



# Representação de quadrinhos à luz da semiótica social

Comics Representation in the Light of Social Semiotics

**Etefania Cristina Pavarina**

Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual

Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP).

E-mail: [e.pavarina@unesp.br](mailto:e.pavarina@unesp.br)

## RESUMO

**Introdução:** A crescente inclusão de histórias em quadrinhos nos acervos de instituições destaca sua importância tanto na cultura popular quanto na academia, requerendo cuidados específicos em seu tratamento para fins de recuperação. Devido à complexidade dos quadrinhos, são necessárias estratégias específicas para representar informações, dada sua linguagem única que combina elementos visuais e verbais. Assim, a semiótica, mais especificamente a semiótica social pode oferecer elementos que propicie a análise e representação de quadrinhos. **Objetivo:** Este estudo os conceitos e elementos da semiótica social que podem contribuir no processo de representação da informação de histórias em quadrinhos. **Metodologia:** Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa e cunho teórico, que faz uso da técnica de levantamento bibliográfico em bases de dados BRAPCI, Portal de periódicos da CAPES, Scielo e Google Scholar. **Resultados:** Com base no levantamento bibliográfico foi possível a identificação de conceitos e elementos que permeiam o processo de análise e descrição de recursos multimodais, principalmente àqueles aportados pela gramática do design visual em suas metafunções representacionais, interacionais e composicionais que estruturam a linguagem visual. **Conclusão:** Esses elementos abordados podem orientar profissionais da informação na leitura e descrição de quadrinhos, contribuindo para a representação documental, ao destacar conteúdos e temas principais para o estabelecimento de metadados semânticos, além de evidenciar como ocorre os processos de significação em documentos visuais e multimodais.

**Palavras-chave:** Representação da informação. Histórias em quadrinhos. Semiótica social. Multimodalidade. Gramática do Design visual.

## ABSTRACT

**Introduction:** The increasing inclusion of comics in institutional collections highlights their importance both in popular culture and academia, requiring specific care in their treatment for retrieval purposes. Due to the complexity of comics, specific strategies are needed to represent information, given their unique language that combines visual and verbal elements. Thus, semiotics, more specifically social semiotics, can provide elements that facilitate the analysis and representation of comics. **Objective:** This study aims to explore the concepts and elements of social semiotics that can contribute to the process of representing information in comics. **Methodology:** This is a qualitative and theoretical study that uses a literature review technique in databases such as BRAPCI, CAPES Periodicals Portal, Scielo, and Google Scholar. **Results:** Based on the literature review, it was possible to identify concepts and elements that permeate the process of analysis and description of multimodal resources, especially those provided by the grammar of visual design in its representational, interactional, and compositional metafunctions that structure visual language. **Conclusion:** These elements can guide information professionals in reading and describing comics, contributing to documentary representation by highlighting main contents and themes for the establishment of semantic metadata, as well as revealing how processes of signification occur in visual and multimodal documents.

**Keywords:** Information Representation. Comics. Social Semiotics. Multimodality. Grammar of Visual Design.

## 1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos apresentam-se como patrimônios culturais materiais importantes em muitos países (Ho; Burie; Ogier, 2012), por se configurarem como manifestações artísticas que representam culturas locais e nacionais, a identidade de povos de determinada sociedade, reflexões sobre questões e preocupações de determinada época, servindo como documentos que possibilitam a compreensão de uma série de fatores políticos, históricos, culturais e sociais de um determinado tempo-espaço (Petiya, 2014; Wagner, 2010).

A partir de 1960 iniciou-se um movimento de reconhecimento das histórias em quadrinhos como objeto de estudo, decorrente da sua grande ascensão derivada da comunicação de massa, que a caracterizou, segundo Moya (1977, p. 23), como “[...] a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os homens [...]”. Entretanto, essa legitimação levou anos para se consolidar devido à tradição, especialmente na cultura ocidental, de considerar as histórias em quadrinhos como um modo de arte inferior que acarretou em um crescente preconceito e movimentos de censura contra este tipo de material (Åberg, 2007).

Considerando que as histórias em quadrinhos podem ser estudadas nos mais variados campos do conhecimento, haja vista a interdisciplinaridade de sua contribuição, na Ciência da Informação os estudos que possuem enfoque em histórias em quadrinhos tratam-nas como fontes de informação, recurso informacional, artefato cultural e documento histórico, com sua utilização em atividades e pesquisas de incentivo à leitura, formação de leitores, mediação cultural e, recentemente, na biblioterapia.

Apesar da crescente produção de literatura científica sobre quadrinhos na Ciência da Informação, fator que reafirma seu valor como um dos objetos de estudo do campo, quer seja pela sua função de documento – baseada na concepção de documento dada por Otlet (1934) – ou por ser um registro informacional – caracterizado por Buckland (1991) como informação-como-coisa –, poucos estudos têm se dedicados ao tratamento informacional dos quadrinhos, conforme evidenciado nas pesquisas de Oliveira e Nóbrega (2013) e Morigi, Massoni e Loureiro (2016). O'English, Matthews e Lindsay (2006, p. 175, tradução nossa) corroboram com essa observação, ao afirmarem que “Até agora, poucas pesquisas foram publicadas sobre como catalogar e processar esses itens para coleções de bibliotecas”.

Assim, as questões afetas à organização da informação de quadrinhos devem ser pensadas, repensadas e avaliadas, principalmente no contexto das estratégias de representação da informação que contemplem características descritivas, temáticas e de contexto cultural dos quadrinhos, intrínsecas e extrínsecas, e que atenda às perspectivas das necessidades informacionais de seus usuários, quer sejam humanos ou maquínicos.

Argumenta-se nesta pesquisa que as teorias semióticas contribuem para a compreensão de como se dá o processo de significação verbal e não-verbal das histórias em quadrinhos, além de fornecerem bases teórico-metodológicas para a leitura, análise, interpretação e representação das linguagens, dos códigos e dos elementos que compõem os quadrinhos.

Entretanto, reconhece-se que as contribuições semióticas para a representação da informação de quadrinhos não foram efetivamente exploradas e/ou esgotadas, já que poucas vertentes semióticas foram investigadas no amplo escopo da Organização da Informação. Nesse sentido, concorda-se com Almeida (2021) que a Ciência da Informação, no contexto contemporâneo, deve integrar, além das disciplinas clássicas, linhas semióticas que não são designadas por escolas clássicas<sup>1</sup>, tais como a semiótica social, para compreender problemas do campo relativos à informação, à comunicação, às organizações e às tecnologias da informação. Associada a tal alegação, o trabalho de Wells (2015) explica que a semiótica social pode revelar-se valiosa para a Biblioteconomia e Ciência da Informação, ao integrar áreas do conhecimento aparentemente díspares.

Nesse contexto, foi realizado o seguinte questionamento para direcionar este estudo: como a semiótica social pode contribuir com a representação de histórias em quadrinhos?

Para responder tal indagação, o objetivo geral definido nesta pesquisa foi investigar os conceitos e elementos da semiótica social que podem contribuir no processo de representação da informação de histórias em quadrinhos.

A escolha da abordagem da semiótica social se deu mediante seus aportes para análise de textos multimodais e por ser uma perspectiva que promove reflexões sobre as

---

<sup>1</sup> As teorias semióticas dividem-se em três principais correntes: [1] semiótica peirceana, teoria elaborada nos Estados Unidos, que constitui-se a partir da obra de Charles Sanders Peirce, sendo uma teoria de estudo dos signos de modo geral e universal; [2] semiótica europeia, desenvolvida na França, que tem como principal representante Algirdas Julien Greimas, essa semiótica abordagem centra-se no estudo da significação de textos compostos por diferentes linguagens e; [3] semiótica da cultura, desenvolvida na Rússia, tendo como representante Lúri Lotman, que desenvolveu seus estudos com base nos fenômenos culturais.

funções sociais da linguagem e sua estruturação como texto para usos específicos (Hodge; Kress, 1988). Na semiótica social os textos são abordados considerando seu caráter multimodal, ou seja, uma interação complexa que considera os recursos semióticos (gestos, cores, tipografia, tamanhos, texturas etc.) e seus múltiplos modos (imagens, palavras, sons etc.), organizados de acordo com os interesses de seus criadores.

Essa abordagem semiótica, de acordo com Wells (2015), permite examinar artefatos e textos que foram anteriormente considerados marginalmente irrelevantes, como no caso das histórias em quadrinhos. Além disso, essa teoria semiótica ainda não teve seu potencial explorado pela Ciência da Informação, o que torna um contexto maior de investigação semiótica no campo de certa forma obscurecido, conforme elucidou Wells (2015).

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Metodologicamente, a pesquisa é de abordagem qualitativa e cunho teórico. A adoção de uma abordagem qualitativa constitui uma premissa epistemológica indispensável, adequada à natureza do problema investigado, cujo objetivo não é a mensuração de fenômenos, mas a compreensão de sua complexidade e nuances. Alinha-se, assim, à “lógica de descoberta” em detrimento de uma “lógica da verificação” (Rosenthal, 2014), voltada à geração de hipóteses e à construção progressiva de um novo arcabouço teórico-analítico, orientado pela abertura do procedimento e pelas relevâncias emergentes do material analisado. Trata-se de um estudo de cunho teórico, fundamentado na análise crítica e na articulação de um *corpus* bibliográfico selecionado, exigindo aprofundamento interpretativo e abordagem interdisciplinar.

