

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO**

AMANDA YURI WONG FUJII

Das telas para o impresso:

Proposta de edição do webtoon *Ghost Teller* para o formato de livro-sanfona

São Paulo

2023

AMANDA YURI WONG FUJII

Das telas para o impresso:

Proposta de edição do webtoon *Ghost Teller* para o formato de livro-sanfona

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Editoração.

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

São Paulo

2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Fujii, Amanda Yuri Wong

Das telas para o impresso: Proposta de edição do webtoon Ghost Teller para o formato de livro-sanfona / Amanda Yuri Wong Fujii; orientador, Waldomiro de Castro Santos Vergueiro. - São Paulo, 2023.

45 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Jornalismo e Editoração / Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia

1. Ghost Teller. 2. Webtoon. 3. Livro-objeto. 4. Livro-sanfona. I. Vergueiro, Waldomiro de Castro Santos. II. Título.

CDD 21.ed. -

070.5

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Nome: Amanda Yuri Wong Fujii

Título: Das telas para o impresso: Proposta de edição do webtoon Ghost Teller para o formato de livro-sanfona

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Editoração.

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Banca examinadora:

Nome: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro (orientador)

Instituição: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP)

Nome: Prof. Dr. Vitor Blotta

Instituição: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP)

Nome: Dra. Renata Farhat Borges

Instituição: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP)

AGRADECIMENTOS

“Amanda” é um nome derivado do verbo *amare* que, em latim, significa “amar” e quer dizer “amável”, “pessoa digna de ser amada”. Existem muitas pessoas a quem eu amo de volta e gostaria de agradecê-las.

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha família, em especial meus pais, Marcelo e Rita. Muito obrigada por sempre me apoiarem, mesmo que nem sempre me entendessem, e por sempre tentarem garantir que eu fosse o mais feliz possível. Saibam que eu sou, sim, muito feliz, mais ainda por ter vocês como meus pais. Amo muito vocês, são os melhores pais que eu poderia ter!

À família estendida: minha irmã Érika, batiyan, ditiyan, vó, vô, tias, tios, primos por sempre cuidarem de mim e estarem comigo em todos os momentos importantes da minha vida.

À Adriana, Eddie, por me ajudar a crescer e estar comigo todos esses anos. A sua amizade é muito importante para mim e espero que agora, nessa nossa nova fase, consigamos nos encontrar para comer e rir e deixar a vida mais leve como sempre.

Aos meus amigos do curso de Editoração, os Edits, e nossos agregados: Brunna, Camila Gonçalves, Camila Somera, Clara, Ellie, Fernando, Isac, Luiza, Mirela, Thiago, Víctor. Vocês todos fizeram a minha graduação ser muito melhor e todos os momentos em que pudemos estar juntos me trouxeram felicidade. Vocês são tudo!

Às amigas que, mesmo não encontrando com tanta frequência, ainda são muito importantes: Sophia, Lakatos, Bia, Ferfa, Karina, por me acompanharem em alguns dos momentos mais difíceis.

A todos os meus professores, da creche à faculdade, que me ensinaram tanto sobre a vida, lições que irei me lembrar e guardar para sempre; em especial ao meu orientador que, apesar de não nos conhecermos bem, me apoiou e orientou para que eu pudesse, enfim, chegar ao fim dessa jornada da graduação.

Às demais pessoas que passaram por mim e fizeram parte da minha história. Todos vocês ajudaram a formar a pessoa que sou hoje.

Muito obrigada, eu amo muito vocês.

Não há sociedade sem linguagem, tal como
não há sociedade sem comunicação.
(Kristeva, 2007)

RESUMO

A partir da difusão da *internet*, os modos, os hábitos e os tipos de leitura foram se modificando e se habituando aos meios digitais, acomodando cada vez mais obras e gêneros, misturando e se adaptando, como é o caso dos webtoons coreanos, derivados dos *manhwa*. Ainda assim, publicações de livros impressos ainda possuem grande valor para a sociedade, seja pelas vantagens de sua leitura, seja pelo seu capital simbólico, seja pelo colecionismo. Nesse sentido, fugindo do formato do código, o presente projeto busca desenvolver uma proposta de edição física do webtoon *Ghost Teller*, de QTT, para o formato de livro-sanfona.

Palavras-chave: *Ghost Teller*; Webtoon; Livro-objeto; Livro-sanfona.

ABSTRACT

Since the rise of internet popularity, the methods, the habits and the styles of reading have been modified and become used to the digital format. In which there are thousands of titles and genres that have been mixed and adapted to their readers, Korean webtoons, derived from *manhwa*, are an example. However, printed books are still seen in a prestigious sight by society, whether it is because of its reading advantages, for its symbolic capital, or even for the possibility of creating a collection. Taking these points into account, and avoiding the codex format, this project intends to create a printed edition of *Ghost Teller*, a webtoon by QTT, in an accordion format.

Keywords: *Ghost Teller*; Webtoon; Book-object; Accordion-book

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Efeitos em <i>Villains are Destined to Die</i>	20
Figura 2 – A novela <i>W: Entre Dois Mundos</i>	22
Figura 3 – <i>Grosse Menagerie</i> , livro-panorama	27
Figura 4 – <i>Contes Fantastiques à Gravures Transparentes</i> , livro com efeito de transparência	27
Figura 5 – <i>The Speaking Picture Book</i> , livro com música	28
Figura 6 – <i>Fachadas</i> , de Rafael Sica	29
Figura 7 – <i>Manaus</i> , de Irena Freitas	29
Figura 8 – Diagramação da versão impressa de <i>Ghost Teller</i>	32
Figura 9 – Modelo no formato sanfona	37
Figura 10 – Cálculo de aproveitamento de papel	38
Figura 11 – Tipografias em <i>Ghost Teller</i>	39
Figura 12 – Onomatopeias em <i>Ghost Teller</i>	40
Figura 13 – Modelo da coleção	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. LEITURA EM PLATAFORMAS FÍSICAS E DIGITAIS	13
1.1. A importância da leitura.....	13
1.2. A leitura no universo digital	14
2. WEBTOONS: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS	17
2.1. História e criação dos webtoons	17
2.2. Características e particularidades.....	19
2.3. Popularidade, crescimento e difusão dos webtoons atualmente	21
2.4. Adaptações para formatos físicos	22
3. OS LIVROS-OBJETO	25
3.1. O que é o livro-objeto?	25
3.2. Os diferentes tipos de livro-objeto	26
3.3. O livro-sanfona	28
4. GHOST TELLER	31
4.1. Características extratextuais.....	31
4.2. A história: resumo da obra	33
4.3. Seleção da obra	34
5. O PROJETO: PROPOSTA DE EDIÇÃO	36
5.1. Projeto gráfico.....	36
5.2. Público-alvo	41
5.3. Produção e comércio	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
BIBLIOGRAFIA	45

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, os seres humanos, majoritariamente, procuraram se organizar em grupos, de modo que a luta pela sua sobrevivência e de outrem seria facilitada. Para isso, foi necessária a criação de uma linguagem em comum, para que todos os membros de determinada comunidade pudessem se compreender e melhor organizar, seja por meio da fala, gestos, ações ou representações. Dessa forma, a comunicação se tornou imprescindível para a criação de sociedades. Isso evoluiria para uma necessidade inerente de não apenas entender ao outro e ser entendido, mas, segundo Sampaio (2009), de se expressar, registrando tudo aquilo que considerassem importante, sejam ideias, fatos ou, até mesmo, acontecimentos cotidianos. Tal desejo seria concretizado por meios como, por exemplo, pinturas nas paredes de cavernas e, bem mais tarde, a criação e o desenvolvimento de novos alfabetos.

Atualmente, porém, o desenho e a escrita não são mais os únicos meios duradouros de comunicação e expressão possíveis. Ao longo do tempo, diversas outras formas de expressão por meio da arte foram surgindo ou se combinando, como por exemplo a arquitetura, música, teatro, fotografia, cinema, entre outros. Nas últimas décadas, com o advento e difusão da *internet*, os comportamentos e hábitos humanos também foram alterados, incluindo, sobretudo, os meios e formas de comunicação, seja no modo de se expressar ou de receber as informações, abrangendo até mesmo as artes num geral. É a partir disso que, ademais, as formas artísticas acabaram se adaptando aos meios eletrônicos, como aconteceu, por exemplo, com os quadrinhos, que ganharam sua versão digital no formato de webtoons.

Não é incomum, contudo, a mudança de uma arte para outra, como é o caso de adaptações da literatura para o cinema. Com a movimentação de adaptar as mídias para o consumo digital, o surgimento de *e-books*, livros em um formato digital, é cada vez mais frequente; no caso de quadrinhos publicados originalmente na *internet*, no entanto, é comum ser feito o caminho inverso, dando-lhes uma versão física. Essas publicações são feitas geralmente no formato de código, com a leitura sendo feita de uma página para outra; muitos webtoons, porém, foram criados em torno da ideia de leitura na vertical, com a rolagem das páginas e dos quadros na tela de cima para baixo ao invés de na horizontal, o que, em um código, não seria possível. Todavia, a ideia de uma leitura vertical e contínua poderia ser viável em outros formatos, sobretudo nos formatos de livros-objeto, como é o caso do livro-sanfona.

Dadas essas ideias, o presente trabalho busca, de forma geral, introduzir uma proposta de edição de webtoons no formato de livro-sanfona. No primeiro capítulo, explora-se a concepção de leitura atualmente e sua importância tanto para o indivíduo quanto para o convívio

com a sociedade como um cidadão. Ademais, devido à recente ascensão do uso da *internet* mundialmente, faz-se necessária uma análise mais aprofundada de como a leitura é afetada pelos meios digitais. No segundo capítulo, o foco se volta aos webtoons, desde seu surgimento até o recente crescimento e popularidade do formato, abordando também algumas das características que aparecem com os quadrinhos nos meios digitais. Entretanto, de forma a explorar como essa questão afeta também o mercado editorial, observa-se a adaptação de webtoons para os formatos físicos e publicações impressas.

Em seguida, no terceiro capítulo, há uma conceituação de livros-objeto, considerando também as diferenciações tanto com livros nos formatos de código, tidos como tradicionais, quanto entre eles mesmos. A partir disso, será possível aprofundar o estudo sobre livros-sanfona, o que são, como é feita a sua leitura, sua importância, manuseio etc.

Já o quarto capítulo, esse é voltado mais especificamente ao webtoon *Ghost Teller*, analisando suas características mais gerais e extratextuais, além de um resumo da obra em si para uma contextualização da escolha da obra para o projeto. Por fim, no quinto capítulo é apresentada a proposta de edição em que se adapta o webtoon em uma publicação física no formato de livro-sanfona, considerando todas as escolhas para um projeto gráfico e de produção do livro em si, de modo que se torna possível pensar mais objetivamente numa adaptação do digital para o impresso em um formato incomum para tal. A partir dessa exposição, torna-se possível visualizar com mais clareza o projeto proposto para a edição do webtoon em um formato de livro-objeto.

