



Catologação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura

Cataloging of comics through semiotics of culture

Etefania Cristina Pavarina

Universidade Federal de São Carlos, Brasil

faniswiiller@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-3626-5567>

Zaira Regina Zafalon

Universidade Federal de São Carlos, Brasil

zaira@ufscar.br

 <https://orcid.org/0000-0002-4467-2138>

RESUMO:

A pesquisa discute a análise documental de histórias em quadrinhos a partir de aspectos semióticos com a finalidade de garantir a sua recuperação nas bibliotecas pelo usuário. A catalogação de histórias em quadrinhos apresenta problemas e dificuldades haja vista sua configuração como recurso que integra a linguagem verbal e não-verbal. O objetivo desta pesquisa, de cunho exploratório, caráter qualitativo e natureza aplicada, é investigar as relações que podem ser estabelecidas entre a catalogação e a semiótica da cultura com vistas a contribuir com as bases teóricas e epistemológicas da organização e representação da informação de histórias em quadrinhos. Por meio de procedimentos bibliográficos, os resultados são traçados com uso do método de análise de conteúdo. Os conceitos desenvolvidos na semiótica da cultura podem contribuir para a catalogação, principalmente nos processos de leitura documental, análise de assunto e catalogação de assunto. Os resultados mostram que, a partir dos conceitos da semiótica da cultura, é possível definir aspectos da semiosfera do autor e do catalogador visto que ambas permeiam a construção do registro bibliográfico de histórias em quadrinhos. Conclui-se que o catalogador, como mediador, é responsável pela compreensão dos códigos culturais que compõem a semiosfera das histórias em quadrinhos, garantindo ao usuário, por meio de tradução e transcodificação, condições para satisfazer suas necessidades informacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Análise documental, Catalogação, Histórias em quadrinhos, Semiótica da cultura.

ABSTRACT:

This research discusses the documentary analysis of comics in a semiotics framework in order to guarantee library retrieval by users. Comic cataloging presents difficulties due to their being a resource that integrates both verbal and non-verbal language. The objective of this exploratory, qualitative and applied research is to look into the relationships that can be established between cataloging and semiotics of culture, in order to contribute to the theoretical and epistemological grounds of the organization and representation of information in comics. Through bibliographic procedures, the results are traced by means of the content analysis method. The concepts developed by the semiotics of culture can contribute to cataloging, mainly in the processes of document reading, subject analysis, and subject cataloging. The results demonstrate that the concepts of cultural semiotics allow defining aspects of the semiosphere of the author and the cataloguer, since both permeate the construction of the bibliographic record of comics. In conclusion, the cataloger, as a mediator, is in charge of understanding the cultural codes that make up the semiosphere of comics, thus assuring the user the conditions to satisfy their informational needs, through translation and transcoding.

KEYWORDS: Documentary analysis, Cataloging, Comics, Semiotics of culture.

1. INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos são representações (verbais e imagéticas) que mostram determinadas realidades (real ou imaginária) sobre dada situação e, por conta disto, além de nos fornecerem entretenimento, configuram-se como registros históricos que ajudam a entender e a estudar determinada época. As histórias

Recepción: 14 de Septiembre 2021 | Aceptación: 22 de Febrero 2022 | Publicación: 03 Octubre 2022

Cita sugerida: Pavarina, E. C. y Zafalon, Z. R. (2022). Catologação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. *Palabra Clave (La Plata)*, 12(1), e169. <https://doi.org/10.24215/18539912e169>



em quadrinhos carregam a identidade do autor, assim como marcas do contexto sócio-histórico-cultural no qual foram produzidas, além de serem recursos informacionais que demarcam acontecimentos importantes em determinadas épocas, e refletem estudos sobre a memória cultural, local, institucional etc.

Na ciência da informação, as histórias em quadrinhos são consideradas fontes de informação e podem ser usadas como recursos informacionais e educacionais, objetos de formação de leitores, mediação, cultura e incentivo à leitura (Gomes, 2015; Morigi, Massoni & Loureiro, 2016; Oliveira, 2014). Apesar de evidenciar um rico registro sócio-histórico-cultural, esse recurso informacional tem seu potencial pouco explorado no âmbito teórico, tornando os estudos sobre esse objeto escassos, principalmente no que diz respeito à organização e representação da informação e do conhecimento, como já indicaram Oliveira & Nóbrega (2013).

