WEBTOONS arte sequencial voltada para a mídia digital¹

Gabriela Gomes Melo
Danielly Amatte Lopes

Resumo: O uso cada vez maior de tecnologias digitais acabou por criar um usuário que incorporou características desse ambiente aos seus anseios. Estamos falando de um usuário que busca por produtos velozes, de fácil acesso e consumo rápido. Embora essa descrição possa gerar a ilusão de que esse usuário tem um apego menor a esses produtos, o que se constata é que ele anseia por consumir esse mesmo produto em diversos formatos e gêneros. O que antes era satisfeito por uma publicação impressa, hoje aparece sustentado por uma multiplicidade de derivados em diversos gêneros (cinema, animação, objetos licenciados, entre outros). O novo usuário de histórias em quadrinhos levou a uma adaptação dos meios tradicionais de produção de quadrinhos para os suportes digitais e encontrou nas webtoons, publicações coreanas criadas dentro de plataformas digitais, um produto que atende bem suas demandas. O presente trabalho busca apresentar como as webtoons adaptaram questões formais tradicionais no mundo dos quadrinhos e quais inovações agregam a esse universo.

Palavras-chave: webtoons, arte sequencial, mídia digital

1. INTRODUÇÃO: DO IMPRESSO AO DIGITAL

O avanço tecnológico levou a modificação das estruturas dos meios de informação e comunicação que precisaram se readaptar a uma nova lógica de uso, mais veloz e deslocada a suportes digitais. Atualmente é comum o uso de artefatos como celulares e *tablets* que concentram diversas funcionalidades em um único aparelho conectado à internet e permitem que o usuário acesse conteúdos de forma rápida e remota.

Um dos gêneros que precisou adaptar-se à lógica de um novo suporte de acesso, passando do meio impresso para o meio digital *online*, foram as publicações de arte sequencial. É importante salientar que a arte sequencial vem se firmando como um meio válido de leitura (EISNER, 2001, p. 7) e ao longo dos anos vem ganhando um público maior devido ao sucesso dos lançamentos transmídia. O leitor passou a demandar que essas publicações fossem inseridas no meio digital e para se ajustar, desenvolveram uma nova lógica adaptada as telas dos dispositivos móveis. Essa adequação vai além de um simples ajuste de enquadramento ou de tipografia para o meio digital, aborda sim toda uma nova estruturação.

A transição das revistas impressas para as chamadas *webcomics*² abre as portas para

¹ Publicado originalmente no 8º Congresso Internacional de Design na Informação CIDI 2017.

² Termo utilizado para se referir a histórias em quadrinhos publicadas diretamente em plataformas online, a exemplo de Cyanide & Happiness e Um Sábado Qualquer.

um novo meio de se estruturar as HQs de modo que elas fiquem facilmente acessíveis ao leitor, com formato, cores e tipografia que permitam uma visualização fácil e rápida para o usuário. Nesse aspecto, as *webtoons* coreanas são um bom exemplo de como a arte sequencial pode ser retrabalhada para se adaptar à mídia virtual.

Webtoons são histórias em quadrinhos digitais, publicadas com regularidade semanal, em plataformas *onlines* de leitura. Estão no mercado há mais de uma década e ganharam fama a partir dos serviços oferecidos pelas plataformas coreanas *Daum*, desde 2003 e posteriormente *Naver*, em 2004. Em 2014, derivada do *Naver*, foi criada a *Line Webtoon*, voltada para o público global com *webtoons* traduzidas oficialmente para inglês³. Em um levantamento feito em 2014 já era possível encontrar 128 títulos publicados semanalmente na plataforma *Naver* e mais de 85 títulos na *Daum* (SOHN, 2014), entre os quais encontram-se *Misaeng*, de Yoon Tae-Ho, *Noblesse*, de Son Jeho e Lee Kwangsu e *Tower of God*, de Lee Jong-hui.

Diferente de tirinhas cômicas convencionais com poucos quadros e situações independentes, as *webtoons* trouxeram uma nova estrutura de quadros, com histórias lineares de gêneros diversos, possibilitando fácil acesso a centenas de títulos através do mesmo portal e com atualizações em curta periodicidade.