A construção do *corpus* teórico desse estudo foi realizada a partir de uma pesquisa bibliográfica. Conforme aponta Gil (2008, p. 50), sua principal vantagem reside no fato de “permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”. Essa característica é vital para um estudo de natureza teórica, que depende da análise comparativa e da síntese de diversas contribuições para identificar lacunas, contradições e novas possibilidades de articulação conceitual, servindo ao propósito maior de reconstruir as estruturas de sentido distribuídas por um vasto campo de conhecimento.

Nesse sentido, foram utilizadas as bases de dados Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de

Pessoal de Nível Superior (CAPES), *Scientific Electronic Library Online* (SCIELO) e *Google Scholar*, sem lapso temporal ou geográfico predeterminado. Os termos empregados nas bases de dados foram: catalogação, tratamento da informação, organização da informação, representação da informação, representação documental, análise documental, indexação, semiótica, teorias semióticas, análise semiótica, histórias em quadrinhos, quadrinhos, comics, HQ, tira, charge, cartum e suas respectivas versões em inglês. Foram consideradas pesquisas que tratam das discussões sobre a representação da informação de histórias em quadrinhos (Abdel-Raheem, 2020; Åberg, 2007; Dyer, 2014; Souza; Toutain, 2010; Pavarina, 2021), das abordagens semióticas na representação da informação (Almeida, 2016; 2020; 2021; Almeida; Guimarães, 2008; Alves; Moraes, 2008; 2015; Dias, 2015; Gandier; Pinho, 2018; Lara, 2001; 2006; Mai, 2001; Reis *et al.*, 2018; Santos, 2016) e da aplicação semiótica no tratamento de histórias em quadrinhos (Antero *et al.*, 2017; Rothewelle, 2018; Veloso, 2015; Yang; Webster, 2015; Zhong; Chen Xuan, 2021). Para uma melhor compreensão sobre os aportes teóricos da Semiótica Social e seus desdobramentos utilizou-se como base os estudos seminais de Halliday (1982), Hodge e Kress (1988), Kress e Van Leeuwen (2006), Kress (2010).

No método de análise foi utilizado a abordagem interpretativa, profundamente enraizada nos princípios da pesquisa social interpretativa articulada por Rosenthal (2014). O objetivo deste método transcende a mera descrição ou sumarização do conteúdo dos textos. Busca-se, fundamentalmente, reconstruir os significados latentes, as estruturas lógicas e o conhecimento implícito que subjazem aos argumentos apresentados. A análise foca-se não apenas em identificar o que foi dito, mas em desvelar como o conhecimento foi construído, reconhecendo que todo texto é o produto de um contexto específico de produção de sentido. Parte-se do pressuposto de que é necessário ir além do conteúdo manifesto para compreender o “significado objetivo” (Rosenthal, 2014) nele inscrito, tratando os textos como ações sociais que revelam regras e pressupostos do mundo em que foram gerados. Assim, o processo analítico percorreu quatro etapas:

1. Leitura analítica e sistematização: Realizou-se a leitura analítica do *corpus* para identificar, ordenar e sintetizar as ideias-chave dos textos, permitindo a compreensão inicial dos principais argumentos.

2. Análise sequencial e categorização: Os textos foram analisados de forma sequencial, respeitando sua lógica argumentativa, a partir da qual emergiram, de modo indutivo, as categorias de análise.
3. Formulação de hipóteses por abdução: A identificação de tensões, lacunas e contradições na literatura orientou a construção de hipóteses teóricas por meio da lógica abdução. Rosenthal (2014) destaca que a abdução é “o único método no qual se reflete não apenas sobre a verificação, mas também sobre a geração de hipóteses”, tornando-a uma parte sistemática e controlada do próprio processo de análise.
4. Síntese interpretativa: As categorias e hipóteses foram articuladas em uma síntese teórica integrada, resultando em um novo arcabouço interpretativo que responde ao problema de pesquisa.

### 3 UMA INTRODUÇÃO À SEMIÓTICA SOCIAL E À MULTIMODALIDADE

A semiótica, ciência geral dos signos, estuda todos os tipos de linguagens possíveis – humanas e naturais, verbais e não verbais – em seus fenômenos de produção, significação e sentido (Santaella, 2005). Em se tratando da semiótica social, Hodge e Kress (1988, p. 261, tradução nossa) a definem como:

[...] o estudo geral da semiose, isto é, dos processos da produção e reprodução, recepção e circulação dos significados em todas as suas formas, utilizada por todos os tipos de agentes de comunicação [...]. A semiótica social focaliza a semiose humana, compreendendo-a como um fenômeno inerentemente social em suas origens, funções, contextos e efeitos [...]. Os significados sociais são construídos por meio de uma série de formas, textos e práticas semióticas de todos os períodos da história da sociedade humana.

Como observado acima, o foco principal da semiótica social está nos processos de comunicação e significação humana como uma prática social. Saussure (2006, p. 24) em seu curso de Linguística Geral explicitou a língua/linguagem como um fato social, um ‘tesouro’ pertencente a indivíduos da mesma comunidade, introduzindo, posteriormente, o conceito de semiologia (do grego semeion, ‘signo’), como uma parte da Psicologia Social<sup>2</sup>, para desenvolver “[...] uma ciência que estude a vida dos signos no seio da vida social”.

---

<sup>2</sup> Para Saussure e Chomsky a Linguística é uma subdivisão da Psicologia. Entretanto, Halliday (1982) afirma que essa é uma seleção arbitrária, uma subdivisão que serve apenas a propósitos particulares, em situações

Com base nessa perspectiva social, Halliday (1982) desenvolveu seus estudos com foco na interpretação social da linguagem e do significado, no qual a linguagem não atua apenas como um sistema de signos, ela age como um sistema semiótico social que constitui, interpreta e compreende as mais variadas culturas. Isto porque a linguagem opera como uma consciência coletiva que compartilha um sistema semântico organizado pela reflexão (componente ideacional do significado) e ação (componente interpessoal) realizada sobre as coisas para ordenar e codificar a realidade.

A partir dos ensaios teóricos de Halliday (1982), os semioticistas Hodge e Kress (1988) exploraram o conceito de semiótica social e o desenvolveram em sua pesquisa ultrapassando os aspectos da vida humana, da língua e da fala, para os quais os esforços de Halliday eram voltados. Assim, Hodge e Kress (1988) projetaram a semiótica social para além das fronteiras linguísticas e dos códigos verbais, fundamentada na interdisciplinaridade para explorar qualquer conjunto de recursos semióticos que os indivíduos possam criar, interpretar ou utilizar na vida cotidiana, considerando tanto a linguagem falada e escrita, quanto os outros tipos de linguagens e modos semióticos, como as imagens, músicas, gestos etc.

Sob tal perspectiva, destaca-se o entendimento de Halliday (1982) das linguagens não como um conjunto de códigos e regras, mas sim como recursos semióticos que fazem/dão significado em termos de funções. A definição de recursos semióticos foi expandida, posteriormente, por Van Leeuwen (2005, p. 3, tradução nossa) que os caracterizou como “[...] as ações e artefatos que usamos para nos comunicar, sejam eles produzidos fisiologicamente [...] ou por meio de tecnologias [...]”. Em tais circunstâncias, os semioticistas sociais utilizam a noção de recurso por ser mais abrangente que o conceito de signo, pois “[...] os sentidos são tidos não como inerentes aos signos, mas como pertencentes a uma dada cultura e influenciados pelas relações conflituosas que determinam a estrutura social de um grupo” (Souza; Santos; Mendes, 2021 p. 346). Van Leeuwen (2005) explica que o foco da semiótica social não está no signo em si, mas em como os indivíduos utilizam os recursos semióticos para produção de artefatos e atos comunicativos e como interpretá-los, como um modo de produção semiótica em contextos de situações específicas e práticas.

---

específicas, já que a perspectiva psicológica é apenas uma das perspectivas voltadas às formas significativas da linguagem. Para Halliday “A linguagem é uma parte de um sistema social e não há necessidade de um nível psicológico de interpretação” (Halliday, 1982, p. 55), mas, se necessária uma categorização, a Linguística se configuraria como um ramo da Sociologia.

Além da predileção de recurso em detrimento do signo estabelecendo um contraste com a semiótica tradicional, essa abordagem repensa alguns conceitos como o de signo, linguagem e interpretação, uma vez que a semiótica social não é um projeto autônomo, pois se desenvolve a partir de uma leitura crítica de teorias desenvolvidas em outras linhas semióticas, confrontando-as em um movimento de incorporar, reordenar e transformar ou refutar algumas dessas teorias, para estabelecer uma abordagem que seja “[...] coerente e poderosa em seu próprio direito, para aqueles com uma orientação semelhante” (Hodge; Kress, 1988, p. 3, tradução nossa). Assim, “a semiótica social é uma forma de investigação. Não oferece respostas prontas. Oferece ideias para formular perguntas e formas de buscar respostas” (Van Leeuwen, 2005, p. 1, tradução nossa).