1. LEITURA EM PLATAFORMAS FÍSICAS E DIGITAIS

1.1. A importância da leitura

Pela definição de Oliveira e Prados (2014, p. 1), a leitura seria, mais do que uma decifração de signos, uma compreensão de mundo, que “permite ao indivíduo ter acesso a informações e ao conhecimento produzido no mundo”. Martins (2003), no entanto, argumenta que a leitura não se dá apenas em textos escritos, mas em toda e qualquer coisa, como por exemplo imagens, artes, reações humanas etc. Segundo a autora, a partir do momento em que se consegue estabelecer relações entre conhecimentos previamente adquiridos e novas experiências, a compreensão da leitura teria sido feita e o seu aprendizado seria otimista e prazeroso, “dá-nos a impressão de o mundo estar ao nosso alcance; não só podemos compreendê-lo, conviver com ele, mas até modifica-lo à medida que incorporamos experiências de leitura” (Martins, 2003, p. 17), uma forma de conquistar autonomia.

Focando propriamente no texto escrito, Martins ainda afirma que na Era Antiga, entre gregos e romanos, saber ler e escrever era de extrema importância, dado que seria a partir disso que os homens poderiam adquirir as bases da educação para se tornarem cidadãos e parte efetiva da sociedade. Não apenas, a escrita também é uma forma de fazer registros e eternizá-los, guardar memórias, sendo até hoje extremamente valorizada, já que

[...] se trata de um signo arbitrário, não disponível na natureza, criado como instrumento de comunicação, registro das relações humanas, das ações e aspirações dos homens; transformado com frequência em instrumento de poder pelos dominadores, mas que pode também vir a ser a liberação dos dominados (Martins, 2003, p. 19).

Com isso, pode-se perceber que a leitura possui grande importância em dois sentidos: no individual e no social; ambos se afetam mutuamente e se complementam, apesar de agirem em instâncias diferentes. No individual, o ato de ler permite não apenas a conquista da autonomia, como dito anteriormente, mas também a ampliação, por exemplo, da curiosidade e do autoconhecimento, como explanado por Brito: “[...] a leitura vai além de todas as nossas perspectivas, se nos deixarmos envolver por ela. A curiosidade passa a ser a necessidade de alimentar o imaginário, desvendar os segredos do mundo e dar ao leitor o conhecimento de si mesmo através da maneira que lê e encara o mundo” (Brito, 2020, p. 4). Além disso, a leitura também contribui para o indivíduo no desenvolvimento da sua capacidade argumentativa e verbal, expandindo o seu vocabulário, da sua criatividade, da sua compreensão, de suas

habilidades comunicativas, da aprimoração de seus conhecimentos, levando-o a ser menos alienado, e da sua visão de mundo, incluindo o conhecimento de diferentes culturas.

A partir do desenvolvimento pessoal, há também o desenvolvimento do social. Os atributos positivos que a leitura traz para o sujeito afetam o seu modo de ver e conviver como cidadão ativo. Com a capacidade lógica e racional adquirida por meio da leitura, o indivíduo desenvolve um senso crítico, que o ajudará a se pronunciar na sociedade em que vive para lutar pelos seus próprios direitos e de outrem, fazendo uso também de sua capacidade argumentativa. Além disso, a expansão de seus conhecimentos, principalmente no que concerne diferentes pessoas, ideias e culturas, contribui no combate ao preconceito, dado que o conhecimento se opõe à ignorância e leva a um maior entendimento do outro, o que traz, por fim, uma convivência mais harmoniosa entre as pessoas. Porém, como cada pessoa é única, com características, vivências e conhecimentos diferentes entre si, a interpretação de um texto também será única para cada um, levando a pensamentos e opiniões variadas (Brito, 2020), contribuindo, ainda mais, para uma sociedade plural.

1.2. A leitura no universo digital

Com os avanços da tecnologia e a expansão da *internet*, é possível dizer que houve, até certo ponto, uma democratização dos meios digitais; apesar de ainda não ser completamente acessível a todos, ela tem um papel significativo na globalização da forma que se apresenta atualmente. Dessa maneira, é importante ressaltar que ela agora faz parte da rotina de uma grande parcela da população, sendo quase impossível manter-se desconectado, o que também afetou praticamente todos os bens culturais e artísticos, inclusive a leitura. Livros em *e-readers*, formatos PDF, *fanfictions* – histórias imaginadas e escritas por fãs –, quadrinhos, todas essas são formas de leituras que se tornaram possíveis e significantemente populares nos meios digitais. Porém, apesar de a atividade ser aparentemente semelhante à de meios físicos, como nos livros impressos, ela possui algumas diferenças notáveis que alteraram – e muito – o modo como as pessoas leem atualmente.

As diferenças podem ser divididas em duas grandes categorias: em relação ao leitor e em relação ao formato. Para o leitor, Liu (2012) afirma que as leituras nos meios digitais são mais superficiais e fragmentadas, além de não lineares, dado que é possível muito facilmente acessar diferentes páginas e *sites* simultaneamente. Sobretudo quando se trata de publicações menos voltadas à fruição e longos períodos de entretenimento, o comportamento do leitor tende a ser mais dirigido a leituras únicas, dinâmicas, com uma busca por palavras-chave e mais

seletivas. Por esse motivo, o foco ao ler tende a ser menor, o que afeta também a capacidade de memorização e fixação do texto em contrapartida às publicações impressas. Essa ideia é complementada por Almeida (2021), que declara que “ler torna-se cada vez mais encontrar informações, em detrimento de contemplar e entender” (Almeida, 2021, p. 28). Por outro lado, os meios digitais possibilitaram alguns aspectos que o impresso não permite, como por exemplo a interação direta entre autores e leitores – como é o caso de *fanfictions* e quadrinhos digitais –, o imediatismo no acesso a informações, a convergência entre diferentes tipos de mídia (texto, imagem, música, vídeo) etc. Não apenas, Almeida ainda ressalta outras vantagens extratextuais, tais como os benefícios ao meio-ambiente, dado que com a economia de papel, há menos gasto de recursos naturais, a conveniência, o custo – o qual, na compra de *e-books*, costuma ser menor – e a democratização do acesso. No filme francês *O Mistério de Henri Pick* (2019), uma ideia central do enredo é a “biblioteca de livros rejeitados”, para onde as pessoas poderiam levar seus escritos originais que tivessem sido recusados por editoras a fim de que qualquer leitor pudesse ter acesso; a *internet*, porém, também se tornou uma espécie de biblioteca de livros rejeitados atualmente. Em plataformas como o Wattpad ou a Amazon KDP, a autopublicação é protagonista, deixando um pouco de lado o papel do editor e democratizando o acesso a leituras e escritas; essa também seria uma forma de escoar o número de produções que, em relação à quantidade de leitores, é bastante desequilibrada. Muitas vezes, no entanto, as publicações ficam suscetíveis a uma baixa qualidade, seja no enredo, no texto, na arte, e, com tantas produções disponíveis, podem acabar saturando também o mercado editorial.

No caso do formato, a manipulação do material se dá de forma diferente. Nas publicações impressas, mais tradicionalmente no formato de código – formato mais comum do livro em que este é encadernado –, o manuseio é dado pelo folhear das páginas para a continuidade da leitura; já nos suportes digitais, como o celular ou o computador, a continuidade se dá a partir do toque ou rolagem da tela ou do *mouse*. No caso de quadrinhos, por exemplo, como é o explorado por Almeida, as imagens são espalhadas por uma “tela infinita” pela qual o leitor deverá rolar no dispositivo para poder vê-la em sua totalidade, seja na horizontal ou na vertical. Esse movimento é parecido ao que Araujo e Mager (2014) observam ser semelhante, em certa medida, ao formato dos antigos rolos em que eram feitos os livros antes do surgimento do código, um espaço contínuo para inserir todo o texto, porém dentro de um suporte único e menor.

Para Brito (2020), todavia, as afirmações extremistas de que a *internet* e os livros digitais irão substituir completamente e de imediato as publicações impressas, dada a disseminação dos meios tecnológicos e eletrônicos, são simplistas, pois não consideram muitos

dos aspectos mais afetivos que livros físicos trazem, tais como o manuseio, o prazer visual, tátil e olfativo, além das questões mais técnicas, como o foco maior e mais aprofundado na leitura. Martins (2003) também levanta o aspecto do colecionismo, ainda que associado geralmente ao enaltecimento da cultura letrada: a presença de grandes e belos encadernados, mesmo que nunca manuseados, indicaria sabedoria e refinamento; é inegável que também existe um costume e um mercado de venda de livros voltados à decoração de ambientes. É por isso que, apesar das muitas vantagens que as leituras nos meios digitais podem oferecer, as publicações e livros físicos ainda possuem maior valor para a sociedade em relação aos digitais.

2. WEBTOONS: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Apesar do grande fluxo de informações e materiais na *internet*, *sites* de entretenimento têm representado grande parte do que é acessado atualmente. Redes sociais, como YouTube, Facebook, Twitter (atualmente renomeado “X”), Instagram e TikTok, além de plataformas de *streaming*, como a Netflix, fazem parte do cotidiano das pessoas e foram alguns dos *sites* mais acessados do mundo no ano passado segundo Battaglia (2023). No Brasil, as leituras de fruição nos meios digitais, competindo com as demais formas de se entreter, são geralmente feitas em *e-books* ou em plataformas mais específicas, como o próprio Wattpad; no caso de quadrinhos, é possível encontrar muitas publicações nas próprias redes sociais dos artistas, como é o caso de *Arlindo*, postado inicialmente no Twitter da autora Luiza de Souza – sob o nome Ilustralu – e que, mais tarde, após uma iniciativa de *crowdfunding*, um financiamento coletivo, teria ganhado uma versão física pela editora Seguinte.

Contudo, as publicações da arte em redes sociais não são a única forma de publicação de histórias em quadrinhos na *internet* atualmente. Um modelo pensado desde o princípio para publicações em meios digitais, o webtoon tem ganhado cada vez mais espaço, sobretudo com a ascensão da cultura do leste asiático, principalmente a coreana, no ocidente nas últimas décadas, o que o torna um interessante objeto de estudo nos dias atuais.

