

Narrativas gráficas contemporâneas: um estudo sobre webtoons

Contemporary graphic narratives: a study on webtoons

Amanda Queiroz de Barros Santos, Isadora Ulisses, Leo Falcão

webtoon, arte sequencial, histórias em quadrinhos, narratologia

Este artigo estuda as *webtoons* - um tipo de história em quadrinho digital - buscando compreender os seus elementos de linguagem e diferenciais em relação a HQs impressas a partir de uma pesquisa exploratória e análise dos elementos utilizando como base os estudos de artes sequenciais e da narratologia. Resultando na identificação de características distintivas e potencialidades das *webtoons*. Por terem sido criadas para o meio digital, elas se diferenciam dos quadrinhos impressos. Por exemplo, o formato de sua *interface* é vertical, fazendo com que os quadros sejam dispostos uns acima dos outros. Além disso, elas integram elementos oriundos de outras mídias, como trilha, efeitos sonoros, animações e interatividade. Desde o início dos anos 2000 as *webtoons* vêm se popularizando, especialmente com o fenômeno da *Korean Wave*. O objetivo deste trabalho é contribuir com a formação teórica e analítica para a criação e desenvolvimento de novos estudos acerca dessa mídia contemporânea.

webtoon, sequential art, comics, narratology

This article examines webtoons - a type of digital comic - aiming to understand their language elements and differences compared to printed comics through exploratory research and analysis of elements using the basis of sequential art and narratology studies. This results in the identification of distinctive characteristics and potentialities of webtoons. Due to being created for the digital medium, they exhibit significant differences compared to printed comics. For example, the format of its interface is vertical, causing the frames to be placed one above the other. Furthermore, they incorporate elements from other media such as soundtracks, sound effects, animations, and interactivity. Since the early 2000s, webtoons are becoming popular, especially with the Korean Wave phenomenon. The objective of this work is to contribute with theoretical and analytical study for the creation and development of new studies about this contemporary media.

Introdução

Os *Smartphones* possibilitaram às pessoas o acesso a diversas formas de entretenimento na palma da mão, criando uma demanda intensa de adaptação a conteúdos tradicionais ao meio digital. Artes tradicionais, como as histórias em quadrinhos, foram submetidas ao mesmo processo: no início, a maior parte das histórias veiculadas digitalmente mantinham o mesmo formato dos impressos. E então, as *webtoons* mudaram esse cenário: concebidas especificamente para leitura em telas, em fluxo vertical utilizando a rolagem infinita (Cho, 2016), elas também trazem novos atributos como o uso de efeitos sonoros e leitura em múltiplos dispositivos. Segundo o relatório publicado pela *Spherical Insights & Consulting* em 2021, o tamanho do mercado mundial de *webtoons* teve um aumento de 4,7 bilhões e tem a previsão de chegar a 60.1 bilhões até 2030, testemunhando um CAGR de 40,8% de 2022 a 2030 que é a taxa de retorno necessária para um investimento crescer de seu saldo inicial para o seu saldo final. Esses números demonstram uma boa aderência popular à nova mídia.

A partir desse contexto, este artigo se propõe a: estabelecer uma base teórica acerca da narratologia, determinando uma conexão entre as suas sistematizações e os recursos narrativos encontrados nas *webtoons*; investigar as artes sequenciais e histórias em quadrinhos tradicionais, buscando compreender as suas fundamentações e elementos linguísticos; e debruçar-se sobre as *webtoons*, suas definições, limites e potencialidades.

Como as *webtoons* são ainda pouco exploradas no âmbito científico, a pesquisa iniciou-se através de artigos e livros que analisavam arte sequencial, narratologia e história em quadrinhos. Em seguida, introduziu uma comparação entre as *webtoons* e as HQs convencionais a partir dos estudos apresentados na fundamentação teórica. Por fim, foi construído um modelo dos componentes de linguagem encontrados nas *webtoons*.

O objetivo do artigo é contribuir, a partir das *webtoons*, com a formação teórica e analítica para a avaliação, criação e desenvolvimento de narrativas contemporâneas.

