



**UNB – UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

**INSTITUTO DE ARTES**

**DEPARTAMENTO DE DESIGN**

**A ADAPTAÇÃO DE WEBTOONS DE TELA INFINITA:**

**DO DIGITAL PARA O FÍSICO**

Autora: Bruna Rayssa Silva dos Santos

Orientador: Orientador: Prof. Dr., André Camargo

Thomé Maya Monteiro

Brasília - DF

2023

**A ADAPTAÇÃO DE WEBTOONS DE TELA INFINITA:  
DO DIGITAL PARA O FÍSICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Design pela Universidade Brasília-UnB.

Orientador: Prof. Dr., André Camargo Thomé  
Maya Monteiro

Brasília - DF  
2023

## RESUMO

Com a crescente popularização das *webcomcis* de tela infinita, a maneira de consumir e produzir quadrinhos vem se modificando, principalmente por permitir que diversos artistas publiquem suas obras. A partir dessas publicações, e com o alcance de um público fiel, algumas obras saem da bolha e recebem sua versão física. Entretanto, por se tratar de uma obra pensada exclusivamente para o meio digital, a maneira de organizar os quadros, é feita para que haja uma leitura confortável através de aparelhos smartphones, e que ao migrar para o meio físico, sofre alterações devido aos quadros que possuem uma leitura verticalizada. O presente estudo buscou observar como é feito esse processo de migração do meio digital para o meio físico, comparando quatro obras de diferentes gêneros, com suas versões digitais que passaram por esse processo através do trabalho feito por uma editora, sendo a escolhida, a editora brasileira NewPOP. Através dessas comparações, foram analisadas as diferenças entre os formatos dos quadrinhos tradicionais, com os das *webtoons* de tela infinita, assim como a diferença entre a versão digital e física da mesma obra e como cada uma foi adaptada. O estudo concluiu que cada obra foi adaptada de uma maneira diferente, e que a editora ainda está em um processo de teste acerca da melhor maneira de adaptar esse tipo de quadrinho, considerando seu formato digital e onde será impresso, levantando também algumas hipóteses relacionadas as decisões gráficas tomadas pela editora e como elas afetam na leitura, mesmo que de maneira sutil.

**Palavras-chave:** *Webtoons*; Quadrinhos; Análise; Adaptação; Digital; Físico

## **ABSTRACT**

With the increasing popularization of infinite screen webcomics, the way of consuming and producing comics has been changing, mainly by allowing different artists to publish their works. From these publications, and with the reach of a loyal audience, some works leave the bubble and receive their physical version. However, as it is a work designed exclusively for the digital medium, the way of organizing the paintings is done so that it is comfortable to read through smartphone devices, and when migrating to the physical environment, it changes due to the paintings that have a vertical reading. The present study sought to observe how this process of migration from the digital medium to the physical medium is carried out, comparing four works of different genres, with their digital versions that went through this process through the work done by a publisher, being chosen the brazilian publisher NewPOP. Through these comparisons, the differences between the formats of traditional comics and infinite-screen webtoons were analyzed, as well as the difference between the digital and physical versions of the same work and how each was adapted. The study concluded that each work was adapted differently and that the publisher is still in a testing process regarding the best way to adapt this type of comic, considering its digital format and where it will be printed, also raising some hypotheses related to graphic decisions made by the publisher and how they affect reading, even if in a subtle way.

**Keywords:** Webtoons; Comics; Analysis; Adaptation; Digital; Physical

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. O Rei de Lata versão digital.....	11
Figura 2. O Rei de Lata versão física, páginas 11 e 12.....	11
Figura 1. Quadro vinheta O Julgamento de Thor.....	17
Figura 2. Quadro/Vinheta na webtoon Solo Leveling.....	18
Figura 3. Guerra Civil II.....	18
Figura 4. Webtoon Solo Leveling .....	20
Figura 5. Mangá Tokyo Ghoul.....	21
Figura 6. Mangá Tokyo Ghoul.....	21
Figura 7. Mangá Tokyo Ghoul .....	22
Figura 8. Sarjeta em Guerra Civil II .....	22
Figura 9. Dinastia M .....	23
Figura 10. Eclipse presente em Guerra Civil II .....	25
Figura 11. Tamen de Gushi .....	26
Figura 12. Representação de pensamentos em Solo Leveling.....	27
Figura 13. Representação de grito em Solo Leveling .....	28
Figura 14. Tamen de Gushi .....	29
Figura 15. Uso da onomatopeia em Solo Leveling .....	30
Figura 16. A onomatopeia sendo usada como parte da narrativa no mangá Tokyo Ghoul .....	31
Figura 17. Tempo rápido aplicado em Solo Leveling .....	32
Figura 18. Tempo rápido aplicado em Solo Levling.....	33
Figura 19. Exemplo de uso da conclusão em Guerra Civil II .....	34
Figura 20. Captura de Tela da versão digital de Solo Leveling.....	36
Figura 21. Primeiras páginas de Dinastia M .....	39
Figura 22. Webtoon no aparelho smartphone .....	42
Figura 23. Webtoon no aparelho smartphone .....	43
Figura 24. Solo Leveling .....	44
Figura 25. Solo Leveling.....	44
Figura 26. Exemplo da organização dos balões retirada do guia feito por Presser .....	45

Figura 27. Cena do quadrinho tradicional Heróis em Crise.....	46
Figura 28. Cena da versão digital de Solo Leveling.....	47
Figura 29. Solo Leveling.....	48
Figura 30. Captura de Tela do menu de Villain's are destined to die.....	49
Figura 31. O único destino dos vilões é a morte.....	50
Figura 32. On or Off .....	51
Figura 33. Solo Leveling .....	52
Figura 34. Solo Leveling- Cena lida verticalmente .....	53
Figura 35. Solo Leveling, com rotação da tela para visualizar a cena .....	53
Figura 36. Índice do Volume físico de Solo Leveling .....	60
Figura 37. Volume 1 de Solo Leveling .....	61
Figura 38. Captura de tela da mesma cena no aplicativo Tappytoon .....	61
Figura 41. Páginas 10 e 11 do volume físico.....	62
Figura 42. Página 11 do Volume 1 .....	63
Figura 43. Cena dos gigantes do meio digital .....	64
Figura 44. Paisagem de Seoul no digital .....	65
Figura 45. Divisão das cenas no volume físico .....	66
Figura 46. Cena de apresentação do personagem no digital.....	67
Figura 47. Cenas de luta .....	68
Figura 48. Cena do personagem sendo cuidado .....	69
Figura 49. Páginas do Volume físico .....	69
Figura 50. Quadro ocupando uma página toda .....	70
Figura 51. Primeira parte da cena longa.....	71
Figura 52. Continuação da cena .....	72
Figura 53. Versão física adaptada .....	73
Figura 54. Versão digital .....	74
Figura 55. Primeira página do Volume 2 e sua nova organização.....	76
Figura 56. Volume 1 de The Beginning After the End.....	79
Figura 57. Quadros do volume físico de The Beginning after the end.....	80

Figura 58. Cenas na versão física.....	81
Figura 59. Cena na versão digital .....	81
Figura 60. Quadro longo na versão digital .....	82
Figura 61. Página com corte do quadro.....	83
Figura 62. Quadro na versão digital .....	84
Figura 63. Volume 1 de On or Off.....	87
Figura 64. Tempo do personagem no volume físico.....	87
Figura 65. Corte nas extremidades dos requadros afetando o balão e a imagem .....	88
Figura 66. Comparação da cena a figura esquerda no meio físico e a figura da direita no meio digital.....	89
Figura 67. Volume 1 de O único destino dos vilões é a morte .....	92
Figura 68. Exemplo de quadros que se unem .....	93
Figura 69. União de quadros no volume físico .....	94
Figura 70. Recordatório em cima da imagem .....	95
Figura 71. Página física com uso dos quadros das webtoons .....	96
Figura 72. Mesmas cenas na versão digital .....	97
Figura 73. Cena do volume físico .....	98
Figura 74. Cena no meio digital .....	99
Figura 75. Cortes nas páginas na obra físico.....	100

## **Dedicatória**

Para o dono da minha vida, Deus, que até aqui me sustentou, a minha família, especialmente minha avó, irmã e mãe, que sempre me apoiaram em cada escolha e me incentivaram a prosseguir no meu caminho, aos professores da UnB que se dedicaram em ensinar e aos meus amigos que sempre estiverem me apoiando acreditando na minha capacidade.

## **Agradecimentos**

Primeiramente a Deus, que me capacitou a viver cada dia e me deu forças para continuar nessa jornada chamada vida. “Por tudo que tens feito, por tudo o que vais fazer, por Tuas promessas e tudo que És eu quero te agradecer, com todo meu ser”.

A minha família que desde os primeiros rabiscos, me incentivaram, apoiaram e acreditaram no meu potencial, especialmente as três mulheres que são exemplo de força, dedicação, perseverança e sabedoria, minha avó, irmã e mãe. Para minha avó, obrigada pela sua dedicação, amor e incentivo, mas principalmente pelo amor aos estudos e a leitura, que me trouxeram até este momento.

A minha irmã que mesmo receosa, sobre essa nova jornada, confiou em mim e acima de tudo em Deus e na nossa criação. Obrigada pela sua companhia, por me aguentar nos finais de semestres, mas principalmente pelo apoio e ensinamentos sobre fazer o melhor e a minha mãe, que igualmente se dedicou em me proporcionar o melhor, para que vivesse um futuro próspero.

Agradeço também aos professores da UnB que estiveram presentes na graduação e que se dedicaram em transmitir seus conhecimentos, experiências e sabedorias, especialmente a professora Fátima Santos que me acolheu e me ajudou durante uma fase difícil. Também ao Gabriel Lyra, pela sua paciência e por compartilhar sua paixão e conhecimento pelo mundo dos quadrinhos e pelas orientações e ao André Maya que aceitou me orientar neste momento final compartilhando seu conhecimento e recursos. As professoras Xue Xioameng e Ana Balestro, pelas incríveis experiências nas aulas por despertar uma nova paixão pelo aprendizado.

Por fim, aos meus amigos e companheiros de graduação, Madu e Matheus, que não apenas compartilharam vivências, mas conhecimento, parceria e leveza, e a Vitória, amiga de longa data, que mesmo longe esteve presente me ajudando e incentivando a seguir em frente.

## Sumário

1. INTRODUÇÃO .....	10
2. OBJETIVOS .....	15
2.1 Objetivo geral .....	15
2.2 Objetivos específicos .....	15
3. JUSTIFICATIVA .....	16
4. METODOLOGIA.....	17
5. Conceitos Fundamentas.....	18
5.1. Histórias em Quadrinhos.....	18
5.2 Elementos da Linguagem dos quadrinhos .....	19
5.3 Quadro ou vinheta.....	19
5.4 Enquadramento.....	21
5.5 Requadro .....	23
5.6 Sarjeta .....	24
5.7 Percepção Visual .....	25
5.8 Elipses .....	26
5.9 Balões de fala .....	27
5.10 Recordatório .....	30
5.11 Onomatopeia .....	32
5.12 Tempo nos Quadrinhos .....	33
5.13 Conclusão .....	36
5.14 Webcomics .....	36
5.15 Tela Infinita .....	37
6. DESENVOLVIMENTO.....	39
6.1 Quadrinhos tradicionais.....	39
6.2 Webcomics e Webtoons.....	42
7. Migração do Digital para o Impresso .....	57
7.1 Solo Leveling.....	61
7.2 The Beginning After the End .....	80
7.3 On or Off.....	88
7.4 O Único Destino dos Vilões é a Morte.....	93
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	103
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	105

## 1. INTRODUÇÃO

Pensar em histórias em quadrinhos é evocar a imagem de revistas, geralmente coloridas e que contam história de personagens poderosos e sua jornada para salvar o dia, ao final da leitura. Um meio de entretenimento que atravessa gerações e que apesar da visão simplista acerca do seu conteúdo, contempla diversos temas e busca sempre inovar e se adaptar ao contexto de sua época, trazendo um pouco da cultura, história, críticas e adaptações pensadas para o público, a exemplo das webcomics, projetadas para aparelhos smartphones.

Assim como outros meios de entretenimento, as histórias em quadrinhos evoluíram e além de ganhar seu espaço, definiu sua própria linguagem, mostrando que vai muito além da junção entre imagem e texto. Definir histórias em quadrinhos, entretanto, não é uma tarefa fácil, principalmente pelas divergências acerca dos seus limites, visto que certas definições acabam por incluir outras mídias, como o cinema e a animação. Diante dessas divergências, autores como Will Eisner e Scott McCloud, buscaram definições que auxiliam na compreensão dessa mídia que apesar de suas características únicas, é capaz de se adaptar e evoluir criando novas experiências e possibilidades para os quadrinistas.

É possível notar o início do que viria a ser os quadrinhos atuais, ao fazer um estudo sobre a história do surgimento dos quadrinhos, assim como McCloud apresenta, seja através das pinturas rupestre, a *Bayeux Tapestry*, uma tapeçaria que detalha a conquista normanda da Inglaterra, que teve início em 1066 (McCloud p.12), a Coluna de Trajano, a Bíblia Morgan, até as versões impressas e digitais que contemplamos com diversas narrativas fictícias e reflexivas. Uma dessas adaptações é apresentada por Edgar Franco em sua pesquisa intitulada *Hqtrônicas*<sup>1</sup>, onde os quadrinhos aliados ao meio digital, obtiveram uma maneira de serem acessíveis e evoluírem, em termos de criação, já que com o uso do computador abriu a possibilidade de maior uso de cores, e a adição de funções como, animações e efeitos sonoros, além da adaptação ao formato de tela de computador.

O autor registra o início da migração dos quadrinistas de suporte físico para o suporte digital, que encontraram nesse novo meio, menos limitações e maiores oportunidades para suas mentes criativas, alcançando também um público que ansiava por conhecer novas narrativas.

A partir dessa pesquisa, encontramos o que podemos considerar os primeiros registros das atuais *webcomics* de tela infinita, e da preocupação em criar histórias que se adaptam ao formato das tecnologias presentes no momento, como os computadores de mesa e atualmente, os smartphones.

Apresentada essa breve linha do tempo, observa-se reflexos dessas experimentações, principalmente as apresentadas por Franco, e senão sua evolução, visto as diversas experiências que se encontra ao ler *webcomics*, atualmente um grande fenômeno, devido ao seu fácil acesso, leitura e praticidade.

As *webcomics*, são quadrinhos pensados exclusivamente para o meio digital, em especial para os aparelhos smartphones, adotando o modelo de tela infinita, bastante usado nas redes sociais, o que facilita a leitura através da rolagem de tela, e com quadros que se encaixam perfeitamente ao formato da tela, permitindo uma leitura mais objetiva e clara da narrativa.

Esse novo formato de quadrinho, vem revolucionando a maneira de consumir essas narrativas, tanto pela facilidade de acesso e leitura, quanto de reprodução e compartilhamento, já que os artistas não dependem de editoras e em alguns casos, de recursos financeiros para publicarem suas obras, podendo fazer uso de plataformas digitais voltadas para essas publicações como *Webtoon*, *Tapas*, *Lezhin*, *Tappytoon*, entre outras, ou redes sociais como *Facebook* e *Instagram* que possuem um alcance muito alto. Mesmo assim, quando essas obras fazem muito sucesso, elas acabam migrando para outras mídias, seja filmes, novelas, animações e o formato mais almejado, que é o formato físico.

Diante do exposto, nos deparamos com o seguinte questionamento: existe uma preocupação acerca de uma adaptação dessas obras digitais para o meio físico?

Essa pesquisa, de natureza teórica, busca, por meio de referências bibliográficas e análise de obras que passaram pelo processo do meio digital para o meio físico, investigar e entender como é feita essa adaptação e de que maneira ela afeta na experiência de leitura e consumo dos leitores.

Para chegar a uma resposta a tal impasse, foi-se utilizado nessa pesquisa, de natureza teórica, buscas, por meio de referências bibliográficas e análise de obras que passaram pelo processo do meio digital para o meio físico, investigar e entender como é feita essa adaptação e de que maneira ela afeta na experiência de leitura e consumo dos leitores.

Para definir melhor alguns parâmetros dessas adaptações, será necessário fazer um recorte sobre os tipos de obras analisadas, sendo o foco dessa pesquisa, as *webcomics* de tela infinita que migraram para o formato físico através do trabalho de uma editora.

Nesta pesquisa, a editora em questão será a NewPOP, que é brasileira e tem investido na publicação destes tipos de obras, que até o presente estudo não estão sendo muito visado por outras editoras. As únicas webtoons que migraram do físico para o digital, por editoras além da NewPOP, foram *Tower of God*, pela Panini Comics e *Lore Olympus* pela editora Suma.

Isso porque algumas das obras que são impressas através do financiamento coletivo, podem desde o início terem sido pensadas para o formato físico, a exemplo das obras analisadas na pesquisa de Gabriel Cortez e na sua própria produção, onde ele cria um quadrinho híbrido, mas que essencialmente é pensado para o formato impresso, além de haver menos risco de erros de impressão como no caso apresentado por Cortez com a obra *Flyp*.

“O detalhe que chamou a atenção na versão física completa de *Flyp* foi a falta de uma margem de segurança nas páginas que se unem à lombada. Com isso, textos e imagens foram “engolidos” pela lombada, o que prejudica a experiência de leitura. Isso obriga o leitor, ao manusear o volume encadernado, a forçar a abertura das páginas mais do que o normal.” (CORTEZ, 2021, p. 32)

Um exemplo, sobre como a editora influencia na qualidade, é o caso da obra *Rei de Lata*, do artista brasileiro Jefferson Ferreira, que segue o modelo clássico dos quadrinhos e que ao migrar para o formato físico através da editora NewPOP, teve um bom resultado.