2.1. História e criação dos webtoons

Cada invenção humana possui um passado, e a história dos webtoons teve início no *manhwa* – quadrinhos sul-coreanos. Os primeiros registros com características de histórias em quadrinhos na região da Coreia, segundo Torres Simón (2012), são datados da época de Goguryeo (37 a.C. – 668 d.C.), na obra *Bomyeongsipudo*¹, uma série de ilustrações narradas contando uma história baseada nos fundamentos budistas. Seria, entretanto, apenas a partir do século XIX que os *manhwa* assumiriam um modelo mais moderno, semelhante aos quadrinhos atuais. Com fortes influências japonesas, devido às relações comerciais no fim do século XIX, as primeiras publicações de quadrinhos na Coreia seriam feitas em jornais, como é o caso do pioneiro *Saphwa*, de Lee Do-Young, publicado pela primeira vez em 1909 no jornal *Daehanminbo*, antes de a ocupação japonesa na península, em 1910, proibir qualquer forma de

¹ Existem algumas divergências em relação à romanização do nome da obra, como *Bomyeongshiudo*, mas em coreano é escrito 보명십우도.

expressão coreana; isso duraria até um levante em 1º de março de 1919, resultando no afrouxamento do controle japonês sobre a imprensa coreana, o que permitiria também o ressurgimento dos quadrinhos, quase sempre críticos à invasão do território.

Ainda com fortes influências japonesas, os *manhwa* passariam a se estruturar e desenvolver características mais próprias coreanas a partir de 1945, com o fim da Segunda Guerra Mundial e a libertação do domínio japonês. Pouco tempo depois, porém, com o início da Guerra da Coreia em 1950, que ao fim teria dividido a península entre os países Sul e Norte, os quadrinhos passaram a ser usados como propaganda ideológica, exaltando os valores de seus próprios soldados. Não apenas, logo após o fim da guerra, também surgiu o *ttakji manhwa*, um tipo de revista curta com papel de má qualidade e um custo baixo, um entretenimento atrativo para uma época de crise financeira pós-guerra; é nesse momento que acabam surgindo muitos autores e a diversidade de temas e gêneros, de modo que os *manhwa* evoluíram para um formato mais semelhante ao contemporâneo. Ademais, a expansão do mercado de quadrinhos expandiu de tal forma que, na década de 1960, surgiram editoras especializadas e as bibliotecas de *manhwa*, as *manhwabang*.

Com a ascensão ao poder do ditador Park Chung-hee em 1961, houve uma nova instauração de censura. De acordo com Nakazato (2021), as únicas publicações de quadrinhos permitidas seriam de gênero humorístico e patriotas, entretendo a população e desviando a atenção da instabilidade econômica que assolava o país. Na década de 1970, a insatisfação popular desencadeou uma série de manifestações contra o governo; isso refletiria nos quadrinhos de forma que haveria um declínio dos *manhwa* mais humorísticos em contrapartida à ascensão das histórias com temas mais sérios. Pouco depois, durante a década de 1980, popularizaram-se os *minjung manhwa*, “quadrinhos do povo”, em que personagens ordinários conseguiriam ascender na vida a partir de seu próprio mérito (Cain, 2010). Mesmo após o fim do período ditatorial na Coreia do Sul, os quadrinhos ainda eram censurados por serem considerados nocivos aos ditos “bons costumes” – assim como também já ocorreu em outros países, incluindo o Brasil (Gomes, 2008) –, o que acabou influenciando no aumento da pirataria; foi apenas a partir da década de 1990 que a visão sobre os *manhwa* começou a mudar e os artistas puderam publicar mais livremente e sobre os mais diversos temas (Nakazato, 2021).

Com a expansão dos usos da *internet* e o aprimoramento dos meios digitais, o modo de produzir e ler quadrinhos também mudou. Segundo Franco (2013, apud Nakazato, 2021), a linha do tempo das HQtrônicas – um analogismo que mistura histórias em quadrinhos (HQ) e eletrônicas, significando todas as produções de quadrinhos que possuem também alguma hipermídia – divide-se em três gerações. A primeira, com os primeiros trabalhos sendo

distribuídos ainda em CD-ROMs, seria bastante marcada pelo experimentalismo, principalmente em relação à qualidade visual e animações e sons. A segunda, com a incorporação do *software* Flash, que se limitava a imagens vetoriais, a arte possuía menos detalhamento, sendo mais simplórias e mais estilizadas. Já a terceira, que permanece até os dias atuais, apresenta um maior desenvolvimento, tanto nas histórias quanto nas artes; a interação dos recursos hipermídia foram difundidas e é bastante comum encontrar obras que façam uso de recursos de animação e áudio.

Ainda segundo Nakazato (2021), na década de 1990, o governo sul-coreano começou a investir largamente em tecnologia, o que teria tornado o país uma potência com algumas das grandes empresas do mercado, como a Samsung, LG e Hyundai. Em 1997, com uma crise do mercado editorial, que levou a um declínio das publicações impressas, o desenvolvimento dos *manhwa* na *internet* teria sido acelerado. No início, a maioria dos quadrinhos seria uma cópia escaneada das páginas impressas, mas logo começariam a adotar um formato mais adaptado às leituras verticais dos dispositivos e a formar características mais próprias; as obras, desenvolvidas e adaptadas especificamente para os meios digitais, ganharam o nome de *webtoons*. A partir dos anos 2000, houve o surgimento de plataformas específicas para a comercialização e publicação de *webtoons*, com um amplo acesso para a população, uma espécie de *manhwabang* digital para as novas produções em ascensão que ganhavam cada vez mais popularidade.

2.2. Características e particularidades

Apesar de aparentemente semelhantes, *webtoons* – uma derivação de “web”, *internet*, e “cartoon”, quadrinho – e *webcomics* não são a mesma coisa. *Webcomics* são quadrinhos digitalizados cuja circulação se dá na *internet*; *webtoons*, essencialmente, são pensados desde o início apenas para o *online* (Nakazato, 2021). A partir dessa ideia, os *webtoons* desenvolveram diversas particularidades em relação a outros quadrinhos, de forma a se adaptarem ao ambiente para o qual seriam produzidos e aproveitarem o espaço virtual.

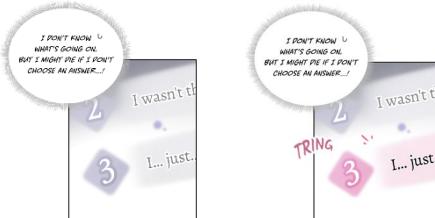
De acordo com Nakazato (2021), os *webtoons* unem elementos próprios dos quadrinhos, como quadros, requadros, sarjetas e balões, além da própria interação entre texto e imagem, com novos elementos da linguagem hipermídia, tais como animações e áudios. A continuidade da leitura se dá pela adaptação de uma virada de página para uma navegação por rolagem vertical dos quadros na tela, uma experiência imersiva, dinâmica e já familiar devido à semelhança do movimento em relação à navegação pelo *feed* em redes sociais, seja utilizando

o *mouse* ou os dedos. Isso também colabora no trabalho de ritmo da história e passagem do tempo, dados geralmente apenas por meio do número e tamanho dos quadrinhos – segundo Eisner (1989) apud Nakazato (2021) – em conjunto com um bom uso da sarjeta (os espaços em branco entre quadrinhos e margens de página); o tempo que se leva para descer a página na tela para continuidade da história ajuda a marcar um tempo maior ou menor dentro do enredo. Além disso, com o barateamento do processo em relação ao impresso e as limitações deste em relação a impressão, é possível trabalhar com uma maior variedade de cores e em uma qualidade suficiente nos meios digitais. Isso também permitiu um novo uso para as sarjetas, que, dependendo de sua cor, tamanho e, até mesmo, textura, dão também o tom da narrativa.

Em relação às histórias em si, estas geralmente são trabalhadas com uma divisão em capítulos curtos, que podem ser lidos rapidamente, e lançados semanalmente. De modo a prender o leitor na narrativa, é bastante comum a finalização de um capítulo com um gancho, deixando-o curioso para a continuidade que será lançada posteriormente, além de uma recapitulação dos últimos acontecimentos no início do próximo. A depender do tema, também é comum a existência de avisos de gatilho, informando o leitor sobre possíveis ocorrências perturbadoras que podem levar a um gatilho emocional.

Ademais, como é comum nas comunicações digitais, os recursos de hipermídia podem ser encontrados em muitos casos, como o uso de animações e áudio. Por exemplo, no webtoon de romance *Villains are Destined to Die*, há efeitos dinâmicos de pétalas caindo, ornamentos rotacionando, mudança na cor de elementos, surgimento de detalhes à medida que se desce a tela etc. (figura 1). Também é possível encontrar outros recursos, como o uso de áudios para trilhas sonoras, como é feito em *Surviving Romance*, o que auxilia em uma maior imersão na história, tal qual é feito em filmes e outras mídias audiovisuais; esse é um movimento curioso dos quadrinhos na *internet*, dado que *e-books* e livros digitais, no geral, ainda parecem tentar fazer do eletrônico uma imitação do impresso.

Figura 1 – Efeitos em *Villains are Destined to Die*



À esquerda, o quadrinho antes da animação; à direita, o quadrinhos após animado.

Fonte: Gwon; Suol (2020).

Uma outra característica interessante, ainda que já bastante comum e difundida em qualquer mídia digital de entretenimento, é a possibilidade de interação entre artistas e público. Nos webtoons, ao fim de cada capítulo, na maioria das plataformas específicas é possível encontrar uma seção destinada a comentários, onde os leitores podem discutir sobre cenas, ocorridos, teorias etc., não apenas com o próprio autor, mas também com os outros leitores. Por vezes, inclusive, é possível encontrar autores respondendo a perguntas dos fãs, sobretudo sobre o processo do trabalho e características específicas dos personagens que não foram detalhadas dentro da história. Segundo Nakazato, “esse senso de coletividade fortalece a produção de webtoons e incentiva os autores a continuar o seu trabalho” (2021, p. 34), principalmente quando se trata de artistas não financiados pelas plataformas e que publicam, de certa forma, independentemente.

2.3. Popularidade, crescimento e difusão dos webtoons atualmente

Por meio do fácil acesso, dado pela facilidade de se ler em um celular que, nos dias atuais, quase sempre está em mãos, e da rapidez da leitura em um momento em que cada instante da vida é contado, os webtoons ganharam muita popularidade na sociedade moderna. A partir da década de 1990, o governo sul-coreano passaria a investir financeiramente na indústria cultural do país – 1% do PIB –, pois a popularização e o interesse da cultura local estaria atingindo diversos outros países, um fenômeno chamado *Hallyu* ou Onda Coreana, e se tornando lucrativa. Isso colaborou para o crescimento e o aumento da popularidade dos webtoons não apenas no país, mas também em sua exportação.

Assim como *Harry Potter* e *Jogos Vorazes*, obras literárias que se tornaram *best sellers* e, posteriormente, ganharam adaptações para outras mídias como filmes e jogos, os webtoons também começaram, à medida que recebiam mais visibilidade, a ganhar adaptações para novos formatos, como jogos, filmes e novelas, tal qual *Cheese in the Trap*. Não apenas, o mercado e o trabalho com webtoons na própria Coreia do Sul cresceu tanto que não é incomum encontrar obras que retratem esse meio, como por exemplo o dorama – como são conhecidas as novelas coreanas – *W: Entre Dois Mundos*, baseado em um webtoon de mesmo nome, em que um dos personagens era um autor e desenhista famoso de quadrinhos, o que acabava sendo um dos pontos principais da história.