A partir da semiótica social é possível evidenciar como os modos semióticos interagem dentro de um texto, produzindo sentidos diversos. Nessa perspectiva semiótica, compreende-se que o texto é um produto sonoro, visual e/ou verbal construído por meio de uma linguagem ou qualquer outro modo semiótico, assim conforme destaca Kress (1995, p. 7, tradução nossa), a noção ampla de texto o caracteriza como

[...] um ‘tecer’ junto, um objeto fabricado que é formado por fios ‘tecidos juntos’ – fios constituídos de modos semióticos. Esses modos podem ser entendidos como formas sistemáticas e convencionais de comunicação. Um texto pode ser formado por vários modos semióticos (palavras e imagens por exemplo) e portanto, podemos chegar à noção de multimodalidade.

Assim, o texto se configura como uma manifestação discursiva por meio da qual os indivíduos produzem significados, sendo vistos como atores ao executarem essa ação. Como atores, os indivíduos encontram-se em uma representação, diante de determinada situação, na qual o ambiente em que estão inseridos influenciam a produção de sentido. Por isso que, na abordagem da semiótica social, os signos são sempre motivados e intencionais, moldados cultural e historicamente por interesses diversos, a partir de escolhas específicas objetivando a transmissão de determinada mensagem (Colina *et al.*, 2017).

Para análise de qualquer tipo de texto, a partir dos constructos teórico-metodológicos da semiótica social, torna-se necessário explorar a multimodalidade por ser uma característica pertencente a todo e qualquer tipo de texto, independente da linguagem principal ao qual se vincula. A abordagem multimodal diz respeito ao uso de

uma variedade de estruturas representacionais, como as palavras, as imagens, os sons e os gestos, dentro de um mesmo texto. Descardecí (2002, p. 20-21) evidencia que

Qualquer que seja o texto escrito, ele é multimodal, isto é, composto por mais de um modo de representação. Em uma página, além do código escrito, outras formas de representação como a diagramação da página (layout), a cor e a qualidade do papel, o formato e a cor (ou cores) das letras, a formatação do parágrafo, etc., interferem na mensagem a ser comunicada. Decorre desse postulado teórico que nenhum sinal ou código pode ser entendido ou estudado com sucesso em isolamento, uma vez que se complementam na composição da mensagem. [...] Por isso, sinais e códigos dentre eles a língua escrita, estão em contínua transformação através da intervenção de seus usuários, que os tratam como um recurso a ser empregado de acordo com seus interesses e com convenções partilhadas pelo grupo no qual interagem, naquele momento histórico específico.

A abordagem multimodal defende que todas as linguagens e modos de comunicação possuem o mesmo nível de importância, se afastando da tradição, principalmente ocidental, que se centra na linguagem verbal, ao considerar e valorizar outros tipos de linguagens menos exploradas. Entretanto, é necessário observar que dentro de um texto, a partir dos interesses e escolhas de seu produtor, as informações ficam mais centralizadas em um modo semiótico e/ou uma linguagem que se destaca em relação aos outros. As análises das escolhas de um modo em detrimento de outros e da disposição dos recursos semióticos contribuem para a compreensão dos sentidos e significados que o produtor deseja destacar em seu texto. Esse tipo de análise permite evidenciar os aspectos de agenciamento e poder que permeiam os efeitos significativos de um texto ao destacar o que pode ser e o que é comunicado, isto é, quem é capaz de produzir quais signos sob que circunstâncias e quem pode conhecer/entender determinados significados. Esses aspectos de poder que regulam a semiótica multimodal são discutidos, inicialmente, por Hodge e Kress (1988) em suas construções teóricas sobre os sistemas logonômicos<sup>3</sup> caracterizados por uma reflexão de complexos ideológicos estruturados em regras sociais

---

<sup>3</sup> Hodge e Kress (1988, p. 5, tradução nossa) explicam que “[...] os sistemas logonômicos implicam uma teoria da sociedade, uma epistemologia e uma teoria das modalidades sociais”, devido ao estudo das tradições e conflitos nas formações sociais que estruturam as relações de poder e subordinação (dominante vs. dominado) que regulam o comportamento dos indivíduos, os processos de semiótica e as diversas visões (contraditórias) do mundo. Um exemplo dado pelos autores são os textos carregados de ofensas às mulheres lidos como ‘piada’, o que significa que determinado sistema logonômico embasa uma estrutura particular de relação de gêneros na qual o gênero masculino predomina como grupo em relação ao gênero feminino, mascarando sua hostilidade e agressão sem deixar de expressar suas opiniões e sem serem punidos por tais discursos.

que expressam relações de interesses de grupos dominantes (o domínio do dominante sobre o dominado) a partir de um conjunto de mensagens.

Diante disso, fica evidente que compreender a multimodalidade implica além de valorizar os múltiplos modos semióticos que compõem os textos, refletir sobre as relações de poder que permeiam as construções textuais e os processos de semiose embutidos, já que os indivíduos produzem e interpretam significados a partir de interesses, ideologias e valores sociais aos quais estão adaptados. Essa perspectiva de análise que integra a semiótica social e a multimodalidade está para além das relações estabelecidas entre os signos (significado/significante) por centrar-se na mensagem que compõem o texto, nos discursos nele contido, nas escolhas de determinadas linguagens em certas situações e contextos que refletem aspectos da cultura no qual o produtor do texto está inserido. A partir da multimodalidade e da valorização das mais diversas linguagens, estudos são desenvolvidos para analisar as representações semióticas de recursos não-verbais, como no caso da elaboração da Gramática do Design Visual para análise de recursos visuais.

Halliday (1985) ao desenvolver sua gramática sistêmico-funcional destaca que os signos e, conseqüentemente, as linguagens cumprem, simultaneamente, três funções sociais que moldam as formas que os indivíduos produzem significado: expressando algo sobre o mundo (metafunção ideacional); posicionando as pessoas em relação umas às outras (metafunção interpessoal) e; formando conexões com outros signos a fim de produzir textos coerentes (metafunção textual).

A partir dessas divisões, Kress e van Leeuwen (2006) desenvolveram os constructos teórico-metodológicos da gramática do design visual, em três dimensões: representacional, interacional e composicional.

Assim, na dimensão de análise representacional as imagens são analisadas enquanto representações, divididas em dois processos: o narrativo e o conceitual. As representações narrativas compreendem vetores de movimento, direcionamento de olhar do ator participante e sugestão de movimento por meio do direcionamento do braço ou corpo, por exemplo. Por sua vez, as representações conceituais englobam os processos simbólicos, que dizem respeito à significação que o participante representado exerce na sociedade e cultura, e os processos analíticos, que se relacionam à importância dessa significação nos elementos que o participante porta, como roupas, acessórios, cores e formas (Cruz; Cruz, 2023).

Na dimensão interacional estuda-se a natureza do relacionamento entre observadores (indivíduos) e observado (imagem) sob diversos aspectos. Isso inclui os processos de olhar, enquadramento e perspectiva. Esses elementos influenciam a interação entre os participantes representados, o espectador e o produtor da imagem, conferindo diferentes efeitos comunicativos.

Por outro lado, a dimensão composicional diz respeito à composição e organização dos elementos na imagem, analisando como os elementos se relacionam, são conectados e/ou separados (Kress; van Leeuwen, 2006). Essa categoria compreende os processos de análise do valor da informação, saliência e moldura. Cruz e Cruz (2019, p. 52-53) detalham que

[...] o valor da informação delimita o conteúdo de uma mensagem entre ideal (signos na parte superior de uma composição visual) – real (signos na parte inferior de uma composição visual); e dado (signos na parte esquerda de uma composição visual) – novo (signos na parte direita de uma composição visual). [...] A saliência é o destaque que determinados elementos imagéticos possuem na composição visual. Ela é definida por contrastes criados por meio de cores, tamanho, formas, posição, dentre outros. [...] A moldura são delimitações, perceptíveis visualmente ou não, que segregam ou agrupam informações, ajudando a navegação do receptor por uma composição visual.

Harrison (2003, p. 47, tradução nossa) explica que “Embora a semiótica social visual não seja a única estrutura teórica para examinar como as imagens transmitem significado [...], é a única a enfatizar que uma imagem não é o resultado de uma atividade criativa singular e isolada, mas é em si um processo social”. Como um processo social, o autor explica que o significado das imagens se constitui por meio de uma negociação entre o produtor e o leitor ao refletir suas crenças, valores e atitudes sociais, culturais e/ou políticas.

#### **4 ABORDAGENS SEMIÓTICAS NA ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO**

A Ciência da Informação, como área que recorre aos estudos interdisciplinares, abrange estudos voltados para armazenar, gerenciar, tratar, difundir, divulgar, disseminar, recuperar etc., a informação a partir das necessidades dos indivíduos dentro de um contexto social e/ou institucional (Saracevic, 1995).

Um dos principais pilares da Ciência da Informação é a Organização e Representação da Informação, visto que suas teorias e técnicas, seus métodos e esquemas estruturam e

representam a informação de modo que se estabeleçam as ações de comunicação com os usuários, e de descoberta, visibilidade e acesso aos recursos informacionais.

A Organização da Informação diz respeito ao processo de descrição física (representação de elementos relativos à forma dos recursos informacionais) e descrição temática (representação de elementos voltados ao conteúdo dos recursos informacionais). Como resultado desse processo de descrição tem-se a representação da informação realizada a partir de atividades como catalogação, indexação e elaboração de resumos (Bräscher; Café, 2008), que viabilizam a elaboração de registros bibliográficos que servem como substitutos dos recursos informacionais reais e/ou físicos em estruturas organizadas logicamente, como os catálogos (Taylor; Joudrey; Miller, 2015). Para Mey (1995, p. 9) o catálogo é “[...] um canal de comunicação estruturado, que veicula mensagens contidas nos itens, e sobre os itens, de um ou vários acervos, apresentando-as sob forma codificada e organizada, agrupada por semelhanças, aos usuários desse(s) acervo(s)”.

