

Recebido em 30/09/2025 e aprovado em 28/10/2025

REMEDIAÇÃO DOS QUADRINHOS NAS TELAS DOS SMARTPHONES: CONSTRUÇÕES INTERMIDIÁTICAS NOS WEBTOONS SUL-COREANOS

Laiza Ferreira Kertscher¹

Resumo: Os *webtoons* são quadrinhos da Coreia do Sul produzidos para o ambiente digital, que se destacam como um dos mais populares produtos culturais do entretenimento sul-coreano nos dias de hoje. Neste artigo, apresentamos uma breve contextualização da emergência dessa forma cultural e as especificidades dos *webtoons* em relação com a materialidade digital e sua inserção na cultura midiática sul-coreana contemporânea. A partir da articulação conceitual com as noções de intermedialidade e remediação, propomos uma reflexão acerca das características semióticas, tecnológicas e culturais dos *webtoons* e os processos de ruptura e continuidade de sua linguagem em relação com outras formas midiáticas. A discussão evidenciou o modo como essa forma midiática estabelece diálogos com outros formatos e é atravessada pelas dimensões tecnológicas e socioculturais que marcam seus contextos de produção e circulação.

Palavras-chave: *webtoons*; intermedialidade; remediação.

REMEDIATION OF COMICS ON SMARTPHONE SCREENS: INTERMEDIAL CONSTRUCTIONS IN SOUTH KOREAN WEBTOONS

Abstract: Webtoons are South Korean comics produced for the digital environment, standing out as one of the most popular cultural products of contemporary South Korean entertainment. In this article, we present a brief contextualization of the emergence of this cultural form and the specificities of webtoons in relation to digital materiality and their insertion into South Korea's contemporary media culture. From a conceptual articulation with the notions of intermediality and remediation, we propose a reflection on the semiotic, technological, and cultural characteristics of webtoons, as well as the processes of rupture and continuity of their language in relation to other media forms. The discussion highlighted how this media form engages in dialogue with other formats and is shaped by the technological and sociocultural dimensions that characterize its contexts of production and circulation.

Keywords: *webtoons*; intermediality; remediation.

1. INTRODUÇÃO

As evoluções midiáticas dos processos de produção textuais são, conforme nos lembra Roger Chartier (1998), marcadas por revoluções. Não é

possível compreender a evolução do texto nos ambientes digitais sem considerar que a passagem do manuscrito ao impresso também foi atravessada por rupturas e continuidades. O texto digital, conforme destaca o autor, oferece ao leitor novos modos de produção e reprodução, mas também maior fluidez e liberdade nas dinâmicas de leitura. Ainda assim, sua estrutura e características preservam traços do texto escrito em suporte físico.

Desde a época do manuscrito, recorda Chartier (1998), a disposição do texto na superfície do papel já apresentava elementos que foram retomados na escrita impressa e que permanecem, sob novas formas, no texto digital. Embora a reflexão de Chartier se concentre na cultura escrita e em suas revoluções na produção e leitura, sua abordagem pode ser expandida para repensar as transformações de outros formatos midiáticos, incluindo narrativas gráficas como os quadrinhos.

Neste artigo, propomos discutir as revoluções midiáticas a partir dos *webtoons* sul-coreanos, histórias em quadrinhos nativas do ambiente digital, cuja forma narrativa é orientada pelo rolar da tela dos *smartphones*. Por essa perspectiva, buscamos refletir sobre as relações entre o quadrinho tradicional, concebido para o impresso, e essa nova forma cultural. Para tanto, retomamos os conceitos de intermedialidade e remediação como chaves analíticas para compreender as continuidades e rupturas entre formatos midiáticos que dialogam com tradições anteriores e com contextos culturais específicos.

Ao analisar o surgimento e a consolidação dos *webtoons* como expressão característica da cultura sul-coreana, pretendemos também discutir sua inserção em novos ecossistemas midiáticos, marcados pela plataformização da cultura e por modos de consumo rápidos e fragmentados, atravessados pela lógica neoliberal do imediatismo. Argumentamos que os *webtoons*, ao mesmo tempo que remedeiam a linguagem dos quadrinhos, evidenciam novos modos de leitura e interação que estabelecemos com a mídia. Sem pretensão de esgotar o tema, este artigo propõe uma reflexão conceitual que visa estimular o desenvolvimento de pesquisas futuras sobre os

webtoons e sobre as novas linguagens midiáticas a partir de suas dimensões semióticas, tecnológicas, culturais e contextuais.

2. A ABORDAGEM INTERMIDIÁTICA

Não são recentes as pesquisas que buscam a compreensão sobre os modos como produtos culturais se articulam entre si e as implicações dessas interações. Esses estudos já foram enquadrados sob outros termos, como os chamados estudos interartes, que se transformaram ao longo das mudanças em relação às perspectivas sobre esse fenômeno. O uso do termo intermedialidade tem sido adotado por possibilitar uma abordagem mais ampla sobre as relações entre diversas expressões culturais, ao abranger não apenas formas que são consideradas como “artísticas”, diante da falta de unanimidade sobre o que poderia ser ou não considerado como arte. Entendemos, portanto, que tanto as artes, quanto outras manifestações culturais, podem ser classificadas como mídias.