Verificou-se, na literatura da área da ciência da informação, a necessidade de discutir métodos diferenciados de leitura e de análise documental com vistas ao preparo de registros bibliográficos representativos de histórias em quadrinhos. Tais discussões surgem a partir de pesquisas como a de Vergueiro (2005), Souza & Toutain (2010), Tarulli (2010) e Gomes (2015), entre outras, que observaram que os instrumentos e processos utilizados convencionalmente para a catalogação de recursos informacionais compostos pela linguagem verbal, não se mostraram adequados para a catalogação de histórias em quadrinhos. Os próprios métodos de análise e descrição de imagens, em sua grande maioria, não atendem às particularidades das histórias em quadrinhos devido à linguagem sincrética,¹ que este tipo de recurso informacional possui, sendo necessário serem adaptados ou utilizados como base para o desenvolvimento de métodos próprios de catalogação de histórias em quadrinhos, conforme apontaram Gomes (2015) e Pavarina & Zafalon (2019).

De acordo com Ribeiro & Cordeiro (2007), a caricatura pode ser analisada com base em estudos semióticos. Considera-se, nesta pesquisa, que a afirmativa das autoras se estende às histórias em quadrinhos de modo geral, independente do gênero ou estilo do desenho gráfico.

A partir de uma análise exploratória, não foram identificadas pesquisas científicas que propõem relações teórico-metodológicas entre a catalogação de assunto e a semiótica da cultura. Diante deste fato e do interesse em discutir o tratamento informacional de histórias em quadrinhos, surgiu o seguinte questionamento: que contribuições podem ser estabelecidas à catalogação de histórias em quadrinhos a partir da semiótica da cultura?

Face ao exposto, o objetivo desta pesquisa é investigar as relações que podem ser estabelecidas entre a catalogação de assunto e a semiótica da cultura, com vistas a contribuir com as bases teóricas e epistemológicas da catalogação de histórias em quadrinhos. Para o desenvolvimento da pesquisa, com abordagem qualitativa, de natureza aplicada e objetivos exploratórios, recorreu-se à pesquisa bibliográfica. Para a tessitura dos resultados, utilizou-se o método de análise de conteúdo.

Considera-se que as discussões apresentadas nessa pesquisa sejam relevantes à construção teórica e epistemológica da organização e representação da informação e do conhecimento aplicada às histórias em quadrinhos, assim como à abertura de novos debates em torno das possibilidades que a semiótica pode oferecer ao tratamento informacional deste tipo de recurso informacional.

2. ANÁLISE DOCUMENTAL DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A catalogação envolve métodos e sistemas de representação e faz uso de códigos, padrões e formatos que viabilizam a descrição dos documentos, o que a configura como o processo de representar recursos informacionais com a finalidade de torná-los reconhecidos em estratégias de busca e acessíveis pelos dados de localização. Assim, a catalogação articula as formas de descrição por meio de instrumentos com a finalidade de tornar conhecível e reconhecível os recursos informacionais sem, necessariamente, recorrer ao recurso informacional original para que seja possível identificá-lo (Zafalon, 2012). Para Mortimer (2007, p. 10, tradução nossa):

Catálogo é a preparação de informação bibliográfica para registros de catálogo. Catalogadores usam um rol de ferramentas de catalogação, nas quais são agregados regras e padrões internacionais. Catalogação consiste de: catalogação descritiva, catalogação de assunto e classificação.

Nessa perspectiva, compreende-se a catalogação como um processo que compõe operações descritivas e temáticas (ou de assunto), ambas de natureza complementar, que resultam na representação dos recursos informacionais. Seguindo uma concepção similar, Dias & Naves (2007, pp. 8-9) afirmam:

A catalogação visa criar representações dos documentos, conhecidos como fichas de catalogação, ou fichas catalográficas, que descrevem tanto os aspectos físicos, objetivos do documento (autor, título etc.), quanto os aspectos de conteúdo, ou seja, o assunto ou assuntos de que trata. À atividade de descrição dos aspectos físicos costuma se dar o nome de catalogação descritiva, e à do conteúdo, catalogação por assunto.

Em se tratando da catalogação de histórias em quadrinhos, encontram-se problemas relacionados à representação da linguagem não-verbal e verbal, tendo-se em conta que a compreensão dessas linguagens deve ser considerada para gerar o produto desta representação. A representação de elementos verbais é a mais comum e tradicional, decorrente da experiência com livros. No entanto, tratar as histórias em quadrinhos com instrumentos de representação destinados à linguagem verbal remete à recuperação ineficaz deste tipo de recurso. Souza & 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”.

