

Resumo: Considerando o crescente destaque dos mangás como recursos informacionais em unidades de informação, esta pesquisa tem como objetivo propor diretrizes para a representação da informação em mangás, visando aprimorar a eficácia da representação e a recuperação desses recursos nos acervos das unidades de informação. Metodologicamente, este estudo assume uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e documental, com base em procedimentos de pesquisa bibliográfica. Os resultados oferecem diretrizes para a análise de mangás, as quais compreendem elementos de descrição de imagens destinados a representar aspectos relacionados ao conteúdo, forma e contexto dos mangás. O modelo proposto é exemplificado por meio da sua aplicação a dois mangás amplamente reconhecidos na cultura popular. Conclui-se que existe uma necessidade de aprofundar a pesquisa no campo da Ciência da Informação em relação à representação de recursos informacionais que combinam duas ou mais linguagens, como é o caso dos mangás, nos quais a linguagem verbal e a linguagem visual coexistem de forma intrincada. No entanto, o modelo apresentado demonstra ser eficaz ao representar aspectos fundamentais para a recuperação de informações, contribuindo assim para aprimorar o tratamento documental desses recursos nas unidades de informação.

Palavras-chave: Análise documentária; Mangás; Recuperação da informação; Representação da informação.

Abstract: Considering the growing prominence of manga as informational resources in information units, this research aims to propose guidelines for information representation in manga, with the goal of enhancing the effectiveness of representation and retrieval of these resources in the collections of information units. Methodologically, this study adopts a qualitative, exploratory, and documentary approach, based on bibliographic research procedures. The results provide guidelines for the analysis of manga, which encompass image description elements intended to represent aspects related to the content, form, and context of manga. The proposed model is exemplified through its application to two widely recognized manga in popular culture. It is concluded that there is a need to further research in the field of Information Science regarding the representation of informational resources that combine two or more languages, as is the case with manga, where verbal and visual languages coexist intricately. However, the presented model proves to be effective in representing fundamental aspects for information retrieval, thereby contributing to improving the documentary treatment of these resources in information units.

Keywords: Documentary analysis; Manga; Information retrieval; Information representation.

1. Introdução

A crescente popularidade dos mangás, tanto no Brasil quanto em todo o mundo, tem suscitado um interesse notável no campo das unidades de informação. Este fenômeno pode ser equiparado ao surgimento de bibliotecas especializadas em que se observou anteriormente no âmbito dos quadrinhos de forma geral, quando surgiram as gibitecas. No caso específico dos mangás, esses repositórios de conhecimento são denominados mangatecas.

Com o passar dos anos nota-se que os indivíduos estão cada vez mais ávidos pelo consumo de mangás. No Brasil, essa afirmativa pode ser respaldada a partir da observação de dados coletados no site *Publishnews*, uma plataforma que agrega informações sobre as vendas de livros no país. Ao analisar os números da Editora Panini nos últimos dois anos, verificou-se que, em 2021, foram vendidos 99.364 exemplares de mangás de diversos títulos, enquanto em 2022 esse número aumentou para 128.211 exemplares (PUBLISHNEWS, 2021; 2022), representando um crescimento substancial de 29,03% no consumo de mangás de um ano para o outro.

Essa tendência reflete uma nova dinâmica de consumo desses materiais na sociedade brasileira. Não apenas o público brasileiro consome mangás do gênero *shounen*, como *One Piece*, *Naruto* e *Chainsaw Man*, mas também se interessa por mangás com foco educacional, como é o caso de *Cells at Work*. Essa diversificação de interesses revela uma demanda significativa por informações e uma vasta corrente de fluxo informacional, refletindo uma necessidade de tratamento e recuperação eficaz desses recursos informacionais pelas unidades de informação, quer sejam bibliotecas, gibitecas ou mangatecas.

Diante desse cenário, torna-se imperativo que as unidades de informação se capacitem para gerenciar e disponibilizar informações relativas a todos os recursos informacionais existentes em seus acervos, a fim de atender às crescentes demandas dos usuários e garantir o acesso eficiente e eficaz a esses recursos.

Neste contexto, o objetivo geral da presente pesquisa visa propor diretrizes para a representação da informação em mangás, com o intuito de aprimorar a representação e a recuperação eficaz desses recursos em acervos de unidades de informação. Os objetivos específicos delineados são os seguintes: a) evidenciar a crescente importância dos mangás dentro das unidades de informação; b) efetuar uma revisão dos modelos de representação da informação relacionados a materiais visuais e verbo-visuais, a fim de adequar tais modelos para abarcar os novos materiais que estão emergindo; c) demonstrar que os mangás constituem materiais de natureza multidisciplinar, carregando consigo uma diversidade de informações, e, como tal, a necessidade de identificar e recuperar essas informações para benefício dos usuários.

A justificativa desta pesquisa se fundamenta na crescente demanda informacional por mangás nos acervos de unidades de informação, bem como na necessidade premente de aprimorar as estratégias de representação e recuperação, a fim de garantir o acesso eficaz aos usuários. A relevância científica e social deste estudo reside na sua capacidade de repensar os instrumentos de representação e recuperação de informações no âmbito da Ciência da Informação, de modo a abranger as peculiaridades informativas verbo-visuais presentes nos mangás. Esse esforço visa facilitar o acesso tanto para os usuários quanto para os pesquisadores, além de contribuir para a integração dessas novas bibliotecas especializadas no contexto informacional.

2. Os Mangás e sua inserção nas bibliotecas

O desenvolvimento histórico e tecnológico dos mangás confluem em diversas vertentes que registram sua origem e seus aspectos elementares. De modo geral, os mangás são histórias

em quadrinhos japonesas com aspectos peculiares referentes à forma plástica, modo de leitura e subgêneros específicos, como o *shounen*, *shoujo*, *seinen*¹ entre outros.