Nesse sentido, a representação da informação se configura como atividade fundamental em instituições de patrimônio cultural por estabelecer, por meio dos registros bibliográficos e dos catálogos, a comunicação entre os recursos informacionais disponíveis e as necessidades dos usuários (Zafalon, 2012).

A Ciência da Informação, por ser um campo interdisciplinar, se relaciona com a semiótica principalmente no âmbito da Organização da Informação, beneficiando a análise documental, especialmente o tratamento de recursos visuais e a indexação, ao explicar processos semióticos que permeiam a Representação da Informação (Almeida, 2020).

Reis *et al.* (2018) inferem que o emprego de teorias semióticas colabora para a compreensão dos processos interpretativos que permeiam a representação da informação, bem como aspectos cognitivos dos profissionais na sua execução. No âmbito da Ciência da Informação a semiótica pode ser explorada em diversos aspectos da área desde o processo de produção de sentido pela perspectiva do usuário à representação e recuperação da informação.

Foram desenvolvidos estudos significativos na área de Ciência da Informação, a partir de teorias semióticas, principalmente no escopo da Organização e Representação da Informação (Almeida, 2020; 2021; Reis *et al.*, 2018), no que diz respeito aos processos de indexação (García Gutiérrez, 1989; Mai, 2001; Almeida; Guimarães, 2008), construção

de linguagens documentárias (Lara, 1993; Moura; Silva; Amorim, 2002), aspectos do processo de análise documentária (Lara, 2001; 2006; Alves; Moraes, 2008; Dias, 2015; Santos, 2016; Gandier; Pinho, 2018), elaboração de resumos (Costa; Moura, 2013) e construção de registros bibliográficos (Zafalon, 2012).

Essas pesquisas supracitadas tomam como principais bases a semiótica de abordagem peirceana e seus conceitos de semiose, signo, classificação dos signos (principalmente os entendimentos sobre ícone, índice e símbolo), a teoria do interpretante, a experiência e a observação colateral. Por outro lado, as pesquisas que se fundamentam na semiótica de abordagem estruturalista, fornecem uma compreensão dos conceitos de Saussure sobre signo (significante/significado), estrutura/sistema, arbitrariedade; as teorias de Hjelmslev sobre o plano da expressão e o plano do conteúdo (subdivididos em forma e substância); a dicotomia conotação/denotação de Barthes e o percurso gerativo de sentido de Greimas. Cada uma dessas teorias, de acordo com suas particularidades e limitações, oferece subsídios para a elaboração e análise de processos diferentes dentro da Organização da Informação, quer seja para explicar esses processos (catalogação, indexação e elaboração de resumos), quer seja para análise e representação de recursos (textuais, visuais, sonoros etc.) que geram produtos (índices, cabeçalhos de assunto, resumos e registros bibliográficos).

## **5 REPRESENTAÇÃO DE QUADRINHOS**

Devido à crescente popularização, produção e consumo de histórias em quadrinhos pela sociedade, bem como a sua consolidação como objeto de estudo na comunidade acadêmica, as instituições de patrimônio cultural, ao longo dos anos, vêm aumentando significativamente a inserção deste recurso informacional em seus catálogos (O'English; Matthews; Lindsay, 2006; Åberg, 2007). Corroborando com esta afirmativa, Tarulli (2010) indica que as histórias em quadrinhos não são apenas uma tendência passageira nas bibliotecas, tendo orçamentos cada vez maiores dedicados à sua aquisição e circulação.

No entanto, o crescimento exponencial das histórias em quadrinhos em acervos em instituições de patrimônio cultural gera desafios para o profissional da informação, por este não estar familiarizado com esse tipo de recurso informacional. Vergueiro (2005) aponta que o profissional da informação deve familiarizar-se e apropriar-se das informações que permeiam as histórias em quadrinhos para que seja realizado um

trabalho adequado. Neste contexto, a *American Library Association* (ALA) criou em seu site uma seção com pesquisas científicas e informações para bibliotecários lidarem especificamente com as histórias em quadrinhos em suas bibliotecas e catálogos<sup>4</sup>.

Considerando que as instituições de patrimônio cultural devem assumir o papel de agentes sociais de comunicação, torna-se necessário que os profissionais conheçam os usuários, os recursos informacionais a serem representados, bem como suas especificidades e os processos de representação da informação. Isto porque a representação da informação, composta pela representação temática e pela representação descritiva, propicia o estabelecimento do processo comunicativo entre o recurso informacional e as necessidades do usuário (Zafalon, 2012), por meio da elaboração de metadados sintáticos e semânticos para a construção de registros bibliográficos que compõem os catálogos das bibliotecas, dando ao usuário condições de encontrar, identificar, selecionar e obter o recurso informacional.

Diante disto, nota-se a importância de discutir, no âmbito acadêmico além de questões referentes à seleção e aquisição, questões sobre o tratamento informacional de histórias em quadrinhos.

Os problemas relacionados à recuperação e acesso às histórias em quadrinhos decorrem das dificuldades encontradas pelos profissionais para catalogar este tipo de recurso informacional. Tarulli (2010, p. 213, tradução nossa) aborda que “[...] catalogadores e profissionais da linha de frente estão começando a perceber que as histórias em quadrinhos se comportam e desafiam modelos de coleção tradicionais como nenhum outro”. Isto porque as histórias em quadrinhos são recursos informacionais multimodais complexos, compostas pela linguagem verbal e pela linguagem visual e um conjunto de modos semióticos que as caracterizam como uma linguagem única (Velo, 2015; Barbieri, 2017).

A partir de pesquisas de Åberg (2007), Souza e Toutain (2010), Tarulli (2010), Dyer (2014) e Pavarina (2021), compreende-se que os problemas e desafios relacionados ao tratamento informacional das histórias em quadrinhos decorrem dos mais variados motivos, dentre eles, destacam-se: [1] a linguagem única dos quadrinhos que integra elementos multimodais em sua composição, bem como a diversidade de formatos de publicação, modo de produção e gêneros; [2] a falta de ficha catalográfica para identificar

---

<sup>4</sup> A iniciativa da ALA pode ser observada em:  
[https://wikis.ala.org/professionaltips/index.php?title=Graphic\\_novels](https://wikis.ala.org/professionaltips/index.php?title=Graphic_novels)

as informações bibliográficas; [3] a falta de dados disponíveis referentes ao contexto cultural de produção dos quadrinhos; [4] a falta de modelos de linguagens documentárias que atendam às suas características; [5] as limitações dos sistemas de classificação que não dão conta de descrever as complexidades das histórias em quadrinhos; [6] a falta de definição de pontos de acesso relevantes que atendam às necessidades do usuário.

Além dessas questões, dá-se ênfase ao desafio central do tratamento de histórias em quadrinhos: a representação visual. Souza e Toutain (2010, p. 85) expõem que “A imagem, por ser, em comparação com o texto, o código informacional mais carente de literatura na área de Ciências da Informação, gera obstáculos para a categorização documental dos quadrinhos”.

Considerados estes fatos, Pavarina (2021) constatou-se a necessidade de refletir e discutir os processos de representação da informação de histórias em quadrinhos, com vistas a construção de registros bibliográficos representativos que contemplem características de forma e conteúdo. Foi indicada a articulação entre a semiótica e a Ciência da Informação como contribuinte substancial para a representação da informação de histórias em quadrinhos, tanto em aspectos teóricos, ao explicar conceitos atrelados ao processo de representação que permeiam o recurso informacional, o profissional da informação e o usuário, quanto em aspectos práticos, por fornecer subsídios metodológicos para análise e descrição de histórias em quadrinhos. Em perspectiva similar, Vergueiro (2017, p. 95) expõe que “A análise semiótica é um método bastante complexo de interpretação de signos que é especialmente apropriada para uma manifestação gráfica sequencial como as histórias em quadrinhos, que inclui tanto imagem como texto”.

A semiótica fornece um kit de ferramentas teórico-metodológicas para análise dos mais variados recursos informacionais. Nessa perspectiva, a semiótica contribui para a interpretação e a representação de histórias em quadrinhos, considerando que esse recurso informacional dispõe de processos de significação complexos, devido à sua gênese multimodal.

## **6 UMA PERSPECTIVA SOCIOSSEMIÓTICA PARA A REPRESENTAÇÃO DE QUADRINHOS**

As histórias em quadrinhos são narrativas sequenciais (Mccloud, 1995) que apresentam seus principais aspectos de conteúdo em formas icônicas e simbólicas, já que

sua linguagem é composta majoritariamente por sistemas semióticos não-verbais para transmitir significado e mediar suas relações com a realidade histórico-socio-cultural na qual estão inseridas.

Assim, como um sistema multissemiótico, isto é, multimodal, seus elementos composicionais podem ser analisados a partir de elementos de forma e conteúdo, considerando seus aspectos cromáticos, topológicos, eidéticos, linguísticos, de suporte entre outros, a partir dos constructos teórico-metodológicos de abordagens semióticas que primam os aspectos da linguagem visual como um sistema de signos complexo.