Figura 39- O Rei de Lata versão digital



Retirada do site: <https://tapas.io/series/Rei-de-la>

Figura 40- O Rei de Lata versão física, páginas 11 e 12



A definição de qual meio a obra será publicada, também influencia na sua produção final, mesmo que se faça o uso de recursos digitais, se a obra é pensada para o meio impresso, o autor tende a formatar sua obra para o mais semelhante ao quadrinho tradicional, ainda a exemplo de Flyp, analisada por Cortez, que apesar de contemplar a tela infinita, tem uma diagramação semelhante à dos quadrinhos tradicionais, facilitando assim, sua impressão.

“Flyp é uma webcomic que se inspira na organização clássica dos quadros de um quadrinho. Seu formato facilita a migração do impresso para o digital e embora tenha problemas com leituras horizontais, se adapta bem ao contexto atual de leitura em aparelhos celulares.”  
(CORTEZ, 2021, p.33)

Porém, quando o foco do autor é apenas publicar sua obra e opta pelas plataformas digitais, sua tendência é seguir os parâmetros da plataforma de sua escolha. Aqui é necessário mais um recorte, pois as obras selecionadas devem ser compartilhadas em aplicativos de leitura voltados para as *webcomics* de tela infinita, algo que as redes sociais não contemplam, visto que apesar de usarem o mecanismo de tela infinita, cada post possui um formato específico, sendo o mais comum 1080px por 1080px, podendo variar entre o formato quadrado, retrato e paisagem.

Ao final dessa pesquisa, pretende-se compreender como é feita a migração da *webcomic* para o meio físico e de que maneira afeta na experiência de leitura da obra, traçando a importância e impacto que cada meio possui para os quadrinistas e suas produções.

## **2. OBJETIVOS**

Diante do que foi exposto, se faz necessário apresentar o objetivo geral, tal como os objetivos específicos necessários para análise e conclusão desta pesquisa.

### **2.1 Objetivo geral**

Analisar quadrinhos publicados pela editora NewPOP, que migraram do meio físico para o meio digital e de que maneira afeta na leitura e compreensão da história.

Para isso, é necessário compreender os quadrinhos, conhecendo suas estruturas, características e elementos essenciais para que haja uma melhor compreensão do processo tomado para essas adaptações.

Diferente do imaginário comum, a produção de quadrinhos exige uma organização de seus elementos para que a obra produza sentido para os leitores, porém elas podem ser alteradas de acordo com o desejo e criatividade do autor, criando assim, experiências únicas.

Por isso, o design é a ferramenta ideal, já ele dita as regras necessárias para o autor organizar e produzir sua narrativa, mas também permite quebra-las afim de produzir novos efeitos e sensações.

O design é uma parte importante e atuante, com alguns princípios como da gestalt, uso de cores e da diagramação dos quadros, além de pensar na experiência do usuário diante da leitura das obras, em especial as digitais.

“As histórias em quadrinhos são uma forma originalmente multimidiática de expressão visual, de linguagem única, onde as imagens e os textos se complementam entre si para transmitir uma narrativa ao leitor. Para tanto, o design aplicado à criação destas narrativas deve ser trabalhado com embasamento em princípios de leitura e organização, de forma a guiar o leitor conforme a história se desenrola de maneira eficiente e agradável.” (PRESSER, 2020, p.19)

### **2.2 Objetivos específicos**

- Conhecer as características e linguagem dos quadrinhos.
- Compreender a estrutura de produção dos quadrinhos tradicionais.

- Compreender a estrutura da produção das *webcomics* de tela infinita.
- Analisar e comparar as obras que passaram pelo processo de migração, do meio digital para o físico e compreender como essa migração afeta na leitura e compreensão da obra.

### 3. JUSTIFICATIVA

O início desta pesquisa se deu com a percepção da autora, com a crescente popularização das *webtoons* e com a maneira de como elas são produzidas, sendo obras pensadas para o meio digital e que, portanto, sendo diferentes dos quadrinhos tradicionais.

O surgimento das versões físicas nas prateleiras das livrarias, levantou então o questionamento acerca de como essas obras, pensadas essencialmente para o meio digital, criando um formato que se encaixa na leitura em aparelhos smartphones, pode ter sido alterada para se encaixar no meio físico, que possui um formato diferente.

As diferenças de formato e visuais em cada formato são claras, e analisar como essas migrações estão sendo feitas se faz necessário para compreender como a produção e criação de quadrinhos é uma arte, que exige conhecimento por parte de quem está produzindo a obra e que não se trata apenas de encaixar imagens em quadros.

Os quadrinhos têm uma linguagem próprias, porém, como diversas mídias, ele se adapta ao contexto de cada geração, criando assim, formatos novos e que se comuniquem mais com aquela geração de leitores.

Produzir adaptações não é uma tarefa simples e que exige conhecimento da obra e do meio para o qual ela será adaptada, por mais semelhantes que sejam. As decisões tomadas para a adaptação dessas obras têm o poder de influenciar na leitura e experiência do leitor, por isso ao se deparar com essas versões físicas, o leitor se depara com algo diferente do que ele viu previamente no meio digital e do que esperava, dos padrões tradicionais, causando certo incômodo na leitura.

Entender de que maneira essas obras são adaptadas é essencial para que se abra uma discussão acerca da qualidade desses trabalhos, considerando que elas têm ganhado cada vez mais espaço e conquistando um público maior.

Uma boa adaptação não apenas permite uma boa leitura, mas como transmite uma experiência para o leitor, que se apegue aos detalhes da ilustração, da organização e da qualidade do livro, imergindo cada vez mais na narrativa, considerando o investimento financeiro feito por ele, ao adquirir a obra.

#### 4. METODOLOGIA

Esta pesquisa de caráter exploratório, natureza qualitativa com foco na pesquisa bibliográfica e estudo de caso, pretende compreender o papel do design na adaptação dessas narrativas, apresentar e delimitar as características dos quadrinhos e *webcomics* e os fundamentos necessários para o estudo de caso.

As referências bibliográficas partem de bases de dados online e interdisciplinares, além das sugeridas pelo orientador devido a seu caráter informacional, bem como seu teor prático capaz de fornecer dados necessários para prosseguir com a pesquisa.

Essas referências também serão necessárias para o planejamento e prática do estudo de caso, que consiste na análise dos quadrinhos *Solo Leveling*, *On or Off*, *The beginning after the end* e *O único destino dos vilões é a morte*, escolhidos de maneira aleatória e que possuem gêneros diferentes, um fator que pode influenciar na sua produção.

Essas *webcomics*, porém, não estão disponibilizadas em sites licenciados em português, só sendo possível encontrá-las neste idioma em sites que fazem essas traduções de maneira voluntária, sem qualquer fim lucrativo, ou nas redes sociais.

Esse fator, não impede a análise, porém essas traduções voluntárias, podem causar alguma alteração no formato original da *webtoon*, pois muitas vezes os tradutores fazem divisões dos quadros da obra, para que ela possa se encaixar no formato da plataforma escolhida. Para garantir uma boa análise, seu formato *webtoon*, será lido através das páginas de leitura onde foram publicadas em inglês.

Esta análise consiste tanto em suas versões digitais, publicada em plataformas, como *Tapas*, *Webtoon*, *Tappytoon*, *Lehzin* entre outras, quanto em suas versões impressa publicadas no Brasil pela editora NewPOP. A partir dessa análise, ambos os formatos serão comparados entre si, observando as alterações sofridas ao longo do processo de migração do digital para o impresso, aplicando não apenas as

características dos quadrinhos, como também justificar essas escolhas através do design.

Será usado também a comparação entre esse formato impresso da *webcomic*, para com o formato físico tradicional, ou seja, quadrinhos pensados e feitos para o formato físico.

Através desses passos adotados, será possível chegar à conclusão que consiste em compreender o papel do design no processo de migração de uma *webcomic* digital para o formato impresso e de que maneira pode afetar na construção da narrativa e na experiência de leitura.

É importante ressaltar que, essa pesquisa tem foco nas *webcomics* pensadas para o meio digital, ou seja, o autor seguiu as diretrizes e o formato adotado pela plataforma digital que consiste no formato de tela infinita, voltado para os aparelhos smartphones.

## **5. Conceitos Fundamentais**

Antes de iniciar as análises, é necessário conhecer os elementos dos quadrinhos, afim de compreender como esse meio funciona e para que facilite o processo de comparação e investigação dos processos feitos em cada modelo de quadrinho.

Alguns dos conceitos são gerais e englobam todos os formatos, sejam eles digitais ou físicos. Outros podem ser mais específicos de cada formato e serão indicados durante a definição.

### **5.1. Histórias em Quadrinhos**

A começar pelo conceito de História em Quadrinhos, que como citado anteriormente, é uma definição que gera diversos debates afim de se obter uma conceituação definitiva, principalmente ao se considerar o contexto da obra. Segundo Eisner:

“Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial.” (EISNER, 1989, p.9)

O conceito que atende melhor esta pesquisa, por ser mais completa e não abrir espaço para comparação com a animação, já apresentado anteriormente, é a de Scott McCloud, que define histórias em quadrinhos como, imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e produzir uma resposta no espectador. (MCCLLOUD, 2005 p.9)

## 5.2 Elementos da Linguagem dos quadrinhos

Definido esse conceito de História em Quadrinhos, é possível adentrar nas suas características, ou seja, os elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.

## 5.3 Quadro ou vinheta

Esta é a unidade básica do quadrinho, pois é onde ocorre a ação e existe um corte do espaço e do tempo da história, fazendo com que a narrativa se desenvolva. McCloud define sua ação como um tipo de indicador geral de que o tempo ou espaço está sendo dividido.

Segundo Lyra, apesar da sua definição simples, seu uso é bastante complexo, sendo necessário que o autor e o leitor sejam cúmplices no compartilhamento do conteúdo para decodificar a sequência, ou seja, chegar a conclusão, conceito que logo também será apresentado. (Lyra, 2011, p. 21)

Figura 41- Quadro vinheta O Julgamento de Thor



Fonte: PANINI, 2010

Figura 42 - Quadro/Vinheta na webtoon Solo Leveling



Fonte: Captura de Tela do aplicativo de leitura Tappytoon

## 5.4 Enquadramento

Aspecto semelhante ao apresentado pelo cinema e fotografia, pois se trata de estabelecer o posicionamento do leitor e fazer um recorte temporal da ação e transmitir diferentes sensações ao leitor a partir desse recorte.

Tal como os planos usados no cinema, o uso de posicionamentos como, o plano geral, plano americano, primeiro plano entre outros, são essenciais para transmitir sensações acerca do que está ocorrendo na narrativa, o aproximando ou distanciando, assim como o envolvendo e transmitindo diferentes sentimentos permitindo que a leitura ocorra de maneira fluida.

A exemplo da figura 5, retirada do quadrinho Guerra Civil II da Marvel Comics, os três quadros apresentam cenas diferentes, onde no primeiro é possível sentir a angústia e preocupação dos personagens, utilizando um plano médio curto, que captura a expressão de ambos os personagens.

No segundo quadro, entretanto, utiliza-se de um *superclose*, buscando focar na angústia do personagem em admitir sua ação contraditória. Em ambos os primeiros quadros, existe uma certa proximidade do leitor com relação ao que está ocorrendo.

No terceiro quadro, é utilizado o Plano *Plongée*, utilizando uma vista de cima para baixo e que além de distanciar o leitor mostra um pouco do ambiente e introduz outro personagem a narrativa que está sendo desenvolvida.

Figura 43 – Diferentes enquadramentos em Guerra Civil II



Fonte: PANINI, 2016

Este elemento também está associado ao tempo dos quadrinhos, fazendo o uso da definição do tamanho e formato dos quadros, ditando também o ritmo de leitura empregado pelos leitores.

As webcomics fazem bastante uso desse elemento, para envolver os leitores e definir um ritmo de leitura mais acelerado, algo bastante característico desse formato, visto o uso dos smartphones.

Na figura 6, por exemplo, cada quadro possui um enquadramento diferente, mostrando momentos diferentes do que está ocorrendo na cena. O foco em diferentes enquadramentos do ambiente, aliados as linhas de movimento alimentam a curiosidade do leitor sobre o que vai ocorrer em seguida.

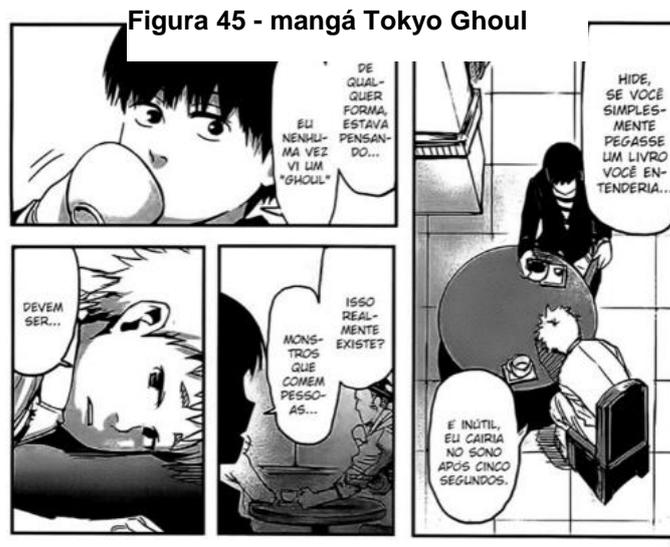
**Figura 44- Webtoon Solo Leveling**



Fonte: Captura de Tela do aplicativo de leitura Tappytoon

## 5.5 Requadro

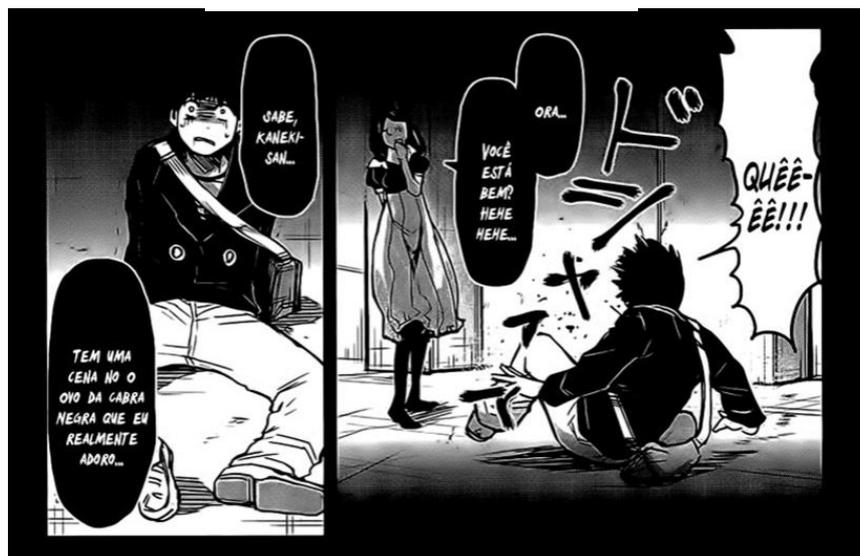
Este elemento, define as fronteiras do quadro, se trata de um acessório, ou seja, é algo mais opcional do que uma regra. Na figura 7, cada cena é bem delimitada pelo requadro.



Fonte: PANINI, 2006

Essa margem pode ser usada de diferentes maneiras e de acordo com a intenção narrativa, como no caso da Figura 8, onde o requadro está presente, entretanto se mistura com a sarjeta, transmitindo os momentos de tensão e terror da cena.

**Figura 46 - mangá Tokyo Ghoul**



Fonte: PANINI, 2006

**Figura 47 - mangá Tokyo Ghoul**



**Fonte: PANINI, 2016**

Na figura 9, apesar de se tratar de uma página dupla, é uma cena que não tem requadro, sendo sua delimitação apenas as páginas do mangá. Outras maneiras de utilizar o requadro é mudando seu formato, ou o tornando quase inexistente para transmitir a ideia de uma lembrança, de flashbacks, ou sonhos.

### **5.6 Sarjeta**

Este é um intervalo entre os quadros, os espaços, geralmente na cor branca, mas que também se apresentam em outras cores, que demanda a ação do leitor, já que ele é que é responsável pela construção mental da sequência narrativa.

Figura 48 –Sarjeta em Guerra Civil II



Fonte: PANINI, 2006

## 5.7 Percepção Visual

Este é um conceito bastante fundamental, principalmente por se tratar de uma linguagem exclusiva dos quadrinhos e por ser um dos elementos que não se faz muito presente quando se trata de *webcomics*, ponto que será retomado mais adiante.

A percepção visual dos quadrinhos, permite o leitor ter uma consciência visual simultânea de toda a página, conseguindo vivenciar o passado, presente e futuro da narrativa, devido a sua estrutura. Franco explica:

"Talvez uma das características mais singulares e interessantes das HQs seja a sua gestalt, a percepção visual da forma das HQs, pois isso as diferencia profundamente de outras narrativas visuais como o cinema e o desenho animado. Os quadrinhos são a Única forma narrativa onde temos uma consciência visual simultânea de passado, presente e futuro, pois enquanto nossa fóvea está concentrada no quadrinho que estamos lendo (momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e os posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira. Isso não acontece no cinema nem na animação, onde o que ocorre é uma sucessão de imagens em movimento, onde podemos visualizar apenas o instante narrativo presente." (Franco, 2001, p. 20)

Apesar de ser possível retomar o passado e futuro de outras mídias como livros, DVDs e vídeos, essa consciência temporal simultânea é algo exclusivo dos quadrinhos clássicos que dispõem a organização dos quadros de maneira onde todos podem ser

visualizados em uma única olhada, mas que capturam a atenção quando analisados um por vez, como mostra a figura 11.