A origem da arte sequencial nipônica remonta ao século VIII a partir da evolução artística das caricaturas chamadas *ê-makimono*, cujas histórias eram construídas em um grande rolo de papel ou seda e suas narrativas eram evidenciadas em seu desenrolar. Com os avanços tecnológicos houve o surgimento de novas técnicas artísticas como os *Ukiyo-ê* (gravuras em madeira), no Período *Edo*. Posteriormente, no Período *Meiji*, a acelerada modernização no Japão teve como resultados nas criações artísticas um intercâmbio cultural no qual os quadrinhos japoneses receberam influências das produções europeias e norte-americanas evoluindo a uma forma similar do mangá como é conhecido atualmente.

Nesse contexto, *Katsushika Hokusai* se destaca como o primeiro artista a criar desenhos sequenciais com as características modernas, em uma coletânea de 15 séries intitulada *Hokusai Manga*, entre os anos de 1814 e 1849. Devido ao sucesso e repercussão de sua obra, no Japão foi designado o termo mangá para as produções de artes sequenciais com narrativas contínuas.

Durante e após a Segunda Guerra Mundial os autores japoneses sofreram fortes censuras. Entretanto, o incentivo da população americana às publicações de cultura nipônica influenciou uma geração de mangaká fazendo emergir características marcantes nos mangás: desenhos com traços mais arredondados, expressões faciais atraentes esteticamente, inovação na apresentação das páginas e o modo de leitura único (LUYTEN, 2014).

Outro fator marcante após a Segunda Guerra Mundial foram as mudanças na estrutura editorial dos mangás, fazendo emergir uma produção específica a partir de segmentações etárias. Por exemplo, para o público adolescente os mangás dividem-se nos gêneros *shôjo* mangá (quadrinhos destinados às meninas de 12 a 18 anos) e *shounen* mangá (quadrinhos destinados aos meninos da mesma faixa etária).

Apesar do aumento gradual da popularidade dos mangás após a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses enfrentaram um período de relativa obscuridade no Japão. Vale ressaltar que o Brasil foi um dos primeiros países a explorar os mangás fora do território nipônico. Até o ano de 1984, o único mangá que chegou ao solo brasileiro foi *Lobo Solitário*, criado pelo autor Koike Kazuo e ilustrado por Kojima Goseki (LUYTEN, 2000).

A virada na disponibilidade de títulos ocorreu em 1984, quando a primeira associação brasileira de mangás foi fundada. Essa iniciativa desencadeou uma série de eventos que culminaram na chegada e tradução de mangás no Brasil, graças aos esforços de clubes e associações de fãs de mangás e animes (MEIRELES, 2003).

¹ O subgênero *Shounen* se relaciona com mangás destinados ao público masculino adolescente, pois a tradução desse termo sugere isso. Sua característica mais proeminente é a presença de heróis e intensas batalhas, exemplificado pelo mangá *One Piece*. Por outro lado, o subgênero *Shoujo* é direcionado ao público feminino adolescente, refletindo sua tradução. Sua característica predominante são histórias de romance, como exemplificado no mangá *Your Name*. Por fim, o subgênero *Seinen* é voltado para o público masculino adulto, caracterizando-se pela profunda exploração psicológica do herói ao longo de sua jornada, exemplificado pelo mangá *Lobo Solitário*.

No cenário atual, observamos uma mudança significativa. No ano de 2022, foram lançados 553 volumes de mangás, abrangendo 180 séries distintas (BIBLIOTECA..., 2023). Esses títulos incluem obras como *One Piece*, *Kaiju no 8*, *Cells at Work*, entre outros. Isso indica que, mesmo no solo brasileiro, os gostos dos leitores de mangás abrangem uma diversidade de gêneros, transcendendo os tradicionais *shounen* e *shoujo*.

Ao considerar a crescente penetração dos mangás no cenário cultural brasileiro, torna-se essencial analisar e compreender a natureza desse recurso informacional à luz da Ciência da Informação, uma disciplina multidisciplinar.

De acordo com Le Coadic (2004:5), a informação pode ser definida como "[...] conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impresso ou numérica), oral ou audiovisual". Seguindo essa abordagem, a informação abrange tudo o que está registrado em um suporte, englobando não apenas livros e recursos verbais, mas também filmes, vídeos e histórias em quadrinhos.

Capurro e Hjrland (2007) ao expandirem essa definição, argumentam que a informação não se limita aos fatos, mas depende do contexto e das limitações impostas, sendo um paradigma social, não individual, e profundamente influenciada por conceitos e valores culturais.

Nesse contexto, os mangás se encaixam perfeitamente como recursos imbuídos de diversos tipos de informações, pois não apenas oferecem conteúdo educacional como, por exemplo, o *Guia Mangá de Cálculo Diferencial e Integral*, que apresenta conceitos matemáticos de maneira acessível e divertida, ou *Cells at Work*, que ensina sobre as funções das células no corpo humano de forma simplificada, mas também exploram questões sociais e diversos outros temas complexos.

Além disso, é notável que o aumento do consumo de mangás no Brasil está começando a ter impactos visíveis nas unidades informacionais. Isso se reflete na criação de bibliotecas especializadas e na alocação de setores específicos para esses materiais dentro de outras bibliotecas. Por exemplo, a Biblioteca Pública do Paraná adquiriu 792 mangás em um único ano (PARANÁ, 2022). Outro exemplo de grande impacto no contexto brasileiro é o surgimento da "mangateca", uma biblioteca especializada em mangás originada de um projeto no Rio de Janeiro, no Morro do Fallet, inaugurada em 2022, com um acervo de 4 mil exemplares (NASCIMENTO, 2022). O projeto obteve sucesso, atraindo um público considerável e expandindo para uma filial no Instituto Federal de Alagoas em 2023 (MUNIZ, 2023).