As plataformas de leitura permitiram a concentração dos títulos e a facilidade de acesso, assim como possibilitaram a publicação de artistas independentes que recebem de acordo com a popularidade de seus títulos. Esse fato incentiva a interação entre o autor e o leitor, de modo a atender as necessidades do público para manter a popularidade e aumentar os lucros. Todas essas características permitiram uma rápida difusão do gênero, tanto na Coreia quanto no cenário global⁴ (SOHN, 2014). Atualmente, é possível encontrar *webtoons* de diversos países, possibilitadas pelas publicações independentes nas plataformas de leitura online. Um dos exemplos dessa difusão se mostra na série *Lebre e Coelho*, *webtoon* de origem brasileira publicada em redes sociais de autoria de *Batatiras* e na plataforma de leitura online *Tapas*.

Pode-se perceber uma conexão com a cultura de convergência proposta por Jenkins (2009), quando tratamos de um novo meio de se transmitir arte sequencial que se molda de acordo com as tecnologias vigentes. As *webtoons* mostram uma nova necessidade dos leitores por um acesso rápido, e a sua permanência e difusão que se dão principalmente pela participação ativa dos consumidores nesse processo.

O processo de convergência leva em conta a coexistência de diferentes mídias, cada uma atendendo a uma demanda específica e embora as *webtoons* ofereçam um jeito inovador de se transmitir arte sequencial, não significa a desvalorização das HQs já consolidados no mercado. Pelo contrário, determina um novo meio firmado de se contar histórias. Como mostra Jenkins:

O conteúdo de um meio pode mudar [], seu público pode mudar [] e seu status social pode subir ou cair [], mas uma vez que um meio se estabelece, ao satisfazer alguma demanda humana essencial, ele continua a funcionar dentro de um sistema maior de opções de comunicação. (JENKINS, 2009, p. 41)

Assim, *webtoons* se enquadram no processo de transição de mídias assinalado pelo conceito de convergência, caracterizam uma transformação tecnológica e mercadológica, onde a participação ativa dos consumidores estimula a maior produção por parte dos autores (JENKINS, 2009). Mostram, além da adaptação da transmissão de arte sequencial em meios digitais, a transformação dos títulos em outras mídias, como citadas

³ Dados obtidos no site *Line Webtoon* <<http://www.webtoons.com/en/about>>, acesso em 18 de jun de 2017.

⁴ O *Line Webtoon* aponta mais de 17 milhões de usuários por mês em sua plataforma, um aumento considerável comparado ao levantamento de 2014, com 6.2 milhões de usuários no *Naver*.

anteriormente, devido a fama adquirida entre os usuários.

Como essas *webtoons* são trabalhadas e o motivo pelo qual atingem um público alvo tão amplo a ponto de repercutirem no cenário mundial e resultarem em produtos derivados são aspectos relevantes para entender o funcionamento da relação existente entre produtor, tecnologia e consumidor. Sobre os aspectos formais que diferenciam as *webtoons* no cenário de arte sequencial, nos deteremos no tópico a seguir.

2. OS ASPECTOS FORMAIS DAS WEBTOONS E SUA RECEPÇÃO NA ERA DIGITAL

O início da era da digitalização trouxe a possibilidade de se distribuir HQs virtualmente, embora, em geral, o formato original dos quadros e da narrativa tenha permanecido o mesmo da versão física. Houve uma preocupação com a divulgação através de outros veículos para alcançar novos leitores e aumentar a acessibilidade e, como consequência, surgiu a necessidade de se adequar os meios pelos quais as artes eram transmitidas de acordo com a tecnologia vigente.

Atendendo aos aspectos de uma releitura da arte sequencial, as *webtoons* coreanos vêm sendo difundidos há mais de uma década como um tipo de história em quadrinho que é construída especificamente para a leitura online, em aparelhos *smartphone*. Para compreender a mudança na forma de veicular essas histórias em quadrinhos, é preciso um olhar inicial sobre como elas funcionam em seu meio tradicional de publicação física.

As histórias em quadrinhos representam uma forma de comunicação que trabalha com uma sobreposição de imagem e palavra num só contexto, transmitindo uma gama de informações socioculturais que requerem uma interpretação por meio do leitor. Trata-se de uma linguagem criada para expressar “pensamentos, sons, ações e ideias numa seqüência [sic], separados por quadros” (EISNER, 2001, p. 13). Tudo deve ser transmitido na história em quadrinho do modo mais vívido possível, ao trazer movimento às imagens estáticas e representar uma ação que tem continuidade ao longo da série de quadros.