**Figura 49 – Percepção Visual no quadrinho Dinastina M**



Fonte: PANINI, 2006

## 5.8 Elipses

Segundo Franco, a elipse é um efeito necessário para que os quadrinhos existam e dependem da participação efetiva do leitor, visto que é ele que complementa mentalmente os espaços vazios entre um quadro e outro.

Portanto, é uma das bases narrativas dos quadrinhos, e que através da omissão entre um quadro e outro, permite o leitor a fazer esse complemento, mantendo também um certo ritmo de leitura.

“Em línguas entendemos por "elipse" a figura de linguagem que consiste na omissão de uma ou mais palavras na oração, cujo sentido é subentendido; portanto à semelhança da linguagem escrita, nos quadrinhos temos a estrutura elíptica narrativa que é composta pelas imagens ( constituintes da continuidade espaço-temporal ) que são omitidas entre um quadrinho e outro, levando-nos a completar mentalmente estes espaços narrativos que estão subentendidos, gerando uma leitura elíptica permanente de toda a narrativa quadrinhizada.” (FRANCO, 2001, p. 20)

Na Figura 12, o leitor tem um vislumbre do Homem de Ferro chegando no Quartel General, e entrando procurando pela Máquina de Combate, o encontrando morto. Diferente do cinema, ou uma animação, seria possível ver o homem de ferro

chegando e pousando, enquanto a máscara subia e ele falava, além de ver ele entrando no quartel general e seguindo pelos corredores até encontrar o Máquina de Combate. Entretanto nos quadrinhos, são escolhidos momentos específicos que permite o leitor formular toda essa ação, fazendo assim o uso da elipse.

**Figura 50 – Elipse presente em Guerra Civil II**



**Fonte: PANINI, 2016**

## 5.9 Balões de fala

Elemento mais característico dos quadrinhos, os balões de fala, tem a função de conectar o texto com o interlocutor, unindo e criando uma ponte entre a imagem e o texto, transmitindo maior sentido à narrativa. Entretanto, o balão de fala e suas variantes, não é algo que se faz sempre necessário para a compreensão da obra.

Não é raro encontrar narrativas que não fazem o uso do balão de fala, mas que permitem o leitor emergir e compreender a história apresentada, fazendo o uso de outros elementos dos quadrinhos, como nas primeiras cenas da Figura 13.

Figura 51 -Tamen de Gushi



Retirada do site < <https://comick.ink/comic/tamen-de-gushi>> acesso em outubro de 2023

Além de representarem falas e pensamentos, os balões possuem papel em transmitir uma certa sinestesia através da maneira como são usados. A partir da representação escolhida pelo autor, é possível caracterizar a voz do personagem, definindo não apenas se falam, gritam ou sussurram, mas como falam, ou seja, se fala outro idioma (geralmente usando o recurso de modificar a fonte, ou mantendo a língua escolhida e trazendo o significado nas sarjetas), se possuem uma voz mais grave, intensa e forte, ou mais delicada e suave, utilizando de recursos gráficos como cores, traços e modificações das fontes.

**Figura 52 -Representação de pensamentos em Solo Leveling**



**Fonte: Captura de Tela do aplicativo de leitura Tappytoon**

**Figura 53 - Representação de grito em Solo Leveling**



**Captura de Tela do aplicativo de leitura Tappytoon**

### **5.10 Recordatório**

Recurso utilizado muitas vezes para dar voz a um locutor que pode ou não estar representado na história, além de trazer algumas definições como a de tempo e espaço, indicando datas, hora e locais. Geralmente possui o formato retangular e ocupa as extremidades do quadro.

Figura 54 -Tamen de Gushi



Retirada do site < <https://comick.ink/comic/tamen-de-gushi> > acesso em outubro de 2023

## 5.11 Onomatopeia

Este é outro elemento característico dos quadrinhos e que quando se pensa nessa mídia, logo é evocada a imagem das onomatopeias, como *boom*, *pow*, *crash* entre outras.

Estas são utilizadas para reproduzir sons de maneira gráfica, e que se adapta a diferentes realidades e contexto de cada cultura, a exemplo do som que o cachorro faz, que no Brasil pode ser colocado como “au au”, mas que em outros países é usado “woof, woof”, no caso dos ingleses, “wang, wang (汪汪)”, no caso dos chineses. Mesmo assim, existem certas onomatopeias que são comumente usadas, adotadas como um senso comum de representação de sons. Elas também, fazem parte da construção narrativa como nos casos dos mangás, quadrinhos japoneses, que incorporam as onomatopeias como parte do cenário, intensificando e trazendo mais foco à cena. As *webcomics* também fazem o uso desse recurso podendo incluir ou não elas as cenas.

**Figura 55 - Uso da onomatopeia em Solo Leveling**



Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon

**Figura 56 - A onomatopeia sendo usada como parte da narrativa no mangá Tokyo Ghoul**



Fonte: PANINI, 2016

### **5.12 Tempo nos Quadrinhos**

Os quadros, ocupam um espaço que também representa o espaço físico da narrativa. Esses quadros também definem o tempo ocorrido na narrativa, e são explorados através dos tamanhos dos quadros.

Quadros maiores, se associa a um tempo maior, enquanto menores, a um tempo menor. Esses quadros também são atrelados a maneira como o autor explora a parte gráfica inserida naquele quadro, já que o quadro maior, dispõe mais espaço para o autor explorar, enquanto o menor, menos espaço. Não se trata de uma regra, mas o quadro menor, tende a prender menos a atenção do leitor.

Na figura 19, o tamanho dos quadros aliado aos enquadramentos que trazem detalhes do rosto, faz o leitor ler de maneira mais rápida o quadro, enquanto na figura

20, faz com que o leitor passe a ler com mais atenção e cuidado, observando o quadro para compreender o que está sendo transmitido.

**Figura 57 – Tempo rápido aplicado em Solo Leveling**



**Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon**

**Figura 58 – Tempo rápido aplicado em Solo Levling**



**Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon**

Assim, o uso dos quadros e seus diferentes tamanhos, ajuda a definir o ritmo da narrativa, que o autor deseja transmitir para os leitores.

Porém, os quadrinhos abrigam também outras temporalidades, sendo eles, o tempo de fruição da história, e o contexto histórico em que o leitor está inserida, e que determina a compreensão das mensagens contidas na narrativa.

O tempo de fruição, é algo que cabe ao leitor, ou seja, é o tempo que ele leva para ler e compreender a obra, podendo ler de modo mais rápido ou lento, independente, do tempo de narrativa definido pelo autor. O leitor pode ler e reler a narrativa, ao mesmo tempo que aprecia com calma os detalhes, traços, cores e toda a parte gráfica da obra.

### 5.13 Conclusão

De acordo com McCloud, a capacidade de observar e perceber o todo, é chamada de conclusão, e é outro recurso muito utilizado nos quadrinhos. É a maneira de reconhecer a totalidade a partir de amostras, ou seja, o leitor é capaz de completar a cena, ao observar pedaços dela, recriando a sequência narrativa. Este é um recurso que é muito auxiliado pelo uso da sarjeta, que delimita esses fragmentos. A Figura 21 é um bom exemplo sobre a maneira como ela funciona.

É possível observar a presença desse recurso, em especial nas *webcomics*, devido à redução do número de quadros, implicando na necessidade do leitor de usar da conclusão para compreender a narrativa.

Figura 59 - Exemplo de uso da conclusão em Guerra Civil II



Fonte: PANINI, 2016

### 5.14 Webcomics

A internet e o avanço tecnológico, mostraram seu potencial, em especial quando se trata de alcançar diferentes públicos. Sua capacidade e facilidade de compartilhar conteúdos, se tornou fundamental e parte integrante do dia-a-dia das

pessoas, e em especial de artistas que desejam divulgar seus trabalhos e alcançar um público nunca antes imaginado.

Essa característica se estende aos produtores de quadrinhos que desde o início da internet, começaram a explorar o uso dos computadores em suas produções, assim como a utilizar da internet para compartilhar suas histórias e até mesmo distribuir histórias que já existiam, para de alguma maneira se conectar a alguém.

Diante desses avanços, os quadrinhos se modificaram e se adaptaram aos diferentes formatos de telas, até chegar ao objeto de estudo dessa pesquisa, as chamadas *webcomics*.

*Webcomics*, são quadrinhos veiculados exclusivamente para o meio digital e que devido a sua facilidade de alcance e ao avanço tecnológico, podem ser acessadas e lidas através de computadores, *tablets* e em específicos aparelhos smartphones.

Tal com os fanzines, onde era necessário ter um conhecimento sobre como produzir, e um conteúdo previamente preparado, as *webcomics* dispõem da facilidade de produção e veiculação, devido os diversos sites que abrigam esse novo formato, bem como o uso de redes sociais, que incentivam os autores a produzirem e também manter contato mais direto com seus leitores.

É necessário ressaltar que dentro das *webcomics*, serão consideradas, apenas as obras que foram pensadas e veiculadas para o meio digital, descartando assim, as obras que são digitalizadas, visto que são percebidas como uma produção voltada essencialmente para o meio físico, e que ao serem compartilhadas online, tem o objetivo de serem mais acessíveis para o público.

### **5.15 Tela Infinita**

Nas redes sociais é usada como um recurso para abrigar a quantidade massiva de conteúdo que os usuários consomem, trazendo a sensação de algo que não acaba, ou seja, de um conteúdo infinito, onde a cada rolagem de tela, mais e mais conteúdo é disponibilizado.

“A tela infinita é um conceito proposto também por McCloud (2005), onde as histórias em quadrinhos não são mais amarradas às limitações das páginas impressas, podendo ser lidas, continuamente, apenas justapondo os quadrinhos vertical ou horizontalmente. (Presser, 2020, p. 59)

Essa função, se tornou, importante para os quadrinhos digitais, já que por romper as limitações impostas pelo suporte impresso, permite os artistas a explorarem

novas diagramações e criar suas narrativas de uma maneira dinâmica e mais orgânica, abrindo um leque de novas possibilidades narrativas.

**Figura 60 – Captura de Tela da versão digital de Solo Leveling**



Fonte: Retirada do aplicativo de leitura Tappytoon

Apresentado esses conceitos das linguagens dos quadrinhos, é possível compreender melhor a estrutura de produção dos quadrinhos tradicionais e dos quadrinhos de tela infinita, para que por fim, ao analisar algumas obras publicadas pela NewPOP, e seu formato digital, seja possível compreender as decisões gráficas aplicadas e, portanto, o efeito que cada uma possui nos leitores quanto ao consumo da obra.

## **6. DESENVOLVIMENTO**

### **6.1 Quadrinhos tradicionais**

O chamado quadrinho tradicional, se refere nesta pesquisa, aos quadrinhos físicos, cuja leitura é feita de maneira horizontal e apresentado por Eisner, é possível fazer duas leituras, sendo ela a da página inteira, e a de cada quadro, onde a narrativa é desenvolvida. Essa definição engloba também os mangás, que apesar da leitura ser diferente da leitura ocidental, da direita para a esquerda, sua estrutura é pensada para o meio físico e permite essas duas leituras.

Pensar na produção de quadrinhos exige um recorte, já que se trata de uma produção artística e, portanto, é algo individual. Como apresentado por Cortez, a fase mais comum entre os artistas é a fase de pré-produção e produção, visto que cada artista cria de uma maneira diferente.

Considerando esse fator inicial, é necessário o artista ter conhecimento da estrutura dos quadrinhos e compreender principalmente como a narrativa vai se desenvolver e de que maneira manter o leitor preso a leitura, seguindo o que Eisner diz em *Quadrinhos e Arte Sequencial*:

“Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir do qual se permitirá que o leitor os veja e a definição de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do alcance narrativo. Boa parte disso se faz com a emoção ou intuição incorporadas no “estilo” do artista.” (EISNER, 1989, p. 41)

Segundo Parramón, (1974, p. 35,) o ritmo ou interesse narrativo, se torna um fator de conteúdo, onde ele (o ritmo) é capaz de resumir a ação com o menor número de quadrinhos, sem que essa síntese interfira na conclusão, ou seja na compreensão da cena.

A construção destas narrativas, exigem um trabalho em conjunto, por parte do autor, em escolher os elementos e conhecer o contexto e realidade dos leitores e desenvolver esses elementos de modo que o leitor consiga fazer o uso da conclusão sem dificuldade.

Cada elemento dos quadrinhos é trabalhado com uma intenção, fazendo parte da construção narrativa que permite o leitor imergir na leitura, sem desviar o olhar, ao passo que vivencia experiências únicas, como a de conseguir presenciar passado, presente e futuro em um único momento, ou criar momentos que o autor não expressa visualmente ou textualmente, mas permite o leitor criar e completar de acordo com sua vontade.

“É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta suas imagens distintas e as transforma em uma ideia” (MCCLLOUD, 1995, p. 66)

O autor definirá também o ritmo, fragmentando o tempo e o espaço utilizado dos quadros e suas transições que também auxiliam o leitor a perceber e compreender a narrativa. A distribuição dos quadros, fica a escolha do autor e da maneira como ele deseja comunicar a história ao leitor, por exemplo, ao analisar algumas páginas da obra *Dinastia M*, da *Marvel Comics*, observa-se como o autor decidiu representar a narrativa.

Na primeira página, os quadros são mais separados, e bastante detalhados, com cenas específicas, que transmitem a angústia da personagem, bem como contextualiza que a situação tem um alto grau de seriedade. A sarjeta está maior e com tom mais escuro, destacando esse momento de delírio que a personagem está passando.

Virando a página, um quadro maior é apresentado, e ocupa boa parte da página, apresenta o ambiente e contextualiza melhor o leitor acerca do que está ocorrendo, seguido de quadro menores com diálogos.

Cada decisão permite o leitor imergir na narrativa e compreender a história, assim como aguardar pelo desenvolvimento dela e ter curiosidade do que irá ocorrer em seguida. Apesar da percepção visual permitir que o leitor visualize rapidamente todos os quadros de uma única vez, ele ainda é capaz de acompanhar de maneira mais lenta e usufruir de cada quadro, seguindo o tempo determinado pela narrativa.

Figura 61 – Primeiras páginas de Dinastia M



Fonte: PANINI, 2006

## 6.2 Webcomics e Webtoons

Os quadrinhos foram se desenvolvendo a medida que a tecnologia se desenvolvia, até chegar ao que atualmente é conhecido como *webcomics*. Segundo Presser, esse formato, não surgiu para substituir os quadrinhos físicos, como pensado por diversos teóricos, mas se tornou uma ramificação, semelhante às *graphic novels*, mangás, tirinhas entre outros.

O ponto principal é que esse novo formato, atrai em especial o público mais jovem, que cresceu com o desenvolvimento das tecnologias, e que fazem o uso de redes sociais como meio de entretenimento, comunicação e de informação.

Diferente de seus pais, que cresceram assistindo televisão, lendo revistas, jornais e que, para encontrar novidades, precisavam dedicar tempo para pesquisar e encontrar algo que os agradasse, esse grupo que faz o uso da internet, tende a receber esses conteúdos novos sem muito esforço, geralmente guiado pelos algoritmos que tem um conhecimento avançado do usuário.

Outro aspecto para o uso dos smartphones, além das facilidades de comunicação e entretenimento é do seu papel de distração diante de situações de espera, que evocam um certo tédio e impaciência. O aparelho smartphone, cabe na palma da mão, enquanto o indivíduo está em uma fila de espera, dentro de ônibus, metrô ou apenas esperando o tempo passar, ele precisa apenas pegar o aparelho e usá-lo para se distrair durante esse período.

Essa distração leva as redes sociais, aplicativos de mensagens, vídeos, música, séries, filmes e a leitura dos quadrinhos. Diante disso, os quadrinhos, antes uma mídia física e que era necessário o leitor carregar o exemplar em sua bolsa, tem agora, acesso a eles e muitos outros de maneira simplificada, fácil e rápida.

Obviamente, que até os leitores mais jovens, ao ler um quadrinho tradicional pelo aparelho celular, e que lê sua versão física, irá optar pela versão física, considerando que a tela do smartphone é consideravelmente menor que a versão física e justamente por se tratar de uma obra pensada para o meio físico, que detalhes, como quadros menores, acabam sendo mais complexos de ler, além de levar um certo tempo para a leitura completa.

Diante disso, o leitor se depara com um formato novo de quadrinhos, que além de permitir uma leitura melhor pela tela do celular, tem um formato semelhante ao de

navegar pelas redes sociais, além de promover uma leitura mais rápida, permitindo o leitor acompanhar mais de uma narrativa ao mesmo tempo.

Assim, encontramos as *webcomics*, de tela infinita, também conhecidas como *Webtoons*, que são quadrinhos pensadas e produzidas para o meio digital, em específico os aparelhos smartphones. Esse novo modelo, tem ganhado cada vez mais espaço pela sua facilidade de leitura, e narrativas envolventes, que permitem um consumo rápido e dinâmico.

É possível comparar esse novo formato a assistir uma animação devido a sua dinâmica de leitura e imersão causada através da organização de seus quadros. Para compreender então a maneira como esse novo formato prende tanta a atenção, se faz necessário conhecer alguns aspectos de seu formato e como a narrativa pode ser trabalhada, utilizando como base o guia produzido por Presser, que consegue explicar bem alguns aspectos essenciais que tornam esse formato atrativo e que tem atraído cada vez mais leitores, com algumas observações feitas através do consumo de obras neste formato.