Figura 2 – A novela *W: Entre Dois Mundos*



Han Sanghoon (Kim Eui Sung) é um desenhista de webtoon no universo da novela *W: Entre Dois Mundos*

Fonte: Green (2018).

No Brasil, os quadrinhos nacionais postados nas redes sociais de seus artistas fizeram muito sucesso, como o supracitado *Arlindo*; mangás também eram bastante famosos, apesar de ser um meio mais nichado. O webtoons, no entanto, somente começaram a ficar mais populares com o movimento *Hallyu*. O consumo de músicas *pop (k-pop)* e os doramas influenciaram na busca por conteúdos e produções coreanas, o que acabou atraindo muita atenção aos quadrinhos. Contudo, os *sites* oficiais, apesar de acessíveis e gratuitos, possuem a limitação do idioma, devido ao português ainda não ser uma língua para a qual as plataformas oferecem uma tradução oficial; assim como grande parte das mídias estrangeiras que não sejam em língua inglesa, parte da distribuição acabou se dando por meio de grupos de fãs que, mesmo sem autorização legal, fazem as traduções de diversos webtoons.

2.4. Adaptações para formatos físicos

Com a relevância recebida no país, não era inesperado que logo houvessem editoras buscando licenciar e publicar novas adaptações de webtoons para o formato impresso, curiosamente um movimento contrário do início das publicações na *internet*, em que se buscava adaptar para o digital o mais fielmente possível, quase escaneado das páginas em papel. Considerando todo um novo formato e a perda da tela infinita para um número limitado de páginas e maiores custos de produção, a adaptação costuma ser feita no formato de códices, com os quadrinhos sendo revelados a cada página ao invés da rolagem da tela, quase sempre com mais de um quadro por página. A fim de conseguir encaixar as informações na página, é

comum a remodelação dos quadros, aumentando alguns ao mesmo tempo em que se diminui ou divide outros em mais partes para aproveitar o espaço da página, dependendo também do tom que se deseja passar para o leitor. A nova possibilidade de visualizar um maior número de quadros simultaneamente ao visualizar uma dupla de páginas é mais um fator que acaba influenciando para uma leitura diferente do impresso no formato códice em relação à rolagem da tela no digital. Não apenas, os recursos de hipermídia também acabam sendo perdidos. Em *Villains are Destined to Die*, por exemplo, os efeitos das pétalas caindo, que davam à história um tom mais romântico, são perdidos em sua versão impressa (no Brasil, publicado pela editora NewPOP sob o título traduzido *O Único Destino dos Vilões é a Morte* (Gwon; Suol, 2022)), alterando o teor do que o leitor receberá como informação de sua leitura. Além disso, considerando que a cultura coreana possui muitas diferenças em relação à ocidental, mesmo em aspectos mais simples e comuns como a ordem de nomes e sobrenomes, também é preciso pensar em como isso pode ser adaptado para o leitor, sendo necessário todo um trabalho de normalização do texto de forma que, ao mesmo tempo que não se perdem características mais próprias da obra e da cultura em que os artistas estão inseridos, também não seja algo distante do leitor.

Apesar da praticidade dos webtoons, considerando o peso e a dimensão de um celular por exemplo, a escolha pela aquisição de um exemplar físico vem das tradições. Segundo Martins, existe uma ideia de culto ao livro físico, principalmente a partir do seu passado. A alta valorização da cultura escrita levou à veneração dos livros, considerados suportes materiais portadores da alta cultura e conhecimento, uma “escritura sagrada, portadora da verdade, enigmática ou perigosa” (Martins, 2003, p. 44). Não somente, a baixíssima taxa de alfabetização das sociedades, sobretudo as ocidentais – dado que no Oriente, com forte influência confucionista, prezava-se pela educação como forma de melhorar a sociedade como um todo –, acabava por restringir o acesso aos textos escritos, o difícil acesso aos livros, geralmente escritos e armazenados em igrejas e monastérios, tornava-os ainda mais sagrados aos olhos do povo. Com a difusão das obras escritas, porém, essa imagem não mudou muito; os preços dos livros ainda eram muito caros para o povo mais simples ter um amplo acesso. Tudo isso acabou resultando em um alto capital simbólico em cima do suporte livro, principalmente quando em formato códice, até os dias de hoje.

No Brasil, um caso de adaptação de um webtoon para formato físico foi *Solo Leveling*, publicado pela editora NewPOP em 2020. Segundo a página da empresa americana Amazon,

as edições da série estão nas posições de mais presenteados em mangá do gênero *shounen*² – dado que não há no *site* diferenciação nas categorias entre mangá (japonês), *manhwa* (coreano) e *manhua* (chinês) – ainda em 2023, mostrando o quanto a popularidade dos webtoons e suas formas impressas cresceram. Apesar de ainda não haverem aqui tantos títulos que foram originalmente publicados no formato de webtoon, os números de vendas mostram que esse tipo de quadrinho ainda é pouco explorado no Brasil e ainda há muito espaço para crescimento desse mercado no país.

² Informação retirada do *site* da Amazon: https://www.amazon.com.br/gp/most-gifted/books/23723370011/ref=zg_b_mg_23723370011_2. Acesso em: 10 out. 2023.

3. OS LIVROS-OBJETO

Os meios tecnológicos mudaram o modo de ler e de ver a leitura na sociedade, seja pela sociedade no geral, seja no mundo acadêmico. Contudo, como explanou Brito (2010), a leitura fragmentada que se faz em textos na *internet* ainda faz com que os impressos sejam mais valorizados e duradouros, de maneira que dificilmente serão substituídos. Ainda assim, mesmo que seja o formato mais comum e tradicional de se publicar um livro, o códice não é o único suporte de publicação de um livro físico e, quando se pensa em uma maior variedade de títulos no mercado, também é interessante pensar em formatos alternativos ao tradicional, como é o caso dos livros-objeto.

3.1. O que é o livro-objeto?

Devido a demandas por menores jornadas de trabalho nas indústrias, a Revolução Industrial na Inglaterra no século XVIII trouxe diversas mudanças no modo de viver da população. Com uma jornada reduzida, segundo Gomes (2003), surge também uma divisão do tempo pessoal: o tempo do trabalho e o do não trabalho, que poderia ser utilizado para o lazer e o descanso. Além disso, para Sampaio (2013) apud Schmidt e Santos (2018), durante o mesmo período histórico, teria ocorrido um aumento na alfabetização da população. Tudo isso teria contribuído para uma grande demanda por entretenimento e levado a um período de literatura industrial, isto é, uma produção em massa de livros para suprir as necessidades da população, e, com isso, o progresso e inovação na produção editorial.

Nesse contexto, o livro-objeto chega com a finalidade de entreter, para além do tradicional disseminar conhecimentos e doutrinas. Esse tipo de livro deriva de criações dos séculos XVIII e XIX, como de Robert Sayer e seus livros de cenários móveis, Ernest Nister com livros interativos *movable* e *pop-up* e S&J Fuller e Editorial Dean & Son e seus *toy books*, livros para se ler brincando (Paiva, 2014). Seu primeiro período áureo, segundo Martins e Silva (2020), seria, de fato, no século XIX até a Primeira Guerra Mundial, com publicações editadas, principalmente, por editoras europeias e estadunidenses, com o segundo período de ouro das publicações após a Segunda Guerra Mundial até a década de 1970 e o terceiro por volta dos anos 1980. Já no cenário brasileiro, a criação e produção de livros-objeto estão ligadas ao movimento Concretista, em torno da década de 1950, em que a experimentação levaria a uma fusão entre a literatura e as artes visuais (Corrêa, 2022).

A partir desse contexto, é possível explorar um pouco mais o conceito de livro-objeto. Os livros-objeto são livros em que, mais do que apenas a história ou o texto em si, a materialidade é extremamente relevante ou, como defende Corrêa (2022), protagonista; o livro é também um objeto a ser manuseado pelo leitor e isso influencia em sua leitura. Seja pelos seus materiais, seu formato ou a maneira de se manusear, o livro-objeto possui diversos modos diferentes de se apresentar, muitas vezes com tons mais artísticos ou mais voltados ao público infantil – por vezes chamado de livro-brinquedo, com caráter mais lúdico –, e, por isso, várias classificações diferentes.

3.2. Os diferentes tipos de livro-objeto

Recortes, texturas, música, fantoches, abas, *pop-ups*, *volvelles* (uma espécie de gráfico redondo com peças que rotacionam), entre outros. São muitos os recursos que podem ser utilizados para se criar um livro-objeto, inclusive misturando-os e fazendo uso de vários deles simultaneamente, a depender do tipo de interação que se deseja que o leitor tenha para com a obra. Por se tratar de uma fuga do tradicional códice, é comum que esses trabalhos sejam tratados completamente como obras infantis, mas, em uma entrevista para o blog do Clube Quindim, os editores Verano e Mendes afirmam que “[...] o livro para crianças também pode ser para adultos e que o livro para adultos também pode se servir da ludicidade” (Verano; Mendes, 2020).

Martins e Silva (2020) fazem um levantamento da evolução e dos tipos de livros-objeto que foram surgindo ao longo do tempo. Segundo as autoras, como dito anteriormente, o primeiro período áureo desse tipo de publicação teria sido no século XIX até o início da Primeira Guerra Mundial. Alguns exemplos são: livros-teatro – livros que remontam uma cena fazendo uso de recortes com diferentes dimensões dentro de um cenário semelhante a um palco com *pop-up*, como é o caso da coleção Théâtre-miniature de Guérin-Müller & Cie –, livros-panorama – um exemplo é *Grosse Menagerie*, uma obra que mistura livro-sanfona e *pop-up* –, livros-túnel – uma combinação de livro-sanfona e uso de várias dimensões, observadas por um olho mágico ou visor frontal (Barros, 2022) –, livros com efeito de transparência – como o curioso *Contes Fantastiques à Gravures Transparentes*, em que algumas ilustrações são visíveis somente ao iluminá-las com uma fonte específica –, livros *pull-the-tab* – em que, por meio de abas puxáveis, pode haver a animação de personagens ou a mudança de alguma ilustração, por exemplo – e livros com música – esses atualmente feitos pelo apertar de um botão eletrônico, mas que, no início, eram reproduzidos puxando pequenas cordas para acionar

o mecanismo. Em 1929, porém, é que surgiram mais especificamente os livros *pop-up* autoeréteis, com a abertura e movimentação do recurso ao abrir e fechar da página; anteriormente, qualquer uso do que atualmente é chamado de *pop-up* costumava estar acoplado a uma única página, com a necessidade de abri-lo por meio de uma aba do livro para que fosse possível visualizá-lo. Apesar da grande variedade apresentada pelas autoras, ainda existem muitos outros, com diferentes experimentações gráficas e de formato, como é o caso de livros com fantoches ou texturas ou, inclusive, os livros-sanfona.