Narratologia

As *webtoons* como um meio narrativo constroem o seu sentido na integração com o mundo das narrativas digitais e das artes sequenciais que as precedem, seus elementos de linguagem, por exemplo, são fundamentados e adaptados a partir dos criados nas artes sequenciais. Segundo Todorov (2008):

“O sentido (ou a função) de um elemento da obra é a sua possibilidade de entrar em correlação com outros elementos da obra inteira. (...) É uma ilusão crer que a obra tem uma existência independente. Ela aparece em um universo literário povoado pelas obras já existentes e é aí que ela se integra.” (Todorov, 2008, p. 219)

Até mesmo a história que compõe uma *webtoon* é precedida pela literatura, pelos roteiros cinematográficos, pela narratologia. Sem a presença prévia de outras formas de histórias em quadrinhos, as *webtoons* como um meio de comunicar histórias, não fariam sentido.

De acordo com Todorov (2008) a forma pela qual o narrador faz o leitor conhecer os acontecimentos da história é o que importa no nível (de classificação) do discurso, a maneira com a qual a história é apresentada para os leitores influencia diretamente na sua percepção. Nesse contexto pode-se entender que a verticalidade das *webtoons* tem uma grande influência na percepção da narrativa, ao mesmo tempo que tem suas limitações, também abre um leque de possibilidades e experimentações com o formato.

Dependendo do meio de comunicação, a narrativa pode possuir diversas camadas que comunicam a história, em *webtoons* além da camada textual existe a visual, sonora e interativa, todas essas se integram e transmitem a história ao leitor.

Arte Sequencial e HQs

A Arte Sequencial, como conceitua Will Eisner (1985), se trata de todo tipo de arte ou obra que utiliza a sequência de uma série de imagens para comunicar uma informação graficamente ou contar uma história. Apesar de existirem outros modelos de arte sequencial como filmes, animações e *storyboards*, uma das formas de narrativas gráficas que ganhou destaque e ampla disseminação cultural, foram as histórias em quadrinhos.

Elas conseguiram bastante espaço dentro da mídia impressa em jornais e revistas. Inicialmente, devido aos altos custos de impressão, era necessário otimizar o espaço e limitar a quantidade de cores, restringindo bastante a utilização de alguns elementos narrativos e estéticos. Com o tempo, o avanço da tecnologia reduziu os custos de produção das HQs, permitindo o uso de cores e novas formatações.

Webtoons

Com a popularização dos dispositivos móveis, a produção e disponibilização de mídia mudaram. Por ser uma situação recente e crescente, ainda não é possível medir com precisão seu impacto. No entanto, é evidente o aumento na distribuição e venda de produções criadas ou disponibilizadas para o mercado digital (Petersen, 2011).

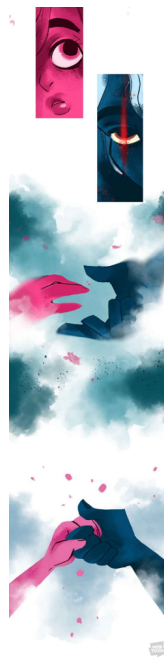
Assim, surgem, na Coreia do Sul, as *webtoons*. Elas se caracterizam por seu formato, que foi concebido visando a leitura em telas, principalmente de *smartphones*. Desde a criação da primeira *webtoon* em 2002, a nova mídia se expandiu tornando-se um fenômeno global. Esse crescimento está intimamente relacionado ao fenômeno da *Korean Wave* ou *Hallyu*, que é a disseminação global da cultura coreana, incluindo música, filmes, entre outros (Jang e Song, 2017).

Elementos Diferenciais

Apesar de se originarem das histórias em quadrinhos impressas, as *webtoons* possuem uma série de características que as diferenciam do tradicional. A leitura no *layout* vertical acontece pela rolagem infinita, que é um recurso amplamente utilizado em sites, aplicativos e redes sociais que permite que o usuário acesse diferentes conteúdos de forma fluida ao deslizar nas páginas. Devido a esse modelo de disposição, o leitor não consegue ter acesso visual a outros quadros sem passar pelos que os antecedem; algo que na mídia impressa pode acabar ocorrendo, já que nesse meio vários quadros de uma sequência ficam dispostos na mesma página. Além disso, passa a sensação de continuidade nas *webtoons* por não ter interrupções num mesmo capítulo, como o passar de páginas.