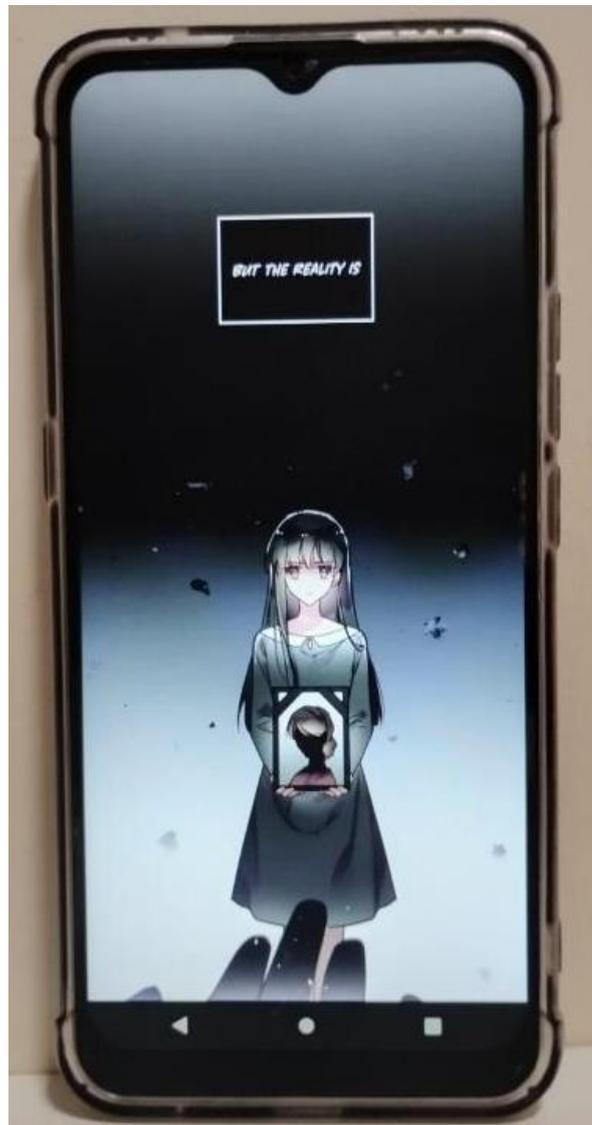
## **1. Entendendo as webtoons**

As *webtoons*, são produzidas de maneira verticalizada, ou seja, utilizando a tela infinita, recurso semelhante aos aplicativos nas redes sociais como *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, *Twitter* entre outras redes sociais, que exigem que o usuário role a tela para receber mais conteúdo.

Nomeado por Presser em seu guia como *Altura Infinita*, esse mecanismo permite que o autor da obra desenvolva a ambientação da narrativa, revelando aos poucos o ambiente, transmitindo a sensação de ser um ambiente grandioso e de instigar o leitor a prosseguir na leitura da obra.

Nesse tipo de quadrinho é perceptível como o requadro é trabalhado de modo a transmitir essa sensação de algo infinito, visto que em alguns momentos ele não é completamente delimitado. Eisner explica, que a ausência de requadro expressa espaço ilimitado, tendo o efeito de abranger o que não está visível, mas tem existência reconhecida.

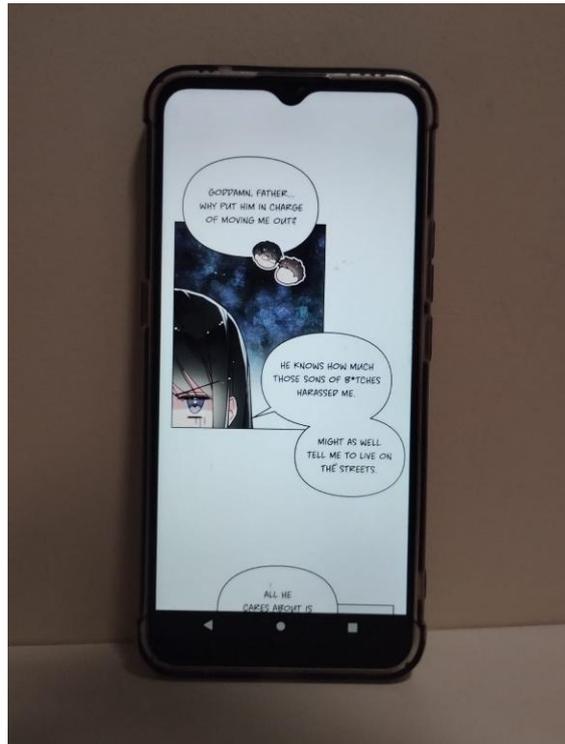
**Figura 62 - Webtoon no aparelho smartphone**



**Fonte: Retirada do aplicativo de leitura Tappytoon**

A largura estreita, permite que o quadro se encaixe melhor a tela do aparelho smartphone, fazendo com que o leitor consuma um quadro por vez, seguindo o ritmo proposto pelo autor e sem ter muita ideia do que pode ocorrer no próximo quadro.

**Figura 63 – Webtoon no aparelho smartphone**



**Fonte: Da autora.**

Este é principal fato que diferencia a *webtoon* dos quadrinhos tradicionais. O quadrinho físico, como citado anteriormente, permite que se faça duas leituras, uma relacionada a página total e dos quadrinhos o que não é possível fazer devido ao formato estreito.

Ainda que cada quadro seja lido de modo individual, ainda é possível encontrar momentos onde dois quadros se encaixa no tamanho da tela, principalmente quando se trata de diálogos, ou quando esses quadros estão com um tamanho menor.

Por fim, este formato também retira a funcionalidade toda de um recurso característico do quadrinho tradicional que é sua percepção visual de passado presente e futuro. A percepção visual do leitor é posta presenciar em sua maioria, o presente, e salvo esses momentos onde mais de um quadro é encaixado na mesma altura de visualização, ele consegue ter a percepção de passado e presente, ou presente e futuro, mas não dos três ao mesmo tempo.

## **2. Áreas de Silencio**

Assim como a sarjeta é usada para ditar o ritmo nos quadrinhos físicos, nas webtoons, ela desempenha a mesma função, entretanto, traz liberdade ao artista de

utiliza-las com um complemento da narrativa, como para destacar um momento de tensão a ilustração não é fechada no requadro e parte dela se mistura com a área de silêncio até a próxima cena.

É também usado para destacar uma cena, isolando o quadro na tela, como nas figuras 26 e 27. Vale ressaltar que semelhantemente aos quadrinhos físicos, o tamanho dos quadros dita o ritmo da leitura, e define a importância de cada cena. Através da combinação entre os quadros e as áreas de silêncio, a narrativa é desenvolvida e prende o leitor a história.

**Figura 64- Solo Leveling**



**Figura 65 - Solo Leveling**



Fonte: Da autora

### **3. Menos é mais**

Assim como nos quadrinhos impressos, nas *webtoons* é necessário escolher a quantidade de texto a ser aplicada. Presser destaca em seu guia, que textos grandes para o formato digital tende a causar mais desconforto durante a leitura, enquanto textos menores são melhores recebidos.

Diante disso, é indicado fazer uma avaliação acerca da necessidade daquele texto. Caso seja importante, é necessário dividi-lo e distribuir pelos quadros. Em alguns casos os autores colocam esses textos nas áreas de silêncio, utilizando essas áreas como parte atuante da narrativa.

**Figura 66 – Exemplo da organização dos balões retirada do guia feito por Presser**

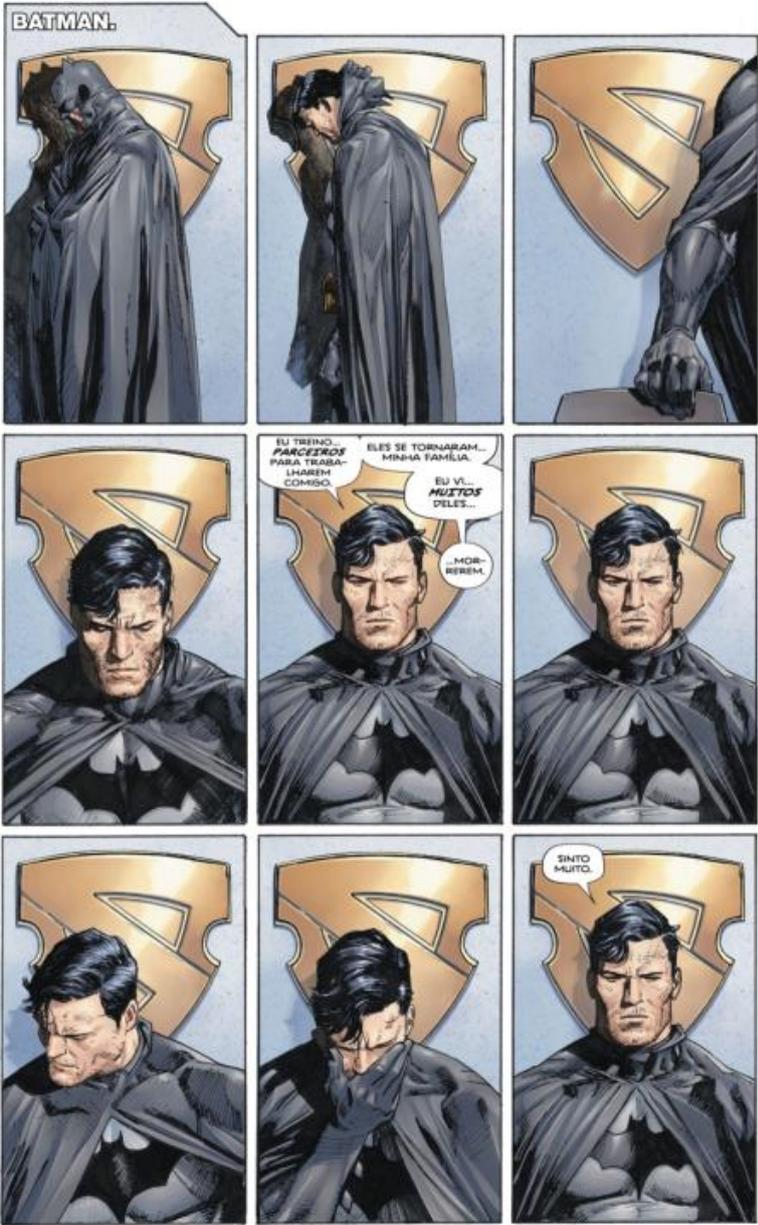


**Retirada do guia: Webtoons. Um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focadas na leitura em tela pequena**

Escolher as cenas a serem retratadas é uma maneira de também prender o foco do leitor, considerando que ele está com apenas parte de seu foco na leitura. Presser destaca a necessidade de trabalhar nos quadros de modo que eles tenham destaque, mas também diminua o tempo de leitura.

Outro passo é também reduzir as ações retratadas nos quadros. Nesse ponto, exige do leitor um maior uso da conclusão, visto que diferente de um quadrinho físico, onde existe maior quantidade de quadros para narrar uma ação, nas *webtoons* é mais comum reduzir essas ações, e deixar ao leitor concluir, como é possível observar nas figura 29, que apresenta uma cena de um quadrinho físico, onde existe um número maior de quadros para expressar o sentimento do personagem e suas ações, enquanto na figura 30, a quantidade de quadros é menor para mostrar a ação do personagem.

Figura 67 – Cena do quadrinho tradicional Heróis em Crise



Fonte: PANINI, 2016

Figura 68 – Cena da versão digital de Solo Leveling



Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon

#### 4. Balões e Recordatórios como guia

Os balões e recordatórios servem como guia dos olhos do leitor, sendo assim o autor pode pensar em uma distribuição que não apenas promova uma leitura dinâmica e rápida, mas que oriente o leitor através dos quadros.

Figura 69 - Solo Leveling



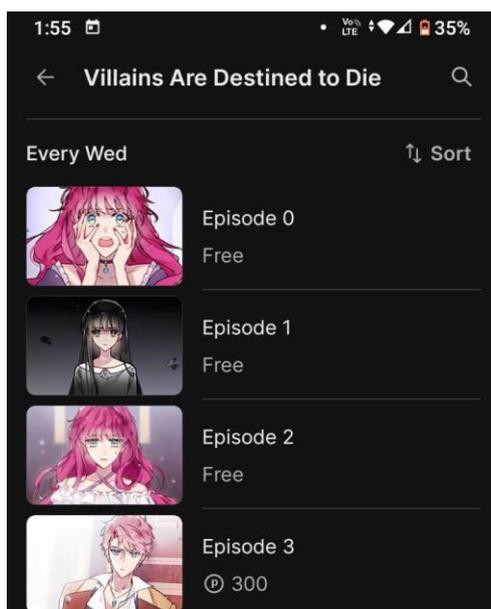
## 5. Movimento da Tela

Presser aponta em seu guia, que é possível utilizar deste movimento vertical para transmitir a sensação de movimento.

“Usar a rolagem como movimento aproxima um Mobile Comic de uma animação: a sensação do leitor de acompanhar uma trajetória fica mais perceptível e passa uma sensação de interatividade.” (2011, p. 166)

Esse movimento também pode ser usado em outras ideias, como diz Presser, mas serve também como um meio de produzir tensão entre o início da narrativa da *webtoon*. Um aspecto interessante das *webtoons* é que seu formato lembra um episódio de animação. Geralmente, elas possuem um episódio piloto, em alguns casos como um breve resumo e apresentação da história, ou dos personagens. Geralmente é o capítulo de número 0.

Figura 70 - Captura de Tela do menu de Villain's are destined to die



Fonte: Captura de tela do menu do aplicativo de leitura Tappytoon

Seguindo para a estrutura dos capítulos, sempre há uma introdução, que no caso dos primeiros capítulos são, de fato uma introdução da narrativa, ou algum ponto de tensão que será apresentado nos próximos capítulos. A partir do segundo capítulo adiante, quando a *webtoon* não está separada em temporadas, tende a ser uma recapitulação do capítulo anterior, parando no ponto de tensão do capítulo anterior, seguido de áreas de silêncio com o título da obra e então continuação da narrativa, como apresentado nas figuras 33 e 34.

Figura 71 - O único destino dos vilões é a morte



Fonte: Captura de tela do menu do aplicativo de leitura Tappytoon

Figura 72 - On or Off



on or  
off™  
COMIC BY  
A1

2

Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tapas

Apesar de em seu guia, Presser separar, nesta pesquisa, o movimento da tela como câmera estará incluso neste tópico, por ser visto como conceitos semelhantes, já que transmite a ideia de movimento utilizando da tela infinita.

A câmera *travelling*, faz o movimento de cima para baixo, para mostrar áreas em plano geral, personagens de corpo inteiro, ou transmitir sentimentos de profundidade e altura de um ambiente, como nas figuras 35 e 36.

**Figura 73 - Solo Leveling**



Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon

Também é possível explorar uma cena, de forma horizontal, fazendo com que o leitor tenha que virar o aparelho na horizontal, sem rotação de tela para ler a cena. Entretanto, é algo bastante raro de ser visto nestas obras, sendo mais comum aproveitar o espaço vertical.

**Figura 75 - Solo Leveling- Cena lida verticalmente**



**Figura 74 - Solo Leveling, com rotação da tela para visualizar a cena**



Fonte: Captura de tela retirada do aplicativo de leitura Tappytoon

Por se tratar de uma mídia digital as *webtoons*, conseguem imergir os leitores na narrativa, não apenas pela história, mas, através de efeitos sonoros, trilha sonora, animações entre outros, criando uma narrativa diferente e muito mais imersiva.

## 6.Tamanho das imagens

Por se tratar de um modelo novo, e existirem diferentes modelos de aparelhos digitais, definir um tamanho ideal é algo que exige um pouco mais do autor. Presser sugere tamanho entre 1000px e 500px, para que a imagem não fique muito pesada e nem perca resolução ao ser ampliada.

Isso também depende de onde a obra será publicada. Caso a obra seja publicada em alguma plataforma que abriga essas obras, existe a possibilidade de haver algum guia com tamanhos e indicações dos melhores tamanhos para aquele site, a exemplo da plataforma *Tapas e Webtoon*.

## 7.Texto

Por fim, outra seção necessária para se pensar são os textos. Por se tratar de imagem digital, escolher o tamanho ideal de fonte para leitura, pode ser um desafio, considerando que não existe uma regra específica.

Cabe ao autor, através de sua percepção pessoal escolher a melhor proporção entre imagem e texto, podendo experimentar e observar a reação dos leitores, ou fazer um grupo de teste para definir o melhor tamanho.

Presser destaca: “É bom lembrar que você não tem limite de altura para contar sua história, então usar balões grandes não precisa necessariamente ser um ponto negativo.” (p. 170, 2020)

Através destas características, se tem uma visão melhor de como as *webtoons* funcionam e é possível compreender como ela se diferencia dos quadrinhos físicos. A grosso modo, pode-se destacar apenas o fator de leitura verticalizada, entretanto, até mesmo o tempo de fruição pode ser diferente de uma obra impressa.

Não é raro ouvir relatos de leitores que ao encontrar uma *webtoon* com mais de 100 capítulos, conseguem ler todos os capítulos em períodos bem curtos, o que com obras físicas, mesmo sendo um volume única, tende a levar mais tempo.

Cada capítulo leva poucos minutos para serem lidos completamente, sem considerar o tipo de narrativa, pois dependendo do gênero da obra, elas podem ter uma narrativa mais rápida ou mais lenta.

Não é difícil compreender o porquê deste novo formato fazer tanto sucesso, não apenas pela rapidez de leitura, mas pela facilidade de acesso. Semelhante aos algoritmos de redes sociais que sugerem diferentes conteúdos, ao ler *webcomics*, os sites e aplicativos sugerem novas histórias para o usuário consumir, o permitindo conhecer novos autores e estar sempre acompanhando uma história.