A linguagem visual, assim como a linguagem verbal, caracteriza-se como um texto que possui uma sintaxe e uma semântica que podem ser analisadas e representadas. Os textos visuais são produzidos em contextos socioculturais de acordo com as escolhas realizadas pelo seu produtor para transmitir significados e produzir sentidos em uma relação dialógica de interação social que perpassa o autor-texto-leitor.

Nesse sentido, o plano da expressão (a forma) de um texto, no caso de uma história em quadrinhos, é deliberado pelo autor dentre milhares de possibilidades para a constituição da manifestação textual, por meio de suas intenções de transmitir determinado conteúdo, ordenadas a partir dos elementos gráficos materializantes, isto é, o design da história em quadrinhos, como os quadros, dimensões, efeitos cinéticos, texturas, tonalidades, entre outros.

Os elementos sintáxicos das histórias em quadrinhos, como de qualquer outro recurso visual, não apresentam uma linearidade como os recursos constituídos pela linguagem verbal por não dispor de uma sequência de palavras que dão ordem e sentido aos discursos, viabilizando decifrar sua estrutura comunicacional no eixo sintagmático (de acordo com as concepções de Saussure). Deste modo, a análise sintagmática de imagens pode se dar a partir da disposição dos elementos visuais (signos) para decifrar o significado das imagens, numa perspectiva plástica. Assim, seu processo de significação é mais complexo do que o simples ato de decifrar códigos visuais, pois ocorre de acordo com os limites interpretativos determinados pelas experiências linguístico-cultural de seu leitor/analista, bem como os vários graus de subjetividade que as características polissêmicas das imagens abrem caminhos, o que torna a análise da significação do recurso um processo dinâmico de encadeamentos e deslocamentos de sentido, manifestado em seus diferentes sistemas semióticos, de acordo com as circunstâncias nas quais o recurso é lido e compreendido.

Nos quadrinhos, uma variedade de discursos, sejam eles verbais ou não-verbais, frequentemente implicam informações não apenas contidas no próprio texto, mas também dependem do conhecimento geral do mundo. Em outras palavras, os leitores são geralmente pressupostos como possuindo um conhecimento sociocultural compartilhado com os quadrinistas e editores. Dessa forma, esse conhecimento implícito não precisa ser explicitamente expresso no discurso dos quadrinhos, pois espera-se que os leitores realizem inferências necessárias para estabelecer a coerência sequencial e global da narrativa.

A organização de uma história é facilitada quando o leitor-espectador possui conhecimento sobre a estrutura da história, ou seja, conhece o esquema que compreende certos tipos de conhecimento sobre a natureza da história, tais conhecimentos na cultura ocidental podem ser elencados como: [1] representação interna da história que descreve o elenco de personagens, seus papéis, identidades, relações e características pessoais, a partir disto é possível identificar os objetivos, planos e ações dos personagens à medida que a história se desenrola; [2] as ações na história (a sequência) que precisam estar casual e temporalmente conectadas; [3] a história deve possuir uma sequência de episódios que possui uma estrutura interna tripartida (chamada também de superestruturas esquemáticas) composta por exposição, complicação e resolução que preserva a forma fundamental da narrativa; [4] a função de uma exposição que permite ao leitor estabelecer uma estrutura estável que inter-relacione as proposições de determinado episódio e inferir os que faltam; e [5] não se pode interpretar os conceitos de exposição, complicação e resolução muito literalmente pois estes podem se alterar na narrativa, adaptando-se ao contexto específico da história (Abdel-Raheem, 2020).

Além disso, ao se tratar de recursos que operam com linguagens multimodais, é preciso, conforme destaca Harrison (2003), compreender como a linguagem verbal e a linguagem visual operam em conjunto para criar significados para seus leitores/usuários e, posteriormente, identificar quando a linguagem visual melhora ou diminui a linguagem verbal e vice-versa para a construção de sentidos do recurso analisado.

Conforme observado anteriormente, a semiótica social postula que nada tem significado por si só, é o contexto de produção e/ ou recepção que dá sentido aos discursos, assim os signos e seus processos de semiose são condicionados às comunidades aos quais estão vinculados, não havendo a possibilidade de serem analisados fora de tal contexto prático. Entretanto, a análise de imagens possibilita nivelar os mecanismos de

compreensão intercultural da história em quadrinhos, já que leitores de diferentes culturas podem não compreender os discursos veiculados, mas facilmente compreenderão expressões corporais e faciais, como gestos e emoções que se apresentam na narrativa visual.

Ao verificar a literatura especializada em análise de histórias em quadrinhos, a partir da pesquisa bibliográfica realizada, foram recuperadas pesquisas que promovem discussões que primam aspectos da semiótica social e da multimodalidade, notadamente nos trabalhos de Veloso (2015), Yang e Webster (2015), Antero *et al.* (2017), Rothewelle (2018) e Zhong e Chen Xuan (2021), com ênfase nas metafunções da gramática do *design* visual.

Constata-se que os métodos práticos para análise de histórias em quadrinhos, a partir da semiótica social, se estruturam sob o enfoque das metafunções representacional, interacional e composicional que estruturam a linguagem visual.

Assim, para direcionar a leitura documental dos quadrinhos e sua análise para extrair os principais conceitos que representam este recurso, tomou-se como base as diretrizes desenvolvidas por Harrison (2003) em sua pesquisa que evidencia os processos para a compreensão dos sentidos das imagens, a partir das propostas teóricas da semiótica social que direcionam a pontos que podem ser analisados e elementos de cada metafunção. A partir da descrição desses aspectos é possível identificar os termos-chave que representam as imagens, os discursos produzidos e incentivados pelos autores, as ideologias e práticas que constituem as histórias em quadrinhos.

Deste modo, na metafunção representacional evidencia-se os participantes representados nas histórias em quadrinhos, quer sejam pessoas, objetos e/ou lugares. Assim, verificam-se os principais participantes representados, as representações icônicas, simbólicas e indiciais que permeiam a construção da história em quadrinhos. No Quadro 1 apresenta-se os elementos que compõem essa metafunção, considerando sua estrutura, seus processos e enfoques de análise.

**Quadro 1 –** Estrutura básica e processos da metafunção representacional

Estrutura	Processos	Questões/pontos a serem analisados
<p><b>Narrativa:</b> as imagens narrativas permitem que os espectadores criem histórias sobre os participantes representados porque as imagens incluem vetores de movimento.</p> <p><b>Conceitual:</b> Imagens conceituais não incluem vetores. Em vez disso, os participantes representados tendem a ser agrupados para apresentar aos espectadores o “conceito” de quem ou o que eles representam.</p>	<p><b>Acional:</b> a narrativa é criada por vetores que podem ser corpos, membros, ferramentas etc.</p> <p><b>Reacional:</b> a narrativa é criada por delineadores (agindo como vetores) entre os participantes representados.</p> <p><b>Classificatório:</b> os anúncios de produtos de beleza geralmente têm imagens classificatórias, como um grupo de modelos. Analítica: os participantes representados são exibidos em termos de uma estrutura “parte-todo”, na qual o “todo” é um portador que possui “partes”, chamadas de atributos.</p> <p><b>Simbólico:</b> os participantes representados são importantes pelo que “significam”.</p>	<p>a) em relação a metafunção representacional verifica-se quem ou o que está sendo representado;</p> <p>b) o que os vetores representam; se os participantes humanos representados criam vetores e o que eles representam;</p> <p>c) os tipos de pensamentos ou conceitos sociais que os elementos não-humanos presentes nas imagens provocam.</p>

**Fonte:** Elaboração própria, com base em Harrison (2003).

Para fins de compreensão, torna-se necessário discorrer sobre alguns pontos apresentados no quadro de análise. Em conceitos gerais, os participantes representados são elementos que aparecem na imagem, incluem seres humanos, seres inanimados, objetos e lugares. Já os vetores são linhas oblíquas que conectam os participantes representados criando uma sensação de fazer algo ou indicando que um age sobre o outro (Souza; Santos; Mendes, 2021).

Para análise de histórias em quadrinhos deve-se observar que quando a estrutura da história indicar processos narrativos significa que os participantes são ligados por vetores, estes devem ser evidenciados e descritos a partir dos processos de ação identificando o ator (quem emana o vetor, isto é, praticante da ação) e a meta (a quem se direciona o vetor, isto é, quem sofre a ação); processo de reação, indicando o reator (quem pratica a ação de olhar) e o fenômeno (o que ou a quem se direciona o reator) e por fim, o

processos mental e processo verbal a partir do dizente (quem fala algo), experienciador (quem pensa algo) e assunto (o que dito ou pensado geralmente representado pelos balões de fala ou de pensamento).

Algumas questões que podem conduzir o analista a identificar o significado representacional na estrutura narrativa, no âmbito do processo acional são:

- a) quais ações sociais estão representadas na imagem?
- b) quais momentos marcantes foram selecionados para representação?
- c) que emoções e atributos podem ser inferidos a partir das ações retratadas, considerando-as como condições eliciadoras de respostas emocionais ou atitudinais dos espectadores?

Por outro lado, os questionamentos a se realizar no processo reacional são:

- a) quais emoções estão sendo representadas na imagem?
- b) de que forma essas emoções são visualmente retratadas?
- c) quais reações são retratadas em resposta a determinados estímulos ou eventos?