Outro diferencial, é o uso das calhas, nas HQs impressas normalmente são apenas os espaços “vazios” que existem entre os quadros, podendo, às vezes, ajudar a comunicar uma passagem de tempo. Já nas *webtoons*, esse espaço recebe novas funções podendo ser preenchido com elementos contidos dentro dos quadros e até mesmo se mesclar com eles, como é demonstrado na Figura 1, de forma que o início e o fim de um quadro ou uma calha não fique claro. De acordo com Heekyoung Cho (2016), elas são a forma como os criadores de *webtoons* determinam o ritmo de leitura de um capítulo, influenciando até no sentimento transmitido ao leitor.

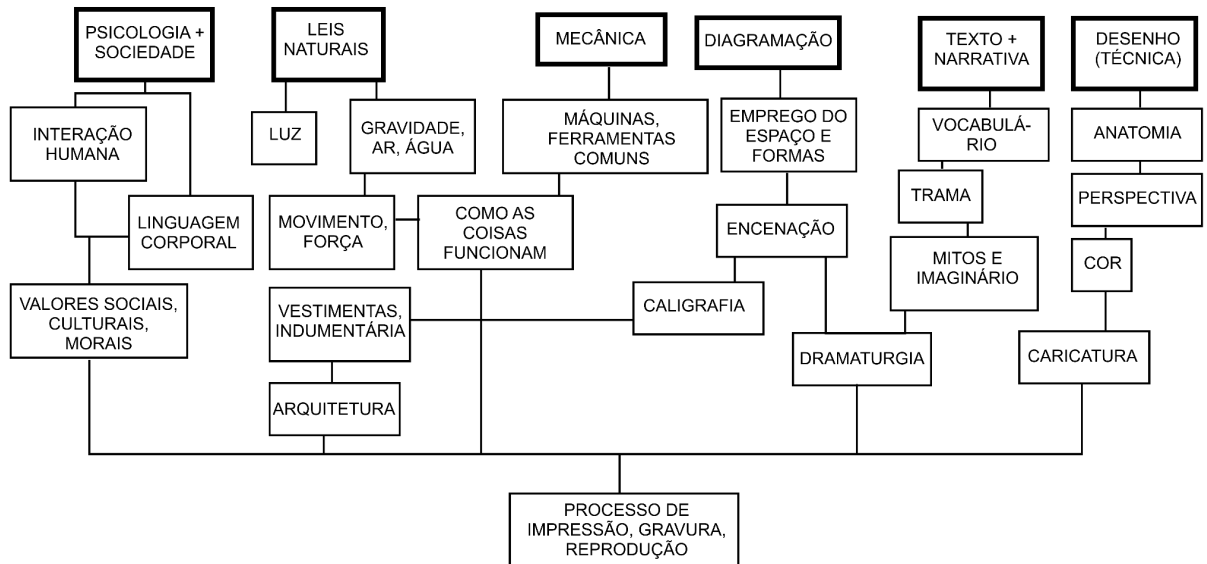
Figura 1: *Lore Olympus* episódio 7 (Smythe, 2018)



Componentes de Linguagem

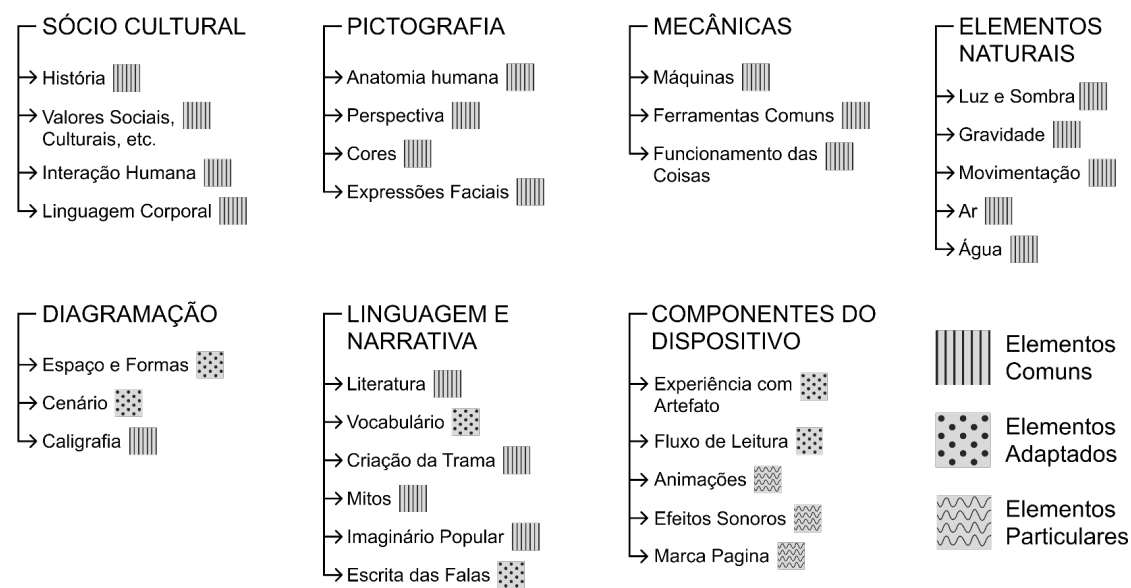
Com o levantamento da base teórica, iniciou-se o estabelecimento e a documentação dos componentes de linguagem. Para isso, utilizou-se a proposta de categorização de análise de Will Eisner (1985) em relação aos quadrinhos tradicionais (Figura 2).