Essa tendência demonstra um crescente interesse do público pelos mangás, o que é corroborado pelas vendas desses materiais no Brasil. Em 2022, o mangá mais vendido foi *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, vol. 1, com 25.713 exemplares vendidos (PUBLISHNEWS, 2022). Comparando com 2021, quando foram vendidos 24.473 exemplares do mesmo título (PUBLISHNEWS, 2021), observa-se um aumento de 5,07% nas vendas de exemplares de um ano para o outro.

Isso evidencia um aumento do interesse dos usuários por esse tipo de material. Diante desse panorama, é imperativo que as unidades informacionais atualizem seus acervos, incorporando esses recursos para atrair e atender a essa demanda crescente de usuários, potencialmente aumentando o fluxo de frequentadores em suas instalações.

É fundamental também que as bibliotecas e profissionais da informação, além de direcionarem sua atenção à produção e consumo de mangás, se atentem ao processamento técnico desses recursos informacionais nas bibliotecas. Um aspecto crucial desse processamento é a representação da informação que será tratada na seção seguinte.

3. A Representação e recuperação da informação

A palavra "representação" deriva do termo latino "*repraesentare*", que significa "tornar presente novamente". Essencialmente, envolve a capacidade de apresentar algo que está ausente, inclusive uma ideia, por meio da presença de um objeto intermediário (MAKOWIECKY, 2003). Ao tratar especificamente da representação da informação, Palmer (1978) oferece uma definição abrangente que a caracteriza como uma coisa que significa algo mais. Contudo, essa definição é ampla demais e requer ajustes adicionais.

Então, uma definição mais precisa da representação da informação é proposta por Lima e Alvares (2012:21), ao afirmarem que "representar é o ato de utilizar elementos simbólicos - palavras, figuras, imagens, desenhos, mímicas, esquemas, entre outros - para substituir um objeto, uma ideia ou um fato". De acordo com esse entendimento, a representação da informação deve abranger todos os tipos de materiais existentes nas unidades informacionais, sem discriminação.

A representação da informação desempenha um papel crucial na garantia da comunicação eficaz com os usuários, permitindo que a informação chegue de maneira clara. Para alcançar esse objetivo, recorreu-se a ferramentas específicas de representação, que formam a base para o tratamento temático e descritivo (ZAFALON, DAL'EVEDOVE e BENETTI, 2017).

Essa abordagem requer um detalhamento do recurso informacional, visando simplificar a busca e recuperação de materiais bibliográficos. Isso é alcançado por meio dos catálogos das unidades de informação, que atuam como a ligação entre o usuário e a informação. Para garantir uma recuperação eficaz, é essencial seguir metodologias e padrões já estabelecidos para a recuperação da informação, como enfatizado por Zafalon, Dal'Evedove e Benetti (2017:82), "a fim de garantir uma recuperação eficaz por meio de uma linha comunicativa, na qual se conhecem os usuários, os documentos representados e as regras a serem utilizadas".

Seguindo essa linha de interpretação, o objetivo final da representação da informação é facilitar a comunicação e a recuperação da informação, o que só é possível quando essa representação é realizada de forma compreensível, contextual e verossímil, promovendo o entendimento por parte dos usuários (CERVANTES *et al.*, 2018).

Nesse sentido, o bibliotecário se encontra diante de um desafio significativo, especialmente à medida que os avanços tecnológicos exigem a aquisição de novos conhecimentos e habilidades para o armazenamento e recuperação eficaz das informações contidas em acervos bibliográficos (ZAFALON, DAL'EVEDOVE e BENETTI, 2017).

Conforme salientado pelos autores Cervantes, Ramalho, Gonzalez e Santos (2018), o processamento eficiente da informação assume uma importância crescente a cada dia, pois é determinante para que a informação revele seu valor e, conseqüentemente, seja

recuperada, acessada, utilizada e apropriada por aqueles que dela necessitam. Portanto, é imperativo que o profissional da informação foque na precisa expressão das informações contidas nos acervos, uma vez que, sem essa representação adequada, a informação permanecerá inacessível aos usuários.

Ao dirigir a atenção para os usuários, torna-se crucial observar as tarefas que eles realizam nas unidades de informação, uma vez que são eles que interagem com as representações, viabilizando, assim, a recuperação da informação (PESCHL, 2002). Nesse contexto, é essencial compreender como os usuários se utilizam dos mecanismos de busca, incluindo os termos que empregam nesses processos, uma vez que eles constituem o público-alvo fundamental nesse cenário.

A partir da compreensão da importância da representação da informação, torna-se relevante explorar o conceito de recuperação da informação. De acordo com Saracevic (1992:2), a recuperação da informação é "[...] aquilo que abrange os aspectos intelectuais da descrição da informação e suas especificações para busca e também quaisquer sistemas, técnicas ou máquinas que são utilizados para realizar a operação". Além disso, a recuperação da informação estende seus horizontes para diversas disciplinas, como psicologia, arquitetura da informação, linguística, semiótica, ciência da computação e estatística.

Assim sendo, a recuperação da informação se configura como um campo de conhecimento científico dedicado à resolução dos desafios surgidos com a explosão da informação, abordando três problemas essenciais: a representação da informação, a especificação da busca da informação e a criação de mecanismos para a recuperação (MOOERS, 1951). Consequentemente, deve-se assegurar a representação abrangente de todas as informações e materiais presentes nas unidades informacionais.