Para atingir o propósito de contar uma história em uma sequência de quadrinização, é preciso saber utilizar as técnicas que se tem à disposição. Nas publicações tradicionais não há o uso de artifícios de animação ou qualquer tecnologia que enfatize a movimentação e a percepção de ação, passagem de tempo e sons, essa percepção se dá em uma instância simbólica e não factual. Tudo é pensado para ser comunicado de um modo estático: os limites dos quadros mostram um momento da ação, separa atos e cenas, traz a ilusão de temporalidade; os balões, falas e onomatopeias variam em seu formato para indicar gritos, pensamentos e barulhos; as poses em que os personagens são desenhados junto às linhas de ação demonstram movimento.

Quando se trata de *webtoons*, por outro lado, essa estrutura tradicional, como apresentada por Eisner (2001), é reformulada e alguns aspectos são mantidos, enquanto outros são alterados (ver figura 1). Com o foco na publicação online, é preciso uma releitura da quantidade de quadros, de ações, de falas e como elas vão ser tratadas para melhor se adequar à plataforma de leitura online para acesso via computador e principalmente celular.

Figura 1 – Comparação de página de história em quadrinho e webtoon. (À esquerda: modelo autoral baseado nas páginas de *The Spirit*, de Will Eisner | à direita: webtoon *Tower of God*, disponível em <http://www.webtoons.com/en/fantasy/tower-of-god/list?title_no=95>)

Como podemos observar na figura acima, as webtoons se apropriam das funcionalidades presentes nos meios digitais e incorporam a uma estrutura tradicional características desse meio. Na imagem da esquerda, podemos ver um exemplo de uma página de quadrinho autoral, baseada nas páginas da obra *The Spirit*, de Will Eisner (2001, p. 34), que segue uma composição específica já convencional das histórias em quadrinhos. É uma página com uma série de quadros que representam ações separadas ou passagem de tempo, alinhados de modo a respeitar as margens de impressão. A quantidade de informações e de quadros presentes nessa página excede as informações presentes num dos trechos da *webtoon Tower of God*, exemplo da imagem direita, onde apenas dois quadros mostram as principais ações e estão focados em momentos importantes para a trama, captando a emoção do personagem principal no primeiro quadro e a resposta de um dos personagens secundários ao acontecimento que se desenvolve.

Embora as duas imagens sejam aparentemente distintas no todo, alguns aspectos em comum podem ser observados: nos dois exemplos, há o uso de onomatopeias para indicação de sons ambientes, representados pelo “VRRRR...” do som do telefone na página autoral e pelo “WHOOSH” do som de um objeto cortando o vento, na página de *Tower of God*. Igualmente, as duas formas de arte sequencial utilizam a função do quadro para limitar cenas e tempos que ocorrem no enredo. Também são utilizados balões e quadros variados para falas, narrativas e pensamentos e a forma destes varia de acordo com a sua intensidade. No exemplo autoral, há três tipos de balões de fala: o primeiro para indicar a fala do personagem em cena, em formato circular e regular; o segundo para indicar a fala de um segundo personagem através do telefone, que já assume um formato irregular e onde a tipografia se altera de acordo com a intensidade das falas; e o terceiro para indicar pensamento. O mesmo artifício pode ser visto na página da *webtoon*, onde os balões de fala são irregulares para expressar vozes mais altas, sendo que no primeiro

caso, o balão é duplicado para indicar que a voz não pertence ao personagem que aparece no quadro, mas o que aparece em seguida. No caso de *Tower of God*, o pensamento do personagem em questão é representado por um quadro de fundo preto com reticências e exclamações.

As variações de estilos ficam mais notáveis quando observamos mais a fundo as técnicas utilizadas em ambas as páginas. O primeiro exemplo trata particularmente de cada aspecto da arte sequencial e como imagens e símbolos podem transmitir noções de tempo, emoção, ação, movimento, entre outros. Um dos aspectos importantes que Eisner trata sobre arte sequencial refere-se à noção de tempo, mencionada aqui como *timing*, que é considerada uma dimensão essencial da arte sequencial [sic]" (EISNER, 2001, p. 25). Em ambos os exemplos, podemos observar a variação o tratamento da noção de *timing*. Enquanto os quadros iniciais da página tradicional à esquerda se focam nas pequenas nuances de expressão do personagem principal ao lidar com os próprios questionamentos de modo a reforçar a dúvida vivida naquele instante, o momento é tratado em quatro quadros seguidos, de modo a prolongar o tempo de duração do estado emocional da personagem e sua resolução. Quando analisamos a sessão da webtoon, a emoção do personagem é retratada em apenas um quadro principal, atribuindo mais intensidade ao momento, numa expressão visualmente exagerada. Não há aqui um acompanhamento quadro a quadro das pequenas mudanças, mas a ideia de tempo e de duração desse momento se dá pelo espaço em branco que se segue até o próximo quadro.