Por outro lado, quando a história indicar uma estrutura conceitual significa que não há vetores entre os participantes. Os tipos de processos que podem ser observados nessa situação são: processo analítico, evidenciado uma relação de parte-todo; processos classificatórios, numa relação de ordem estática ao indicar categorias mais gerais e subcategorias e; processos simbólicos, indicando participantes aos quais se atribui determinados valores simbólicos e os atributos, isto é, os próprios valores.

Algumas questões que podem conduzir o analista a identificar o significado representacional na estrutura conceitual, no âmbito do processo analítico são:

- a) como os personagens estão sendo representados visualmente na imagem?
- b) qual é o nível de abstração empregado na representação dos personagens?
- c) quais são as características analíticas utilizadas, como aparência, roupas e acessórios dos personagens?
- d) quais atributos são construídos metonimicamente pelos traços analíticos empregados na representação visual dos personagens?

No processo classificatório, o analista pode se questionar sobre:

- a) quais personagens estão sendo representados na imagem?
- b) que categorias esses personagens representam, como profissão, idade, etnia, entre outras?

c) que atitudes estereotipadas podem ser evocadas nos espectadores em relação a esses personagens, considerando as categorias representadas?

Por outro lado, no processo simbólico os questionamentos se direcional a:

a) quais significados ou identidades são representadas através de associações culturais?

b) quais são os atributos ou objetos dos personagens que possuem valores simbólicos?

Para análise da metafunção interacional evidencia-se as ações entre todos os participantes envolvidos na produção e visualização da história em quadrinhos, ou seja, os seus criadores, os participantes representados e o leitor, bem como as interações entre os próprios personagens e suas emoções ao longo da narrativa. No Quadro 2 é evidenciada a estrutura básica desta etapa de análise.

**Quadro 2 – Estrutura básica e processos da metafunção interacional**

Características	Processos	Questões/pontos a serem analisados
<p><b>Ato e olhar da imagem:</b> o ato envolve o olhar dos participantes representados em relação ao leitor.</p> <p><b>Distância social e intimidade:</b> a distância social é determinada pelo quão perto os participantes representados em uma imagem aparece para o leitor, resultando em um sentimento de intimidade ou distância.</p> <p><b>Perspectiva - ângulo horizontal e envolvimento:</b> esse ângulo refere-se à relação entre a posição dos participantes observados e o observador.</p> <p><b>Perspectiva - ângulo vertical e potência:</b> existem duas relações possíveis de ângulo vertical: [1] a dos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Demanda:</b> se participantes representados estão olhando diretamente para o leitor – uma demanda geralmente faz com que o leitor sinta um forte envolvimento com o participante representado).</li> <li>• <b>Oferta:</b> o participante representado está olhando para fora da imagem ou para alguém ou algo dentro da imagem – nesse caso, o participante representado torna-se objeto de contemplação do leitor, criando menos engajamento do que o da demanda.</li> <li>• O leitor pode visualizar o participante representado de maneiras diferentes, dentre elas:</li> <li>• <b>Distância íntima:</b> apenas a cabeça e o rosto; Foco na distância pessoal: a cabeça e os ombros; <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Distância pessoal longa:</b> da cintura para cima;</li> <li>➤ <b>Distância social:</b> a figura inteira;</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>a)</b> se a imagem inclui participantes representados e os atos que estes desempenham;</p> <p><b>b)</b> a demanda visual que a imagem provoca, isto é, qual a influência que a imagem provoca quando se dirige diretamente aos espectadores;</p> <p><b>c)</b> a distância social entre os participantes humanos representados e os espectadores;</p> <p><b>d)</b> os diferentes ângulos que os participantes representados assumem e quais perspectivas esses ângulos fornecem;</p> <p><b>e)</b> outros recursos semióticos o produtor da imagem poderia usar para criar uma impressão diferente.</p>

<p>participantes representados e do visualizador e; [2] aquela entre participantes representados dentro de uma imagem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Distância social longa:</b> a figura inteira com espaço ao seu redor;</li> <li>➤ <b>Distanciamento público:</b> torso de várias pessoas.</li> </ul> <p>Perspectiva horizontal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Ângulo frontal:</b> quando um participante representado é apresentado frontalmente ao leitor. Esse ângulo cria um envolvimento mais forte por parte do leitor, pois implica que o participante representado seja “um de nós”, isto é, um relacionamento de envolvimento.</li> <li>➤ <b>Ângulo oblíquo:</b> quando um participante representado é apresentado obliquamente ao leitor. Esse ângulo cria uma maior distância, pois implica que o participante representado seja “um deles”, assim ocorre uma relação de estranhamento.</li> </ul> <p>Perspectiva vertical:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Ângulo alto:</b> o participante representado que olha para cima apresenta mais potência, tendo poder sobre a imagem.</li> <li>➤ <b>Ângulo médio:</b> o participante representado está olhando horizontalmente, com a mesma potência, isto é, igualdade de poder.</li> <li>➤ <b>Ângulo baixo:</b> o participante representado olha para cima, com menos potência, assim a imagem tem poder sobre os participantes.</li> </ul>	
--	---	--

Fonte: Elaboração própria, com base em Harrison (2003).

Esses aspectos da metafunção interacional correspondem principalmente às disposições topológicas e eidéticas que permeiam a construção do recurso representado.

Assim, analisa-se as representações por meio das formas visuais de se estabelecer os relacionamentos, como a distância social, contato social, perspectiva etc.

Na metafunção composicional discute-se como os aspectos da metafunção interacional e representacional se relacionam entre si e como interagem com o todo apresentado na imagem, a partir de alguns elementos evidenciados no Quadro 3. Harrison (2003) explica que a composição de uma imagem diz respeito a sua sintaxe visual, isto é, sua organização por meio de signos que a estrutura e lhe fornece sentido.

**Quadro 3** – Estrutura básica e processos da metafunção composicional

Sistemas	Elementos	Questões/pontos a serem analisados
<p><b>Valor informativo:</b> a colocação dos participantes representados, conforme sua localização na página, permite que eles assumam diferentes papéis e valores específicos de informação.</p> <p><b>Saliência:</b> a saliência refere-se à capacidade de um participante representado de capturar a atenção do leitor.</p>	<p>•<b>Esquerda/Direita:</b> os participantes representados no lado direito de uma imagem têm o valor de ser um dado conhecido, enquanto à direita são novos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Dado</i> = familiar, senso comum</li> <li>➤ <i>Novo</i> = uma questão, um problema ou uma solução.</li> </ul> <p>(Nota: esse valor é baseado em como lemos as culturas ocidentais, ou seja, da esquerda para a direita. Assim, não se aplica às culturas nas quais a leitura ocorre da direita para a esquerda ou em colunas.</p> <p>•<b>Superior/inferior:</b> os participantes representados na parte superior de uma imagem têm o valor de ser “ideal” enquanto os abaixo representam o real.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Ideal</i> = emotivo, imaginário, o que pode ser muitas vezes os elementos pictóricos de uma imagem.</li> <li>➤ <i>Real</i> = factual, informativo, realista, os elementos práticos, muitas vezes textuais em uma imagem.</li> <li>➤ <i>Centro/Margem:</i> os participantes representados no centro fornecem o núcleo de informações as quais os elementos no entorno são subservientes.</li> </ul>	<p><b>a)</b> como os participantes representados são colocados na imagem e quais informações eles oferecem;</p> <p><b>b)</b> quais imagens são mais persuasivas e quais não são; como os participantes representados estão ligados por vetores;</p> <p><b>c)</b> em termos de modalidade, a capacidade da imagem de retratar com sucesso aspectos do mundo real.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tamanho:</b> quanto maior o participante representado, maior a saliência.</li> <li>• <b>Nitidez de foco:</b> os participantes representados fora de foco têm menos saliência.</li> <li>• <b>Contraste tonal:</b> as áreas de alto contraste tonal possuem maior saliência.</li> <li>• <b>Contraste de cores:</b> as cores fortemente saturadas têm maior saliência do que as cores “suaves”.</li> <li>• <b>Foreground/Background:</b> um participante representado em primeiro plano tem maior saliência do que um em segundo plano.</li> </ul>	
--	---	--

Fonte: Elaboração própria, com base em Harrison (2003).

Nessa etapa são discutidos, primeiramente, os elementos de maior saliência que se destacam nos quadrinhos, as cenas que possuem um sentido representacional impactante ou de destaque e os sentidos construídos a partir das escolhas realizadas pelo autor que se estruturam na história a partir dos temas de destaque e na observação do valor das informações veiculadas.