Nesse contexto, é imperativo desenvolver modelos de representação da informação para integrar nas ferramentas de recuperação da informação, conforme sugerido por Hjørland (2002) e reafirmado por Robredo (2003). Uma teoria da recuperação da informação abrange seus estudos e aplicações, bem como suas ferramentas, relacionando-se com questões como a organização do conhecimento, classificações especializadas, como tesouros, e ontologias.

Portanto, pode-se concluir que a recuperação da informação desempenha um papel fundamental ao auxiliar na consecução dos objetivos dos instrumentos de organização das unidades informacionais. Considerando essa perspectiva, é necessário desenvolver um modelo de representação da informação para os mangás, que possa ser implementado em ferramentas de organização e representação, visando alcançar o objetivo final da recuperação da informação.

4. Procedimentos metodológicos

Para delinear um modelo de representação documental de mangás, foram delineados os procedimentos metodológicos no âmbito de uma pesquisa qualitativa. Esta pesquisa abordou a temática sob a perspectiva da pesquisa exploratória e descritiva, visando alcançar seus objetivos. Os procedimentos para a coleta de dados envolveram tanto a pesquisa bibliográfica quanto o levantamento documental de informações. O *corpus* de

análise para demonstração do modelo foi escolhido com base na relevância de títulos de mangá na cultura popular vigente, de modo que foram selecionadas as obras *Demon Slayer* e *Cells at Work* devido ao seu destaque e popularidade entre usuários informacionais.

A pesquisa bibliográfica abarcou estudos anteriormente conduzidos e disponíveis em fontes bibliográficas. Esses estudos foram identificados por meio das bases de dados BRAPCI e Google Scholar, utilizando termos de busca específicos. Os termos utilizados incluíram "representação da informação", "recuperação da informação", "representação de imagens" e "modelo de representação de imagem". Esses termos foram aplicados de forma isolada e combinados em estratégias de busca, sem restrições temporais.

Os estudos selecionados na pesquisa bibliográfica incluíram contribuições significativas de autores como Smit (1987), Fujita (1989), Maimone e Gracioso (2007), Zafalon, Dal'Evedove e Benetti (2017), Pavarina e Zafalon (2022). A análise dessas pesquisas proporcionou uma compreensão aprofundada dos elementos cruciais envolvidos na representação e recuperação de recursos visuais e verbos-visuais.

É importante ressaltar que as propostas apresentadas por Maimone e Gracioso (2007) e Pavarina e Zafalon (2022) destacaram-se devido à sua relevância na representação dos elementos verbais e visuais, que ao serem adaptados podem representar os elementos presentes na composição dos mangás. Esses elementos se mostraram essenciais para a eficácia da recuperação da informação relacionada a essa categoria específica de recursos. Assim, a pesquisa bibliográfica fundamentou a construção de um modelo de representação documental de mangás, que será detalhado na seção subsequente deste estudo.

5. Resultados e discussão

Para análise de mangás, é fundamental considerar a complexa interação de imagem, texto e contexto cultural, bem como a indicação de gênero e elementos relacionados à serialização. Devido à abordagem multifacetada dos mangás, que incorpora tanto elementos visuais quanto textuais, é necessário adotar metodologias que sejam abrangentes e flexíveis para esses diferentes aspectos da representação da informação.

A partir da análise da literatura existe algumas abordagens apresentam aspectos essenciais a serem observados nos recursos informacionais que devem ser evidenciados no ato da representação para garantir uma melhor recuperação da informação e de elementos essenciais aos usuários.

No que diz respeito à análise do conteúdo textual dos mangás, destacam-se duas metodologias. A primeira delas é o PRECIS, um sistema de indexação alfabética de assuntos desenvolvido por Derek Austin em 1986. Essa metodologia visa a construção de índices de assuntos automatizados e aborda questões fundamentais, como "O que aconteceu?", "A quem ou a quem isso aconteceu?", "O que ou quem fez isso?" e "Onde aconteceu isso?" (FUJITA, 1989; ZAFALON, DAL'EVEDOVE e BENETTI, 2017). A segunda metodologia, proposta por Kobashi (1994), categoriza a análise em quatro questões principais: "O que?", "Quando?", "Onde?" e "Como?".

Quando se trata da análise do conteúdo visual considerando a possibilidade de aplicação aos objetos informacionais mangás, duas abordagens se destacam. A primeira delas é a

metodologia desenvolvida por Smit (1987), que estabelece seis categorias para a representação das imagens, abordando aspectos como "Quem?" (seres vivos), "Onde?" (ambiente), "Quando?" (tempo), "Onde?" (espaço), "O que?" (ação) e "Como?" (técnica). Em pesquisa posterior, Smit (1996) refinou sua proposta, incorporando-a em um modelo mais abrangente que engloba diversas modalidades de imagens, tais como fotografia, pintura e desenho. Nesse contexto, a autora destacou que uma imagem pode conter tanto representações genéricas quanto específicas, simultaneamente, podendo refletir características DE e SOBRE alguma coisa.

Na proposta de Smit (1996), é possível identificar a conceitualização da dimensão expressiva, que se apresenta como uma informação adicional que pode ser incorporada à representação descritiva da imagem. Isso se deve ao fato de que a dimensão expressiva, originalmente introduzida por Lacerda (1993), focaliza os elementos que compõem a mensagem transmitida pela imagem. Esta dimensão abrange os aspectos relativos à imagem em si, ao objeto representado e à expressão contida na imagem, correspondendo, respectivamente, ao conteúdo, à forma (suporte documental) e à expressão artística. Assim, a dimensão expressiva se revela como um atributo relevante tanto nas operações descritivas quanto nas temáticas dentro do contexto da representação da informação.