## **7. Migração do Digital para o Impresso**

O consumo de quadrinhos é muito relacionado ao meio físico, até a tecnologia fazer parte do dia-a-dia e promover acesso a quase todo tipo de conteúdo, surgiu uma oportunidade de obter acesso a diversos quadrinhos, desde os mais raros, até os mais populares.

As editoras observaram uma nova oportunidade, criando sites e aplicativos que abrigam esses quadrinhos, cobrando um preço para acesso, como por exemplo a Marvel que lançou o aplicativo, Marvel *Unlimited*, fazendo com que o leitor tenha uma biblioteca ilimitada de quadrinhos para ler e conhecer.

Outros meios digitais são sites criados de maneira voluntária por fãs, geralmente sem fins lucrativos, com uma equipe voluntária que acessa as obras originais, traduzem e compartilham para os que acompanham.

Esse último caso, se torna uma maneira de divulgar e popularizar obras cujo acesso é mais difícil, principalmente pela barreiras culturais e de acesso, como no caso de mangás japoneses, que no Brasil, antes de se popularizar, existia acesso a obras muito específicas e populares, mas que atualmente, têm se encontrado uma variedade maior.

Com a tecnologia e redes sociais, conhecer novas obras se tornou uma tarefa muito mais fácil, principalmente pela existência desses sites e de páginas que compartilhavam essas obras para os fãs que tinham dificuldade de acesso, o que também abriu oportunidade para entusiastas em produzir quadrinhos, pudessem compartilhar suas narrativas e alcançar um público.

Principalmente com as redes sociais e sua função de compartilhamento, esses artistas encontraram seu público e conseguiram se popularizar, compartilhando não apenas suas narrativas, como o processo de produção, raves, artes exclusivas além de criar uma conexão maior com o público.

Finalmente, eles puderam arriscar a publicar suas narrativas na versão física, seja através de algum tipo de apoio coletivo, ou em alguns casos, editoras. Eles recebem um apoio muito grande, por parte dos fãs, pois quem consome a obra, geralmente tem o desejo de ter a sua versão física.

A razão para isso, talvez para os mais velhos, seja um conforto maior em consumir a obra completa fisicamente, sem intervalos, ou distrações dentro do aplicativo, ou pagar eventualmente para ter acesso a outros capítulos, seja pelo prazer de ter a obra física como um item de colecionador, e as vezes pelo risco de o site em algum momento perder sua popularidade e acabar sendo excluído, a exemplo do Orkut.

A falha da tecnologia, não deixa de ser um temor, porém algo um tanto distante, diante de tantas inovações e melhorias sendo feita por quem administra esses ambientes virtuais.

É possível deduzir que ter sua obra impressa é como um passo final para o autor, em ser reconhecido, ter sua obra divulgada e um novo meio de compartilhamento e claro, segurança de que sua obra continuará circulando. Apesar do meio digital proporcionar diversos benefícios, como mais visualizações, e até adaptações para filmes, animações, séries, a versão física acaba por ser o auge da obra.

Pensando nesse aspecto, observe-se que a maioria dessas obras, no caso das que são publicadas em redes sociais, tendem a ter um formato semelhante ao dos quadrinhos tradicionais. Considerando que em sua maioria passou boa parte de sua vida consumindo esse formato, ou pelo próprio formato das redes sociais exigir essa delimitação de quadro, é mais fácil produzir no formato tradicional.

Esse formato facilita bastante na hora de migrar para o meio físico, independente da diagramação ser feita por uma editora ou não. A organização segue a estrutura original, sendo necessária apenas encaixar no tamanho da página, sem perder a qualidade da ilustração e do texto. O que pode ocorrer são alguns erros de impressão, descolamento de capa ou deixar as páginas muito juntas. De todo modo, é um trabalho que funciona e não passa por tantas dificuldades.

**Mas, e quando se trata das *webtoons* de tela infinita?**

É fato, que esse é um formato completamente novo e apesar de existir livros que exploram formatos diferentes, transformar as *webtoons* de tela infinita para o meio físico, em seu formato vertical não é uma alternativa viável e que poderia causar um certo desconforto na leitura, fora questões de armazenamento da obra.

Por se tratar de um formato diferente e que tem ganhado popularidade recentemente, é fato que, trazer essas narrativas para o meio físico se tornou um desafio. Como trazer essas narrativas para o meio físico, considerando o trabalho feito verticalmente, sem prejudicar a leitura, o ritmo e desenvolvimento da história e claro, sem prejudicar a obra do autor, que dedicou tempo e muito trabalho para organizar a narrativa?

Diante desse questionamento, serão analisadas 4 obras publicadas no Brasil, pela editora NewPOP, que atualmente é a editora que tem mais investido nesse formato e que é mais acessível, sendo possível encontra-las nas livrarias e em sites como Amazon, Americanas e em seu site próprio.

A NewPOP é uma editora brasileira que está no mercado desde 2007, e que busca ser uma alternativa ao mercado de quadrinhos que é bastante segmentado. Segundo eles, em seu site:

“Acontece que o próprio mercado vem se fechando. Apesar de atitudes visionárias na introdução de novos gêneros e autores, para manter alguma posição na acirrada concorrência, as editoras preferem diminuir seu alcance ao consumidor, lançando títulos de pouca visibilidade e apelo, segmentando o público. Embora atinjam menos leitores, não correm maiores riscos, partindo assim da premissa de “não trocar o certo pelo duvidoso”. Os investimentos nunca são maiores do que o próprio temor de progresso incerto, o que gera uma estagnação.

Tendo tal situação em vista, com grande expectativa e alegria, apresentamos aos consumidores e membros do mercado editorial uma nova proposta, uma alternativa diferente de tudo o que existe. De uma alma jovem e espírito livre, a NewPOP chega com o intuito de apenas dividir ainda mais “guetos”, mas formar novos leitores, expandir as opções que sejam de interesse geral. (...)” (NEWPOP, 2023)

Por se tratar de uma editora relativamente nova, em comparação as editoras existentes no mercado brasileiro, seu foco se concentra em especial nas obras orientais, como mangás, *manhwas*, *novels* e *webtoons*. A editora busca trazer os gêneros pouco explorados por outras editoras, mas que tem sido bastante consumido de forma online, como *yaoi*, *yuri*, *hentai*, *light novel* e até mesmo obras brasileiras. Seu

objetivo acaba sendo trazer visibilidade para novos quadrinhos, outras culturas e incentivar uma indústria nova e que tem se expandido cada vez mais.

Apresentado o contexto da editora, é possível então analisar algumas obras publicadas, de origem digital de tela infinita que migraram para o meio físico. Para essa análise, serão apresentadas 4 obras, escolhidas de maneira aleatória, e de gêneros diferentes, sendo a única semelhança, serem obras pensadas e produzidas para o meio digital, em especial os de tela infinita.

Vale ressaltar que, de fato, se trata de uma adaptação das obras originais, considerando o formato original da obra e seu formato físico, e que apesar de se tratar de obras orientais, seu formato de leitura segue o modelo ocidental, ou seja a leitura segue da esquerda para a direita, tanto o digital quanto o físico.

## 7.1 Solo Leveling

Esta obra se trata de uma adaptação de uma web novel escrita por Chugong, na Coreia do Sul. A web novel começou a ser postada em plataformas online, como *Kakao*, *KakaoPage* em 2016 e ganhou uma grande base de fãs, chamando atenção dessas plataformas que decidiram serializar a obra no formato *Webtoon*, ou seja, os quadrinhos de tela infinita, pensado e produzido para o formato digital

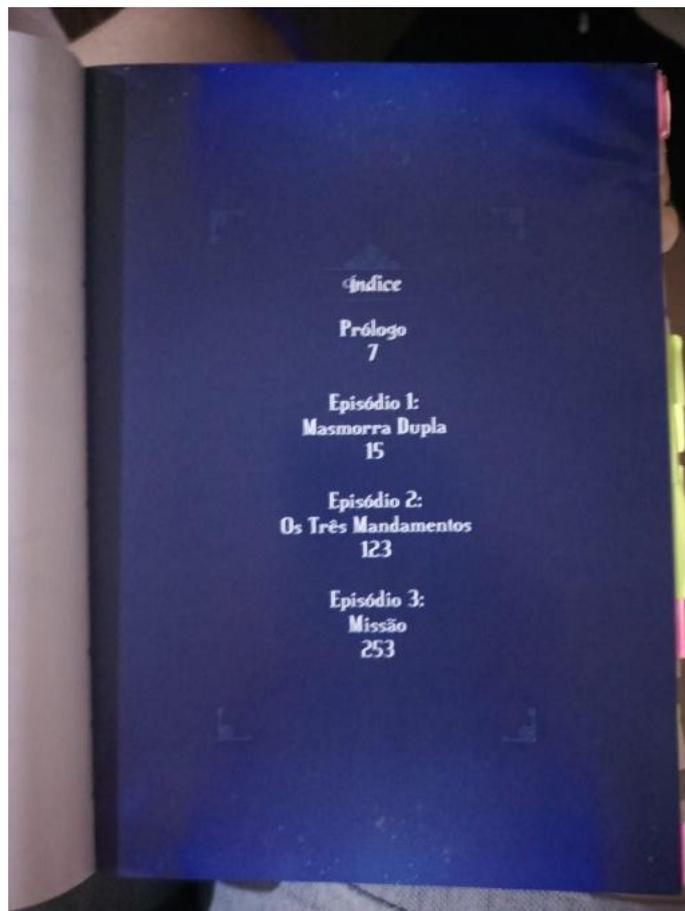
Seu gênero é ação e fantasia, que devido sua fama ganhou sua versão em quadrinhos, publicada nos aplicativo de leitura *KakaoPage*, em coreano, *Piccoma*, em japonês, *Tappytoon*, *Tapas* e *Pocket Comics* em inglês. A adaptação para o formato webtoon foi ilustrada por Dubu, CEO da *Redice Studio*, em 2018, sendo dividida em temporadas, contando com duas até o presente estudo.

Para essa adaptação ocorrer de uma maneira agradável para leitura, é necessário escolher o tamanho ideal para o formato e a melhor maneira de adaptar. Algo comum a todas as obras, é que pelas *webtoons* serem narrativas de capítulo curto, semelhante aos mangás, que tem publicação semanal, uma maneira de trazer essas obras para o meio físico é reunir mais de um capítulo em um livro, criando assim volumes.

No caso de *Solo Leveling*, os Volume 1,2 e 3 abrigam, desde o capítulo 1 até o 12, do 13 ao 26 e do 27 ao 45 respectivamente. Entretanto, esses capítulos não são divididos de acordo com os capítulos originais, mas sim por episódios que abrigam certos contextos da narrativa, totalizando 3 episódios no total.

Os volumes têm tamanho de 20.8 x 14.2 x 1 cm e contém mais de 300 páginas. O primeiro volume, conta com um Prólogo, equivalente ao início do capítulo 1. Como mencionado anteriormente, um aspecto das *webtoons* é que elas, geralmente contém o capítulo 0, que funciona como um trailer, apresentando um pouco da narrativa. Entretanto, esse capítulo não é apresentado na versão física.

**Figura 76 - índice do Volume físico de Solo leveling**



**Fonte: Editora NewPOP**

No caso de *Solo Leveling*, como foi possível o acesso a 3 volumes e por ser um dos primeiros modelos de *webtoon* a ser migrado pela NewPOP, essa análise será dividida entre eles, visto que cada volume tem uma formatação diferente.

O primeiro aspecto notado no Volume 1, do formato físico, é que os quadros não ocupam toda a página, ou seja, a área de silêncio do meio digital é transferida para o meio físico, ocupando um espaço maior na página do que os requadros, como no caso da figura 39.

Esse recurso remete ao leitor a tela infinita, ao passo que causa certa estranheza pelos espaços em branco, o que comparado com um quadrinho tradicional, não é comum de encontrar, sem uma intenção relacionada a narrativa.

Essas áreas no meio físico, ainda sofrem algumas alterações relacionadas com as cores, em parte para transmitir sensações relacionadas a narrativa, mas em diversos momentos, afetam na visualização das ilustrações.

No Prólogo, por exemplo, a versão digital traz dois quadros em uma única visualização da tela, com os balões encaixados nas áreas de silêncio. Sua versão física, tenta seguir a mesma dinâmica, entretanto, isso pode afetar a ordem da leitura, seguindo a ordem que começa da direita para esquerda, enquanto a digital segue da esquerda para a direita.

**Figura 77 – Volume 1 de Solo Leveling**



**Fonte: Editora NewPOP**

**Figura 78 – Captura de tela da mesma cena no aplicativo Tappytoon**



As páginas que são de rolagem e que vai revelando detalhes aos poucos tem seu tamanho diminuído em alguns casos e fazem uso da sarjeta. Nas páginas 10 e 11, há uma tentativa de unificar dois quadros, através das onomatopeias, além da retirada de um dos balões, que na obra digital, transmite uma sensação de tensão enquanto o leitor rola a página de um quadro para o outro.

**Figura 41 - Páginas 10 e 11 do volume físico**



**Fonte: Editora NewPOP**

O quadro ocupa boa parte da página, o que em partes permite uma boa visualização da cena, em ambos os formatos, entretanto, no meio físico alguns detalhes acabam se perdendo, seja pelo tamanho do quadro, das cores ou pelo posicionamento do balão.

Por exemplo, na página 11 do meio físico, a cena no meio digital retrata estátuas gigantes chegando até o protagonista, que está apoiado em uma estrutura enquanto segura uma espada. Pelo quadro anterior, sabemos do perigo, visto o estado físico do personagem, e a chegada dos gigantes é um indício de perigo para o personagem.

Figura 42 - página 11 do Volume 1



Fonte: Editora NewPOP

É possível absorver a cena aos poucos pelo meio digital através do mecanismo de rolagem da tela, que vai se revelando aos poucos e à medida que a tela fica preenchida pela cena, é possível visualizar toda a cena. Mesmo quando começa a descer a leitura e seguir para o próximo quadro, devido pela área de silêncio ocupada pelos balões de fala, é possível visualizar a cena abaixo e ver o personagem.

**Figura 43- Cena dos gigantes do meio digital**



**Fonte: Captura de Tela do aplicativo de leitura Tappytoon**

No meio físico, porém, a cena se perde. Devido ao tamanho do meio físico, a cena original foi colocada de modo a se encaixar um pouco mais a página física, deixando na lateral um espaço entre uma página e outra, como em uma tentativa de ligar os dois quadros.

O aumento do quadro das estátuas se aproximando do personagem é bem destacada, entretanto em uma leitura mais rápida, o personagem com a espada pronto para enfrentar os gigantes, parece se perder. Ainda que o leitor consiga nota-lo ali, ele

se perde em meio as informações, tanto pela cor que na página física ficou mais escurecida, quanto pelo balão que foi posicionado bem próximo ao personagem.

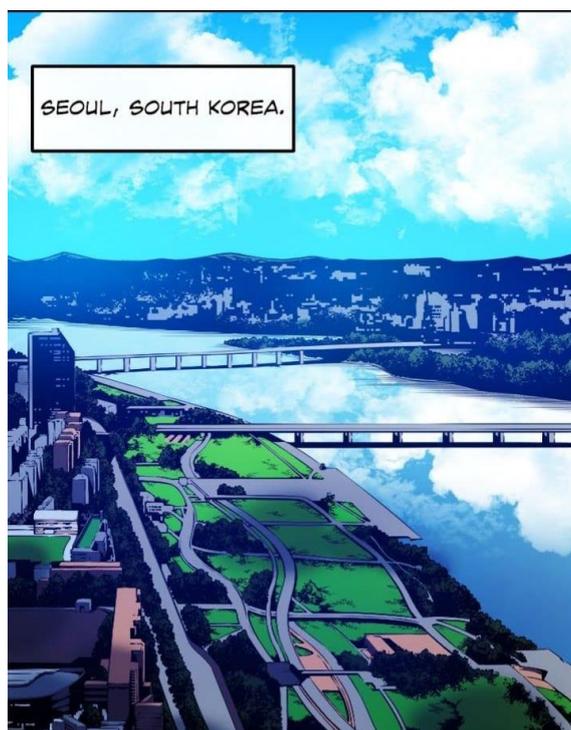
Deduz-se que possa ser uma estratégia de levar o olhar do leitor para esse detalhe, visto que a página ficou mais escurecida que o meio digital. Pensando que pelo entendimento do quadro anterior, focar apenas no perigo se aproximando seja a solução diante de tanta informação a ser disposta no meio físico.

Os quadros menores, no meio digital, possuem a dinâmica de a medida que ocupam espaço horizontal buscam ressaltar algum detalhe, e são distribuídos pela tela de modo mais dinâmico, deixando sempre as áreas de silêncio complementar a narrativa, permitindo uma leitura mais rápida, até o próximo quadro que ocupa mais espaço verticalmente, que tende a ser uma cena mais importante, de maior impacto e ou para transmitir mistério.

Esses quadros são reorganizados de modo que os menores ocupem uma única página, e o quadro que possui mais impacto uma única página, acredita-se que para replicar esse ritmo mais acelerado da leitura e transmitir esse mistério do que vai ocorrer.