Na análise visual, são levados em consideração os elementos gráficos concorrentes no espaço do texto. Com base em Francesconi (2011) considera-se três princípios compositivos, bem como seu valor funcional como sendo fundamentais para análise composicional:

a) **Layout:** Refere-se à disposição dos elementos no espaço textual de acordo com o potencial de comunicação de zonas específicas. O layout desempenha um papel crucial na organização da informação visual, direcionando o olhar do espectador para pontos específicos do texto e influenciando a compreensão geral da mensagem;

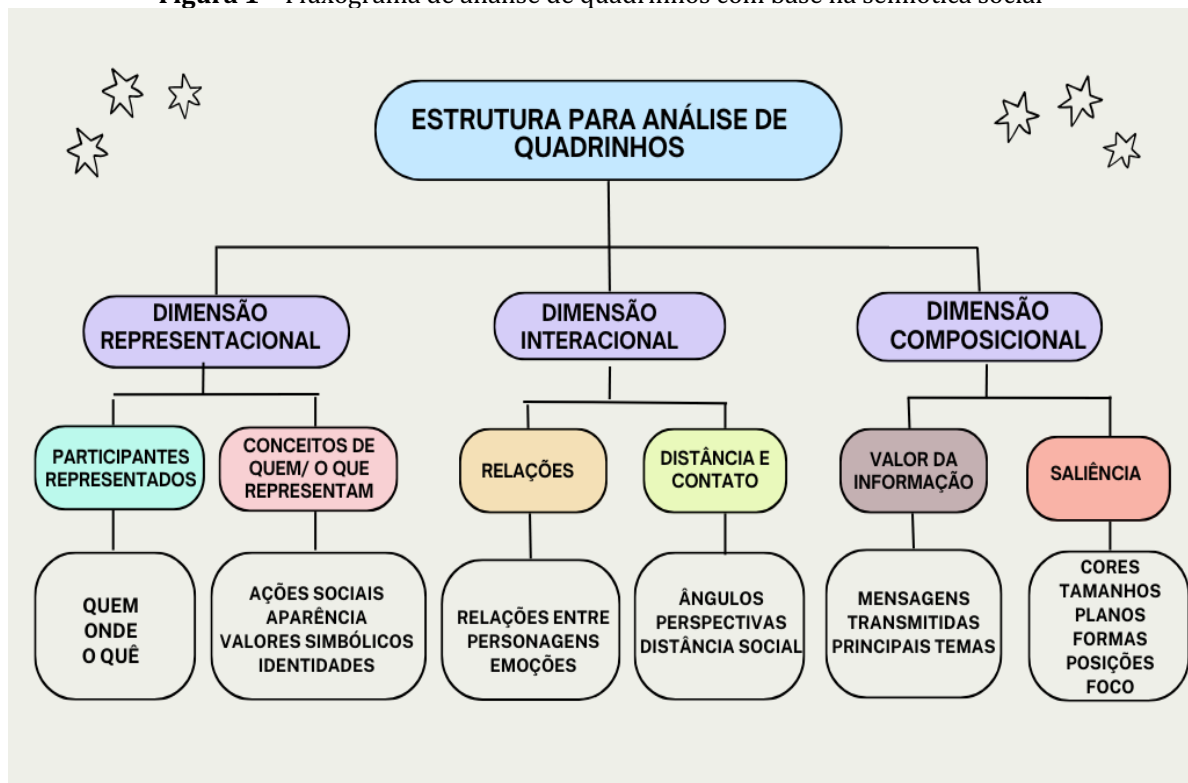
b) **Saliência:** Diz respeito aos elementos gráficos específicos que são destacados para atrair a atenção do espectador. Essa saliência pode ser alcançada por meio da colocação desses elementos em primeiro plano ou plano de fundo, por seu tamanho relativo em relação aos demais, pelo contraste tonal, pela cor, pela nitidez, entre outros recursos visuais. A saliência é fundamental para guiar o olhar do espectador para os elementos mais relevantes e significativos da composição visual;

c) **Enquadramento:** Envolve a presença ou ausência de dispositivos de enquadramento e/ou de (des)conexão na composição visual. O enquadramento influencia

a percepção do espectador ao definir o campo de visão e delimitar o que está dentro ou fora da cena representada. O uso adequado do enquadramento contribui para direcionar a interpretação da mensagem visual e pode criar um sentido de continuidade ou isolamento dos elementos na composição.

Dada a abrangência dos elementos mencionados para a análise de histórias em quadrinhos, os quais viabilizam a execução dos processos de representação da informação por parte do profissional, a Figura 1 abaixo exibe um fluxograma detalhando as principais características de cada metafunção para análise.

**Figura 1** – Fluxograma de análise de quadrinhos com base na semiótica social



Fonte: Elaboração própria (2024).

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A semiótica social, por ser uma abordagem ancorada no uso social da linguagem e aplicada à textos multimodais, promove, a partir dos delineamentos da multimodalidade e da gramática do design visual, elementos que devem ser observados na análise e descrição de documentos visuais e/ou multimodais, como as histórias em quadrinhos, com base nas metafunções representacional, interacional e composicional da linguagem para estruturar os processos de significação.

Neste estudo, a abordagem teórico-metodológica adotada oferece contribuições significativas para a análise de quadrinhos, orientando a leitura documental dos profissionais da informação. Ao destacar aspectos fundamentais, como o conteúdo do documento e os temas principais, essa abordagem facilita a representação documental de conteúdo. Por meio dos constructos teórico-metodológicos desta vertente semiótica, os profissionais da informação podem compreender melhor o potencial retórico e de criação de significado dos documentos visuais e/ou multimodais, bem como sua relação com contextos socioculturais específicos. Essa compreensão é crucial para ancorar e delimitar a produção de sentido, fornecendo uma base sólida para o trabalho prático e teórico dos profissionais da informação.

Diante da ampla gama de conceitos delineados na semiótica social a partir da gramática do design visual, destaca-se nesta pesquisa os principais para a análise de histórias em quadrinhos. Estes incluem: a) Estrutura narrativa, que aborda o processo de ação e reação, a identificação de participantes (atores, vetores e metas) e sua interação, incluindo observadores e interlocutores; b) Estrutura conceitual, que classifica os participantes representados que não estão diretamente envolvidos em eventos; c) Ato e olhar da imagem, enfocando as ações dos participantes representados; d) Distância social e intimidade, descrevendo a relação entre a composição visual e os espectadores em grau de proximidade; e) Perspectivas e ângulos, que examinam os diferentes pontos de vista assumidos pelos participantes representados; f) Valor informativo, relacionado à disposição espacial dos participantes nas páginas da obra; e g) Saliência, destacando participantes visuais proeminentes na imagem, por meio do tamanho, coloração, brilho etc. Esses conceitos oferecem uma estrutura analítica abrangente para a compreensão e interpretação das histórias em quadrinhos, enriquecendo a representação da informação.

Como perspectivas para trabalhos futuros pretende-se analisar se esses elementos das metafunções representacional, interacional e ideacional importantes para análise e representação de quadrinhos se alteram de acordo com os vários gêneros de quadrinhos como a charge, tira, caricatura e *graphic novels*.

## REFERÊNCIAS

ABDEL-RAHEEM, A. Identity chains in newspaper cartoon narratives: An integrative model. **Journal of Visual Literacy**, United States, v. 39, n. 1, p. 23-48, 2020. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1051144X.2020.1737905>. Acesso em: 15 fev. 2024.

ÅBERG, S. **Seriously seeking comics**: Ämnesbestämning, klassifikation och indexering av tecknade serier. 2007. 65 f. Dissertation (Magisteruppsats i biblioteks- och informationsvetenskap) – University of Borås/Swedish School of Library and Information Science, 2007. Disponível em: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hb:diva-18574>. Acesso em: 12 set. 2023.

ALMEIDA, C. C. A semiótica na ciência da informação brasileira: ideias e tendências. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 9, n. 2, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/119663>. Acesso em: 29 jul. 2023.

ALMEIDA, C. C. de; GUIMARÃES, J. A. C. Análise Peirceana do Processo de Indexação: em busca de fundamentos para a organização da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9, 2008. São Paulo, **Anais** [...]. São Paulo, USP, 2008.

ALMEIDA, C. C. Semiótica documental e ciência da informação: revisando a questão. In: COLMENERO-RUIZ, M. J. *et al.* (Coord.). **Pesquisa em gestão e organização da informação**: panorama Hispano-Brasileira. São Paulo: ECA-USP, p. 83-98, 2021.

ALMEIDA, C. C. **Semiótica documental**: aspectos contextuais, teóricos e interdisciplinares. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura acadêmica, 2020.

ALVES, R. C. V.; MORAES, J. B. E. Análise documental de textos literários infantojuvenis: perspectivas metodológicas com vistas à identificação do tema. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2008.

ALVES, R. C. V.; MORAES, J. B. E. de. O modelo teórico do percurso gerativo de sentido para a elaboração de resumos de textos científicos: uma releitura do produto informacional resumo. In: GUIMARÃES, J. A. C.; DODEBEI, V. (Orgs.). **Organização do conhecimento e diversidade cultural**. Marília: ISKO-Brasil; FUNDEPE, v. 3, 2015. p. 365-372.

ANTERO, J. *et al.* Tipografia, imagem e escrita nas tirinhas: uma proposta de análise multimodal. In: GUALBERTO, C. L. (Org.). **Muito além das palavras**: leituras multimodais a partir da semiótica social. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 149-163.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BRÄSCHER, M.; CAFÉ, L. Organização da Informação ou Organização do Conhecimento? In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo, **Anais** [...]. São Paulo: ANCIB, 2008.

BUCKLAND, M. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science (JASIS)**, v.45, n.5, p.351-360, 1991.

COLINA, G. *et al.* Ondas de sortilégios: a peça teatral sob a ótica da semiótica social. In: GUALBERTO, C. L. (Org.). **Muito além das palavras**: leituras multimodais a partir da semiótica social. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 11-34.

COSTA, M. U. P.; MOURA, M. A. A Representação da informação em contextos de comunicação científica: a elaboração de resumos e palavras-chave pelo pesquisador-autor. **Informação & Informação**, Londrina, v. 18, n. 3, p. 45-67, 2013. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/34176>. Acesso em: 10 out. 2023.