Dentre as diversas e complexas aplicações que o termo mídia abrange, e dentro dos diferentes usos da palavra e suas variações em cada idioma, Claus Clüver (2006) discute a compreensão de mídia nos estudos sobre intermedialidade como uma “categoria de textos e classes textuais” (Clüver, 2006, p. 23), tomando “texto” como um “conceito neutro” que denomina objetos independente de qual sistema sógnico pertençam (Clüver, 2006, p. 15). Por essa abordagem, busca-se uma compreensão do conceito de mídia que contemple as diferentes expressões de arte, mas sem restrição também àqueles formatos que não são vistos normalmente como “obras de arte”. Essa perspectiva propõe uma reflexão crítica sobre como diferentes formas midiáticas, sejam em formato de música, pintura, dança, literatura, programas televisivos, entre outros, se relacionam entre si e se valem de aspectos, recursos ou estratégias de diferentes mídias em sua constituição e conteúdo.

Nesse sentido, Irina O. Rajewsky (2012) define a intermedialidade como um termo que abrange perspectivas acerca das fronteiras que se entrelaçam entre as mídias. “Intermedialidade pode servir antes de tudo como um termo

genérico para todos aqueles fenômenos que (como indica o prefixo inter-) de alguma maneira acontecem entre as mídias" (Rajewsky, 2012, p. 18). A autora aponta que o termo é usado de forma ampla para discutir aqueles fenômenos que acontecem *entre* mídias, diferente daqueles que são considerados intramidiáticos (ou seja, entre textos ou gêneros de uma mesma mídia) ou transmidiáticos (como a construção de uma narrativa por meio de mídias diferentes), a partir de uma "consciência intensificada da materialidade e medialidade das práticas artísticas e culturais" (Rajewsky, 2012, p. 16).

Para essa investigação sobre cruzamentos intermediáticos, Rajewsky (2012) propõe três categorias que abrangem as formas mais comuns de relações entre mídias: a transposição midiática (como adaptações de uma mídia para outra, como do livro para o cinema ou dos quadrinhos para as animações), a combinação de mídias (como filmes, teatros e videoclipes, que se constituem por duas ou mais formas de mídias distintas, como som e imagem, para a construção de uma única mídia) e as referências intermediáticas (quando uma mídia evoca ou imita técnicas e recursos característicos de outra, dentro de sua própria materialidade). A autora, no entanto, destaca que os fenômenos intermediáticos não estão restritos a essas categorias e podem ser enquadrados em mais de uma estratégia.

Os quadrinhos, por exemplo, se constituem como mídia a partir da combinação de mídias distintas, na relação entre texto e imagens, que se configurou em uma forma narrativa específica, de maneira que "seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis" (Clüver, 2012, p. 16), mas que frequentemente se valem de referências intermediáticas, ao evocar formas de narração do cinema ou de outras mídias em seu conteúdo. O objeto da intermedialidade pode ser considerado, portanto, como os aspectos particulares de cada mídia e o modo como esses elementos se articulam com outros formatos distintos, com reflexão sobre essas qualidades intermediáticas a partir das especificidades e usos de cada mídia.

Rajewsky cita o conceito de remediação como um "tipo particular de intermedialidade, através de processos de remodelação midiática" (Rajewsky, 2012, p. 34). O termo, apresentado por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000),

se refere à representação de um meio em outro meio, uma espécie de releitura das características formais de um meio em outra forma. A remediação compreende, assim, o fenômeno em que mídias se apropriam de práticas características de outras mídias em sua constituição. Apesar de se tratar de um movimento típico das mídias digitais, os autores destacam que práticas de remediação não são exclusivas do virtual.

Fotografia, filmes e televisão se construíram em nossa cultura para incorporar nossas distinções culturais e tornar essas distinções parte de nossa realidade; as mídias digitais seguem essa tradição² (Bolter; Grusin, 2000, p. 62, tradução nossa).

A noção de remediação, portanto, abrange fenômenos midiáticos que se valem de recursos e estratégias já existentes e estabelecidos em outras mídias, remodelando, ou seja, remediando outras mídias. A remediação não implica a substituição de uma mídia pela outra, mas o modo como elas se reconfiguram em relação às outras em determinado contexto midiático. “Essa crença na reforma é particularmente forte para aqueles que estão hoje reaproveitando mídias anteriores em formas digitais³” (Bolter; Grusin, 2000, p. 59). O processo de remediação é visto pelos autores como inerente a qualquer forma midiática, sendo o conceito adotado para a compreensão entre as transformações e interações entre mídias “novas” e “antigas”, para se pensar as dinâmicas de transformação entre mídias a partir da discussão sobre os processos de reapropriação de elementos de uma mídia para outra.

A partir das subcategorias de intermedialidade propostas por Rajewsky (2012) e da noção de remediação, para compreender os *webtoons* sul-coreanos, buscaremos uma percepção acerca de como elementos característicos dos quadrinhos físicos foram reapropriados na constituição de uma nova expressão midiática e como esses aspectos se articulam de forma particular em uma nova materialidade e contexto. Ao adotar uma abordagem intermidiática de comparação entre mídias distintas, não buscamos, no entanto, uma percepção de que uma mídia “superou” a outra ou colocá-las em uma hierarquia. Ao trazer relações entre uma mídia

relativamente nova, como os *webtoons*, e outras mídias consideradas tradicionais, como os quadrinhos, busca-se trazer à luz percepções sobre o cruzamento entre essas mídias e suas implicações nas especificidades de cada forma.