Este aspecto desempenha um papel fundamental na representação de mangás, uma vez que a técnica de desenho de um artista de quadrinhos é um elemento de grande importância para a comunidade de consumidores desse tipo de obra. Além disso, essa dimensão está intrinsecamente relacionada com as distinções de gênero, estilos e grupos de leitores, tornando-se assim um fator significativo na recuperação da informação relativa aos mangás.

No que concerne ao contexto cultural dos mangás, a metodologia elaborada por Pavarina e Zafalon (2022) utiliza a semiótica da cultura para identificar aspectos socioculturais presentes nas obras e as influências do contexto de produção e recepção, já que para as autoras a representação da informação deve considerar o contexto sócio-histórico-cultural no qual estão inseridos o autor, o catalogador/indexador e o usuário. Essa perspectiva envolve a identificação dos tipos de culturas representadas nos mangás, a análise do texto principal (realidade apresentada no texto que remete ao tema) e dos subtópicos (conjunto de elementos verbais e não-verbais que articulam os códigos que constroem os textos), bem como a identificação de códigos (visual, verbal, cinético, espacial, temporal) utilizados para expressar essas culturas.

Para abordar questões como gênero, número do volume, autor e ilustrador, a análise documental dos mangás é fundamental. Essa abordagem envolve a identificação desses elementos por meio de perguntas como "Quais são as características desta história?", "Quem é o protagonista desta história, um herói ou um casal?", "Quem é o autor desta história?" e "Quem é o ilustrador desta história?", além de verificar em qual volume a história se desenrola.

Consequentemente, para uma análise abrangente dos mangás, é necessário adotar uma abordagem que integre elementos de diversas metodologias. O Quadro 1 sintetiza essa proposta de abordagem multidisciplinar.

Quadro 1 – Modelo de diretrizes para representação de mangás

	Conteúdo informacional		Dimensão Expressiva
	De	Sobre	
Categoriais	Genérico	Específico	
Quem/O quê			
Onde			
Quando			
Como			
Texto Principal			
Tipos de culturas			
Subtextos			
Códigos			
Gênero de Mangás			
Número do volume			
Autor (roteirista)			
Ilustrador			
Estilo de desenho			

Fonte: Elaboração própria com base em MAIMOSE E GRACIOSO (2007); PAVARINA E ZAFALON (2022).

Conforme mencionado anteriormente, o mangá *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba*, vol. 1 foi selecionado como exemplo ilustrativo para o modelo, dado que foi o mangá mais vendido pela editora Panini nos anos de 2022 e 2021, sugerindo sua ampla popularidade no Brasil.

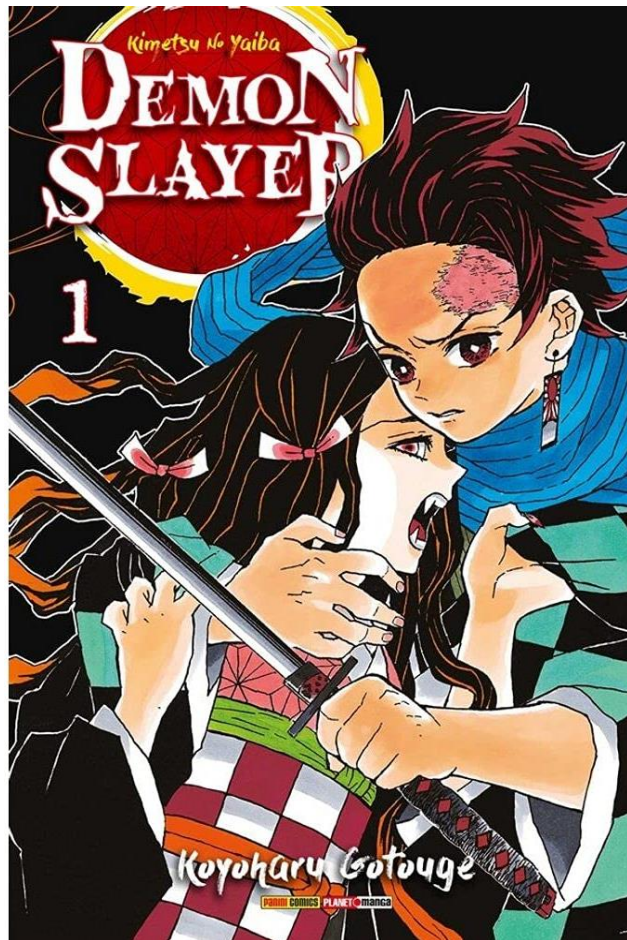
Com o intuito de obter um resumo da trama deste volume, realizou-se uma pesquisa no *site* oficial da editora Panini, resultando na seguinte sinopse disponibilizada pela própria editora (PANINI, 2023):

Estamos na Era Taishou. O dia-a-dia pacato de Tanjiro, um gentil garoto que vende carvão, se transforma radicalmente quando sua família é assassinada por um demônio. A única sobrevivente é Nezuko, sua irmã mais nova. Porém, agora, ela se transformou em um Oni. Diante dessa tragédia, os dois irmãos partem em uma jornada para derrotar o Oni que matou sua mãe e irmãozinhos. E assim tem início uma aventura sanguinolenta de espadachins!

A capa deste volume pode também ser encontrada no *site* da panini e para conseguirmos analisarmos as informações de nossa metodologia devemos trazer a mesma para conseguirmos identificar algumas informações, que podemos ver na Fig. 1.