Figura 3 – *Grosse Menagerie*, livro-panorama



Fonte: Zisska & Lacher (S. d.).

Figura 4 – *Contes Fantastiques à Gravures Transparentes*, livro com efeito de transparência



Ilustração visível após iluminá-la.

Fonte: Abaca (S. d.).

Figura 5 – *The Speaking Picture Book*, livro com música



A seta na página indica qual corda deve ser puxada para acionar o mecanismo mostrado à direita.

Fonte: AbeBooks (S. d.).

3.3. O livro-sanfona

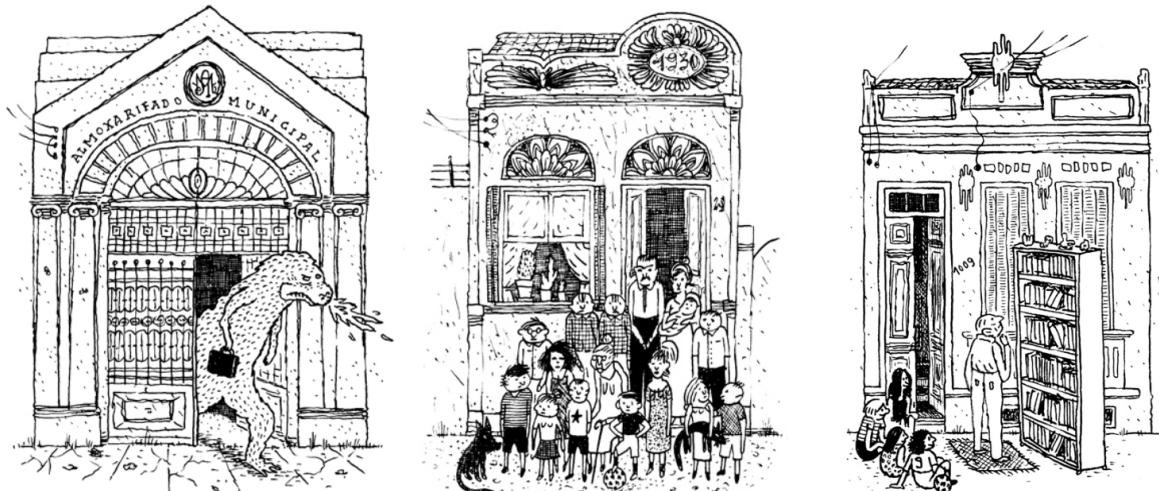
Também chamado de acordeão ou corcentina, o livro-sanfona é um tipo de livro-objeto, dado que não necessariamente segue o movimento mais tradicional do código, dando uma nova interação e um novo modo de manipular o objeto livro para que o leitor consiga fazer sua leitura. Corrêa (2022) define o formato desse tipo de livro da seguinte maneira:

As páginas de um livro-sanfona, em vez de agrupadas, encadernadas e presas a uma capa, encontram-se dobradas, como se fossem o fole desse instrumento musical [sanfona]. Ao desdobrá-las, temos uma tira de papel com marcas de dobraduras. (Corrêa, 2022, p. 8)

Existem muitas possibilidades de aproveitamento e leitura para esse tipo de publicação. Por exemplo, existem obras que exploram a continuidade de suas páginas e a possibilidade de visualizar todas simultaneamente ao abrir o livro por inteiro, como é o caso do livro *Fachadas*, de Rafael Sica, editado pela editora Lote 42 em 2017, em que, ao abrir por completo o livro, forma-se o que poderia ser a fachada de uma rua, ou *Manaus*, de Irena Freitas, publicada pela Edições Barbatana em 2019. No caso desse segundo livro, enquanto um dos lados, que seria a “frente”, possui uma grande ilustração da cidade e de alguns de seus pontos turísticos, o outro, no “verso”, em uma tentativa de encaixar com os pontos ilustrados na frente, descreve os locais da cidade. Contudo, apesar de ser bastante comum sobretudo em projetos em que predominam imagens e artes gráficas, existem outras possibilidades que podem ser exploradas, como é o caso do livro *A Rosa e o Espinho: Duas Histórias, Um Amor*, da editora V&R, publicado em 2013. Nele, o texto é predominante em relação às imagens, contando uma história de amor pela visão dos protagonistas: de um lado, a visão de Evelyn; de outro, a visão de Brendan. Nesse

caso, não são especificados frente e verso, podendo ser qualquer uma das versões lidas anterior ou posteriormente.

Figura 6 – *Fachadas*, de Rafael Sica



Fonte: Sica (2017).

Figura 7 – *Manaus*, de Irena Freitas



Fonte: Freitas (2019).

A variedade de modelos, concepções e públicos para os quais se dirigem os livros-objeto, incluindo os livros-sanfona, ainda que, pela visão da sociedade no geral, seja mais

dirigida ao público infantil, são importantes para toda a cadeia do livro, seja por suas questões gráficas ou pelo modo de serem lidos. Não apenas, livros tidos como infantis, geralmente subestimados ou tidos como menos importantes para a formação de leitores e, para além disso, de cidadãos, possuem tanto valor no desenvolvimento destes quanto livros mais tradicionais e, por isso, é interessante explorar as suas mais diversas possibilidades.

4. GHOST TELLER

Com os grandes avanços da tecnologia, a produção e a distribuição de quadrinhos também passou por diversas alterações, como foi o caso dos *manhwa* coreanos e os webtoons, havendo, desde então, um aumento significativo no número de trabalhos existentes. Para a realização desse trabalho, porém, a fim de criar uma proposta de publicação, foi feita a seleção de uma obra específica: o webtoon *Ghost Teller*, de QTT.

4.1. Características extratextuais

Publicado pela primeira vez em 2017 como um webtoon da categoria de originais (em oposição à categoria *canvas*, para publicações independentes e sem remuneração pela empresa de publicações) da plataforma Naver Webtoon – um site atribuído apenas para a publicação de quadrinhos digitais da empresa Naver, o portal de buscas mais utilizado na Coreia do Sul–, o webtoon *Ghost Teller* ganhou a primeira tradução oficial para o inglês no portal internacional de webtoons do Naver, denominado apenas Webtoon ou Line Webtoon, no ano seguinte, em 2018. Contando com 92 capítulos publicados no original em coreano e 90 no inglês – os dois capítulos discrepantes sendo capítulos especiais, sem alteração ou influência na história original – a história está entre os cinquenta webtoons de terror finalizados mais populares entre os leitores, com uma avaliação média de 9,9 de 10 no original em coreano (QTT, 2017) e 9,86 na tradução em inglês (QTT, 2018).

A autoria da história é atribuída a QTT e da arte, ao Studio LICO³. O webtoon é dividido em duas temporadas, cada uma com cerca de seis ou sete arcos diferentes e independentes divididos em seis capítulos e alguns capítulos especiais que não afetam o enredo. A primeira foi finalizada no final de 2017; a segunda foi iniciada na metade de 2019, encerrando-se apenas na metade do ano seguinte. Os lançamentos, tanto na versão em coreano quanto em inglês, eram semanais, incluindo os capítulos especiais. Atualmente, após a finalização definitiva da história, com exceção do primeiro arco, há a liberação diária de um capítulo para a leitura gratuitamente.

Em 2020, por meio de um financiamento coletivo dentro da própria plataforma coreana do Naver, o webtoon ganhou uma versão física, feita no formato códice, ainda que apenas em seu idioma original. O valor arrecadado foi 364% maior do que a meta inicial; 771 pessoas

³ Os créditos aos artistas do estúdio podem ser encontrados no site: <https://www.studiolico.com/work>. Acesso em: 12 out. 2023.

fizeram parte do financiamento, com 520 contribuindo com o maior valor, o que lhes dariam mais brindes relacionados. A publicação, porém, abarcou apenas os seis primeiros arcos referentes à primeira temporada, dividindo-os em três livros em capa dura de aproximadamente 264 páginas cada⁴.

Figura 8 – Diagramação da versão impressa de *Ghost Teller*



Fonte: Naver Webtoon (2020).

⁴ As informações podem ser encontradas em: <https://tumblbug.com/qtt>. Acesso em: 13 out. 2023.

4.2. A história: resumo da obra

Na publicação em inglês, a sinopse de *Ghost Teller* é bastante curta: “Você acha que suas histórias de fantasmas são assustadoras? Tente ouvir estas histórias dos próprios fantasmas”⁵ (QTT, 2018, tradução nossa).

Em suma, a história do webtoon, como dito na sinopse, parte do ponto de vista dos próprios fantasmas. Em uma reunião com algumas espécies diferentes de seres do além – incluindo um *goblin*, uma raposa de nove caudas (figura comum de lendas tradicionais do leste asiático), um ceifador de almas, além de outros espíritos mais comuns – os fantasmas se reúnem para contar entre si histórias sobre humanos, que eles acreditam que sejam mais assustadores que os próprios fantasmas:

Será que os fantasmas são tão assustadores quanto parecem? Nós achamos que não. Humanos brigam. E machucam. E matam. De novo, e de novo, e de novo. Vocês ainda nos acham piores que eles?⁶ (QTT, 2018, prólogo, tradução nossa).

Dividindo-se em duas temporadas, cada uma com fantasmas diferentes contando suas histórias, o enredo geral é dividido por arcos: cada um corresponde à narrativa contada por cada um dos espíritos da reunião. A primeira temporada é dividida em seis arcos. Eles são (em tradução nossa):

1. A História da Mulher
2. A História Desse Lugar
3. A História do Fotógrafo
4. A História do Amor Deles
5. A História do Filho
6. A História da Verdade Dela⁷

Já na segunda, com sete arcos (um a mais do que na temporada anterior), eles se dividem em (em tradução nossa):

1. A História dos Irmãos

⁵ “You think your ghost stories are scary? Try listening to these stories from the ghosts themselves” (QTT, 2018).

⁶ “Are ghosts as terrifying as they seem? We like to think not. Humans will fight. And hurt. And kill. Over, and over, and over again. Yet you call us worse than them?” (QTT, 2018, prologue).

⁷ Da versão em inglês:

1. The Story of the Woman
2. The Story of This Place
3. The Story of the Photographer
4. The Story of Their Love
5. The Story of the Son
6. The Story of Her Truth

2. A História do Homem
3. Uma História de Longe
4. A História de uma Família
5. A História Dela
6. A História de Uma Alma
7. A História Daquele Lugar⁸

A estrutura de cada arco é sempre similar: na primeira temporada, cinco capítulos narram cada pequeno conto sobre humanos e um último é utilizado como desfecho, em que o cenário retorna a ser a reunião dos fantasmas em uma pequena discussão sobre a história e um gancho para a próxima; na segunda, há uma pequena mudança, em que cada arco possui agora seis capítulos de narração e mais um de fechamento do conto. Além disso, o quadrinho também possui um prólogo em cada temporada, em que se introduz uma visão geral dos novos personagens, um epílogo e alguns capítulos especiais que fazem uso dos personagens em universos alternativos à realidade apresentada, de forma que a leitura da obra principal não é afetada. Isso se alinha ao que Russell (2008) define como *fan service*, isto é, cenas aleatórias criadas para satisfazer o leitor sem comprometer a história, apenas para agradá-lo e prendê-lo à obra.