3. A EMERGÊNCIA DOS WEBTOONS NA COREIA DO SUL

Para compreender o processo de remediação dos *webtoons* em relação aos quadrinhos impressos, é importante revisitar o desenvolvimento dessas produções. As histórias em quadrinhos na Coreia são conhecidas como *manhwas*. O termo, que deriva da palavra chinesa *manhua*, assim como os mangás japoneses, vem sendo usado desde meados do século 20 para definir os romances gráficos. Os *manhwas* têm origem em formas de pinturas populares da Coreia, como os *minhwas* e *pungsokhwa*, tipos de artes que expressavam aspectos da vida cotidiana nos séculos 18 e 19 (Yoon, 1997). No final do século 19, a Coreia ainda unificada recebeu influências do Ocidente e do Japão, período em que começaram a circular as primeiras histórias em quadrinhos no país.

O marco inicial dos quadrinhos na Coreia é definido pela publicação da primeira tirinha de Lee Do-yeong, em 1909, em um jornal (Kim, 2011). “A tirinha de cartum nos jornais foi a primeira forma de *manhwa* que circulou na mídia massiva para suprir a demanda do público⁴” (Yoon, 1997, p. 12, tradução nossa). Após a Segunda Guerra Mundial e o fim da ocupação japonesa no país (1910 - 1945), as produções dos *manhwas* se diversificaram para gêneros e públicos mais amplos. Os quadrinhos coreanos em sua forma física enfrentaram um declínio no final dos anos 1990, diante da popularidade e maior diversidade das histórias dos mangás japoneses, que eram importados para a Coreia do Sul (Jang; Song, 2017).

Foi nesse contexto que surgiram as primeiras formas de histórias em quadrinhos voltadas para o ambiente digital no país. No final da década de 1990, cartunistas da Coreia do Sul usavam *blogs* pessoais para publicar seus trabalhos, em que “escapavam da pressão de ter que preencher uma

página, carregando desenhos livremente configurados com amplas margens que simplesmente exigiam rolagem da tela⁵" (Jin, 2015, p. 196, tradução nossa). Conforme Dal Yong Jin (2021), o termo *webtoon*, junção das palavras *web* e *cartoon* (algo como "cartuns para a internet") foi usado pela primeira vez no ano 2000, quando o portal de busca *Chollian* criou uma plataforma para leitura de quadrinhos feitos exclusivamente para a internet.

A partir daí, o termo passou a ser adotado na Coreia⁶ para designar como uma forma midiática específica o que antes era visto apenas como "quadrinhos digitais". A emergência e popularidade dos *webtoons* na Coreia no final dos anos 1990 e início dos anos 2000 acontece diante da alta qualidade dos serviços de internet no país, que no final dos anos 2000 já estava disponível para mais de 70 por cento da população, e da popularização dos *smartphones* no país desde 2009 (Jin, 2021). Os quadrinhos em formato digital, conhecidos no Ocidente como *webcomics*, se desenvolveram também em outros países, mas Dal Yong Jin (2015) destaca que a Coreia foi o primeiro país a criar uma forma cultural⁷ (Williams, 1992, 2016) de quadrinhos específica para o ambiente digital, ao desenvolver características próprias, superando até mesmo a popularidade dos quadrinhos impressos.

Jin (2015) aponta motivos socioculturais que ajudam a explicar a emergência e aceitação dos *webtoons* na Coreia: o fácil acesso para leitura em *smartphones*, disponível para leituras rápidas durante o intenso cotidiano de trabalho e estudos na Coreia; histórias que abordam uma ampla gama de temas, gêneros e conteúdos com os quais os leitores coreanos podem se identificar; a inserção em plataformas participativas, em que usuários podem comentar e interagir com as histórias, que muitas vezes se expandem em narrativas transmidiáticas; e o momento de crescente exportação da cultura coreana, com a *Hallyu*⁸ (Jin, 2015). Hyesu Park (2021) acrescenta também as possibilidades criativas como um dos fatores que impulsionam os *webtoons* na Coreia, diante de um ambiente menos exposto à censura e regulação de mídia em comparação ao mercado editorial tradicional, em que escritores podem expressar maior liberdade criativa e flexibilidade temática em seus trabalhos.

Com a conformação dessa forma de quadrinhos, os principais portais de busca da Coreia, *Daum* e *Naver*, criaram seus próprios serviços para publicação e leitura de *webtoons*, e que surgiram também plataformas específicas para o formato, como *Lezhin Comics*, *KakaoPage* e *TopToon*. Nessas páginas, o acesso aos capítulos das histórias costuma ser liberado a partir de mensalidades ou do uso de moedas virtuais. Os portais de *webtoons* tornaram-se, assim, um mercado de quadrinhos alternativo à venda de revistas e suportes físicos. Diante de possibilidades menos restritas para criação e publicação, autores do país passaram a investir em histórias diversas, passando por gêneros como romance, ação, ficção científica, fantasia e outras categorias narrativas. Pyo, Jang e Yoon (2020) apontam como a *Lehzin*, hoje uma das principais plataformas de *webtoons*, foi pioneira em distribuir histórias para um público mais adulto. Essa abertura para narrativas com conteúdo sexual explícito proporcionou que gêneros como o *BL* e o *GL*⁹ tornassem alguns dos mais populares no site. Em plataformas próprias para a publicação dessas histórias, os *webtoons* deixaram os blogs pessoais dos autores e alcançaram novos públicos, na Coreia e também fora dela.