A capa deste volume está disponível no *site* da editora Panini. A fim de realizar uma análise detalhada das informações contidas na capa, é necessário evidenciá-la para identificar os elementos relevantes essenciais para a análise. Assim, a Fig. 1 apresenta a capa deste volume.

Fig. 1 – Capa do vol. 1 do mangá *Demon Slayer*, no Brasil



Fonte: Editora Panini (2023).

A partir das informações coletadas, procedemos à sua aplicação dentro do nosso quadro metodológico, o que nos permitiu ilustrar como as informações presentes nos mangás devem ser representadas. Esse processo é apresentado no Quadro 2.

Geralmente, as informações relacionadas ao autor e ilustrador dos mangás podem ser as mesmas, não se enquadrando no eixo genérico de diferenciação. Isso ocorre porque os mangás frequentemente apresentam esses detalhes na própria capa de seus volumes. No entanto, há situações em que ocorre uma distinção entre o autor e o ilustrador, tornando necessária uma pesquisa adicional para identificar esses elementos.

Outra informação que frequentemente permanecerá em branco na categoria "Onde" do eixo genérico é o contexto temporal da história. Isso ocorre porque, ao avaliar apenas a capa do volume, é difícil determinar em que período a narrativa se desenrola. Em algumas ocasiões, essas informações podem ser encontradas no resumo do próprio volume, exigindo, portanto, uma pesquisa adicional para preencher essa categoria.

Quadro 2 – Exemplificação do modelo no mangá *Demon Slayer*

	Conteúdo informacional		Dimensão Expressiva
	De		
Categoriais	Genérico	Específico	Luto; Folclore japonês; Superação de traumas; Luta do bem contra o mal Mangá; Tankobon; Papéis <i>offwhite</i> .
Quem/ O quê	Pessoas abraçadas e uma utilizando uma espada	Irmãos se abraçando e o irmão defendendo sua irmã oni. O irmão é chamado Tanjiro e a irmã é conhecida como Nezuko.	
Onde	Japão	Era Taishou no Japão medieval.	
Quando	Noite	Na Era <i>Taishou</i>	
Como	Pessoas se abraçando	Um irmão defendendo sua irmã oni dos caçadores de onis e entrando no esquadrão de caçadores para buscar sua vingança contra o oni que matou sua família e tentar transformar sua irmã em humana de novo.	
Texto Principal	Era do espadim no Japão	Folclore nipônico da Era <i>Taishou</i> envolvendo espadim e onis e demonstrar a realidade do Japão na Era <i>Taishou</i> .	
Tipos de culturas	Cultura Japonesa	Cultura do folclore nipônico, cultura patriotismo, cultura espadim e Japão no contexto medieval.	
Subtextos	Japão, Samurais, Onis	Japão, Samurais, Espadachins, Onis, Luta contra o mal, Luta da sobrevivência de irmãos, vingança, superação de um trauma, luto.	
Códigos	Visual e verbal	Visual, verbal, cinético, espacial, temporal e cultural.	
Gênero de Mangás	Ação, Fantasia, Luta	<i>Shounen</i>	
Número do volume	1		
Autor (roteirista)	Koyoharu Gotouge		
Ilustrador	Koyoharu Gotouge		
Estilo de desenho	Cartunesco	Estilo próprio da autora	

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

No que se refere ao eixo que aborda o número dos volumes, é importante observar que, ao contrário dos quadrinhos norte-americanos, os mangás frequentemente possuem

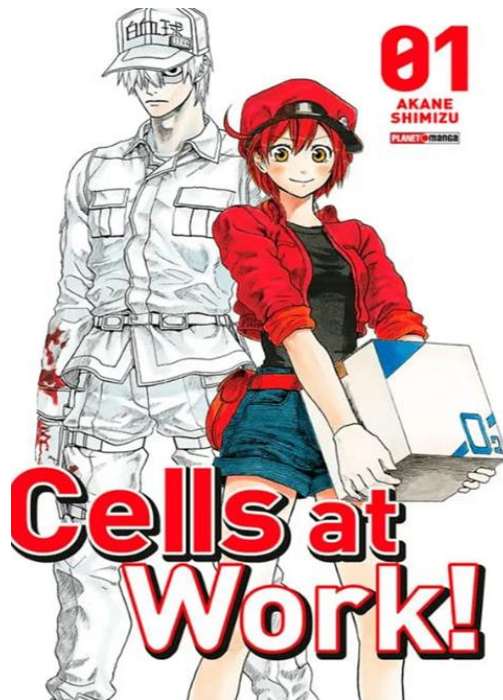
extensões de seus universos que incluem volumes adicionais ou arcos da história. Isso pode ser exemplificado pelos camados "volumes 0", como é o caso de *Jujutsu Kaisen*, ou por títulos específicos, como *Wanted* de *One Piece*. Nesses casos, é recomendável incluir uma nota de rodapé ou uma explicação no próprio quadro para esclarecer essa característica. Além disso, existem situações em que a história continua por meio de *novels* ou *fanbooks*, o que também requer uma nota de rodapé para fornecer informações adicionais.