No geral, cada arco, apesar de nenhum ter uma relação aparente com outro, nem mesmo entre temporadas, conta uma história que relata o porquê de os fantasmas presentes na reunião acreditarem que humanos seriam piores do que seres sobrenaturais. Envolvendo questões como emoções, injustiças, família, motivações etc., a obra mostra, de fato, um lado sombrio dos seres humanos e o que os motiva a serem e agirem de determinadas maneiras e que as consequências de seus atos podem ser catastróficas, seja para si, seja para outros.

4.3. Seleção da obra

Apesar de ser uma obra com bastantes referências e influências da cultura coreana, como por exemplo o Xamanismo, lendas tradicionais e conceitos do Confucionismo, emoções

⁸ Da versão em inglês:

1. The Story of Brothers
2. The Story of a Man
3. A Story From Afar
4. The Story of a Family
5. The Story of Her
6. The Story of One Soul
7. The Story of That Place

humanas e seus conflitos são temas universais, que, não importa a origem do leitor, ele poderá reconhecer e, até mesmo, se identificar. Ainda que seja um assunto bastante comum, o modo como ele é apresentado em *Ghost Teller* não o é; pelo contrário, fantasmas se reunindo para contar histórias de seres humanos vivos, semelhante ao que é feito pelos vivos em relação ao seres sobrenaturais, é inusitado, o que certamente gera o interesse do público.

Ainda que os seres sobrenaturais sejam personagens importantes da história, não é pela existência deles que o webtoon é inserido no gênero de terror da plataforma. É bastante comum, ao longo dos capítulos, uma presença constante de violências e temas um pouco mais pesados que podem afetar pessoas mais sensíveis a esse tipo de conteúdo. Vale notar, porém, que a publicação de quadrinhos de terror no Brasil não é incomum, com alguns exemplos e autores destacáveis, como as obras do autor japonês Junji Ito (*Contos de Horror da Mimi, Fragmentos do Horror, A Sala de Aula que Derreteu*, entre tantos outros). É possível dizer, então, que existe uma abertura para a publicação de quadrinhos de terror no país.

A estrutura da história, que acaba sendo um tanto comum em webtoons, também pode ser interessante tendo em vista o projeto planejado – seguindo o formato sanfona. No entanto, mais do que isso, o conteúdo é bastante interessante e vai bastante de acordo com o que Aristóteles defende em sua *Poética*: todos os personagens são redondos, nenhum sendo inherentemente bom ou mau, coerentes consigo mesmos e apresentam sugestões simbólicas fortes que, apesar de serem singulares, tal qual pessoas reais, ainda representam um universal, sofrendo de situações e sentindo emoções suscetíveis a qualquer pessoa; é bastante verossimilhante, coeso e coerente, além de todos os elementos da história contribuírem para o seu funcionamento, como um organismo. Ademais, Horácio, na *Carta aos Pisões*, articula que uma obra narrativa – seja poesia, teatro, epopeia etc. – deve ser clara e concisa, consideradas virtudes para o autor, o que também é obedecido em *Ghost Teller*, fazendo com que esse webtoon seja uma boa escolha para uma experiência de projeto editorial.

5. O PROJETO: PROPOSTA DE EDIÇÃO

Todo projeto de edição possui seus próprios desafios, seja antigamente, seja nos dias de hoje. Resgatando os primeiros registros de tipos móveis, criados no território da China entre as dinastias Sui (581-618) e Tang (618-907) – apesar da crença popular de que Johannes Gutenberg teria sido o inventor no século XV – eles eram inicialmente feitos em madeira e logo foram se espalhando por todo o leste asiático, incluindo Índia e Japão, chegando até mesmo a serem feitos em metal na região da Península Coreana antes de 1240. Isso se devia, semelhante ao que ocorreu na Europa com o Cristianismo, a uma necessidade de disseminação dos ensinamentos budistas, que estava se estabelecendo como uma das principais religiões da região no momento. No entanto, de acordo com Amaral (2002), a utilização dos tipos móveis na época teria sido abandonada por três motivos principais: 1. havia um grande número de caracteres chineses que precisariam ser feitos e utilizados e que não se justificaria sem uma grande tiragem ou patrocínio; 2. maior possibilidade de erros tipográficos na página; 3. a monotonia da página após composta rivalizava com a arte caligráfica, que sempre fora muito vigente e apreciada na região.

Atualmente, contudo, os caracteres impressos, hoje com tecnologias mais automatizadas do que a composição em tipos móveis, são mais difundidos; as adversidades nas edições de livros são outras: estatísticas de leitura, projetos, concorrência, crise no mercado de papel, editorial, livreiro e por aí vai. Apesar de tudo isso, é importante que se continue publicando livros e contribuindo para a bibliodiversidade do mercado editorial. Nesse sentido, a presente proposta de edição pretende apresentar uma ideia de como poderia ser feita uma possível edição em papel do webtoon coreano *Ghost Teller*, um segmento ainda pouco explorado no Brasil, mas que tem ainda muito potencial para crescimento, contribuindo para uma maior diversidade de publicações no país.

5.1. Projeto gráfico

Tendo em vista as características e particularidades de webtoons no geral, que incluem, entre outros elementos, uma leitura verticalizada e a rolagem da história por uma tela infinita, gerou-se a ideia de uma produção no formato de livro-sanfona também na vertical, respeitando o formato da leitura planejada inicialmente pelo autor, o que inclui, mas não somente e sempre que possível, tamanho dos quadros e sarjetas. Apesar disso, considerando uma manipulação e uma movimentação diferente do corpo para que se faça a leitura em outro suporte, o modo de

leitura ainda assim será alterado; considerando, porém, o fato de leituras em papel serem mais focadas do que em meios digitais, há a possibilidade de o leitor, ao interagir com a obra impressa, também acabar ficando mais imerso no livro e em sua história.

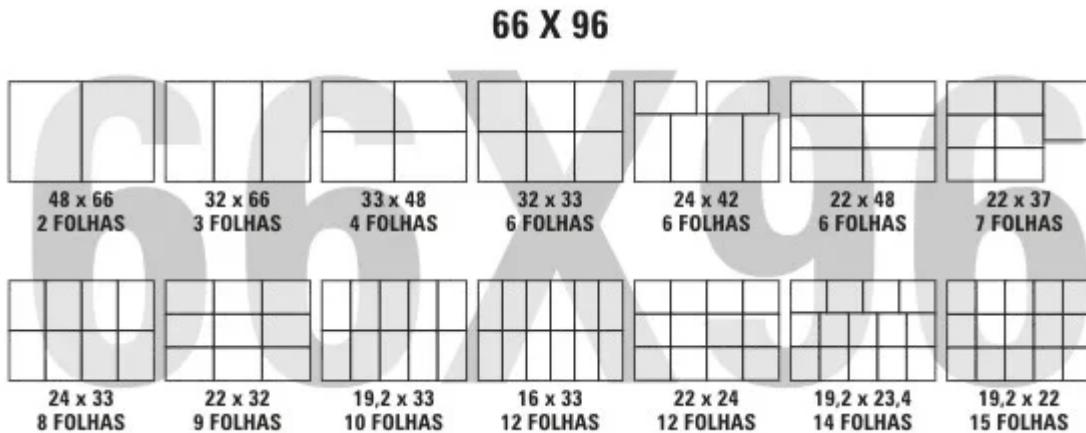
Dada essa definição, é necessário definir as características do projeto gráfico. Segundo Araujo e Mager (2014), um diferencial da publicação impressa em relação à digital é a possibilidade de escolha do formato do livro. No digital, o formato é geralmente escolhido de modo que possa se adequar ao tamanho da tela; no físico, há diversos fatores que podem influenciar na decisão. Proporções harmônicas, natureza do conteúdo e ergonomia são alguns dos elementos que induzem à seleção de um tamanho para o livro; porém, nesse projeto, a decisão foi influenciada por um outro fator: aproveitamento de papel. O aproveitamento de papel refere-se à seleção de um formato de impressão calculado de forma que, ao fazer a impressão do livro, a menor quantidade possível do material fabricado seja desperdiçado; isso colaboraria, ao final, no preço de custo da produção do livro. A partir disso, e mantendo-se aproximadamente as proporções planejadas para a visualização em telas de *smartphones*, decidiu-se por um tamanho relativamente pequeno, de 10 cm x 15 cm. Apesar de ter uma dimensão muito semelhante às dos celulares atualmente, considerando sobretudo a altura, a manipulação do livro físico traria a maior diferença entre ambos. As margens, como é comum em muitos livros em que as imagens são focos principais, não apareceriam na página, isto é, não haveriam bordas ou sarjetas que delineassem a mancha que os quadrinhos ocupariam nas páginas. Para que isso possa ser possível, as imagens seriam, então, “vazadas” no projeto, ocupando a totalidade do papel.

Figura 9 – Modelo no formato sanfona



Fonte: QTT (2017). Modelo e adaptação da autora.

Figura 10 – Cálculo de aproveitamento de papel



A partir das medidas do papel disponível nas gráficas, é possível calcular o tamanho do livro pela medida do aproveitamento do papel; nesse caso, a partir do 22 x 32 cm, tem-se duas páginas de 10 x 15 cm, acrescidas de 0,5 cm da sangria em cada lado para impressão.

Fonte: Equipgraf (2010).

Em relação às fontes, em uma tentativa de manter o máximo possível as ideias pensadas originalmente pelos autores e ilustradores, uma ideia seria fazer uso da mesma tipografia do original; há um problema, no entanto, de adaptações do uso de fontes tanto da versão coreana quanto do inglês no que se refere ao texto dentro de falas e balões. Em relação ao coreano, tradicionalmente, os *manhwa* utilizam fontes não serifadas, mas em um estilo ainda bastante reto e com pouca personalização; o tom que o uso desse tipo de fontes acaba passando é geralmente mais sério, sem exprimir emoções, quase robótico – ainda que não da mesma maneira que uma fonte em estilo *monospace*. As únicas alterações são em ocasiões de exasperações dos personagens por meio de gritos, em que a fonte é maior e usada em itálico e negrito simultaneamente. Do inglês, apesar de terem feito uso de fontes que, semelhante ao que é usado no Brasil, simulam um efeito de uma letra manuscrita, por vezes não possuem opções que contenham acentuações gráficas, muito presentes na escrita do português. Nesse caso, frente a essas dificuldades, o ideal é que seja adotada uma fonte manuscrita com a adição de acentos e que, dado o tom e o gênero do quadrinho, seja mais neutra e séria, mas ainda semelhante a letras de fato escritas à mão, como, por exemplo, a fonte Canted Comic.