Acompanhado da popularidade internacional de outros produtos da *Hallyu*, os públicos das *webtoons* fora da Coreia se expandiram também diante das possibilidades criativas dessas histórias e da facilidade de leitura no ambiente digital. Por se tratar de um conteúdo geralmente pago e traduzido principalmente para idiomas asiáticos e para o inglês, fora da Ásia essas histórias acabaram se popularizando principalmente a partir de modos de compartilhamento não-oficiais. No Brasil, os *webtoons* também se tornaram um dos principais produtos consumidos por fãs da cultura popular asiática. Sites de *scanlators*¹⁰ gerenciados por fãs, que se organizam para traduzir essas histórias e disponibilizá-las em português para outros fãs, acumulam dezenas de milhares de seguidores em redes sociais como o X (antigo *Twitter*) e em grupos de mensagens instantâneas, como o *Telegram*.

É nesse cenário que os *webtoons* sul-coreanos ganham cada vez mais espaço entre os fãs de ficção asiática, tornando-se referência para quadrinhos digitais de outros países. Das pinturas para as páginas de jornais e

revistas e para as telas dos *smartphones*, a indústria dos quadrinhos na Coreia se desenvolveu em relação à remediação e ao contexto sociocultural do país. Fora das páginas dos quadrinhos físicos, os *webtoons* se constituíram na Coreia como uma forma cultural e com características únicas atreladas à materialidade do ambiente digital. Os *webtoons* não são, portanto, páginas de histórias em quadrinhos impressas digitalizadas ou a mera versão virtual dos *manhwas*, mas a reconfiguração da linguagem dos quadrinhos para o ambiente digital dentro do contexto da cultura midiática da Coreia do Sul. O modo como os *webtoons* são produzidas em relação com outras mídias, como os quadrinhos ou até mesmo antes, as pinturas, e remediaram estratégias narrativas em uma outra materialidade, possibilita reflexões sobre a relação entre as diferentes formas de narrar em cada mídia de acordo com o conteúdo e a forma de expressão.

4. REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NOS WEBTOONS

A contribuição do pensamento de Roger Chartier (1998) sobre as transformações e continuidades do texto, do manuscrito ao impresso e deste ao digital, é relevante para refletirmos sobre os *webtoons* em diferentes aspectos. O primeiro deles diz respeito à compreensão de que as revoluções midiáticas, ainda que operem a partir de determinada linguagem, como a escrita ou imagem, produzem novos modos de apreensão por parte do leitor. Por outro lado, é igualmente importante considerar as continuidades que se estabelecem entre essas mudanças, evidenciando que, mesmo quando o conteúdo ou a linguagem parecem permanecer semelhantes, a forma altera tanto os processos de produção quanto as práticas de leitura.

Nesse sentido, Marie-Laure Ryan (2014) argumenta por caminho semelhante, destacando como, embora quadrinhos e histórias ilustradas compartilhem a combinação de conteúdo imagético e textual, eles se diferenciam nos modos de uso e, conseqüentemente, nas características narrativas. Para pensar as distinções entre mídias, a autora propõe três

categorias analíticas, sendo: as características semióticas, ligadas aos signos mobilizados (sons, imagens, palavras); a dimensão técnica, que envolve não apenas as tecnologias, mas também o suporte material e os modos de produção; e a dimensão cultural, que se refere ao reconhecimento social e às práticas de uso que consolidam a mídia.

Essas categorias, segundo a abordagem proposta por Ryan, permitem diferentes perspectivas em que as relações entre mídias podem ser investigadas, para além de uma mera comparação de conteúdos. Dessa forma, podemos articular as possíveis rupturas e continuidades dos *webtoons* a partir da remediação de formas anteriores. Para compreender os *webtoons* por meio de uma abordagem intermediática, é relevante, portanto, buscar a linguagem de mídias que foram remodeladas em sua constituição, especialmente os quadrinhos impressos que, por sua vez, são devedores de outras mídias.

A partir da materialidade digital e de novas estratégias narrativas, próprias do meio e também do seu contexto cultural, os *webtoons* construíram seus elementos formais em relação especialmente a partir dos mangás e os *manhwas*, formas culturais das quais os *webtoons*, de forma geral, trazem relações mais próximas. Os mangás japoneses, principal referência na indústria dos quadrinhos asiática, receberam em sua formação influências das características formais dos cartuns ocidentais, especialmente no repertório iconográfico. Natsume Fusanosuke (2010) compara a forma narrativa dos mangás com os quadrinhos ocidentais e os *bande dessinée*¹¹ (BD) europeus, que, segundo o autor, se influenciaram mutuamente nos séculos 19 e 20. Para o autor, em similaridade com outras formas de quadrinhos, ambos se caracterizam pelo *layout* composto por tirinhas, imagens e texto, em que a dupla página orienta o olhar do leitor.

Ao pensar a dimensão semiótica dos *webtoons* em relação com os quadrinhos físicos, é relevante, portanto, retomar reflexões acerca das simbologias figurativas que compõem a semântica própria dos quadrinhos. Em sua análise sobre os quadrinhos ocidentais, Umberto Eco (2006) descreve que a narração nessas histórias é determinada pelo modo em que essa

composição de imagem e texto é apresentada, em momentos estáticos enquadrados em sequência, em que o leitor “solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum*” (Eco, 2006, p. 147).