Para a catalogação de um recurso informacional deve-se levar em consideração os processos e objetivos relacionados às mais variadas manifestações do conhecimento. Por isso, as pesquisas que abordam aspectos das imagens para a análise de assunto de histórias em quadrinhos pautam-se principalmente na literatura de análise documental e de indexação de imagens, geralmente desenvolvidas para o tratamento de fotografias. Entretanto, a indexação de imagem em movimento apresenta questões similares à indexação de histórias em quadrinhos devido à sua linguagem sincrética. Deste modo, as histórias em quadrinhos podem recorrer à literatura de imagens fixas e de imagens em movimento com vistas ao desenvolvimento de métodos específicos de leitura e de análise de assunto que propiciem a sua recuperação. Literaturas mais específicas sobre a análise de assunto de histórias em quadrinhos são encontradas em Ribeiro & Cordeiro (2007) e Wu (2013).

Ribeiro & Cordeiro (2007) desenvolveram uma pesquisa de representação documental de caricatura,² baseada na proposta de análise de imagens de Shatford (1986). Os critérios propostos nesse modelo de análise, apresentado no Quadro 1, dizem respeito aos aspectos intrínsecos à caricatura, divididos em: conteúdo temático, aspectos referenciais e intenções do autor.

QUADRO 1
Modelo de análise de caricatura proposto por Ribeiro & Cordeiro (2007).

Categorias	Interpretação
Análise semiótica da interpretação	
Efeito emocional	
Efeito energético	
Efeito lógico	
Conteúdo temático	
Acontecimentos	
Cenários	
Faixa etária	
Objetos retratados	
Pessoas/personagens	
Relações	
Temas	
Trajes	
Referencial	
Local de referência	
Tempo retratado	
Intenção do autor	
Experiência emocional	
Discussão	

Fonte: Adaptado de Ribeiro & Cordeiro (2007, p. 12).

Na perspectiva de esses autores, fundamentos da semiótica peirceana podem servir de base para a interpretação da caricatura por auxiliarem na compreensão dos aspectos abstratos e subjetivos, de ordem emocional das imagens.

A proposta de Wu (2013), por sua vez, é voltada ao esquema de indexação de charges, baseando-se nas pesquisas desenvolvidas por Panofsky (1991) e Shatford (1986). Esse esquema divide-se em três campos principais: descrição geral, descrição histórica e sarcástica, e significado histórico e sarcástico. Conforme apresentado na Figura 1, os campos a1 e b1 (b11, b12, b13) são campos de descrição geral, que correspondem ao nível pré-iconográfico de Panofsky (1991); os campos a2 e b2 (b21, b22, b23) são campos de descrições históricas / sarcásticas que correspondem ao nível iconográfico.

FIGURA 1
Esquema de indexação de charge proposto por Wu (2013).

Aboutness/Subject/Topic/Theme:			
(a1) Generic Scene (without historical knowledge)			
(a2) Specific, Historical Subject			
Objects & Events (be as specific as possible):			
	Who/What Objects	Where	What Action
(b1) Conceptual Description	b11	b12	b13
(b2) Historical or Sarcastic			
Interpretation	b21	b22	b23
Historical/sarcastic meaning the cartoonist wanted to express:			

Fonte: Wu (2013, p. 287).

Observa-se que, dentre as propostas discorridas acima, o enfoque é dado aos elementos que dizem respeito aos aspectos gerais e específicos dos conteúdos das histórias em quadrinhos (em específico às caricaturas e às charges) e aos seus contextos de produção.

Dyer (2014) indica que a falta de familiaridade com a cultura e o contexto de produção das histórias em quadrinhos pode dificultar a compreensão do catalogador sobre o assunto da obra. Além disto, é necessário compreender os gêneros e estilos das histórias em quadrinhos e como é feita a articulação dos ícones, índices e símbolos nas imagens. Além disso, explica a necessidade de o catalogador se familiarizar com o estilo de desenho, como ocorre, por exemplo, em sua grande maioria, com os cartuns, posto que seus desenhos não possuem uma representação similar ao mundo real. Essa dissemelhança do mundo real leva os quadrinistas a utilizarem símbolos convencionalizados,³ em seu contexto sociocultural para representar lugares, coisas e pessoas, que só farão sentido se explicitados em determinado contexto, o que requer dos catalogadores o conhecimento de referenciais sócio-histórico-culturais para representarem a história em quadrinhos. Nesse quesito, as legendas, os diálogos e outras manifestações verbais presentes nas histórias em quadrinhos podem fornecer informações úteis para a compreensão do contexto da história e auxiliam tanto no processo de catalogação quanto no de recuperação do documento.