Figura 11 – Tipografias em *Ghost Teller*

À esquerda, um quadro de *Ghost Teller* com a fala em coreano; à direita, o mesmo quadro em inglês.

Fontes: QTT (2017) e QTT (2018).

É importante notar também alguns aspectos menos gráficos, como os mais referentes à normalização do próprio texto, principalmente no que se refere a nomes e romanizações – a adaptação da escrita coreana para o alfabeto latino. Respeitando-se a cultura coreana, considerando que a própria história possui várias referências a ela no geral, o ideal seria manter nomes e sobrenomes na mesma ordem utilizada no idioma original: primeiro o sobrenome, depois o nome (apesar de não haverem muitos nomes próprios, um exemplo do próprio webtoon é o nome Lee Areum, em que Lee é o sobrenome e Areum é o nome). Isso, porém, não foi respeitado na tradução para o inglês, não apenas invertendo a sequência de nome e sobrenome, como também atribuindo um nome completamente novo a personagens (no caso de Lee Areum, na versão em inglês, seu nome foi adaptado para Iris Lee). Outras questões mais específicas da cultura podem ser explicadas por meio de notas de rodapé abaixo dos quadros – como é feito quando necessário na versão em inglês – ou, para discutir assuntos mais amplos, adicionar como paratexto do livro no verso ou como acréscimo de uma página na sanfona. As onomatopeias na tradução para a língua inglesa também foram traduzidas junto ao texto, porém reescritas como parte da arte, tal qual no original em coreano. Apesar disso, assim como em publicações de muitos mangás no Brasil, de modo a sumariamente respeitar a arte original, pode-se manter as onomatopeias como foram escritas no original e traduzi-las ao lado dos escritos em seu idioma original ou em notas de rodapé.

Figura 12 – Onomatopeias em *Ghost Teller*



À esquerda, o original em coreano e ao centro, o mesmo quadro na versão em inglês; observa-se que as onomatopeias no original, para além de ambientarem e descreverem o som da cena, complementam a arte, com os traços das letras seguindo o mesmo sentido da chuva. No quadro à direita, um modelo possível de tradução da onomatopeia respeitando o original.

Fonte: QTT (2017) e QTT (2018). Adaptação da autora.

Considerando a impressão de um livro colorido e de muita manipulação, o papel deve ser, de preferência, branco, para haver menos alterações nas cores, e com maior gramatura. Seguindo esse raciocínio, a impressão seria feita na escala de 4 cores de tinta (CMYK) em papel offset com gramatura de 120 g/m² no miolo, o que resistiria um pouco mais ao vazamento e à travessia da tinta para o verso, sobretudo considerando o alto uso de tinta na cor preta durante toda a obra. Por fim, considerando que a história é segmentada em três instâncias – temporadas, arcos e capítulos – a estrutura pensada seria a seguinte: cada capítulo ocuparia um lado de uma sanfona, de modo que cada sanfona teria, então, dois capítulos. Dessa maneira, cada arco teria cerca de três sanfonas diferentes. Ainda que haja uma questão de, ainda que sejam sanfonas separadas, elas terem uma ordem para serem lidas, o ideal é que possam ser unidas em um conjunto, principalmente com as demais de seu próprio arco, por uma pequena luva que, ao mesmo tempo que uniria as sanfonas referentes ao mesmo conto, também seriam sua capa. Entretanto, como parte de um universo maior e a fim de unir a temporada, cada luva pequena dos arcos seria inserida em uma luva grande, no formato de caixa, comumente conhecido pelos leitores como *box*. Dadas essas especificações, é possível pensar com mais clareza no projeto como um produto e a sua materialidade.

Figura 13 – Modelo da coleção



Fonte: Ilustração da autora.

5.2. PÚBLICO-ALVO

Ao pensar em um produto, é importante também pensar no público-alvo que se deseja atingir. Nesse sentido, os webtoons coreanos, em seu país de origem, atingem um público mais jovem, que possui um contato mais direto e contínuo com os meios digitais, enquanto *Ghost Teller*, mais especificamente, tende a conquistar pessoas que gostam de contos de terror psicológico – tipo de terror que gira em torno do desconforto ou pavor que permeia questões mais voltadas ao psicológico humano. Pensando em uma publicação brasileira, porém, há outros pontos que também devem ser levados em consideração.

Nas últimas décadas, o movimento *Hallyu* – a popularização e interesse na cultura coreana – se expandiu cada vez mais, sobretudo no que se refere ao consumo de suas mídias e sua indústria cultural, envolvendo também, mas não somente, a indústria musical e audiovisual. Não apenas, isso influenciaria fortemente no consumo de outros aspectos culturais, como a língua, literatura e alimentação, sendo usado como ferramenta de *soft power* (Martins, 2021). Atualmente, devido ao sucesso de produtos provenientes da cultura coreana, não é incomum, por exemplo, encontrar diversos títulos coreano em livrarias brasileiras, como é o caso de *Pachinko*, *Amêndoas* ou *Kim Jiyoung, Nascida em 1982*. Apesar disso, como muitas vezes ainda é comum, produções não ocidentais – ou, como utiliza Hall (2016), o “Resto” – são vistas

como diferentes e inferiores, “exóticas”; ainda que haja um grande público para tais produções, elas nem sempre são bem vistas, o que torna esses produtos geralmente de nicho.

No caso de webtoons, sendo também produções sul-coreanas em meio a uma grande onda de valorização da cultura do país, eles também conseguiram atingir um grande público, apesar de em menor escala devido à falta de traduções oficiais para o português; no entanto, ainda bastante nichado, sendo produtos difundidos apenas entre os “fãs” dessa cultura. Segundo Mascarenhas e Tavares (2010), fãs tendem a se apropriar de toda e qualquer produção cultural que tenha a ver com o produto inicial que era o alvo de sua afeição, podendo sentirem-se excluídos do *fandom* no geral, segundo Pereira e Vieira (2022), ao não consumirem ou dominarem todas as produções relacionadas. Isso vai de acordo com o que Francisco (2010 apud Matos, 2011) analisou como “cultura de consumo”, em que um bem ganha valor simbólico e tanto o objeto quanto o seu dono possuem seu nível de inserção no *fandom* determinados pela sua posse. Nesse sentido, é possível que um livro físico de *Ghost Teller* acabe ganhando atenção apenas do nicho atraído por produtos sul-coreanos.

5.3. Produção e comércio

A partir do planejamento do projeto, é possível produzi-lo. Contudo, considerando o seu caráter de produto, torna-se necessário também analisar outros aspectos, como os custos e o planejamento comercial. No que se refere às despesas financeiras, além dos custos de direitos autorais e possíveis serviços terceirizados na produção – como atualmente tem sido comum no meio editorial para serviços de tradução, preparação e revisão –, há também os custos de impressão. Para além do formato, materiais, tipo de impressão e acabamentos, outro fator que afeta o valor de um livro a ser impresso é a tiragem. Tiragem, nesse caso, se refere à “quantidade de qualquer publicação impressa de uma só vez” (Enciclopédia, 2017) e, no geral, este é um valor inversamente proporcional, isto é, quanto maior a tiragem, menor é o custo de produção por unidade do livro. Pensando no caso do projeto apresentado, por ser uma publicação voltada a um nicho específico, o ideal é que a tiragem não seja grande, mas ainda com possibilidades de reimpressão caso haja necessidade. Não apenas, tiragens pequenas também reduzem custos de armazenamento do estoque, um gasto financeiro que também deve ser levado em conta.

Já em relação ao planejamento comercial, é importante pensar no modo como os livros serão vendidos e como fazer para que eles cheguem ao leitor. Para além de pontos de venda de livros tradicionais e consolidados, tal qual vendas pela *internet*, livrarias físicas e feiras voltadas às vendas de livros efetivamente, outra possibilidade relevante no caso de quadrinhos seriados,

como é o caso de muitos *mangás* ou, até mesmo, das revistas da *Turma da Mônica*, são as bancas de jornais e revistas. Além disso, tratando-se de uma coleção com muitas especificidades quanto à sua divisão, torna-se relevante explorar como seria a venda de suas unidades. Como explicado anteriormente, cada sanfona comportaria o equivalente a dois capítulos e o conjunto de capítulos de um arco seria unido em uma luva. Assim como é comum em séries de livros, como *Harry Potter*, *Jogos Vorazes* ou *Percy Jackson e os Olimpianos*, a ideia é que a coleção de *Ghost Teller* possa ter suas unidades vendidas tanto em conjunto, dentro do *box*, como separadamente, avulsas; neste segundo caso, as unidades que seriam comercializadas seriam os arcos, contidos nas luvas, dado que as sanfonas, quando lidas separadamente, perdem o sentido de sua história como um todo. Com isso, mais do que apenas a materialidade como um projeto, o planejamento editorial dá ao livro a qualidade de produto. Todavia, para além do suporte em que foi publicado, se digital ou impresso, o trabalho editorial é muito importante e deve ser sempre bem definido e cuidadoso, tendo em vista todos os pontos citados e que possam influenciar o leitor, para que a leitura de um livro possa acontecer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comunicação e sua relação com a sobrevivência e necessidade de expressão humanas é bastante curiosa. O livro, dada sua natureza plural de, simultaneamente, reter conhecimentos e memórias e preservá-las para serem relembradas no futuro, de informar e entreter, de comunicar, é um objeto ainda mais intrigante, e o trabalho de edição de livros torna-se cada vez mais importante considerando o valor do artefato para a humanidade como um todo. Em meio a tantos meios e formas de entretenimento nos dias atuais, numa competição, inclusive, com redes sociais, filmes, séries e *streamings*, a leitura se torna cada vez mais importante. Tal como “a leitura do mundo precede a leitura da palavra” (Freire, 2011, p. 11), a leitura da palavra auxilia no aperfeiçoamento da leitura do mundo, ajuda o indivíduo a criar conexões, a compreender a sociedade e a se formar cidadão.

No entanto, em um mundo completamente alterado pela difusão da *internet* e dos meios digitais, não é mais possível pensar em leitura válida apenas como as tidas a partir de suportes materiais como livros, sobretudo códices, jornais e revistas, mas é necessário considerar as leituras do *online* e do digital, como é o caso dos webtoons, ou de livros-objeto, sobretudo quando se pensa do ponto de vista do mercado editorial. É necessário expandir os horizontes e abrir possibilidades para outras culturas e outras formas de publicação para que assim possa ser garantida a bibliodiversidade e, como defende Brito (2010), o respeito entre os diferentes tipos de pessoas a partir da leitura.