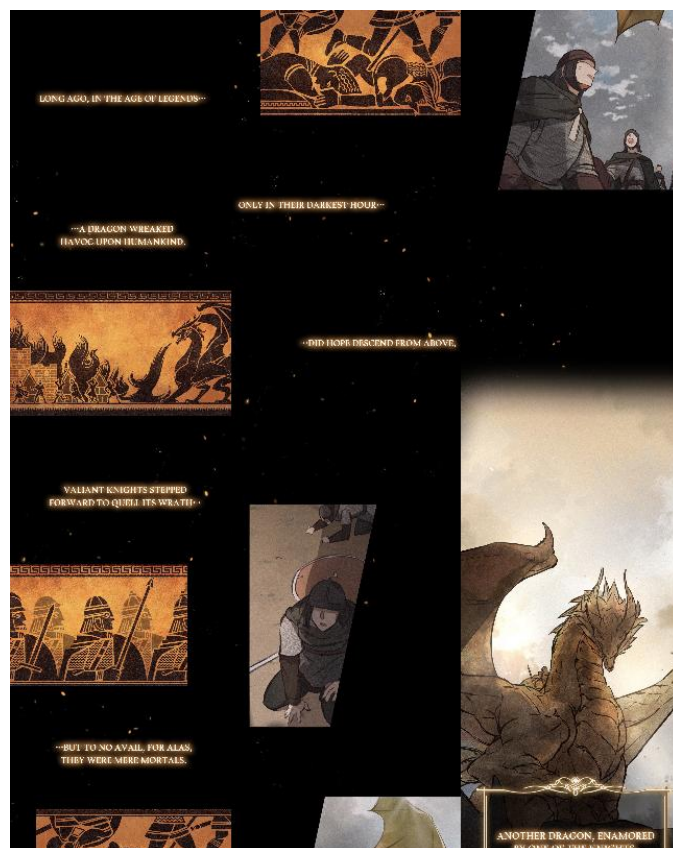
Eco (2006) destaca que cada meio mobiliza instrumentos expressivos específicos, constituídos tanto por recursos técnicos quanto por repertórios simbólicos. No caso dos quadrinhos, há instrumentos gráficos próprios do gênero, que funcionam de modo análogo ao que, no cinema, corresponderia ao trabalho com som ou movimento. Esse repertório inclui, por exemplo, a gramática do enquadramento, que organiza a narrativa visual e cria sentidos por meio da disposição dos quadros. O uso do balão como elemento representativo de discursos, signos gráficos de onomatopeias e demais elementos iconográficos constituem os “instrumentos gráficos próprios do ‘gênero’” (Eco, 2006, p. 144).

Quando pensamos na montagem, torna-se evidente a diferença entre quadrinhos e cinema: enquanto o cinema se constrói em fluxo contínuo de imagens em movimento, os quadrinhos exigem uma leitura descontínua, em que a passagem de um quadro a outro depende da intervenção imaginativa do leitor. Essas imagens são dispostas e enquadradas em uma estrutura que remete à linguagem cinematográfica, em que a montagem e a compreensão dos quadrinhos apresentados como uma continuidade são determinadas no ato de leitura. Tais características são comuns também aos quadrinhos orientais impressos, ainda que, conforme aponta Fusanosuke (2010), existam diferenças sutis entre o arranjo de tirinhas e o movimento de leitura em comparação com as produções ocidentais.

Nos mangás, e também nos *manhwas*, o estilo de ilustração remete muito mais às animações do que a representação de pessoas “reais” do cinema, como nos quadrinhos descritos por Eco (2006). Os *webtoons*, no entanto, procuram atenuar essa descontinuidade ao simular uma continuidade maior através do rolar da tela. Ainda assim, como nos quadrinhos impressos, permanece a necessidade de o leitor completar lacunas narrativas com elementos de sua imaginação. Fora das páginas impressas, assim como os mangás japoneses e os *manhwas*, os *webtoons* adotam estilos de ilustração

que fazem referências às animações audiovisuais, porém elaborados com *softwares* de ilustração, que trazem vestígios da arte digital, como linhas finas e imagens em vetores. O uso de cores é mais frequente do que nos quadrinhos, visto que a impressão em material colorido normalmente implica maiores custos e esforços, enquanto no ambiente digital os ilustradores possuem maior liberdade para uso de cores e recriação de efeitos de coloração feitos por *softwares*, como a reprodução de estilos de pintura.

Figura 1 – Registro de três telas em sequência do *webtoon* *Regas*



Fonte: Montagem elaborada pela autora com imagens da plataforma Lezhin Comics.

Tal como nos quadrinhos impressos, ao se pensar na semântica dos *webtoons* é fundamental compreender o uso de símbolos gráficos, como balões e ícones de onomatopeias, mas que se configuram em um arranjo específico em que a leitura é conduzida em uma organização verticalizada e em construção determinada pelo rolar da tela. Ao pensar nos instrumentos expressivos acionados pelo *webtoon* que decorrem especificamente da

forma digital e sua estrutura constituída para leitura em *smartphones*, retomando as categorias propostas por Ryan (2014), nos referimos à dimensão tecnológica. Nos *webtoons*, as histórias não são apresentadas em páginas, mas cada capítulo é narrado em uma longa faixa. A regulação do tempo de leitura, assim, é determinada pelo rolar da tela, como um *feed* de rede social.

O formato de rolagem vertical e apresentação em sequência ajuda os leitores dos *webtoons* a entenderem a narrativa mais rápido e se assemelha com a visualização de um pequeno filme¹² (Jang; Song, 2017, p. 177, tradução nossa).