Figura 2: Elementos da Arte Sequencial (Eisner, 1985, p. 147)



A partir do exemplar apresentado por Eisner (1985, p. 147), foi realizada a adaptação do modelo de análise trazendo a natureza e linguagem das *webtoons* (Figura 3) considerando as peculiaridades do dispositivo. Nesse levantamento dos recursos de linguagem, foi possível chegar a um conjunto de componentes das *webtoons*. Os elementos comuns referem-se àqueles que são utilizados tanto nas *webtoons* quanto em quadrinhos tradicionais. Os adaptados correspondem aos que passaram por modificações para se adequarem ao novo modo de leitura. Por fim, os elementos particulares são os novos que encontram-se exclusivamente nas *webtoons*.

Figura 3: Elementos da Arte Sequencial das *Webtoons* Comparados aos Elementos das Histórias em Quadrinhos Tradicionais (Autorial, adaptado de Eisner, 1985, p. 147)



Conjunto de Componentes como ferramenta crítico-analítica

As *webtoons* incorporam aspectos dos elementos e da linguagem dos quadrinhos tradicionais que empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis, baseados na memória da experiência humana, na comunicação gráfica e estética. A figura humana é especialmente reconhecível pelos leitores, por meio de gestos, movimentos, expressões e ações. "O obstinado desenvolvimento das tecnologias de comunicação desde o início da história intelectual do homem serviu para a "universalização" de imagens da experiência humana comum" (Eisner, 1985, p. 101).

A capacidade de interpretar gestos sempre foi fundamental, pois eles transmitem sinais de carinho, afeto, perigo, espanto e muitos outros sentimentos. Portanto, o gesto é um artifício imprescindível na configuração da narrativa gráfica. Auxiliando na linguagem verbal nos quadrinhos, adicionando entoação e complexidade, quando acompanhados de contexto (Figura 4).

Figura 4: *Solo Leveling* episódio 23 (Chu & Jang, 2016)



HE'S...



Uma mesma frase pode ser expressa de diferentes maneiras: com ironia, tristeza, felicidade, etc. Essas expressões auxiliam na interpretação. A postura e os gestos têm uma prevalência sobre o texto. É possível contar uma história usando apenas recursos visuais, sendo esses considerados a forma mais pura de arte sequencial, segundo Eisner (1985).

O rosto é a parte mais comunicativa do ser humano e recebe maior destaque. De acordo com Will Eisner (1985), os movimentos musculares da boca, dos olhos, das sobrancelhas e das bochechas são comumente utilizados para representar as movimentações do corpo de forma mais suave.

Figura 5: Solo Leveling episódio 6 (Chu & Jang, 2016)



Luz e sombra também são elementos importantes, para trazer veracidade à cena e torná-la mais emocional. Enquanto a luz geralmente cria um ambiente de tranquilidade, pureza, conforto e segurança; as sombras podem trazer um clima de melancolia, seriedade, medo, etc.(Eisner, 1985, p. 149).