CRUZ, A. L.; CRUZ, P. H. P. B. Religiosidade, linguagem e significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico Reino do Amanhã. **Teoliterária**, v. 9, n. 19, p. 40-64, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7222096>. Acesso em: 20 fev. 2024.

DESCARDECI, M. A. A. S. Ler o mundo: um olhar através da Semiótica Social. **ETD – Educação Temática Digital**, v. 3, n. 2, p. 19-26, 2002. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/604>. Acesso em: 15 out. 2023.

DIAS, C. C. Representação temática de imagens: reflexões acerca dos subsídios da indexação manual e do reconhecimento de imagens. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.25, número especial, p125-149, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22285>. Acesso em: 20 jul. 2022.

DYER, M. A. Full Speed Ahead: The Challenges of Cataloging a Historic Editorial Cartoon Collection. **Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America**, Chicago, v. 33, n. 2, p. 279-294, 2014. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/678472>. Acesso em: 15 out. 2023.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

GANDIER, A. M.; PINHO, F. A. A importância da semântica discursiva para a análise documental: um estudo em texto ficcional. **Brazilian Journal of Information Science: research trends**, Marília, v. 12, n. 2, 2018. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/7897>. Acesso em: 23 nov. 2023.

GARCÍA GUTIÉRREZ, A. Teoría da la inidización: nuevas parámetros de investigación. **Transinformação**, Campinas, v. 1, n. 2, 2012. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/transinfo/article/view/1688>. Acesso em: 20 out. 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.

HALLIDAY, M. A. K. **An Introduction to Functional Grammar**. London: Edward Arnold, 1985.

HALLIDAY, M. A. K. **El lenguaje como semiótica social: la interpretación social del lenguaje y del significado**. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

HARRISON, C. Visual Social Semiotics: Understanding How Still Images Make Meaning. **Technical Communication**, Virgínia, v. 50, n. 1, p. 46-60, 2003. Disponível em: [https://stc.uws.edu.au/popcomm/assets/week12\\_harrison.pdf](https://stc.uws.edu.au/popcomm/assets/week12_harrison.pdf). Acesso em: 30 ago. 2023.

HO, A. K. N.; BURIE, J.-C.; OGIER, J.-M. Panel and speech balloon extraction from comic books. *In: INTERNATIONAL WORKSHOP ON DOCUMENT ANALYSIS SYSTEMS, 10.*, Gold Coast. **Anais [...]**. Gold Coast: IEEE Computer Society, 2012. p. 424-428.

HODGE, R.; KRESS, G. **Social Semiotics**. London: Polity Press, 1988.

KRESS G. **Writing the future: English and the Making of a Culture of Innovation**. 1995.

KRESS, G. **Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication**. New York: Routledge, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London; New York: Routledge, 2006.

LARA, M. L. G. É possível falar em signo e semiose documentária?. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 1829, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2006v11nesp3p18>. Acesso em: 20 set. 2023.

LARA, M. L. G. O unicórnio (o rinoceronte, o ornitorrinco...), a análise documentária e a linguagem documentária. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 6, 2001. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/5294>. Acesso em: 20 set. 2023.

MAI, J-E. Semiotics and indexing: an analysis of the subject indexing process. **Journal of documentation**, v. 57, n. 5, p. 591-622, 2001.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MEY, E. S. A. **Introdução à catalogação**. Brasília: Briquet de Lemos, 1995.

MORIGI, J. V.; MASSONI, L. F. H.; LOUREIRO, T. R. Apropriações e usos das histórias em quadrinhos na literatura de Ciência da Informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 21, n. 1, p. 56-79, 2016. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/34974>. Acesso em: 25 set. 2023.

MOURA, M. A.; SILVA, A. P.; AMORIM, V. R. de. A concepção e o uso das linguagens de indexação face às contribuições da semiótica e da semiologia. **Informação & Sociedade: estudos**, João Pessoa, v.12, n.1, 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/160>. Acesso em 15 out. 2023.

MOYA, Á. de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

O'ENGLISH, L.; MATTHEWS, J. G.; LINDSAY, E. B. Graphic novels in academic libraries: From Maus to manga and beyond. **The Journal of Academic Librarianship**, v. 32, n. 2, p. 173-182, 2006. Disponível em: <https://research.libraries.wsu.edu:8443/xmlui/handle/2376/743>. Acesso em: 09 set. 2021.

OLIVEIRA, M. J. A.; NÓBREGA, N. G. Conhecer para mediar: investigação sobre as pesquisas com quadrinhos em biblioteconomia e ciência da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Florianópolis. **Anais [...]** Florianópolis: UFSC, 2013, p. 1-6.

OTLET, P. **Traité de Documentation: le livre sur le livre: théorie et pratique**. Bruxelles: Mundaneum, 1934. Disponível em: [http://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/000/990/276/BIB-038A006\\_2006\\_0001\\_AC.pdf](http://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/000/990/276/BIB-038A006_2006_0001_AC.pdf). Acesso em: 25 mar. 2023.

PAVARINA, E. C. **Contribuição dos estudos semióticos para a catalogação de histórias em quadrinhos**. 2021. 246 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14287>. Acesso em: 10 set. 2023.

PETIYA, S. **Building a Semantic Web of Comics: Publishing Linked Data in HTML/RDFa Using a Comic Book Ontology and Metadata Application Profiles**. 2014. 205 f. Doctoral

Thesis (Master of Library and Information Science and Master of Science dual degree program) – College of Communication and Information of Kent State University, 2014.

ROSENTHAL, G. **Pesquisa social interpretativa**: uma introdução. Edipucrs, 2014.

ROTHERWELLE, J. C. Comics and medical narrative: a visual semiotic dissection of graphic medicine. **Journal of Graphic Novels and Comics**, Abingdon, v. 10, n. 5-6, p. 562-588, 2018.

Disponível em:

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2018.1530271?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 30 ago. 2023.

SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson Pioneira, 2005.

SANTOS, C. M. Percurso temático e figurativo na literatura de cordel. 2016. 114 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25072>. Acesso em 12 set. 2023.

SARACEVIC, T. Interdisciplinary nature of information science. **Ciência da Informação**, v. 24, n. 1, 1995.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. 27 ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

SOUZA, E.; TOUTAIN, L. D. B. O. Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 4, n. 1, p. 78-95, 2010. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3930>. Acesso em: 20 set. 2023.

SOUZA, M. M.; SANTOS, R.; MENDES, W. V. Gunther Kress, ciência e multimodalidade: do mar ao sertão e do sertão ao mar. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, v. 22, n. 1, p. 342-364, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/les/article/view/37265/30245>. Acesso em: 02 ago. 2023.

TARULLI, L. Cataloging and problems with dewey: creativity, collaboration and compromise. In: WEINER, R. G. (Ed.). **Graphic novels and comics in libraries and archives**: essays on readers, research, history and cataloging. North Carolina: McFarland Publishing Company, p. 213-221, 2010.

TAYLOR, A. G.; JOUDREY, A. D.; MILLER, D. P. Introduction to Cataloging and Classification. 10 ed. Libraries Unlimited/ Abc-clio: Santa Barbara, 2015.

VAN LEEUWEN, T. Towards a semiotics of typography. **Information Design Journal**, [S.l.] v. 14, n. 2, p.139-155, 2006. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2006-11429-005>. Acesso em: 15 fev. 2024.

VELOSO, F. Comic books as cultural archeology: Gender representation in Captain America during. **Linguistics and the Human Sciences**, Sheffield, v. 11, n. 2-3, p. 284-299, 2015.

Disponível em: <https://journal.equinoxpub.com/LHS/article/view/12747>. Acesso em: 10 out. 2023.

VERGUEIRO, W. C. S. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**, v. 6, n. 2, p. A04-00, 2005. Disponível em:

<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/5643>. Acesso em: 10 set. 2023.

VERGUEIRO, W. C. S. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WAGNER, C. Graphic novel collections in academic ARL libraries. **College & research libraries**, [s.l.], v. 71, n. 1, p. 42-48, 2010. Disponível em: <https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16057>. Acesso em: 13 jun. 2023.

WELLS, M. J. Social semiotics as theory and practice in library and information Science. **Journal of Documentation**, [s.l.], v. 71, n. 4, p. 691-708, 2015. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JD-01-2014-0018/full/html>. Acesso em: 15 set. 2023.

YANG, X.; WEBSTER, J. To be continued: Meaning-making in serialized manga as functional-multimodal narrative. **Semiotica**, Kowloon Tong, v. 2015, n. 207, p. 583-606, 2015. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/sem-2015-0066/html>. Acesso em 13 out. 2023.

ZAFALON, Z. R. **Scan for MARC: princípios sintáticos e semânticos de registros bibliográficos aplicados à conversão de dados analógicos para o formato MARC 21 bibliográfico**. 2012. 169 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103386>. Acesso em: 30 set. 2023.

ZHONG, Z.; CHEN, S.; XUAN, W. Recontextualizing Literary Classics With Modernity: A Social Semiotic Analysis of a Comic Adaptation of Journey to the West. **SAGE Open**, [S.l.], v. 11, n. 2, 2021. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/21582440211019730>. Acesso em: 15 out. 2023.

Recebido em: 23 de abril de 2024  
Aprovado em: 27 de dezembro de 2025  
Publicado em: 27 de dezembro de 2025