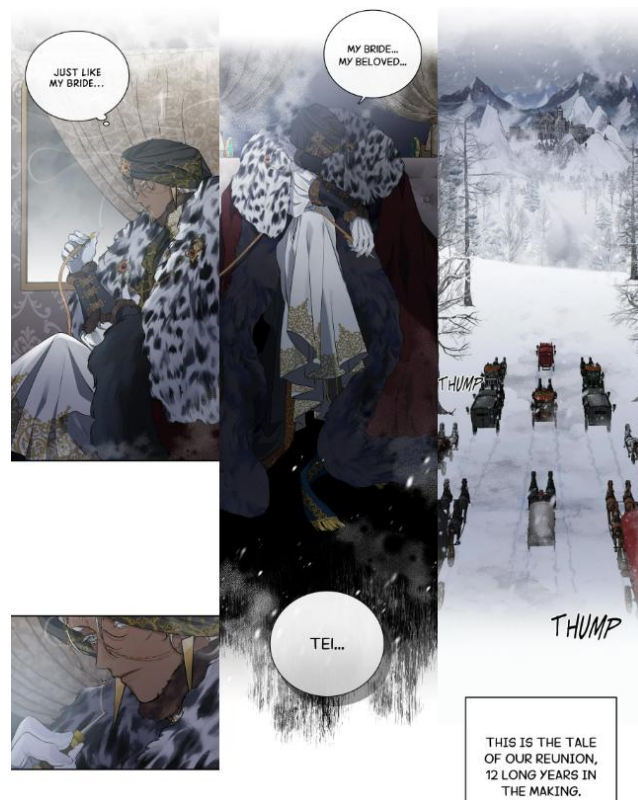
Essa disposição normalmente não inclui tirinhas, mas quadrinhos, compostos de imagens e textos, distribuídos no arranjo vertical, em que não é possível visualizar o todo de uma página, mas parcelas do texto enquadradas pela tela. Desse modo, a composição imagética e textual dos *webtoons* não necessariamente se prendem aos quadrinhos, mas são apresentados livremente nas longas faixas de leitura. Os quadrinhos são distribuídos pela tela de forma assimétrica, indicando o caminho de leitura da narração. Os balões de diálogo por vezes extrapolam os quadros e são representados entre as sarjetas, as bordas brancas que separam os quadrinhos, em um arranjo em que a disposição dos quadrinhos orienta a regulação do tempo de leitura e a montagem que constrói a narrativa e direcionam o caminho de apreensão do conteúdo.

O processo de leitura dos *webtoons*, composto por imagens visualizadas em sequência, indica uma das possíveis “relações criativas” da união entre linha e superfície apresentada por Vilém Flusser (2007). A leitura em linha, como de um texto escrito, segue determinada orientação: da esquerda para direita, de cima para baixo, ou qualquer que seja o direcionamento do olhar já imposto pela estrutura. Já a leitura em superfície, como de uma pintura, é livre: “podemos abarcar a totalidade da pintura num lance de olhar e então analisá-la de acordo com os caminhos mencionados” (Flusser, 2007, p. 104).

A leitura nos quadrinhos impressos direcionada pelas tirinhas, em “linhas” que orientam o caminho da leitura proposto pelas páginas em que se

organizam a composição simbólica. De forma semelhante, nos *webtoons*, esse caminho é orientado pela leitura na tela, de um lado a outro, e pela disposição das imagens que conduzem o olhar do leitor. As superfícies das imagens não são dadas isoladamente: integram uma composição estabelecida pelo meio, em uma estrutura moldada pela tela que conduz o olhar para acompanhar as superfícies dadas.

Figura 2 – Registro de três telas em sequência do *webtoon Blossoms of the White Night*



Fonte: Montagem elaborada pela autora com imagens da plataforma Lezhin Comics.

Dispostas em tela, as imagens estáticas dos *webtoons* se apresentam de modo que o leitor, tal como descreve Eco (2006), complete o movimento na imaginação pela quebra na sequência da leitura. Nos *webtoons*, as superfícies dadas são incorporadas nas linhas impostas pela tela vertical. A linha, neste caso, não representa um texto escrito, mas está relacionada a um modo de ficção linear (Flusser, 2007) que incorpora superfícies em sua estrutura para mostrar e contar histórias a partir de sua especificidade. Em reflexão

sobre a leitura de textos eletrônicos, Roger Chartier (1998) aponta para as características de fluxo sequencial e continuidade para o texto em tela, em comparação com os modos de leitura da Antiguidade, em rolos de mão.

O texto que ele (o leitor) lê corre diante de seus olhos; é claro, ele não flui tal como o texto de um livro em rolo, que era preciso desdobrar horizontalmente, já que agora ele corre verticalmente (Chartier, 1998, p. 13).

Por se tratar de uma mídia que combina e remedeia outras mídias, na composição de imagens e texto que apresentam conteúdo diante de uma tela, a visualização dos instrumentos disponíveis para narrar a história nos *webtoons* são organizados para evocar os quadrinhos impressos, porém estruturados em determinada temporalidade proposta pela materialidade digital. Nesse sentido, as rupturas dos *webtoons* se referem também ao contexto cultural de produção, reprodução e circulação de uma mídia nativa digital. A emergência dos *webtoons* na sociedade sul-coreana não ocorre por acaso. Como observa Jin (2021), o país se destacou no desenvolvimento de tecnologias digitais graças à alta velocidade da internet disponível desde os anos 1990. Contudo, sua popularização está também vinculada aos modos de consumo e às dinâmicas da vida social.

