa em comum: aproveitar uma chance de fazer o mangá dizer tudo o precisa ser dito. E isso é feito por meio de imagens, que dizem a linguagem do mundo todo.

A globalização possibilitou que eventos como o SMA acontecessem. Um fenômeno que alcança e abre as portas para que pessoas do mundo todo, de qualquer canto, possam contar uma história, carregada de sua cultura local, ao mesmo tempo em que se atenta ao que acontece no âmbito global. E dentro desse universo estão os autores brasileiros de mangá, de forma tão expressiva, como vimos no Quadro 1.

Certamente, a inserção de obras do Brasil no concurso e a inclusão entre os Masterclass demonstram a relevância do trabalho dos autores brasileiros. E são prova de

que o quadrinho japonês atingiu o mundo todo e, agora, está recebendo a contribuição de volta. O local e o global são (re)significados e ampliados cada vez mais.

## Referências

ABRADEMI, 2016. Disponível em <<http://www.abrademi.com>>. Acesso em 20 de jun. 2016.

ANDRADE, M. Silent Manga Audition - para autores e curiosos. **Facebook**, 2016. Disponível em <<https://www.facebook.com/notes/max-andrade/silent-manga-audition-para-autores-e-curiosos/1000274893354987>> Acesso em 25 jun. 2016.

ANJOS, M. dos. **Local/global: arte em trânsito**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

APOIA-se. Max Andrade X Tempo. 2017. Disponível em <[www.apoia.se/puffnopiripaf](http://www.apoia.se/puffnopiripaf)> Acesso em 20 abr. 2017.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.

GAGLIETTI, M; BARBOSA, M. H. S. A Questão da Hibridação Cultural em Néstor García Canclini. **VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul**. Passo Fundo, 2007. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0585-1.pdf>> Acesso em 19 jun. 2016.

INSTITUTO Ishindo. **Restauração Meiji**, 2016. Disponível em <<http://www.ishindo.org.br/guia-do-japao/historia-do-japao/restauracao-meiji/>>. Acesso em 19 jun. 2016.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUHN, T. **A Tensão Essencial**. Lisboa: Edição 70, 2009.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora Jbc, 2004. Tradução de Sonia M. B. Luyten.

SMAC! Web Magazine, 2017. Disponível em <[www.manga-audition.com](http://www.manga-audition.com)> Acesso em 18 abr. 2017.

SCHODT, F. L. Dreamland Japan. **Stone Bridge Press**. Berkeley, 1996.

VASCONCELLOS, P. V. F.; COELHO, L. A. L. (Orientador). **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Rio de Janeiro, 2006, 220p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.