Deste modo, fica demarcado que, para a catalogação de assunto de histórias em quadrinhos, se faz importante o envolvimento do catalogador com o contexto cultural no qual as histórias em quadrinhos foram produzidas, principalmente quando se refere ao tratamento de cartuns e charges, particularmente em situações em que seus aspectos intrínsecos retratam sobre questões políticas e sociais de determinada época. Deste modo, torna-se necessária a familiaridade com as construções socioculturais que permeiam o recurso informacional para a compreensão do assunto que está sendo satirizado.

Em relação à análise de assunto das histórias em quadrinhos, outra questão importante é o conflito entre as linguagens (verbal e não-verbal) que compõem este recurso. Gomes (2015, pp. 137-138), em sua pesquisa sobre análise documentária de charges, expõe:

Não há, assim, como traduzir efetivamente os conteúdos da charge, e de qualquer outra imagem e até mesmo textos, para a linguagem documentária. Os resumos, as legendas e os descritores não são eficazes para dar conta do conteúdo da charge e dos demais documentos, tampouco das possibilidades de significação e de utilização. [...] É possível, então, falar de uma perda semântica inevitável na tradução do conteúdo dos documentos para as linguagens documentárias, uma vez se tratar de transcodificação, uma mudança de um código para outro. Em outras palavras, o conteúdo de uma charge não pode ser efetivamente traduzido para um texto documentário, sem que haja uma redução de sentidos na tradução da linguagem sincrética da charge para a linguagem documentária.

Entende-se, a partir da perspectiva apresentada por Gomes (2015, 2018), que, se já são identificadas perdas na tradução da linguagem natural para a linguagem documentária em recursos informacionais compostos por elementos verbais, devido à redução do conteúdo para descritores inseridos em sistemas de informação, essa perda é intensificada na conversão da linguagem visual (presentes nos quadrinhos) para a linguagem verbal, em um processo de transcodificação, e, posteriormente, na tradução dos termos nos moldes das linguagens documentárias, isto porque transcodificar uma linguagem visual em uma linguagem verbal se configura um desafio para o catalogador, devido à necessidade de se recorrer à interpretação subjetiva e aos conhecimentos prévios sobre o recurso informacional que esse processo envolve.

Em se tratando de catalogação descritiva, conforme aponta Scott (1990), em relação às questões bibliográficas, o tratamento documental das histórias em quadrinhos é um pouco mais complicado em comparação ao tratamento de outros tipos de recursos informacionais de comunicação e entretenimento, considerando-se que as histórias em quadrinhos são um hipergênero, com vários gêneros, cada qual com suas particularidades e meios distintos de divulgação.

Os problemas centrais relacionados à catalogação descritiva de histórias em quadrinhos derivam da dificuldade em se localizar elementos de identificação do suporte documental das histórias em quadrinhos. Conforme afirma Markham (2009), os editores das histórias em quadrinhos não fazem uso das regras tradicionais de diagramação, de modo que se torna necessário ao catalogador desenvolver raciocínio criativo no momento da descrição bibliográfica.

Grande parte das histórias em quadrinhos não possuem, de modo explícito, as fontes tradicionais que dão base para a catalogação (por exemplo, a ficha catalográfica e a folha de rosto), o que gera uma instabilidade ou mudança no padrão adotado pelo catalogador por não estarem disponíveis informações consistentes e de fácil acesso no próprio recurso informacional: “[...] muitas obras de HQ não são padronizadas, não possuem folha de rosto, orelhas ou mesmo lombadas.” (Abud, 2012, p. 11). Tais fatores requerem que o profissional recorra a fontes de informação externas ao recurso que está sendo descrito para que seja possível identificar as informações necessárias para a descrição bibliográfica, encontradas, por exemplo, em sites especializados em histórias em quadrinhos e/ou em sites específicos dos editores. Tais situações, porém, não proveem, por vezes, as informações que o catalogador precisa para o desenvolvimento do processo de descrição documental.

Da mesma forma que uma biblioteca pode se utilizar de instrumentos, sistemas e modelos diferentes de representação, baseando-se nas necessidades informacionais de seus usuários e nos recursos disponíveis, com as gibitecas, ou seções em bibliotecas especializadas em histórias em quadrinhos, não é diferente; diversos instrumentos podem ser utilizados, contanto que se adequem às particularidades do recurso informacional que se pretende representar.

3. SEMIÓTICA DA CULTURA

Um dos principais representantes da corrente semiótica da cultura é Iúri Lotman que,⁴ inicialmente, fazia parte do movimento estruturalista nos estudos literários e utilizou-se de conceitos importantes desenvolvidos no estruturalismo. Posteriormente, “[...] o método estrutural-semiótico que Lotman inicialmente aplicava à literatura, foi ampliado para abarcar os problemas culturais em geral” (Américo, 2012, p. 64).