É curioso pensar também no quanto, apesar da digitalização de muitos objetos e artes, como por exemplo músicas, livros físicos ainda são supervalorizados, seja pelas vantagens da leitura em papel, seja pelo colecionismo. Isso, porém, contribui ao pensamento de que o livro impresso não irá acabar, não hoje, não ainda. Sendo um objeto de tão grande importância na e para a história da humanidade, seu fim alteraria, e muito, o modo da sociedade de ver e conviver com os demais indivíduos. Nesse sentido, o trabalho de edição de um livro que fuja do tradicional, como a edição de um webtoon em um formato não convencional, contribui para a formação de outras leituras, outras maneiras de ver o mundo, pois, como estabelece Brito, “cada leitor possui uma experiência própria, cotidiana e pessoal, tornando a leitura única, incapaz de se repetir, e este é o seu grande encanto” (2010, p. 3). Ao final, isso tudo ajuda a pensar que editar um livro, contribuir com novas leituras de mundo e com a formação de novos cidadãos, é também preservar um pouco da história e da comunicação humana e da humanidade em cada um.

BIBLIOGRAFIA

ABACA. 437 SYSTEME. *Contes fantastiques à gravures transparentes*. [S. l.], [S. d.]. Disponível em: <https://abaca.auction/produit/systeme-contes-fantastiques-a-gravures-transparentes/>. Acesso em: 15 out. 2023.

ABEBOOKS. *The Speaking Picture Book. A Special Book with Picture, Rhyme and Sound for Little People*. Eau Claire, [S. d.]. Disponível em: <https://www.abebooks.com/Speaking-Picture-Book-Special-Rhyme-Sound/31448550999/bd>. Acesso em: 15 out. 2023.

ALMEIDA, Maiara Alvim de. O Leitor de Quadrinhos na Internet: Alguns Apontamentos a Respeito do Impacto das Tecnologias Digitais na Leitura. *Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura*, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 22-55, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Cajueiro/article/view/16481>. Acesso em: 8 out. 2023.

AMARAL, A. E. Maia do. 1000 Anos Antes de Gutenberg. *Cadernos de Biblioteconomia Arquivística e Documentação – Cadernos BAD*, n. 2, p. 84-95, 2002. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/11909>. Acesso em: 13 out. 2023.

ARAUJO, Genilda Oliveira de; MAGER, Gabriela Botelho. Layout no Editorial Digital: Uma Releitura de Conceitos Clássicos de Tipografia e Grid para um Projeto Digital. *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings]*, São Paulo, v. 1, n. 4, p. 238-249, 2014. DOI: 10.5151/designpro-ped-00924.

ARISTÓTELES. Poética. *Os Pensadores*. Trad. de Eudoro de Souza. São Paulo: Abril Cultural, 1973, pp. 443-471, v. IV.

BARROS, Moreno. O que é um livro túnel? Como fazer um?. *Bibliotecários Sem Fronteiras*, 24 ago. 2022. Disponível em: <https://bsf.org.br/2022/08/24/o-que-e-um-livro-tunel-como-fazer-um/>. Acesso em: 12 out. 2023.

BATTAGLIA, Rafael. O ranking dos sites mais acessados do mundo. *Superinteressante*, 20 jul. 2023. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-ranking-dos-sites-mais-acessados-do-mundo>. Acesso em: 8 out. 2023.

BRITO, Danielle Santos de. A Importância da Leitura na Formação Social do Indivíduo. *Revela. Periódico de Divulgação Científica da FALS*. [S. l.], v. 4, n. 8, jun. 2010. Disponível em: https://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/Artigo4_ed08.pdf. Acesso em: 7 out. 2023.

CAIN, Geoffrey. Will Korean Manhwa Replace Manga?. *The World*, Boston, 30 maio 2010. Disponível em: <https://theworld.org/stories/2009-11-28/will-korean-manhwa-replace-manga>. Acesso em: 6 nov. 2023.

CORRÊA, Hércules Tolêdo. Livro-objeto, Livro-brinquedo e Livro de Artista: Uma Leitura de “Se Eu Abrir Esta Porta Agora...”. *Textura – Revista de Educação e Letras*. [S. l.], v. 24, n. 58, 2022. DOI: <https://doi.org/10.29327/227811.24.58-1>. Acesso em: 10 out. 2023.

ENCICLOPÉDIA, Itaú Cultural. Tiragem. 4 fev. 2017. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3847/tiragem#:~:text=O%20termo%20tiragem%20designa,%20gericamente,parte%20de%20uma%20mesma%20edição>. Acesso em: 18 dez. 2023.

EQUIPGRÁF. Tabela de aproveitamento de papel – Equipgraf Embalagens. 6 ago. 2010. Disponível em: <https://www.equipgraf.com.br/tabela-de-aproveitamento-de-papel/>. Acesso em: 18 dez. 2023.

FREIRE, Paulo. *A Importância do Ato de Ler: Em Três Artigos que Se Completam*. 41^a ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FREITAS, Irena. *Manaus*. São Paulo: Edições Barbatana, 2019.

GOMES, Christianne Luce. *Significados de Recreação e Lazer no Brasil: Reflexões a Partir da Análise de Experiências Institucionais (1926-1964)*. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2003. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/HJPB-5NVJWV>. Acesso em: 10 out. 2023.

GOMES, Ivan Lima. Uma Breve Introdução à História das Histórias em Quadrinhos no Brasil. In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 6, 2008, Rio de Janeiro. *Anais*

eletrônicos... Rio de Janeiro: Alcar – Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia, 2008.

GOSS, Theodora. *A Rosa e o Espinho: Duas Histórias, Um Amor*. São Paulo: V&R Editoras, 2013.

GREEN, Rose. *W-Two Worlds*. 16 set. 2018. Disponível em: <https://www.collectikult.com/w-two-worlds/?cn-reloaded=1>. Acesso em: 2 dez. 2023.

GWON, Gyeoul; SUOL. Villains are Destined to Die. *Tapas Media*, 2020.

_____. *O Único Destino dos Vilões é a Morte*. São Paulo: NewPOP, 2022.

HALL, Stuart. O Ocidente e o Resto: Discurso e Poder. *Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História*. São Paulo, v. 56, 2016.

HORÁCIO. Carta aos Pisões. In: ARISTÓTELES, HORÁCIO & LONGINO. *A Poética Clássica*. Trad. Jaime Bruna. 12^a ed. São Paulo: Cultrix, 2005, pp. 53-68.

KRISTEVA, Julia. *História da Linguagem*. 1^a ed. Coimbra: Edições 70, 2007.

LEE, Yone. Surviving Romance. *Webtoon*, 2021.

LIU, Ziming. Digital Reading. *Chinese Journal of Library and Information Science (English edition)*. [S. l.], v. 5, Iss 1, p. 85-94. 2012. Disponível em: http://works.bepress.com/ziming_liu/2/. Acesso em: 8 out. 2023.

MARTINS, Diana Maria Ferreira; SILVA, Sara Reis da. A Evolução do Livro-objeto: Técnica e Estética. *FronteiraZ. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária*, [S. l.], n. 24, p. 87–103, 2020. DOI: 10.23925/1983-4373.2020i24p87-103. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/47306>. Acesso em: 10 out. 2023.

MARTINS, Maria Helena. *O que é Leitura*. 19^a ed. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Ruas Dias. *Estudo de Caso sobre a Hallyu como Ferramenta de Soft Power da Coreia do Sul*. 2021. 29 p. Trabalho de Conclusão de Curso – Graduação em Relações Internacionais – Centro Universitário do Distrito Federal, Brasília, 2021. Disponível em: <https://repositorio.cruzeirodosul.edu.br/jspui/handle/123456789/2720>. Acesso em: 21 dez. 2023.

MASCARENHAS, Alan; TAVARES, Olga. A Inteligência Coletiva do Fandom na Rede. In: XII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2010, Campina Grande. *XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/r23-1409-1.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2023.

MATOS, Patrícia. O Nerd Virou Cool: Identidade, Consumo Midiático e Capital Simbólico em uma Cultura Juvenil em Ascensão. In: XVI CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 2011, São Paulo. *XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2023.

NAKAZATO, Amanda Tiemi. *O Universo dos Webtoons: Linguagem, Mercado e Popularização*. Orientador: Paulo Nascimento Verano. 2021. 94 p. Trabalho de Conclusão de Curso – Comunicação Social – Editoração, Departamento de Jornalismo e Editoração (CJE), Escola de Comunicações e Artes (ECA), Universidade de São Paulo (USP). 2021.

NAVER WEBTOON. 네이버웹툰 <구/전구담> 시즌 1 단행본 제작. [S. l.], 7 ago. 2020. Disponível em: <https://tumblbug.com/qtt>. Acesso em: 15 out. 2023.

O MISTÉRIO de Henri Pick. Direção: Rémi Bezançon. Produção: France 2. França: Focus Filmes, 2019. 1 DVD (100 min.)

PAIVA, Ana Paula Mathias de. Livro-brinquedo. *Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: FaE-UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/livro-brinquedo>. Acesso em: 10 out. 2023.

PEREIRA, Raíssa Abraçado; VIEIRA, Manuela do Corral. O sentir e o consumir do/no army, fandom do BTS: capital afetivo e a cultura material nas experiências de fãs. *Signos do Consumo*, [S. l.], v. 14, n. 2, p. e202336, 2022. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v14i2e202336. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/202336>. Acesso em: 22 dez. 2023.

QTT. *귀전구담* (Ghost Teller). *Naver Webtoon*, 2017.

_____. *Ghost Teller*. *Webtoon*, 2018.

RUSSELL, Keith. The Glimpse and Fan Service: New Media, New Aesthetics. *The International Journal of the Humanities: Annual Review*, [S. l.], v. 6, n. 5, 15 out. 2008. DOI: <https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v06i05/42444>.

SAMPAIO, Adovaldo Fernandes. *Letras e Memória: Uma Breve História da Escrita*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

SICA, Rafael. *Fachadas*. São Paulo: Lote 42, 2017.

SCHMIDT, Márcia Cattoi; SANTOS, Célio Teodorico dos. A interface do livro-brinquedo infantil: um estudo bibliográfico. *Anais do XI Seminário Leitura de Imagens para a Educação: Múltiplas Mídias*, Florianópolis, v. 1, 7 nov. 2018. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/5937/A_interface_do_livro_brinquedo_infantil_um_estudo_bibliográfico_15501725502202_5937.pdf. Acesso em: 10 out. 2023.

SIMÓN TORRES, Esther. Other options with its own identity: The Korean Manhwa. *Puertas a la Lectura*, Badajoz, n. 24, jul. 2012.

VERANO, Paulo; MENDES, Angela. Livro-objeto: Entenda o que é e como a forma pode transformar a leitura. *Clube de Leitura Quindim*, 17 jan. 2020. Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/livro-objeto/>. Acesso em: 10 out. 2023.

ZISSKA & LACHER. *Grosse Menagerie. Esslingen, Schreiber, o. J. (wohl 1892).* [S. l], [S. d.]. Disponível em: <https://live.zisska.de/lots/view/1-57UVH9/-grosse-menagerie-esslingen-schreiber-o-j-wohl-1892>. Acesso em: 15 out. 2023.