Jin Dal Yong (2023) ressalta que as práticas culturais na Coreia do Sul se articularam a uma lógica marcada por rotinas individualizantes e desgastantes, uso intensivo da tecnologia e pouco tempo de lazer. Esse contexto favoreceu a difusão de conteúdos de rápido consumo, como os *webtoons*. Essas histórias, geralmente compostas por capítulos curtos e facilmente acessíveis em *smartphones*, são publicadas com maior rapidez do que os mangás japoneses, cujo processo pode levar anos ou até décadas. Jin (2023) caracteriza os *webtoons* como expressão da chamada *snack culture*, isto é, conteúdos concebidos para serem consumidos rapidamente, sem demandar longo tempo de dedicação. Isso não significa, contudo, ausência de profundidade ou complexidade narrativa, mas revela o contexto produtivo

e cultural em que se consolidaram: uma sociedade orientada pela lógica neoliberal e por rotinas desgastantes.

O autor ainda compara o consumo dos *webtoons* às práticas de “maratona” em plataformas de *streaming* audiovisual, como a Netflix. Apesar da brevidade dos capítulos, sua publicação seriada em curtos períodos de tempo as tornam propícias também à leitura contínua e intensiva. O autor lembra que esse tipo de consumo compulsivo não é exclusivo da era digital: já nos anos 1960, havia leitores que se dedicavam longamente aos *manhwas*. A diferença é que, hoje, tal prática se insere em um ecossistema midiático que molda seus produtos de acordo com novos hábitos de interação e engajamento do público. Desse modo, ainda que os *webtoons* possuam em sua dimensão semiótica e técnica relações próximas com os quadrinhos e outras formas narrativas, como o cinema, essa última categoria de sua inserção cultural é relevante para pensar as relações que podem ser percebidas entre os *webtoons* e a platformização das produções culturais, tal como nos serviços de *streaming* audiovisual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Bolter e Grusin (2000), ao discutir o processo de remediação, apontam que o trabalho cultural de definição de uma nova mídia deve passar pelo *durante* mas também pelos processos *anteriores* à sua invenção. Propomos neste artigo uma breve reflexão acerca das especificidades dos *webtoons* e suas relações com outras mídias e também com os contextos de sua produção e circulação. Como um dos produtos culturais representantes da “onda *Hallyu*”, os *webtoons* estão inseridas em um contexto midiático de uma indústria predominantemente imagética, entre as super produções dos videocliques dos *k-pop* e de produtos audiovisuais, como os *k-dramas*, filmes e videogames. No caso dessa mídia específica, o destaque às imagens é dado pelo modo de leitura em uma sequência direcionada pela tela.

Ainda que se possa “contemplar” cada detalhe da imagem (e até mesmo registrá-las e compartilhá-las em redes sociais para serem analisadas em conjunto, como é comum entre grupos de fãs), o tempo de leitura está inserido em uma mídia que propõe uma apreensão rápida, não apenas pelo fluxo típico da linguagem digital, mas pela própria narrativa, que conduz o leitor a buscar pelo próximo quadrinho e “completar mentalmente” a cena apresentada até o final do capítulo. Esse imediatismo se relaciona também com as práticas sociais contemporâneas não apenas da Coreia do Sul mas, de modo geral, em sociedades orientadas por lógicas do neoliberalismo.

Publicadas em plataformas digitais específicas para o formato, os *webtoons* sul-coreanas desenvolveram formas narrativas próprias que adaptam a linguagem dos quadrinhos para a materialidade digital, sobretudo no contexto midiático da Coreia do Sul e a relação do país com a tecnologia e a vida cotidiana imediatista. Em estilo construído a partir da composição semiótica de combinação de outras linguagens midiáticas, mas atravessada também por dimensões tecnológicas e culturais, os *webtoons* mostram-se uma mídia contemporânea que diz não apenas sobre novas linguagens e narrativas, mas também sobre nossa vida social.

A abordagem intermediática permite identificar as especificidades que constituem uma mídia, evidenciando como cada linguagem mobiliza recursos próprios para expressar narrativas e dialogar com outras formas culturais. Ao discutir brevemente os *webtoons* em busca de seus processos de remediação, buscamos abrir caminho para novas investigações sobre essa forma cultural que, ultrapassando as fronteiras sul-coreanas, vem conquistando públicos em países distantes, como o Brasil, mas ainda carece de maior atenção em nossas pesquisas. Para futuras análises, apontamos a importância de compreender tanto as especificidades midiáticas quanto as relações que se estabelecem entre mídias, narrativas, tecnologias e contextos socioculturais a partir de seus diferentes gêneros e narrativas.