A proposta de discussão da semiótica da cultura parte de um dos principais conceitos que estruturam tal teoria: a semiosfera. Para Machado (2003, p. 163), a semiosfera é o “Espaço de produção da semiose na cultura, portanto, de coexistência e de coevolução dos sistemas de signos.”; para Lotman (1996, p. 12, tradução nossa) “A semiosfera é aquele espaço semiótico, fora do qual a própria existência da semiose é impossível”.

Caracterizada pela junção da semiótica com a biosfera, a semiosfera proposta pelo autor, toma como base [1] o princípio do dialogismo, de Bakhtin (1997), no qual as relações interativas produtoras de diálogo geram uma dinâmica de interações que dão significado às construções sociais a partir do discurso; e [2] o conceito de biosfera, introduzido por Vernadsky (1967), como um mecanismo cósmico que ocupa um determinado lugar estrutural na unidade planetária, ou seja, se configura como o conjunto de matéria viva na qual, todas as formas de vida estão interligadas umas às outras.

Ao desenvolver o conceito de semiosfera, Lotman propõe uma abordagem que analisa os elementos semióticos a partir do espaço semiótico, considerado como um único mecanismo (ou organismo), denominado semiosfera, e não a partir dos signos.⁵ Os elementos semióticos são considerados “[...] um conjunto de diferentes textos e linguagens fechadas uma em relação à outra.” (Lotman, 1996, p. 12, tradução nossa). Os elementos semióticos funcionam, portanto, em conjunto e em relação a outros elementos semióticos. Deste modo, não é possível criar um espaço semiótico com elementos ou linguagens isoladas, tornando-se necessário, mais do que a soma das linguagens, um espaço sinérgico.

A cultura, por sua vez, é considerada por Lotman (1979, p. 31) como “O conjunto de informações não-hereditárias, que as diversas coletividade da sociedade humana acumulam, conservam e transmitem”. Nessa teoria semiótica, a cultura é vista como informação, ou, de modo amplo, como objeto prático e para conservação e transmissão de informação. Com isto, a cultura constitui-se de uma hierarquia historicamente construída de um sistema de códigos sociais, na qual é possível expressar e transmitir informações por meio de determinados signos e torná-la patrimônio de determinada coletividade humana (Lotman, 1979).

Em se tratando de linguagens, pelo fato de a semiótica da cultura apresentar uma abordagem antropocêntrica, na qual o ser humano é posto no centro de todos os processos culturais, os problemas semióticos perpassam as esferas da língua, da linguagem e da comunicação, visto que são meios que auxiliam a produção de sentido pelo ser humano. Deste modo, os sistemas de signos se manifestam como linguagem, como veículo para a comunicação de membros em uma determinada cultura, principalmente de culturas humanas, como mecanismo mediador da cultura, desenvolvidos em escalas que vão além do processo de interação social, considerando as esferas do *bio*, *cosmos* e *semion*, nas quais a comunicação se manifesta. Em analogia à biosfera, as linguagens, na semiótica, criam vida, ou, em outras palavras, geram novos significados, isto porque os processos linguísticos estão sempre em constante mutação, desenvolvimento e aperfeiçoamento (Lotman, 1996). É nessa semiosfera que se criam e se desenvolvem linguagens (sistemas modelizantes primários e secundários), textos (linguísticos, literários e culturais), códigos e traduções.

Quanto às linguagens, Lotman (1996) as identifica como sistemas modelizantes, ou seja, “Sistemas relacionais constituídos por elementos e por regras combinatórias no sentido de criar uma estruturalidade que se define, assim, como uma fonte ou um modelo” (Machado, 2003, p. 167). Os sistemas modelizantes, por sua vez, referem-se às linguagens naturais, identificados como sistemas modelizantes primários, e às linguagens culturais, chamadas de sistemas modelizantes secundários, por configurarem-se como sistemas construídos sobre a linguagem natural (Américo, 2012). Entende-se, então, que na semiótica da cultura a linguagem não se manifesta apenas a partir de signos linguísticos, mas também a partir de signos visuais, sonoros e gestuais.

