

Webtoons coreanas: a arte sequencial voltada para a mídia digital

Korean webtoons: the sequential art focused on digital media

Danielly A. Lopes, Gabriela G. Melo

Webtoons, digital, arte sequencial

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.

Webtoons, digital, sequential art

The increasing use of digital technologies turned out to create a user that incorporated features of this environment to his wishes. We are talking about a user that searches for fast products, easy access and fast consumption. Although this description can generate the illusion that this user has a minor attachment to those products, what it turns out is that this user wishes to consume the same product in different formats and genres. What was satisfied before by printed publications today appears supported by a multitude of derivatives in various genres (movies, animation, licensed objects, and others). This new user of comic books led to an adaptation of the traditional means of comics' production for digital media support, and found in webtoons, Korean publications created in digital platforms, a product that meets their demands. This paper seeks to present how the webtoons adapted the traditional formal aspects in the world of comics and which innovations they added to this universe.

1 Introdução: da revista em quadrinhos impressa aos webtoons

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: 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, e sim de toda uma nova estruturação.

A transição das revistas impressas para as chamadas *webcomics*¹ abre as portas para 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.

¹ Termo utilizado para se referir a histórias em quadrinhos publicadas diretamente em plataformas online, como *Cyanide & Happiness* e *Um Sábado Qualquer*.

Nesse aspecto, os *webtoons* coreanos são um bom exemplo de como a arte sequencial pode ser retrabalhada para se adaptar à mídia digital.

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 inglês². 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, os *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 global³ (Sohn, 2014).

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. Os *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 os *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: 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). Como esses *webtoons* são trabalhados e o motivo pelo qual atingem um público alvo tão amplo a ponto no cenário mundial são aspectos relevantes para entender o funcionamento da relação existente entre produtor, tecnologia e consumidor.

2 Os aspectos formais dos *webtoons* e sua recepção na era digital

Para compreender a mudança na forma de veicular essas histórias em quadrinhos, é preciso lançar um olhar inicial sobre como elas funcionam em seu meio de publicação física. As HQs 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: 13). Tudo deve ser transmitido na história em quadrinho do modo mais vívido possível, trata-se de um método de arte sequencial que traz movimento às imagens estáticas e representa uma ação que tem continuidade ao longo da série de quadros.

Nas publicações tradicionais 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

² Dados obtidos no site Line Webtoon <<http://www.webtoons.com/en/about>>, acesso em 18 de jun de 2017.

³ 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.

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 informações e como elas vão ser tratadas para melhor se adequar à plataforma de leitura online para acesso via computador e 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, 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: 34), que segue uma composição específica já convencional dos *comics* e mangás. 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 consideravelmente 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 no capítulo.

Embora as duas imagens sejam aparentemente distintas, alguns aspectos em comum podem ser observados, e são estes os mesmos artifícios que continuam a ser utilizados nas *webtoons*. Nos dois exemplos, há o uso de onomatopeias, 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*. 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 e a forma muda de acordo com a sua intensidade. No exemplo autoral, há três tipos de balões de fala, o primeiro indica a fala do personagem, em formato circular e regular, o segundo indica a fala de um segundo personagem através do telefone, onde a tipografia se altera de acordo com a intensidade das falas e o terceiro indica pensamento. O mesmo artifício pode ser visto na página do *webtoon*, onde os balões de fala são irregulares expressando vozes mais altas, embora no primeiro caso, o balão seja 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.

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 seqüencial [*sic*]' (Eisner, 2001: 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, para prolongar o tempo de duração do estado emocional da personagem. 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. 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 recorrente em *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 dos *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 quadros online. Cada aspecto dessa forma de arte sequencial indica a atenção dos autores voltada para uma produção essencialmente digital.

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 para que a série fosse lançada em 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 *subplots*. 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 autores. E é a velocidade com a qual são publicados o diferencial para os *webtoons* coreanos. Por se tratar de capítulos curtos e de traços mais simplificados, permitem uma publicação periódica semanal e ainda se tornam histórias em quadrinhos de leitura rápida acessada em dispositivos *mobiles*, 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 dos *webtoons* são tão variados quanto dos seus concorrentes, os mangás. A variedade desses temas e a abordagem de aspectos da vida social coreana foi um dos fatores que aumentou a receptividade por parte do público. Um exemplo é o *webtoon Misaeng*, de Yoon Tae-ho, lançado na plataforma *Daum* em 2012, que trouxe aos leitores uma visão precisa das dificuldades da vida corporativa e como os personagens lidam com as situações no trabalho. O *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 drama⁴ de mesmo nome. O índice de popularidade dessas histórias 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.

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 *comics* estão sendo transpostas para o universo dos seriados e filmes, mangás transformados em animes, os *webtoons* são transformados em dramas.

3 Considerações finais

A respeito dos *webtoons*, pode-se ponderar que, assim como os norte-americanos têm aspectos tradicionais formais dos *comics* e os japoneses têm o mangá, 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 de se trabalhar arte sequencial, conseguiram alcançar, com os *webtoons*, um meio de aproveitar ao máximo as tecnologias 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 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 produtos derivados dos *webtoons* como filmes, dramas e animações que só se tornaram possíveis por conta da grande recepção.

Embora a nova estrutura apresentada pelos *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 demandam uma leitura mais dedicada e que toma mais tempo, os capítulos dos *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 dependente, com a proximidade trazida pelas novas mídias e inovações tecnológicas que existem no mercado.

4 Referências

- Eisner, W. 2001. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph.

⁴ Termo usado para se referir a minisséries e séries de televisão coreanas, com características semelhantes a novelas.

LINE WEBTOON 2017. About Line Webtoon. In: *Home: About*.
<<http://www.webtoons.com/en/about>>, 17/06/2017.

MISAENG 2017. In: *Daum webtoon*. <<http://webtoon.daum.net/webtoon/view/miseng>>,
17/06/2017.

PARK, H. 2015. Rolling Story takes Korean webtoons to global audience. In: *The Korea Herald: Life&Style*. <<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20151118000912>>, 26/05/2017.

PARK, J. 2014. Korea's webtoon market experiences exponential growth over past 10 years. In: *The world on arirang*. <http://www.arirang.co.kr/news/News_View.asp?nseq=166701>,
26/05/2017.

Sohn, J. 2014. Korean webtoons going global. In: *The Korea Herald: entertainment*.
<<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452>>, 26/05/2017.

TREND KOREA 2014. Hottest Webtoon-based TV Dramas and Films. In: *KBS World Radio*.
<http://world.kbs.co.kr/english/program/program_trendkorea_detail.htm?no=10033141>,
17/06/2017.

Sobre os autores

Danielly Amatte Lopes, Dr^a, UFAL , Brazil <Danielly.lobes@fau.ufal.br>

Gabriela Gomes Melo, UFAL. Brazil <gabriela.melo@fau.ufal.br>