As mesmas diretrizes de análise podem ser aplicadas à mangás com temáticas educacionais, como é o caso de *Cells at Work*, que a editora Panini está trazendo para o Brasil. Assim, um exemplo de aplicação desse modelo de análise inicia-se pelo resumo do vol. 1 deste mangá, criado pela própria editora Panini:

O corpo humano possui cerca de 60 trilhões de células e trabalho é o que não falta para mantê-lo saudável! Como as células reagem quando ocorre uma invasão de vírus e germes, alergia ou um ferimento? Descubra nesse popular mangá de células antropomorfizadas protagonizado por um glóbulo branco e um glóbulo vermelho!! Pneumococos! Alergia ao pólen de cedro! Influenza! Arranhão! Ameaças ao corpo humano surgem a todo instante. Nessas horas, quais são as funções das células no interior do corpo? Como os glóbulos brancos, os glóbulos vermelhos, as plaquetas, os linfócitos B, os linfócitos T e demais células trabalham? Acompanhe a jornada de 24 horas e 365 dias sem férias desta turma! (PANINI, 2022).

A capa da obra supracitada, também sendo utilizada para a nossa análise e representação da informação, pode ser encontrada no site da Panini, conforme evidenciado na Fig. 2.

Fig. 2 – Capa do vol. 1 do mangá *Cells at Work*, no Brasil



Fonte: Editora Panini (2022).

Quadro 3 – Exemplificação do modelo no mangá *Cells at Work*

	Conteúdo informacional		Dimensão Expressiva
	De		
Categoriais	Genérico	Específico	Ciência Biológica Celular; Funcionamento celular; Defesa celular; Combate celular; Corpo Humano e suas funções; Doenças e Alergias; Funcionamento do corpo humano. Mangá; Tankobon; Miolo em papel <i>offwhite</i> e páginas coloridas em couché.
Quem/ O quê	Um homem usando uma roupa branca e uma mulher usando uma roupa vermelha e carregando uma caixa	Duas células corporais; O homem de branco representa glóbulo branco e a mulher de vermelho representa um glóbulo vermelho.	
Onde	-	Corpo Humano	
Quando	De dia	No dia a dia dentro humano; Mesmo na condição saudável e doente.	
Como	Um homem de branco sangrando a mão e uma mulher de vermelho carregando uma caixa branca	Demonstra as funções das células humanas dentro do corpo; O fluxo dos glóbulos vermelhos; Como o corpo humano aciona os glóbulos brancos para sua defesa; Como o corpo funciona quando estamos doentes e afins.	
Texto Principal	As funções das células no corpo humano	Demonstrar como o corpo humano funciona e as funções das nossas células dentro do corpo e como o corpo funciona quando estamos doentes e afins.	
Tipos de culturas	A cultura Científica	A cultura biológica; A cultura científica.	
Subtextos	Células corporais; Funções das células dentro do corpo humano	Corpo Humano; Saúde; Doenças; Células; Funcionamento das células; Biologia; Biologia Celular.	
Códigos	Visual e Verbal	Visual, verbal, cinético, espacial, temporal, cultural e educacional.	
Gênero de Mangás	Fantasia; Biologia; Ciências	Educacional; Biologia.	
Número do volume	1		
Autor (roteirista)	Akane Shimizu		
Ilustrador	Akane Shimizu		
Estilo de desenho	Estilo de desenho japonês	Estilo de desenho do autor <i>Akane Shimizu</i>	

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Após coletar essas informações, procedeu-se à aplicação das diretrizes de análise, conforme detalhado no Quadro 3.

Em síntese, o quadro com diretrizes de análise proposto para a representação da informação pode ser aplicado a todos os gêneros de mangás. Isso possibilita a recuperação eficiente das informações contidas nos mangás, minimizando a perda significativa de dados presentes nesses materiais.

6. Considerações finais

Mesmo com o crescente avanço dos mangás no cenário nacional, identificamos uma notável lacuna de estudos no que diz respeito ao processamento técnico das informações contidas nesse tipo de material.

O objetivo central deste trabalho consistiu em desenvolver diretrizes para a representação da informação em mangás, recorrendo a uma combinação de metodologias destinadas a materiais verbais, visuais e verbo-visuais. Além disso, utilizou-se o método da leitura documentária para a coleta de informações presentes nesse tipo de material.

Diante disso, é possível afirmar que o objetivo geral deste estudo foi alcançado com êxito. Através da integração de várias abordagens metodológicas, conseguimos criar um modelo que possibilita a representação eficaz das informações presentes nos mangás. Esse modelo pode ser empregado nos instrumentos utilizados para recuperar informações nas unidades de informação, ampliando, assim, o acesso a esses recursos informacionais.

Além disso, foi evidenciado que os mangás são caracterizados por um alto grau de complexidade, abrangendo uma ampla variedade de temas e gêneros distintos. Isso ressalta a importância de uma abordagem cuidadosa no tratamento temático e descritivo desses materiais nas unidades de informação, visando a atender às demandas dos usuários de forma adequada e precisa.

Conclui-se que este estudo contribui para preencher uma lacuna importante na Ciência da Informação ao propor um modelo de representação da informação para mangás, reconhecendo a crescente relevância desses materiais nas bibliotecas e acervos de unidades informacionais no Brasil.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior -Brasil (CAPES) -Código de Financiamento 001.

Referências bibliográficas

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS

2023 Números do mercado brasileiro de mangás em 2022. Biblioteca Brasileira de Mangás, Brasil. [Em linha]. 2022. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://blogbbm.com/2023/01/04/numeros-do-mercado-brasileiro-de-mangas-em-2022/>.

CAPURRO, R.; HJØRLAND, B.

2007 O Conceito de informação. *Perspectivas em Ciência da Informação*. [Em linha]. 12:1. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/33134>.

CERVANTES, B. M. N. [et al.]

2018 Representação e recuperação da informação na web: aspectos teóricos e tecnológicos. *Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia*. 13:2 (2018).

FUJITA, M. S. L.

1989 *Precis na língua portuguesa: teoria e prática de indexação*. Brasília: UnB, 1989.

HJØRLAND, B.