Inicialmente, Lotman (1979) entendia o texto como uma manifestação da linguagem – devido ao fato de que, por meio de variados tipos de linguagens, é possível criar os textos; posteriormente, desenvolveu teorias que abordavam o texto como elemento criador de uma linguagem, por possuir um conjunto de códigos capazes de gerar, transformar e transmitir mensagens, podendo ser algo materializado ou não, o que o caracteriza como um mecanismo semiótico gerador de sentido (Machado, 2003). Desse modo, o texto passa a ser compreendido como elemento primário, a unidade básica da cultura, de modo que a própria cultura é entendida e analisada como um texto ou a soma de textos e um conjunto correlacionado de textos modelados pela cultura. Nesta concepção, o signo desempenha uma função intermediária na cultura da humanidade, pois os próprios conceitos de signo e dos sistemas de signos estão intrinsecamente ligados aos problemas de significado, conteúdo, valor social e ético dos objetos representados e sua conexão com a realidade.

Para Lotman (1982, p. 73, tradução nossa), o texto é decomposto em “[...] inúmeros subtextos (nível fonológico, nível gramatical etc.) cada um dos quais pode ser examinado como independentemente organizado”. Os textos e subtextos estão em constante diálogo entre si, fator que reflete no caráter multivocal do texto, permitindo que este esteja sempre em processo de construção e transformação. Deste modo, o texto se configura como uma representação de determinado conteúdo, dividido em texto linguístico, que permite diversos tipos de expressões diferentes do mesmo conteúdo, e texto literário, criado para um

conteúdo específico que o impossibilita de ser substituído por outro texto, pois seu plano de conteúdo está intrinsecamente ligado à expressão (Américo, 2012).

Diante da necessidade de separação de conceitos de texto linguístico e de texto literário, identificada por Lotman, ele apresenta que o primeiro deve ser compreendido como uma estrutura semântica mais simples, um elemento dentro do sistema modelizante secundário, ao passo que o texto literário possui múltiplos significados e uma grande riqueza, devido às suas complexas relações semânticas intra e extra-textuais.

Sendo assim, para os estudos semióticos, o texto literário é um objeto mais rico em possíveis ligações semânticas, do que o texto linguístico. A riqueza semântica é a razão pela qual a análise das obras literárias tornou-se um dos temas centrais dos estudos tanto dos semioticistas de Tártu-Moscou em geral, quanto de Iúri Lotman em particular. (Américo, 2012, p. 115).

Apesar de perceber a importância dos textos linguísticos, seus estudos são centralizados no desenvolvimento e nas dimensões do texto literário e, na evolução de sua teoria semiótica, transfere o conceito de texto literário para a cultura, o que faz com que o texto passe a ser entendido como resultado e produto da cultura, isto é, o elemento central organizador da cultura. Como produto cultural, o texto está intrinsecamente ligado ao seu contexto extra-textual, quer seja histórico ou convencional, de modo a não ser possível de ser abordado isolado de seu contexto, mesmo em casos em que tal contexto pareça inexistente.

A partir dessa proposição de Lotman, Américo (2012, p. 122) destaca como funções do texto e, conseqüentemente, da cultura: “1. Função mnemônica (cultura como uma memória coletiva, um texto que consiste em inúmeros outros textos). 2. Função comunicativa (transferência de texto por meio de diversos canais de ligação). 3. Função criativa (criação de novos textos).”

Os textos, por sua vez, constituem-se de códigos, isto porque “Ao tomar consciência de algum objeto como texto, estamos supondo que ele está codificado de alguma maneira.” (Machado, 2003, p. 168). O conceito de código utilizado e disseminado na semiótica da cultura foi desenvolvido por Roman Jakobson,⁶ no qual o código desenvolve uma função fundamental nos sistemas semióticos pelo seu caráter de legi-signo. Os códigos possuem aspectos normativos e correlacionais. O caráter normativo do código se dá a partir de sua composição como um conjunto de regras, normas e instruções que regem e organizam a comunicação. Por outro lado, o aspecto correlacional se dá em função da transformação de sistemas de signos em linguagens. Para Machado (2003, p. 158) os códigos possuem uma ação cultural, isto porque os códigos:

[...] têm a função de culturalizar o mundo, isto é, conferir-lhe uma estrutura da cultura. O resultado final é a transformação de um não-texto em texto. Esse é o mecanismo elementar da cultura, objeto primordial da investigação semiótica que envolve um conceito de cultura que não se limita ao espelhamento de um quadro que se chama sociedade.

Os códigos configuram-se como sistemas modelizantes secundários que possuem uma estrutura própria desenvolvida para que possa haver a comunicação. Desta forma, todos os códigos são culturizações por se caracterizarem como “[...] formas convencionais que situam o homem no ambiente.” (Machado, 2003, p. 156).