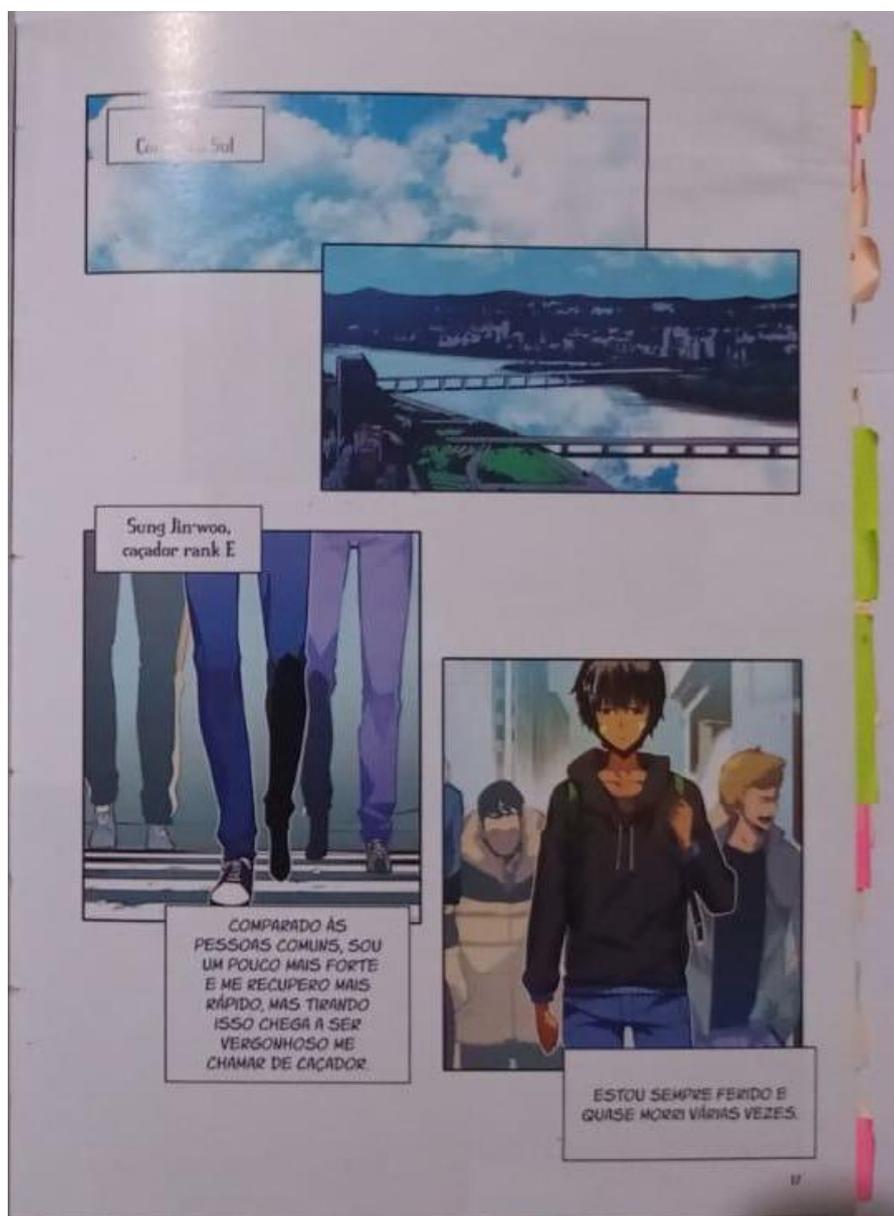
Seguindo pela leitura, encontra-se diversos momentos onde os quadros verticalmente maiores, são divididos em dois quadros, como no caso da cena da paisagem de Seoul, o que tem como objetivo contextualizar a narrativa, mas que também, permite um momento de contemplação. Esse é um recurso muito comum nos mangás, por exemplo.

**Figura 44 – Paisagem de Seoul no digital**



Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tappytoon

Figura 45 – Divisão das cenas no volume físico



Fonte: Editora NewPOP

Por estar dividido, no meio físico, ajuda a diminuir o ritmo de leitura e fazendo assim, o leitor absorver melhor a informação de ambientação da narrativa. Isso se repete no mesmo capítulo, reduzindo o quadro de apresentação do personagem, de modo a mostrar primeiro seus pés, indicando onde ele está e por fim seu rosto.

Figura 46 – Cena de apresentação do personagem no digital



Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tappytoon

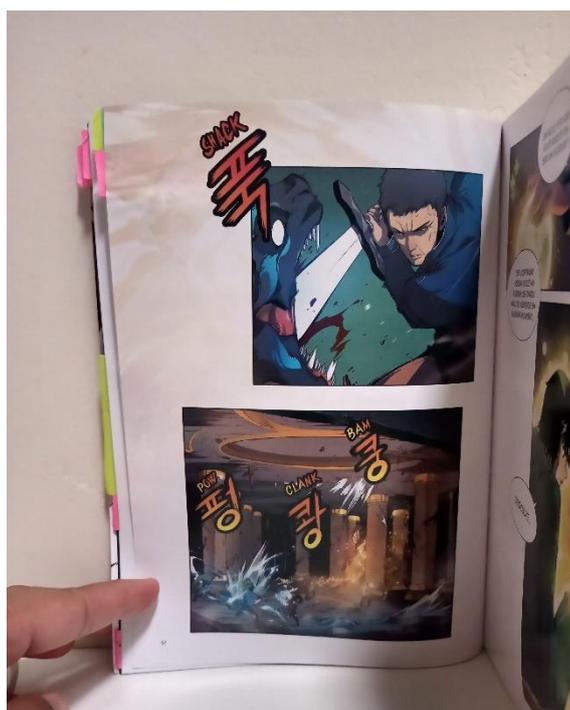
Os recordatórios e os balões sempre saem dos quadros, na versão digital o que faz com que a organização dos quadros no meio físico, mesmo quando são apenas de diálogos, deixem maior espaço na sarjeta, deixando alguns quadros isolados ao final de um diálogo, e que outros, ocupem maior espaço em outra página.

Em alguns casos, os quadros têm sua ordem invertida, ou seja, uma cena, ou diálogo é colocado para ocorrer em um momento diferente do que foi planejado no original. Essa escolha, por exemplo, pode ser uma maneira de criar um ritmo para a narrativa, mas pode alterar o sentido da história, como por exemplo, na cena em que os personagens atravessam o portal para iniciar a missão.

No digital, o personagem principal, por ser mais fraco, ao atravessar o portal, logo se machuca, e enquanto é tratado por outra personagem, é apresentado a cena dos outros personagens lutando, e então segue para o diálogo dos personagens principais.

No meio físico, assim que eles atravessam o portal, é apresentada algumas cenas de luta, e logo após o personagem se ferindo e sendo cuidado. Apesar de parecer uma leitura óbvia de que o personagem é o mais fraco, essa ordem, acaba por poder também ser interpretada como se o personagem foi ferido por tentar lutar, contrariando o principal ponto do início da narrativa, que é o fato do personagem principal ser tão fraco que consegue se ferir com ações mínimas.

**Figura 47 – Cenas de luta**



Fonte: Editora NewPOP

**Figura 48 – Cena do personagem sendo cuidado**



**Fonte: Editora NewPOP**

Outro aspecto também é que essa reorganização dos quadros, para quem já consumiu a obra, ao menos recentemente, pode interpretar a leitura completamente horizontal, seguindo para os primeiros quadros da página à esquerda e então para os primeiros quadros da página da direita, seguindo para os quadros da página da esquerda e por fim da direita novamente.

Nesse caso, em específico, de fato, no meio digital, segue essa ordem de quadros, entretanto, a leitura mais comum do meio físico seria da página da esquerda toda e então a da página da esquerda.

**Figura 49 – Páginas do Volume físico**



**Fonte: Editora NewPOP**

As cenas de diálogo seguem o modelo dos quadrinhos tradicionais, sendo dispostos lado a lado de maneira mais linear e que promove uma leitura mais rápida. Porém pelos balões estarem dispostos de modo a sair do requadro, afeta na organização, fazendo com que alguns quadros fiquem isolados ou que haja um espaço muito grande da sarjeta sem um objetivo específico, como na figura 50.

Como a sarjeta possui uma função e faz com que o leitor se de o trabalho de imaginar o que está ocorrendo naquele meio tempo, ao ser estendida, apenas transmite a ideia de um mau planejamento.

Algo recorrente, é o corte de quadros, o que não afeta na leitura, e é compreensível como um recurso para fazer as cenas se encaixarem nos requadros. Em alguns momentos, cenas longas, que transmitem certo impacto, tendem a ocupar as extremidades laterais ou horizontais das páginas ou ocupar uma página inteira. Entretanto, ao ocupar a página inteira, em alguns quadros, as laterais não são ocupadas como na figura 50.

**Figura 50 – Quadro ocupando uma página toda**



Fonte: Editora NewPOP

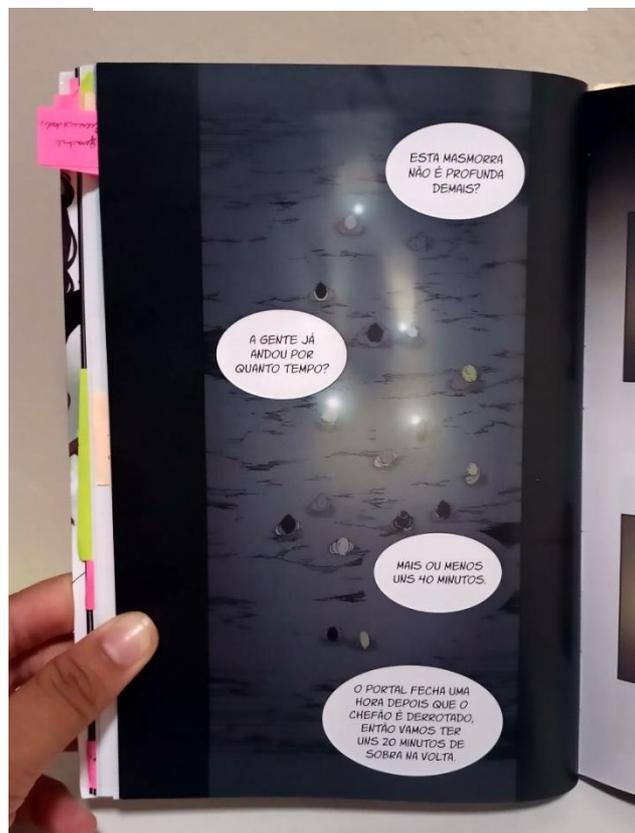
Na figura 51 e 52, é perceptível como o corte de um quadro longo aparenta ter sido aleatório, e que apesar de ter a intenção de transmitir mistério e curiosidade, acaba por diminuir um pouco esse efeito devido a esse corte. É possível conectar uma página a outra, mas com um olhar mais aguçado, em um momento de apreciação da arte, é possível notar certa desconexão da cena.

**Figura 51 – Primeira parte da cena longa**



Fonte: Editora NewPOP

**Figura 52 – Continuação da cena**



Fonte: Editora NewPOP

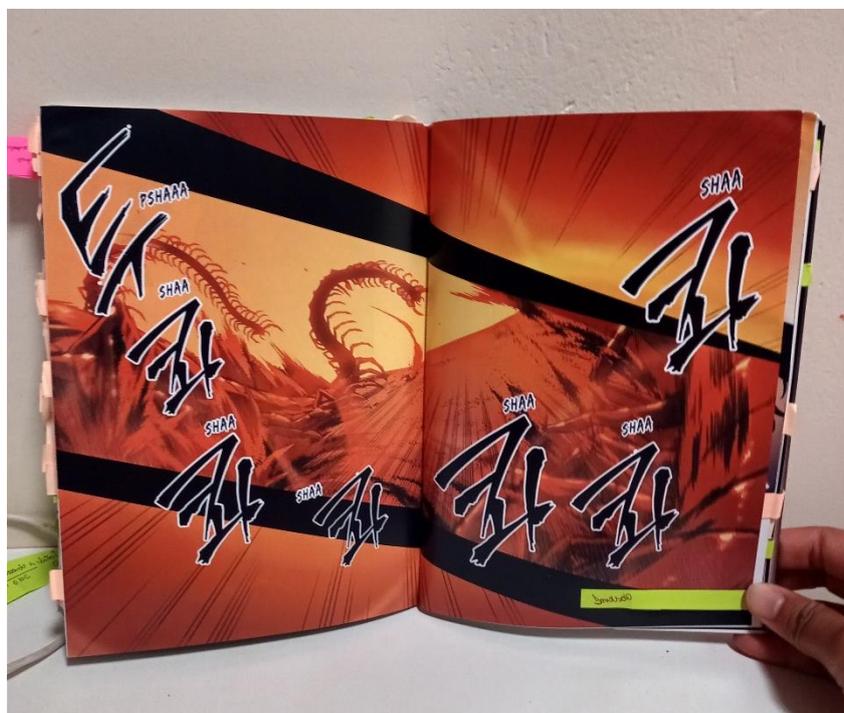
No meio digital, as sarjetas, geralmente são brancas, e apesar da luz da tela ajudar na captação do olhar, o contraste ajuda na leitura. A escolha de mudança de cor, se dá muitas vezes de acordo com o contexto, ou seja, quando há cenas de grande tensão, ou para transmitir um ambiente mais sombrio.

Nas versões físicas, é possível entender essa escolha de cores para transmitir essas mesmas sensações, como nas cenas em que eles se deparam com as estátuas que são mais assustadoras, porém torna a visualização mais difícil. No meio digital, entretanto essas cenas ocupam a tela inteira, então em alguns momentos a sarjeta também não afeta na leitura.

A organização de alguns quadros, dificultam a compreensão, a escolha dos editores de colocar alguns quadros sobrepostos e cenas importantes na divisão da página, além dos cortes de quadros e realocação, deixa a narrativa um pouco confusa.

Uma boa solução de adaptação foi a dos quadros longos que contém uma cena maior. No meio digital é uma cena que vai se revelando aos poucos e que ocupa uma parte grande da narrativa e que no meio físico, foi espelhada colocada na diagonal, ocupando os espaços que ficariam em branco, com efeitos que transmitem ação.

**Figura 53 - Versão física adaptada**



Fonte: Editora NewPOP

Figura 54 - Versão digital



Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tappytoon

Apesar do meio digital adaptar as onomatopeias para inglês, o meio físico busca fazer o que já é feito nos mangás, que tendem a ter as onomatopeias como parte essencial da narrativa, e apenas acrescenta a tradução ao lado das onomatopeias, deixando às originais compondo a cena.

Foi identificado também a retirada de alguns balões de fala, podendo ser justificado pela tradução que reduz algumas falas e que por se tratar de uma adaptação tem essa liberdade de reorganizar de acordo com o meio físico que não dispõe do mesmo espaço que os meios digitais. Novamente, não é algo que afeta diretamente na compreensão da leitura.

Por fim, foi identificada também a retirada de alguns quadros, geralmente que contém algum detalhe complemento a ação principal, como no volume 2, onde o personagem está em uma luta e faz um movimento com o pé que ocupa um único quadro, mas que na sua versão física foi retirada.

No Volume 1, apesar da inspiração no quadrinho tradicional, é perceptível que houve uma tentativa de encaixar a tela infinita no formato físico, seja pelo uso das áreas de silêncio como uma sarjeta, mas que não exerce a mesma função que ela, e da organização dos quadros que, em diversos momentos são sobrepostos, principalmente em cenas de ação, mas que visualmente transmite certa confusão visual e pelos espaçamentos das sarjetas.

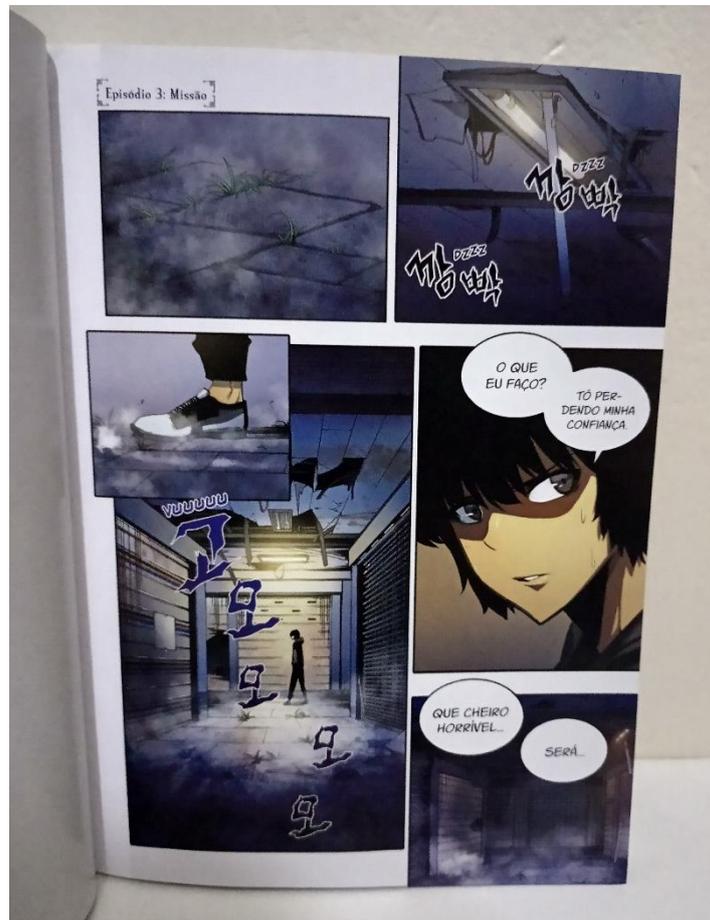
No Volume 2, porém, é notório que houve uma mudança com relação a organização dos quadros, estes sendo, de fato, mais semelhantes aos quadrinhos tradicionais. Isso, porque os quadros estão melhores organizados nas páginas e buscam ocupar mais espaço sem tentar simular as áreas de silêncio do meio digital.

Assim como os balões são encaixados mais dentro dos requadros, e as escolhas de adaptação de algumas cenas, com cortes que simulam alguns enquadramentos que funcionam para a narrativa e não interfere na sua leitura.

Por outro lado, algumas decisões gráficas continuam presentes, como o distanciamento entre as sarjetas, que continua perdendo a sua função, corte de alguns quadros que retiram detalhes, o não preenchimento das laterais próximas a lombada e a sobreposição de quadros em cenas de ação.