É recorrente observar em *webtoons* o aproveitamento dos espaços em branco e o uso de quadros grandes que tomam boa parte do espaço da tirinha. Quanto mais longo o espaço entre um quadro e outro, maior a duração de tempo e a imersão do personagem em seus sentimentos. Os espaços em branco também são estrategicamente colocados de modo que quando a leitura é feita pelo celular, apenas uma cena se enquadre por vez na tela, permitindo que o leitor acompanhe ação por ação da narrativa baseada nos seus quadros.

Outro artifício que se tornou recorrente em algumas *webtoons* e que não pode ser trabalhado em publicações impressas foi a utilização de ferramentas de animação, música de fundo, efeitos tridimensionais e sensoriais, onde ao rolar as tirinhas de capítulos, músicas começam a tocar, animações em flash fazem com que os personagens se movam e que os aparelhos celulares ativem a função de vibração em determinada cena. Essas técnicas são um bom exemplo da importância midiática da arte sequencial das *webtoons*. Enquanto as tradicionais HQs têm uma preocupação com a capacidade de transmitir a ideia de movimento e de causar surpresa a partir de símbolos e imagens estáticas, as funções advindas da tecnologia digital permitem que essas ideias sejam atingidas de uma forma mais imediata e objetiva nos quadrinhos *online*.

Assim, é possível perceber que quando se trata de *webtoons*, não há mais uma preocupação com os limites da página física, da distribuição de quadros e ações, do sentido de leitura horizontal, da passagem de páginas, do respeito às margens de impressão e às eventuais cores. É um tipo de arte sequencial que foi pensada diretamente para a publicação online, o que implicaria numa reformulação da estrutura aqui apresentada para lançamento de versão impressa.

Por trabalhar com uma estrutura que exige menos quadros e menos detalhamento, a produção de *webtoons* se torna mais rápida, onde o foco se torna o personagem principal e as ações que são relevantes para o seu desenvolvimento, em detrimento da utilização de cenários elaborados ou do desvio de atenção para personagens secundários e outras tramas.

As tiras únicas de capítulos de *webtoons* têm uma periodicidade menor, se comparadas aos seus concorrentes mangás cuja publicação varia de quinzenal para semestral e até anual e requerem um trabalho mais meticuloso por parte dos artistas e seus assistentes. É precisamente a velocidade com a qual são publicados o diferencial para as *webtoons* coreanos. Os capítulos curtos e de traços mais simplificados permitem uma publicação periódica semanal e ainda se tornam histórias em quadrinhos de leitura prática e rápido acesso em dispositivos móveis, para os leitores mais imediatistas, que só dispõem de curtos intervalos de tempo para apreciar a leitura, seja na viagem de metrô, no intervalo do trabalho ou em meio às refeições (SOHN, 2014).

Os temas e gêneros das *webtoons* são tão variados quanto dos seus concorrentes geograficamente mais próximos, os mangás. A variedade desses temas e a abordagem de aspectos da vida social coreana foi um dos fatores que aumentou exponencialmente a receptividade por parte do público. Um exemplo desse caso é da *webtoon Misaeng*, de Yoon Tae-ho, lançado na plataforma *Daum* em 2012, que trouxe aos leitores uma visão das dificuldades da vida corporativa e como os personagens lidam com as situações de adversidades no trabalho. A *webtoon* original chegou a alcançar mais de um bilhão de visualizações e a grande recepção principalmente por parte de trabalhadores corporativos que se identificavam com as situações do título incentivou o surgimento do drama⁵ de mesmo nome. O índice de popularidade dessas *webtoons* acaba levando à produção de outras mídias relacionadas às séries originais, a exemplo dos filmes *Moss*, *26 Years* e *Secretly Greatly*, todos baseados em *webtoons* originais, em contrapartida, muitos desses títulos estão sendo criados desde a sua concepção com a intenção de serem transformados em séries de TV.