Tendo sido apresentados os conceitos de Lotman para linguagens, textos e códigos, cabe dizer que a teoria semiótica da cultura se interessa apenas por sistemas relacionados à linguagem natural, posto que podem ser culturalizados por algum tipo de codificação, afinal, a semiótica da cultura trata de modelizações do mundo por meio de códigos culturais que conferem uma estrutura da cultura.

Cada cultura possui sua própria hierarquia de códigos culturais; com isto, o código pode ser utilizado para fins de comunicação de indivíduos e de textos inseridos em uma semiosfera, e como elemento mediador entre uma semiosfera e outra ou entre uma semiosfera e um espaço não-semiótico. Isto se dá porque os códigos são aplicados em sistemas semióticos para organizar as informações em texto e servem também para traduzir textos de uma cultura para outra. Deste modo, a codificação pode ser caracterizada como um processo de adaptação de um sistema semiótico a outro. Em ambos os casos, como mediador e como elemento de comunicação, os códigos culturais são essenciais para que possa ocorrer o processo de semiose e de interações na semiosfera.

A questão da tradução, realizada por meio de códigos culturais, é extremamente importante para o desenvolvimento das semiosferas. A tradução é entendida como a adaptação de um texto de uma cultura diferente para a cultura na qual determinado indivíduo está inserido por meio de códigos conhecidos por esse indivíduo. A tradução não consiste de uma recodificação totalmente igual de textos de uma cultura para outra, mas sim em uma adaptação que mantém características que podem ser reconhecíveis em ambas as culturas e que exclui outras características que não são possíveis de serem traduzidas.

Cada semiosfera tem uma visão, compreensão e interpretação própria de acordo com as linguagens conhecidas e produzidas em seu interior, o que faz com que toda semiosfera possua um caráter delimitado, que se dá pela impossibilidade de uma semiosfera entrar em contato com os textos allossemióticos ou não-textos. Desta forma, a cultura, a partir de seus limites e fronteiras, define, concomitantemente, o que está dentro e o que está fora dela, de modo a criar o seu próprio espaço cultural e o seu próprio espaço allossemiótico. Quando duas semiosferas se encontram, surge o que Lotman (1996, p. 12, tradução nossa) considera “Um dos conceitos fundamentais do caráter semioticamente delimitado que é a fronteira”.

A fronteira é o elemento delimitador que define tanto o que está dentro quanto o que está fora do espaço semiótico, isto é, tanto separa quanto une o que existe dentro e fora de uma semiosfera, atuando como um filtro absorvente (Machado, 2003). Nessa perspectiva, o que está fora dos limites e das fronteiras da cultura pode ser visto sob dois ângulos: [1] como uma não-cultura, quando um indivíduo de determinada cultura entra em contato com textos externos, apesar de conhecidos; e, [2] como uma anti-cultura, quando há uma relação de oposição à cultura, isto é uma negação ou contrariação da cultura. “A fronteira define-se, então, como um mecanismo de semiotização capaz de traduzir as mensagens externas em linguagem interna, transformando a informação (não-texto) em texto” (Machado, 2003, p. 160).

A fronteira se caracteriza como um mecanismo bilíngue e poliglota que age dos dois lados: dentro e fora da semiosfera. Assim, por meio da fronteira, uma semiosfera pode entrar em contato com espaços não-semióticos,⁷ e allossemióticos apenas se esses espaços externos forem traduzidos para uma linguagem conhecida naquela determinada semiosfera.

Deste modo, recorre-se a códigos culturais para que haja contato e interações entre diferentes semiosferas; isso se dá pelo processo de tradução de textos criados dentro de uma semiosfera para uma outra semiosfera alheia. Nota-se que é importante que uma semiosfera esteja em constante diálogo com outras semiosferas, tendo em vista que o desenvolvimento da cultura depende das interações que ocorrem em suas fronteiras. Culturas que se fecham em si mesmas, exclusivamente em suas próprias tradições, tendem a entrar em extinção.

4. ANÁLISE DOCUMENTAL DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A PARTIR DA SEMIÓTICA DA CULTURA

Conforme discutido na seção anterior, a semiótica da cultura preocupa-se em resolver problemas semióticos que perpassam as esferas dos principais meios de produção de sentido: a língua, a linguagem e a comunicação. Por meio da análise semiótica, é possível discorrer sobre modelos de representação de mundos que considerem diferentes contextos, baseando-se principalmente na cultura (Machado, 2003). Nessa perspectiva, compreende-se que as histórias em quadrinhos se caracterizam como linguagem, como texto cultural e como sistema semiótico.