2002 The Methodology of constructing classification scheme: a discussion on the state-of-the-art. In INTERNATIONAL ISKO CONFERENCE, 7th, Würzburg, 2002 - *Proceedings...* Ed. M. J. López-Huertas. Baden Baden: Ergon Verlag, 2002, p. 450-456. (Advances in Knowledge Organization; 8).

KOBASHI, N. Y.

1994 *A Elaboração de informações documentárias: em busca de uma metodologia*. São Paulo, 1994. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação – Universidade de São Paulo.

LE COADIC, Y.

2004 *A Ciência da Informação*. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2004.

LIMA, J. L. de O.; ALVARES, L.

2012 Organização e representação da informação e do conhecimento. In *Organização da informação e do conhecimento: conceitos, subsídios interdisciplinares e aplicações*. Org. L. Alvares. São Paulo: B4 Editores, 2012.

LUYTEN, S. M. B.

2014 *Mangá e animê: ícones da Cultura Pop Japonesa*. [Em linha]. 2014. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: https://fjisp.org.br/estudos-japoneses/artigo/manga_anime_sonia_luyten/.

LUYTEN, S. M. B.

2013 *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2013.

MAIMONE, G. D.; GRACIOSO, L. S.

2007 Representação temática de imagens: perspectivas metodológicas. *Informação & Informação*. 12:1 (2007) 130-141.

MAKOWIECKY, S.

2003 Representação: a palavra, a idéia e a coisa. *Caderno de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*. Florianópolis. 57 (2003) 1-30.

MEIRELES, S. M.

2003 O Ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes. *Revista de Estudos Orientais*. 4 (2003) 203-211.

MOOERS, C.

1951 Zatocoding applied to mechanical organization of knowledge. *American Documentation*. 2 (1951) 20-32.

MUNIZ, L.

2023 *MangaTeca comunitária democratiza acesso à cultura Geek e Otaku no Ifal Satuba*. [Em linha]. Alagoas: Instituto Federal de Alagoas, 2023. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://www2.ifal.edu.br/campus/satuba/noticias/mangateca-comunitaria-democratiza-acesso-a-cultura-geek-e-otaku-no-ifal-satuba>.

NASCIMENTO, L.

2021 *Mangateca comunitária no Rio de Janeiro ganha projeto de financiamento coletivo*. [Em linha]. Rio de Janeiro, 2021. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/12/21/mangateca-animedricia/>.

PALMER, S. E.

1978 Fundamental aspects of cognitive representation. In *Cognition and categorization*. Ed. E. Rosh, B.B. Lloyd. Hillsdale: Erlbaum, 1978.

PANINI

2022 *Cells At Work. Vol. 1. Panini Brasil Ltda, Tamboré*. [Em linha]. 2022. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://panini.com.br/cells-at-work-vol-1>.

PANINI

2023 *Demon Slayer : Kimetsu No Yaiba. Vol. 1. Panini Brasil Ltda, Tamboré*. [Em linha]. 2021. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://panini.com.br/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-vol-1-amkiy001r6>.

PARANÁ. Governo do Estado

2022 *Biblioteca Pública recebe 792 mangás em celebração da amizade entre Japão e Paraná*. [Em linha]. 2022. [Consult. 31 ago. 2023]. Disponível em: <https://www.aen.pr.gov.br/Noticia/Biblioteca-Publica-recebe-792-mangas-em-celebracao-da-amizade-entre-Japao-e-Parana>.

PAVARINA, E. C.; ZAFALON, Z. R.

2022 Catalogação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. *Palavra Chave*. [Em linha]. 12:1 (2022) e169. [Consult. 25 ago. 2023]. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3505/350572237001/350572237001.pdf>.

PESCHL, M. F.

2002 Representing Representations. *The Semiotic review of books*. 8:3 (2002).

PONTES JUNIOR, J.; CARVALHO, R. A.; AZEVEDO, A. W.

2013 Da Recuperação da informação à recuperação do conhecimento: reflexões e propostas. *Perspectivas em Ciência da Informação*. [Em linha]. 18:4 (2013) 2-17. [Consult. 25 ago. 2023]. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/35875>.

PUBLISHNEWS

2022 *Lista de mais vendidos geral de 2022: Panini*. Publishnews, Brasil, 2022. [Consult. 25 ago. 2023]. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/anual/o/2022/92/o>.

PUBLISHNEWS

2021 *Lista de mais vendidos geral de 2021: Panini*. [Em linha]. Publishnews, Brasil, 2021. [Consult. 25 ago. 2023]. Disponível em: <https://www.publishnews.com.br/ranking/anual/o/2021/92/o>.

ROBREDO, J.

2003 *Da Ciência da Informação revisitada aos sistemas humanos de informação*. Brasília: Thesaurus; SSRR Informações, 2003.

SARACEVIC, T.

1991 Information science: origin, evolution and relations. In SCIENCE COLIS CONFERENCE, Tampere, 1991 - *Proceedings...* Los Angeles: Taylor Graham, 1991.

SMIT, J. W.

1987 *Análise documentária: a análise da síntese*. Brasília: IBICT, 1987.

ZAFALON, Z. R.; DAL'EVEDOVE, P. R.; BENETTI, M.

2017 Representação documental de vitrais sacros: proposta metodológica. *Brazilian Journal of Information Science*. [Em linha]. 11:3 (2017). [Consult. 25 ago. 2023]. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2017.v11n3.08.p79>.

Fernanda Lacerda Santana | f.santana@unesp.br

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Brasil

Etefania Cristina Pavarina | e.pavarina@unesp.br

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Brasil

Caio Saraiva Coneglian | caio.coneglian@unesp.br

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Brasil