É possível notar que a despeito das mudanças na estrutura formal da história em quadrinho tradicional, o fator que direciona essas publicações na era moderna é a receptividade do público. Assim como histórias em quadrinhos norte-americanas estão sendo transpostas para o universo dos seriados e filmes, mangás transformados em animes, as *webtoons* são transformadas em dramas.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das considerações a respeito das *webtoons*, pode-se ponderar que, assim como os norte-americanos têm aspectos tradicionais formais das histórias em quadrinhos e os japoneses têm características distintas para os mangás, a Coreia surge no quadro com um novo método de arte sequencial que é fortemente caracterizado pelo cenário digital moderno. Ao buscar reestruturar os métodos conhecidos de se trabalhar arte sequencial, conseguiram alcançar, com as *webtoons*, um meio de aproveitar ao máximo as tecnologias fornecidas por aparelhos digitais e atender às demandas de um público que está totalmente imerso na era digital, seja em sua praticidade, sua velocidade ou suas inovações técnicas.

Observar o papel que as *webtoons* coreanas desempenham no cenário mundial é um meio de analisar a cultura de convergência tratada por Jenkins (2009) e como esse é mais um dos métodos de se contar histórias em quadrinhos que entra em cena para coexistir com tirinhas, *comics*, mangás, *bande dessinée* e outros gêneros de arte sequencial já existentes no mercado. Essa nova febre coreana mostra um aspecto importante na relação existente entre o autor dos quadrinhos e o consumidor, na interação de ambos com os novos aparelhos midiáticos e como utilizá-los para alcançar o seu público-alvo com mais eficácia. Apresenta mais do que uma nova forma de se transmitir a arte sequencial, mas também a importância da recepção dessa nova mídia, que se reflete nos

⁵ Termo usado para se referir a minisséries e séries de televisão coreanas, com características semelhantes a novelas.

produtos derivados das *webtoons* como filmes, dramas e animações que só se tornaram possíveis por conta da grande recepção do público.

Embora a nova estrutura apresentada pelas *webtoons* aparente um trabalho menor na quantidade de imagens e quadros por capítulo, o seu formato foi pensado para atender antes a curta periodicidade dos lançamentos. Enquanto volumes inteiros de histórias em quadrinhos e mangás demandam uma leitura mais dedicada e que toma mais tempo, os capítulos das *webtoons* são projetados para acompanhar o ritmo da vida cotidiana acelerada do usuário moderno. É um exemplo de como a interação entre produtores, tecnologia e consumidores se torna mais estreita e mais dependente, com a proximidade trazida pelas novas mídias e inovações tecnológicas que existem no mercado.

REFERÊNCIAS

- EISNER, W. 2001. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes.
- JENKINS, H. 2009. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph.
- LINE WEBTOON 2017. **About Line Webtoon**. In: Home: About. Disponível em: <<http://www.webtoons.com/en/about>>. Acesso em 17 jul. 2017.
- MISAENG, 2017. In: *Daum webtoon*. Disponível em: <<http://webtoon.daum.net/webtoon/view/miseng>>. Acesso em: 17 jul. 2017.
- PARK, H. 2015. **Rolling Story takes Korean webtoons to global audience**. In: *The Korea Herald: Life&Style*. Disponível em: <<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20151118000912>>. Acesso em: 26 mai. 2017.
- PARK, J. 2014. **Korea's webtoon market experiences exponential growth over past 10 years**. In: *The world on arirang*. Disponível em: <http://www.arirang.co.kr/news/News_View.asp?nseq=166701>. Acesso em: 26 mai. 2017.
- SOHN, J. 2014. **Korean webtoons going global**. In: *The Korea Herald: entertainment*. Disponível em: <<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452>>. Acesso em: 26 mai. 2017.
- TREND KOREA 2014. **Hottest Webtoon-based TV Dramas and Films**. In: *KBS World Radio*. Disponível em: <http://world.kbs.co.kr/english/program/program_trendkorea_detail.htm?no=10033141>. Acesso em: 17 jun. 2017.

Sobre os autores:

Gabriela Gomes Melo (graduanda), UFAL <gabriela.melo@fau.ufal.br>

Danielly Amatte Lopes (doutora), UFAL <danielly.lopes@fau.ufal.br>