Também é recorrente a retirada de alguns quadros, e inversão na ordem da narrativa, voltando as mesmas situações apontadas no volume 1 com relação a alteração do sentido da narrativa.

Figura 55 - Primeira página do Volume 2 e sua nova organização



Fonte: Editora NewPOP

No Volume 3, então, se encontra novamente, outra organização para essa adaptação. Algo que pode ser apontado como uma junção do que foi feito no primeiro volume e no segundo, que mescla tanto quadros que lembram seu formato digital, com inspiração no formato dos quadrinhos tradicionais.

Na primeira página, já se observa o retorno do recurso de deixar as áreas em branco mais aparente, porém os quadros que estão presente na extremidade, já seguem o formato mais tradicional. Ao longo da narrativa, o formato clássico se destaca, mas novamente, repetindo as mesmas problemáticas, de cortes, mudança na ordem da narrativa, e retirada de algumas cenas.

O que pode ser apontado como uma boa solução, são as cenas longas, que ocupam as extremidades das páginas ou parte delas, ou que em alguns momentos ocupam duas páginas, mas que em alguns trechos também podem confundir o leitor

acerca da ordem de leitura, principalmente pelas áreas em branco próximas a lombada que já acostuma o olhar do leitor para essa divisão.

Algumas decisões são justificáveis, entretanto, outras abrem alguns questionamentos, acerca do processo dessas adaptações, principalmente quando durante a leitura, existem diversos empecilhos, alguns relacionados a impressão, seja pela escolha das cores, que no digital tende a se destacar melhor, mas no físico não muito, e outros relacionados a organização dos quadros.

## 7.2 The Beginning After the End

The *Beginning After The End*, também é uma *webnovel* do gênero fantasia, escrita por Turtle Me que foi adaptada para quadrinhos, em 2018, com atualizações todo sábado pelo aplicativo Tapas. Tem como responsáveis pela adaptação, o autor da *webnovel*, Turtle Me que roteiriza a obra, enquanto a arte e cores feita por Fuyuki23 e Issatsu, respectivamente.

Sua versão física foi publicada em 31 de julho de 2023, pela NewPOP, sendo sua primeira edição, contendo no total 192 páginas e com o tamanho de 15x2x21 cm. Essa obra possui uma quantidade menor de páginas ao ser comparada com as outras obras, além de fazer uma adaptação mais fiel aos capítulos da sua versão digital. Um aspecto notado é que nesta obra a editora optou por imprimir a obra em um papel diferente, que não é laminado.

Essa obra é um dos casos em que é possível encontrar o uso de hipermídia na sua versão digital, em especial no primeiro capítulo da narrativa, com algumas animações presente em alguns momentos específicos da narrativa. Esses efeitos transmitem um ar mais lúdico para a narrativa, além de imergir o leitor na história.

Um dos primeiros efeitos, é quando o personagem nasce e se depara com o rosto de seus pais. Para revelar e transmitir a alegria dos pais com a chegada da criança, o rosto deles é iluminado com uma luz intensa até revelar a feição deles.

O segundo momento de uso de animação é em um quadro longo, que além de transmitir a passagem de tempo da narrativa, apresenta o ambiente onde o personagem vive, com folhas de árvores descendo e se movendo até revelar a casa do personagem.

Há também outros momentos, em que a hipermídia é utilizada, afim de acrescentar um tom mais cômico a narrativa e de certo modo, encantar o leitor pelo que pode ser feito com esse formato de quadrinho.

Entretanto, no formato físico, estes detalhes não foram contemplados, considerando o material e a maneira como esses efeitos poderiam ser feitos, além de tornar o produto mais caro, para produção e venda, diminuindo o interesse pela obra.

A maneira como os quadros foram organizados na versão física, busca seguir o formato clássico dos quadrinhos tradicionais, entretanto, é notório como houve um

aumento do tamanho dos quadros para serem encaixados nas páginas, além das marcações dos requadros serem bem fortes, se comparados as outras adaptações e aos quadrinhos tradicionais.

Figura 56 – Volume 1 de The Beginning After the End



Fonte: Editora NewPOP

É possível deduzir que a escolha desse aumento, se dá pela quantidade de capítulos adaptados, e que reduzir o tamanho deles, exigiria que mais capítulos fossem adaptados para o formato físico. Há também a possibilidade de haver alguma restrição contratual, considerando que a editora fez um acordo com a Tapas, para publicar a obra em seu formato físico no Brasil.

Esse aumento da página aliado ao tipo de papel, faz com que seja mais perceptível alguns erros relacionados a impressão e uma leve distorção da imagem, algo que não é muito observado no meio digital, mas que, não atrapalha na leitura.

Figura 57 – Quadros do volume físico de *The Beginning after the end*



Fonte: Editora NewPOP

Os quadros ocupam boa parte dos espaços, sem deixar os mesmos espaços em branco perto da lombada, como ocorre em *Solo Leveling*, porém semelhantemente a ele, segue o padrão de cenas maiores, que no meio digital, é uma cena longa, de ocupar as extremidades das páginas, ou uma página inteira.

Porém não se trata de uma regra, considerando que boa parte dos quadros, que mesmo no formato digital, não são cenas longas, também ocupam grandes áreas na página, como na figura 58, onde a cena onde a mãe limpa o bebê, no meio digital não ocupa parte grande do quadro, mas no meio físico, sim, e na página ao lado, mostrando a cidade, que no meio digital, já se trata de uma cena verticalizada.

Figura 58 – Cenas na versão física



Fonte: Editora NewPOP

Figura 59 – Cena na versão digital



Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tapas

**Figura 60 – Quadro longo na versão digital**



Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tapas

Há momentos em que é possível observar o corte de alguns quadros, o que pode ser justificado pelo tamanho dos requadros e que durante o processo de corte das rebarbas retirou parte da cena. No caso da figura 61, o quadro na parte inferior, que mostra um cavaleiro sofre um corte muito grande que prejudica sua visualização. Este é um detalhe que não passa despercebido pelo leitor e que pode causar certo incômodo, considerando que é não é algo proposital.

**Figura 61 – Página com corte do quadro**



**Fonte: Editora NewPOP**

**Figura 62 – Quadro na versão digital**



**Fonte: Captura de tela do aplicativo de leitura Tapas**

Nesta obra, foram encontradas somente duas alterações com relação a ordem da narrativa, como no caso da figura 61, que retrata uma cena de luta, que ocorre no imaginário da família.

Esta cena, no meio digital é representada verticalmente com cada quadro da versão física, disposto ao longo da tela. O quadro do rosto do cavaleiro, porém ocorre antes do terceiro quadro com a explosão, que é ligada ao final de um balão de pensamento, indicando que se trata de algo imaginário. No meio físico, além das cenas estarem dispostas em uma única página, não existe essa ligação o que pode fazer com que o leitor fique na dúvida sobre a parte anterior ter sido ou não real.

Vale ressaltar, que apesar de algumas interpretações serem óbvias, cada indivíduo tem uma vivência e visão de mundo diferente, e que mesmo diante de situações cuja interpretação pareça transmitir um entendimento comum, pode haver diferentes interpretações. Por isso, os quadrinhos utilizam de diversos recursos

visuais para criar uma narrativa que transmita a mesma mensagem para todos os públicos.

Os balões de fala e recordatórios são bem encaixados nas páginas, as vezes saindo dos requadros, bem como as onomatopeias que em alguns momentos seguem seu formato original e em outros, são traduzidas para o português.

O que se encontra nesta obra, é uma adaptação que causa certa estranheza ao leitor, principalmente quando ele se depara com a capa, ou tem um contato anterior com a obra digital.

Não somente o tamanho das ilustrações, mas a organização dos quadros que em alguns momentos parece ter algum equilíbrio visual seguindo a mesma distância de um quadro para outro e nas extremidades das páginas, mas em outros parece ter sido colocado de maneira aleatória, ou pelos já mencionados cortes nos requadros que apesar de tentarem transmitir a ideia de um espaço ilimitado, apenas transmite a sensação de algo não planejado ou de um erro gráfico.

### 7.3 On or Off

*On or Off* é uma *webtoon* finalizada, escrita e ilustrada pelo autor que adota o nome de A1. Lançada em 2019, foi originalmente publicada pela D&C Media em coreano e em inglês pela *TappyToon*. Seu gênero se encaixa dentro do Romance, Comédia, *Slice of Life* (traduzido livremente como Fatia da Vida, ou seja, é uma narrativa que retrata experiências e momentos do cotidiano, e também como BL (sigla para *Boys Love*, em inglês, que narra o romance entre homens).

O Volume 1 de sua versão física, contempla do capítulo 1 ao 23 de sua versão digital, onde eles foram divididos em 2 capítulos e um capítulo bônus, que acrescenta alguns detalhes a narrativa principal.

Se trata de uma ficção com uma ambientação mais próxima da realidade, com cenários como escritórios, empresas e a residência dos personagens principais da história. É uma narrativa que tem o foco no desenvolvimento amoroso entre os personagens principais, acrescido da comédia o que faz com que essa seja uma história mais leve comparada a outras.

Diante dessa temática, sua adaptação se focou também em ser semelhante aos quadrinhos tradicionais, organizando e definindo o tamanho dos quadros mais de acordo com a narrativa e os utilizando para ditar o ritmo da leitura e não apenas ocupar espaço ou destacar os traços do autor da obra.

Esse tipo de narrativa também tende a ter um ritmo mais lento comparando com outros gêneros, além de ter quadros com mais diálogos e cenas que mostram mais a interação entre os personagens do que o ambiente onde eles estão inseridos.

Por isso é possível observar que os quadros são menores, afim de manter um ritmo mais rápido e transmitir a cena com mais fluidez e dinamicidade, fazendo com que o leitor não se sinta entediado e desfrute melhor da narrativa.

Figura 63 – Volume 1 de On or Off



Fonte: Editora NewPOP

O mecanismo de cenas importantes ocuparem um espaço maior nas páginas ou uma página inteira também está presente nesta narrativa para mostrar o ambiente, ou definir o local onde a narrativa está ocorrendo, como na figura 63, mas também para transmitir o tempo do personagem e seus momentos de reflexão e tensão, como na figura 64.

Figura 64 – Tempo do personagem no volume físico



Fonte: Editora NewPOP

Em sua versão física não foram encontradas grandes alterações, relacionados a narrativa, como as mudanças de quadros, como no caso de *Solo Leveling*, permitindo concluir que é uma adaptação fiel desde o prólogo, principalmente por ter uma temática mais leve e que não tem foco em abordar questões sociais ou trazer reflexões profundas.

Assim organizar os quadros aparenta ter sido uma tarefa menos complexa, considerando também a quantidade de diálogos presentes e seguir uma ordem de pontos de tensão diferentes de sua versão digital.

A obra física conta ainda com a liberdade de não censurar cenas explícitas, considerando que o controle do público leitor é mais efetivo do que pelas plataformas digitais, onde mesmo menores de idade conseguem acessar obras para um público maior de idade sem muita dificuldade, o que faz com que as plataformas censurem essas cenas.

Alguns quadros, porém, ainda parecem ter sido dispostos de maneira aleatória, e em diversos momentos, especialmente os quadros que ficam nas extremidades das páginas sofrem cortes, o que inclui as imagens da narrativa, os balões de fala e recordatórios, transmitindo novamente ao leitor a sensação de um erro na produção.

**Figura 65 - Corte nas extremidades dos requadros afetando o balão e a imagem**



Fonte: Editora NewPOP

Os balões foram os elementos que mais sofreram alterações em relação a sua localização. No meio digital, eles tendem a ocupar as regiões das áreas de silêncio, servindo também como um elemento visual essencial da versão digital.

Em sua versão física, os balões e requadros foram encaixados dentro dos quadros, em alguns momentos saindo deles, mas de modo que não prejudique a organização e o espaçamento entre as sarjetas. Entretanto, ao ocupar esses espaços dos quadros, eles precisam ocupar parte da cena, cobrindo parte dos personagens.

Já com os balões de pensamento, foi tomada a decisão de manter seu formato, mas sem o fundo branco como no meio digital, permitindo uma visualização do fundo do quadro onde ele está inserido. Deduz-se que essa escolha se deu pelo fator dos balões de pensamento terem menos texto e, portanto, a leitura do texto dentro do quadro não é prejudicada, o que no balão de fala já pode ocorrer.

**Figura 66 - Comparação da cena a figura esquerda no meio físico e a figura da direita no meio digital**



Fonte: Editora NewPOP e captura de tela do aplicativo de leitura Tapas

Semelhantemente as outras adaptações, o espaço das sarjetas ainda não tem uma boa definição de tamanho, neste caso, ficando com um espaço muito pequeno entre os quadros, ocasionado também pela quantidade de quadro por páginas, o que transmite uma certa confusão visual.

Ainda como em *Solo Leveling*, os quadros também não ocupam espaço nas áreas próximas a lombada, o que faz com que esses quadros também sejam empurrados para as extremidades.

#### 7.4 O Único Destino dos Vilões é a Morte

Semelhante a outras obras, a *webtoon*, O único destino dos vilões é a morte, é uma adaptação da *webnovel* escrita por Gwon Gyeoeul, e quadrinizada por Suol, publicada no *Kakao* em coreano e no *Tappytoon* e *Tapas* em inglês.

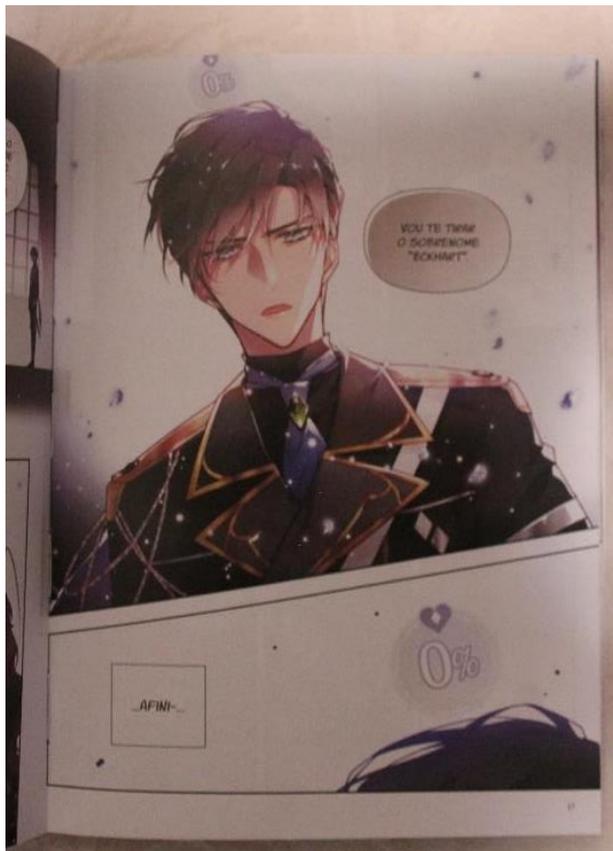
Sua versão física, possui o tamanho 15 x 2 x 21 cm, e adapta desde o Prólogo até o capítulo 18 da versão digital. Sua versão física contém no total dois capítulos mais o prólogo totalizando 260 páginas. Esta obra se encontra no gênero de ficção, aventura e romance.

O Prólogo no formato físico, equivale ao capítulo de número 0, que como mencionado anteriormente, é um breve resumo, mas que nesta narrativa serve como uma introdução, já que em ambos os formatos o capítulo 1 já começa a desenvolver mais a narrativa, resgatando alguns detalhes do que foi mencionado no capítulo 0.

Durante a leitura dos formatos e comparação, de início nota-se como existe um maior cuidado com a adaptação da obra para seu formato físico, buscando não apenas trazer todo o conceito da obra nas páginas, como também em adaptá-la da melhor maneira possível.

Este é outro caso onde os editores buscaram replicar o que é feito nos quadrinhos tradicionais, utilizando os quadros como contêiner e os organizando de acordo com o tamanho da página, retirando seu formato vertical, para o formato horizontal. Porém devido a questões de algumas cenas serem mais complexas de serem cortadas, seguem o padrão de ocuparem as extremidades das páginas e se possuem algum impacto maior na narrativa, ocupam uma página inteira.

**Figura 67 – Volume 1 de O único destino dos vilões é a morte**



**Fonte: Editora NewPOP**

Existe uma tentativa de trabalhar melhor os elementos dos quadrinhos tradicionais nessa obra, principalmente considerando a arte, que contém uma delicadeza e que trabalha bastante os elementos visuais para acrescentar na narrativa.

Porém, considerando as estruturas clássicas, observa-se ainda como essas tentativas não se saíram tão bem quanto esperado. Semelhantemente as outras adaptações, os espaços entre os quadros, tem um tamanho indefinido e em muitos momentos deixam um espaço demasiadamente grande, e que de certo modo não acrescenta narrativa.

Por exemplo, há momentos onde alguns quadros se unem, e são separados apenas pela linha do requadro, porém não tem uma sarjeta, o que tenta fazer com que o leitor evoque a ambientação sugerida em quadros anteriores.

Figura 68 – Exemplo de quadros que se unem



Fonte: Editora NewPOP

Apesar desta função há momentos em que essa organização não transmite essa ideia, mas sim, que se trata de um único momento, como na figura 69, onde os pensamentos são conectados á próxima cena.

Neste caso, entra o questionamento se não seria melhor unir a cena, e de modo semelhante ao formato vertical, onde existe uma conexão entre cenas, através da gradação de tons, não seria possível trazendo mais interesse visual e compreensão de que de fato, se trata de um único momento.