Para indicar a passagem de tempo utiliza-se da sequenciação de quadros e figuras como relógios e pegadas. A disposição dos quadros na página afeta a dinâmica e ritmo de leitura. Diferentemente das HQs, em *webtoons* também é possível expressar esses elementos através de gifs e animações.

O enquadramento é crucial na comunicação narrativa, pois cada quadro avança a história, informa o leitor, transmite sentimentos e ideias. O *layout* da página, a variação de formato e a distância entre os quadros são usados para trazer vivacidade e destaque a certas partes da história, tornando a leitura mais interessante, o que evidencia mais uma vez o impacto do *layout* vertical das *webtoons* no mundo dos quadrinhos.

A composição e quantidade de elementos dentro dos quadros influenciam o ritmo de leitura e a percepção do tempo. Composições diferentes criam ambientações diferentes. Segundo McCloud (2006, p. 32), os leitores tendem a dar importância para os objetos e personagens que estão no centro do painel. No entanto, o centro também pode destacar ideias tangíveis, como o movimento de um objeto. Varia de acordo com o que é mais relevante para a história, se é a ação, se é o plano de fundo, etc.

Os balões de fala destacam o texto e indicam a origem da fala. Seu formato e tamanho influenciam a percepção sonora. Embora algumas *webtoons* usem sons, geralmente é a mente do

leitor que faz a conexão entre a imagem, o formato do balão, o texto e seu conhecimento prévio para imaginar como seria o som na realidade.

Figura 6: *Solo Leveling* episódio 7 (Chu & Jang, 2016)



Conclusão

A pesquisa exploratória permitiu investigar e analisar os elementos das *webtoons* por meio da narratologia e da arte sequencial, destacando suas similaridades, adaptações e particularidades em relação aos quadrinhos tradicionais. Isso resultou no estabelecimento de uma base teórica e

metodológica sólida e na identificação de suas características distintivas e seus potenciais criativos, abrindo caminho para novas formas de uso e estruturação da linguagem. A revisão da literatura permitiu reunir e integrar os conteúdos dispersos encontrados em artigos, livros e outras fontes que podem ser utilizados por pesquisadores e estudantes no futuro.

Uma vez tendo estabelecido as características de linguagem a partir de uma visualização objetiva de seus componentes narrativos, é possível indicar aplicações e desdobramentos da pesquisa, como: a análise intersemiótica comparando as versões impressas e digitais das *webtoons*; a investigação da combinação dos componentes narrativos com recursos de interatividade objetiva; e o teste da sistemática de componentes na criação e desenvolvimento de *webtoons*. Essas direções de pesquisa têm o potencial de expandir o conhecimento sobre as *webtoons* e promover avanços significativos nesse campo.

Referências

- Cho, H. (2016) The Webtoon: A new form for graphic narrative. Tradução: Amanda Queiroz e Isadora Ulisses. Disponível em: <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>
- Chu, G. & Jang, S. (2016). Solo Leveling. Kakao, KakaoPage. Disponível em: <https://tapas.io/episode/2095753>
- Eisner, W. (1985). Comics and Sequential Art. Poorhouse Press. Tradução: Amanda Queiroz e Isadora Ulisses.
- Jang, W., & Song, J. (2017). Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. Kritika Kultura. Tradução: Isadora Ulisses.
- McCloud, S. (2006). Making Comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. HarperCollins Publishers. Tradução: Amanda Queiroz e Isadora Ulisses.
- Petersen, R. S. (2011). Comics, Manga, and Graphic Novels: a history of graphic narratives. ABCCLIO1.
- Smythe, Rachel. (2018). Lore Olympus .Line Webtoon. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320&page=1
- Spherical Insights LLP. (2022). Global Webtoons Market Size to grow by 2030 | CAGR of 37.9%. Disponível em: <https://www.globenewswire.com/news-release/2022/11/14/2555372/0/en/Global-Webtoons-Market-Size-to-grow-by-2030-CAGR-of-37-9.html>
- Todorov, T., & Barthes, R. (2008). Análise estrutural da narrativa. Editora Vozes, 5.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Amanda Queiroz, estudante de graduação em Design, CESAR School, Brasil
<amanda_qbs@hotmail.com>

Isadora Ulisses, estudante de graduação em Design, CESAR School Brasil

<isadorauao@gmail.com>

Leo Falcão, Dr., UFPE, Brasil <leo.falcao@cesar.school>