REFERÊNCIAS

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Editora UNESP, 1998.
- CHOI, Jungbong. Hallyu versus Hallyu-hwa: cultural phenomenon versus institutional campaign. In: LEE, Sangjoon; NORNES, Abé Markus (org.). **Hallyu 2.0: the Korean Wave in the age of social media**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015. p. 31–52.
- CLÜVER, Claus. Inter textus/Inter artes/Inter media. **Aletria: revista de estudos de literatura**, [s. l.], v. 14, n. 2, p. 10–41, 2006.
- CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM**, v. 1, n. 2, Belo Horizonte, p. 8–23, 2012.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naif, 2007.
- FUSANOSUKE, Natsume. Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD. In: BERNEDT, Jaqueline (org.). **Comics worlds and the world of comics: Towards scholarship on a global scale**. Quioto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010. p. 40–54.
- JANG, Wonho; SONG, Jung Eun. Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization. **Kritika Kultura**, [s. l.], n. 29, 2017.
- JIN, Dal Yong. Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling. **Communication Research and Practice**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 193–209, 2015.
- JIN, Dal Yong. The rise of digital platforms in the networked Korean society. In: HONG, Seok-Kyeong; JIN, Dal Yong (org.). **Transnational Convergence of East Asian Pop Culture**. Londres e Nova York: Londres e Nova York, 2021. p. 149–169.
- JIN, Dal Yong. **Understanding Korean Webtoon Culture: Transmedia Storytelling, Digital Platforms, and Genres**. Cambridge: Harvard University Asia Center, 2023.
- KIM, Hyojin. Crossing Double Borders: Korean Female Amateur Comics Artists in the Globalization of Japanese Dojin Culture. **International Journal of Comic Arts**, [s. l.], v. 13, n. 2, p. 116–133, 2011.
- PARK, Hyesu. **Understanding Hallyu: the Korean Wave through Literature, Webtoon, and Mukbang**. Londres e Nova York: Routledge, 2021.
- PYO, Jane Yeahin; JANG, Minji; YOON, Tae-jin. Dynamics between agents in the new webtoon ecosystem in Korea: responses to waves of transmedia and

transnationalism. In: JIN, Dal Yong (Ed.). **Transmedia storytelling in East Asia: the age of digital media**. Londres e Nova York: Routledge, 2020, p. 93-110.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**, [s. l.], v. 1, p. 15-45, 2012.

RYAN, Marie-Laure. Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: RYAN, Marie-Laure; THON, Jan-Noël (org.). **Storyworlds across media: toward a media conscious narratology**. Lincoln e Londres: University of Nebraska Press, 2014. p. 25-49.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. Belo Horizonte: PUC Minas, 2016.

YOON, Yeowon. **A study of the development of Sungjông manhwa by Hwang Mina, Kim Hyerim and Cho In-sun**. 1997. 73 f. Dissertação (Mestrado) – Department of Asian studies of The Faculty of Graduate Studies, Yonsei University, Seul, 1997.

NOTAS

¹ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Integra o Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS/UFMG), com pesquisas sobre narrativas, gêneros, celebridades e demais aspectos do entretenimento do Leste e Sudeste Asiático e a interação com os públicos no Brasil. E-mail: laizafk1989@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9501-8312>.

² No original: “Photography, film, and television have been constructed by our culture to embody our cultural distinctions and make those distinctions part of our reality; digital media follow in this tradition” (Bolter; Grusin, 2000, p. 62).

³ No original: “This belief in reform is particularly strong for those who are today repurposing earlier media into digital forms” (Bolter; Grusin, 2000, p. 59).

⁴ No original: “The cartoon strip in the newspaper is the first form of manhwa that functioned as part of the mass media to satisfy the public demand” (Yoon, 1997, p. 12).

⁵ No original: “(...) escaped the pressure of having to fill up a page by uploading loosely configured drawings with ample margins that simply required scrolling” (Jin, 2015, p. 196).

⁶ A partir deste ponto, neste artigo, estamos nos referindo ao contexto da Coreia pós-guerra e separação. Por abordarmos uma forma cultural que emergiu na Coreia do Sul, usaremos o termo Coreia para se referir a este país, cientes, contudo, das especificidades de cada região da península.

⁷ Para Raymond Williams (1992, 2016), forma cultural diz respeito às transformações que caracterizam produções culturais que não se limitam às mudanças tecnológicas, mas se relacionam com a especificidade dos formatos em diálogo com experiências culturais em determinados contextos. A forma envolve não apenas aspectos externos e estruturais, mas também os usos sociais e culturais, distinguindo-se pelas características que marcam diferentes experiências culturais e pela maneira como estas se articulam às relações sociais e aos modos de comunicação e expressão artística.

⁸ *Hallyu* (“onda coreana”) é o termo usado para o fenômeno da crescente popularidade dos produtos culturais da Coreia do Sul no exterior, como a música, o *k-pop*, as séries de tevê (*k-dramas*), a literatura, os videogames, os filmes e, recentemente, até mesmo o idioma e a culinária. Choi (2015) destaca que a *Hallyu* é um fenômeno de duas vertentes: uma

institucional, a partir do incentivo do governo do país à exportação desses produtos, e outra cultural, impulsionada pelo crescente interesse de pessoas não-coreanas pelo país.

⁹ Siglas para *Boys Love* e *Girls Love*, BL e GL são categorias de histórias que abordam relacionamentos entre pessoas do mesmo sexo, originadas nos mangás japoneses e que se manifestam hoje em diferentes formatos e países asiáticos.

¹⁰ Termo que mescla as palavras *scan* e *translator*, usado para grupos de fãs da cultura asiática que se organizam para digitalizar, quando se tratam de mídias impressas, e traduzir conteúdos lançados em outros idiomas.

¹¹ Romances gráficos, tradicionalmente escritos em francês, que tal como outras formas culturais semelhantes, utilizam imagens e texto para contar uma narrativa em quadros.

¹² No original: "*The format of vertical scrolling and presenting sequence helps webtoon readers to understand the storyline quickly and has a feel similar to watching a short movie*" (Jang; Song, 2017, p. 177).