**Figura 69 – União de quadros no volume físico**

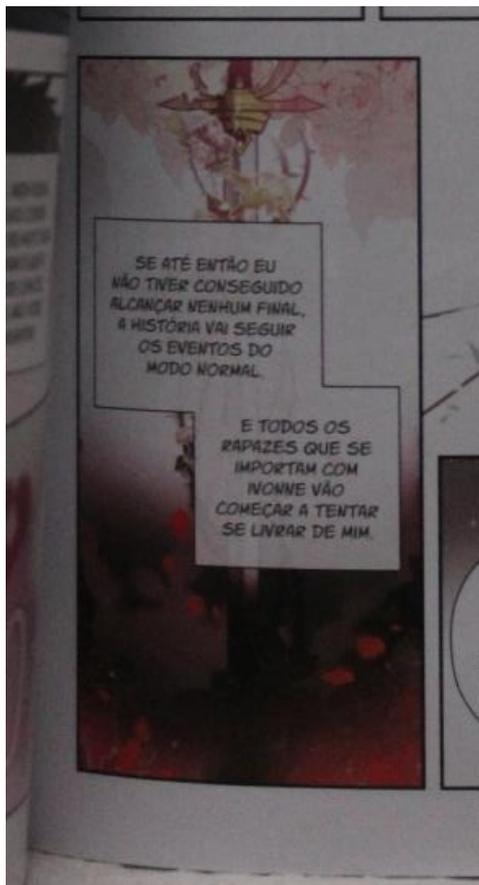


**Fonte: Editora NewPOP**

Um aspecto que se mostrou interessante, é que em boa parte da obra, as cenas que foram encaixadas nos requadros, não sofreram grandes alterações, sejam cortes bruscos, ou seja, um corte mais aleatório, ou cortes intencionados como ocorre em alguns momentos em *Solo Leveling*. Outro aspecto é que os balões também são encaixados nos requadros e em raros momentos saem deles, de modo a prejudicar o espaçamento entre os quadros.

Entretanto, em alguns momentos esses balões e recordatórios são colocados em cima da imagem prejudicando sua visualização. Em termos de comparação, é um detalhe notório, mas em uma leitura sem referencial do modelo digital, passa despercebido, sendo considerado até mesmo proposital.

**Figura 70 – Recordatório em cima da imagem**



**Fonte: Editora NewPOP**

Houve também um aproveitamento dos recursos das *webtoons* que deixam alguns quadros em branco ou com algumas manchas para desacelerar um pouco o ritmo da leitura, e que no formato físico serve também com um indicador de mudança de cena e momento.

Por um aspecto é algo interessante de se ver e que faz com que o leitor identifique a função desse recurso, principalmente os que estão acostumados a consumir *webtoons*, porém, considerando que a própria narrativa permite concluir uma passagem de tempo curta, existe o questionamento se é algo que se faz realmente necessário.

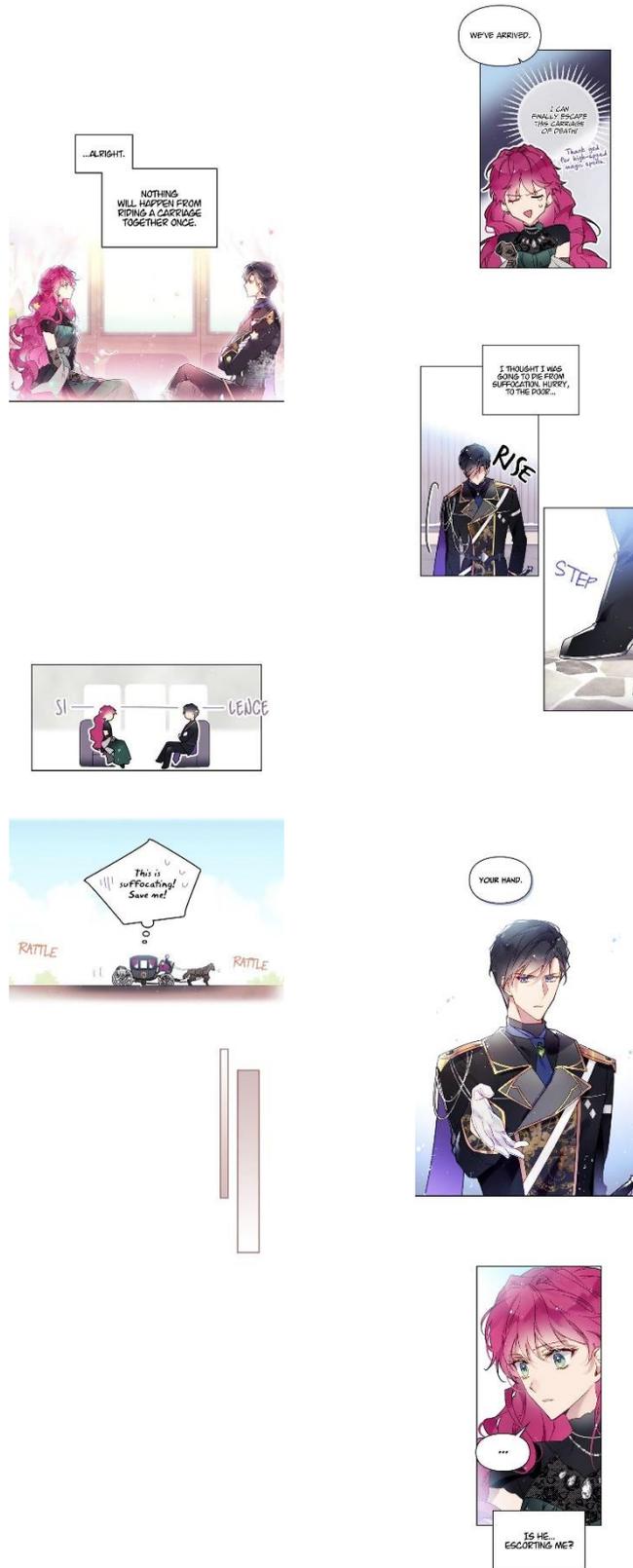
Nas *webtoons*, é possível considerar esse recurso como uma maneira de reduzir um pouco o ritmo da leitura, considerando o formato vertical e a rapidez que o leitor consome cada quadro, esses quadros, permite um momento de respiro, ao mesmo tempo que indica uma passagem de tempo.

Figura 71 – Página física com uso dos quadros das webtoons



Fonte: Editora NewPOP

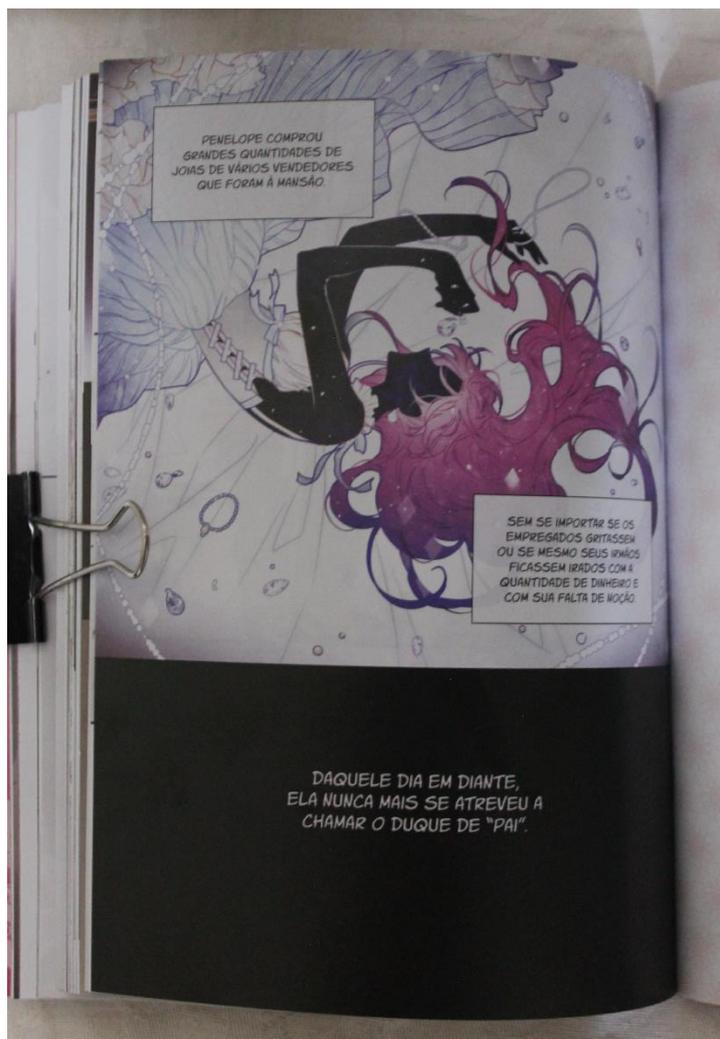
Figura 72 – Mesmas cenas na versão digital



Fonte: Captura de tela do aplicativo Tappytoon

Outra adaptação, é a inversão do quadro abaixo, o que se mostra algo curioso considerando que se mantivesse a mesma direção do quadro digital, os recordatórios ocupariam as áreas em branco, enquanto na versão física se sobrepõem em parte da imagem. Ainda que haja essa alteração, a cena consegue transmitir a mesma sensação e peso de seu formato original.

**Figura 73 – Cena do volume físico**



Fonte: Editora NEWPOP

..

Figura 74 – Cena no meio digital



Fonte: Captura de tela do aplicativo Tappytoon

Em comparação as outras obras, este é um caso onde a sua adaptação sofre poucas alterações. Em uma leitura comparativa da versão física com a versão digital, não foram encontradas alterações na ordem narrativa dos quadros, mantendo assim a mesma ordem de seu formato original.

As alterações mais notórias, são com relação ao encaixe de cada cena em requadros, e na inversão da imagem citada anteriormente, mas que novamente não prejudicam na leitura e compreensão da obra.

Nesta obra os quadros são melhores organizados para ocupar mais espaço nas páginas, o que pode ser justificado pelo fator da narrativa ter um tom mais delicado

e utilizar de muitos detalhes visuais, fazendo com a adaptação buscasse transmitir através das páginas todo esses detalhes.

É possível deduzir que com relação a essa adaptação houve uma preocupação mais intensa em trazer a mesma experiência visual de sua versão digital, para o meio físico, reduzindo o máximo seu formato vertical, focando nos detalhes das cenas, prezando a qualidade de impressão e fazendo os enquadramentos sem prejudicar a leitura ou prejudicar a imagem.

Porém ainda encontramos os mesmos problemas das outras adaptações, os espaçamentos mal organizados, em diversos momentos empurram os quadros das partes superiores e inferiores para o extremo da página, os deixando cortados.

Neste caso, deduz-se que esses cortes são intencionais, pois não afetam na leitura, e não cortam parte dos balões ou recordatórios como nos casos de *On or Off* e *The Beginning After the End*.

**Figura 75 – Cortes nas páginas na obra físico**



Fonte: Editora NewPOP

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final desta pesquisa, foi possível cumprir com os objetivos propostos e compreender acerca das migrações das *webtoons* de tela infinita, para o meio digital, entretanto, algumas conclusões ainda seguem como hipóteses, considerando se tratar de um trabalho feito por uma editora, e apesar das tentativas de contato para se obter conclusões mais assertivas, não houve resposta.

Diante do exposto, é possível levantar alguns pontos de discussão com relação a maneira como essas migrações estão sendo pensadas e publicadas, e levantado alguns questionamentos como, se o existe participação dos artistas originais das obras quadrinizadas com relação a essas publicações físicas, se há algum tipo de padrão visual aplicado para essas adaptações, como esse processo de migração pode ser feito em outros países, e se o fator de haver alguma conexão com os aplicativos de publicação original afeta na sua organização física.

De modo geral, o que é possível concluir, é que cada obra migrada é como um teste sobre o que funciona e o que não funciona nesse processo. Em *Solo Leveling* por exemplo, cada volume apresenta uma organização diferente, como já explicado no tópico de análise da obra, assim como é observado que cada obra possui um formato diferente, o que pode ser justificado pelo seu gênero narrativo.

Entretanto, é fato que algumas obras recebem mais cuidado nesse processo como no caso de *O único destino dos vilões* é a morte e *Solo Leveling* que possuem uma leitura mais confortável, onde alguns erros relacionados a produção passam mais despercebidos.

Nos casos de *On or Off* e *The beginning after the end*, os erros são mais perceptíveis e causam um certo impacto na leitura, tanto pelos mencionados, cortes dos quadros nas extremidades das páginas, quanto pela organização dos quadros, que em *On or Off*, em alguns momentos transmitem uma sensação de ter muita informação em uma página, e que em *The beginning after the end*, há um exagero acerca do tamanho das imagens.

Ler essas obras, não é algo complexo, mas causa um sentimento de estranheza por ter essa organização que se inspira, mas ao mesmo tempo se distancia dos quadrinhos clássicos. Em algumas obras, apesar das questões mencionadas nas análises, a leitura flui bem, com poucas interrupções relacionados a organização dos quadros e menos confusão.

Em outras, porém, há claros momentos de confusão e se faz necessário refazer a leitura para compreender o contexto e retomar o ritmo da narrativa, além das questões relacionadas ao erro de produção que distrai da leitura e que levanta alguns momentos de questionamento sobre o que ocorreu ali.

Para o público leitor das *webtoons*, pode ser possível identificar as referências de seu formato digital no meio físico, mas para o público acostumado ao formato tradicional, pode haver uma confusão visual, como ocorreu em alguns momentos durante o processo de leitura e análise das versões físicas, com organizações de quadros que direcionavam para uma direção diferente da convencional, mas que não era de fato, a intenção da obra.

É notório um certo caos visual, causado pelo distanciamento exagerado entre as sarjetas, com os cortes e requadros incompletos, que tentam transmitir essa ideia de um quadro infinito, mas que pelo uso constante não transmite essa ideia, e uma tentativa de equilibrar isso, colocando a mesma quantidade de quadros nas páginas ou quadros que simulam o mesmo tamanho.

É um trabalho exigente, considerando o formato digital e maneira como cada cena, cada quadro, cada ilustração é trabalhada apenas para aquele meio, o que cria diversas restrições, sobre como coloca-las no meio físico.

Em diversos momentos, boas soluções foram apresentadas, como os quadros longos do meio digital que ocupam as extremidades das páginas, que ocupa página dupla, assim como optar por transformar alguns quadros maiores em quadros menores, utilizando de partes importantes da ilustração para destacar o plano utilizado.

É necessário que haja mais estudos acerca deste processo de migração, principalmente para encontrar soluções que seja comum a maioria das adaptações que serão feitas no futuro, como conhecer melhor a estrutura e produção dos quadrinhos digitais de tela infinita, os sites sugerirem uma produção que facilite esse tipo de migração, como também uma produção de um guia, semelhante ao feito por Presser, que sugira soluções para que esse processo de migração entre um meio e outro, permita que o leitor consiga desfrutar da leitura das obras, de maneira completa e sem empecilhos visuais que não sejam intencionais.

## 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A1. On or Off. Menu de capítulos via Tappytoon. Disponível em <<https://www.tappytoon.com/en/book/onoroff>> acesso em outubro de 2023

BENDIS, Brian Michael, Olivier Coipel, et al. Surpreendentes x-men Novos Vingadores: Dinastia M. 1. ed. São Paulo: Panini Comics, setembro de 2006

BENDIS, David Marques, Justin Ponsor, et al. Guerra Civil II. 1. ed. São Paulo: Panini Comics, junho de 2016

Boys Love. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/BL#:~:text=BL%20é%20uma%20sigla%20que,seja%20Amor%20entre%20garotos>> Acesso em 20 de outubro de 2023

CHAVES, Gabriel Lyra. Narragonia 3.0. [manuscrito]: ficção científica e tecnogonose em experimentações narrativas gráficas/ Gabriel Lyra Chaves.-2011

CHUGONG, Disciple, Dubu, et. al. Solo Leveling. Menu de capítulos disponível em <https://www.tappytoon.com/en/book/solo-leveling-official> acesso em setembro de 2023

EDITORA NEW POP. Sobre nós. Disponível em <https://www.newpop.com.br/institucional/> acesso em 29 de setembro de 2023

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FERREIRA, Jefferson. Rei de lata. Menu de capítulos da obra via Tapas. Disponível em <https://tapas.io/series/Rei-de-la> acesso em setembro de 2023;

FRANCO, Edgar Silveira. HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Fapesp, 2004.

GYEOEUL, Gwon, Suol. Villains are destined to die. Menu de capítulos via Tappytoon. Disponível em <https://www.tappytoon.com/en/book/villains-are-destined-to-die> acesso em outubro de 2023

ISHIDA, Sui. Tokyo Ghoul. Vol 1. ed. São Paulo: Panini Comics, setembro de 2015

KING, Clay Mann, Tomeu Morey et al. Heróis em Crise 2. ed. 1 São Paulo: Panini Comics, 1 de outubro de 2019

MILLIGAN, Cary Nord, Christina Strain, et al. O Julgamento de Thor. 1. ed. São Paulo: Panini Comics, junho de 2010

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

PARRAMÓN, José María. Jesús Blasco Como desenhar histórias em quadrinhos. Barcelona : Instituto Parramón, 1974.

PONTES, Gabriel Cortez. Quadrinhos híbridos: estudos e experimentações sobre webcomics que serão impressas

PRESSER, Alexandra Teixeira. Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena. Florianópolis, SC. Universidade Federal de Santa Catarina, 2020

*Slice of Life*. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Slice\\_of\\_life](https://pt.wikipedia.org/wiki/Slice_of_life) > Acesso em 20 de outubro de 2023

JIU, Tan, Tamen de Gushi. Menu de capítulos disponível em: acesso em outubro de 2023