As histórias em quadrinhos, como uma linguagem complexa, podem ser analisadas pela semiótica da cultura posto que seus elementos formam uma estrutura análoga à da arte e do cinema, utilizadas por Lotman (1979, 1982, 1996) e pela escola de Tártu-Moscou para desenvolver as teorias da semiótica da cultura (Machado, 2003). Enquanto textos sincréticos, as histórias em quadrinhos são compostas por subtextos, revestidos de códigos verbais e não-verbais que articulam, em um único grande texto, imagens estáticas, imagens cinéticas, diálogos, legendas, enquadramentos e cortes temporais. A integração desses elementos

resulta na construção do macrotexto e na produção de sentido das histórias em quadrinhos. Sob a perspectiva de sistemas semióticos, as histórias em quadrinhos resultam de uma cultura estruturada e registrada em um suporte físico ou digital, composta por uma linguagem dotada de sentido, e geradora de novos sentidos, com uma sistematicidade própria. Como sistema cultural, as histórias em quadrinhos, produtos das linguagens da cultura, possuem significados sócio-histórico-culturais que se alteram no tempo-espaço e interagem na semiosfera de modo a constituírem-se em produções de diversos tipos de discursos críticos, de reflexão, de entretenimento etc., voltados para o consumo da produção de massa e para o entretenimento.

Vale destacar o papel da tecnologia como um dos principais sistemas modelizantes secundários da cultura para as histórias em quadrinhos, pois está presente desde os seus primeiros registros. Os aspectos relacionados às tecnologias que permitem o armazenamento, acesso, mediação e recuperação do recurso informacional estão intrinsecamente relacionados aos elementos do processo semiótico, haja vista o fato de que a construção histórica e a evolução da cultura de massa refletem a utilização do sistema modelizante primário (a língua) para a composição de sistemas modelizantes secundários (as linguagens).

Nesta perspectiva, as tecnologias modelizaram o sistema semiótico das histórias em quadrinhos ao longo do tempo. Verifica-se que, na pintura rupestre, por exemplo, a tecnologia da qual dispunham eram os pigmentos utilizados na pintura das paredes das cavernas, bem como outros instrumentos que permitiam incisões nas rochas, resultando nas gravuras rupestres. Com o passar do tempo, o desenvolvimento tecnológico e cultural possibilitou a criação de histórias em quadrinhos em papel, utilizando-se de instrumentos como lápis, tintas e canetas. No século XXI, conta-se com os recursos de computação gráfica na criação de histórias em quadrinhos digitais (Pavarina, 2021).

Observa-se que o desenvolvimento das tecnologias afeta diretamente o desenvolvimento das histórias em quadrinhos e altera seus processos de significação no decorrer da história, posto que o desenvolvimento de instrumentos tecnológicos e culturais permite a aplicação de novas técnicas artísticas e exploração de novas cores e recursos que geram novos sentidos e produzem novos textos para os quadrinhos.

Um exemplo de como a cultura afeta tanto a geração de sentido quanto a produção de novos textos de histórias em quadrinhos se dá no processo de elaboração de roteiros. Sem o desenvolvimento cultural, não existiriam roteiros mais complexos e elaborados, fator que foi apenas desenvolvido após a quebra de tabu de que as histórias em quadrinhos seriam produtos que se destinavam somente a crianças ou que seriam arte menor diante de outras manifestações artísticas. Após essa mudança cultural que ampliou a criação de histórias em quadrinhos para um público heterogêneo, tornou-se possível o desenvolvimento de pesquisas que abordam o seu potencial cognitivo e educativo, bem como a elaboração de enredos mais complexos que exploram principalmente os aspectos de conteúdo (Pavarina, 2021).

Ao agregar a semiótica da cultura aos conceitos relacionados à organização e representação da informação e do conhecimento, é possível repensar a análise documentária e a indexação de imagens a partir do contexto sócio-histórico-cultural no qual o autor, o catalogador e o usuário estão inseridos. Assim, em se tratando dos processos de catalogação que consideram a semiótica da cultura, esta deve ser analisada sob três perspectivas concomitantemente: a do autor, a do catalogador e a do usuário.

A primeira perspectiva remete à cultura do autor, produtor da obra, que interfere diretamente na construção da mesma, considerando questões referentes à motivação do autor, ao cenário sociocultural no qual está inserido e ao público-alvo que deseja atingir. Essa percepção advém do fato de que o autor, enquanto ser social, imbuído de experiências sociais, emocionais, culturais, econômicas e educacionais que lhes são próprias, faz uso de determinada linguagem para expressar a ideia que deseja transmitir no seu texto, afinal, como já afirmava Foucault (2001), e também Chartier (2012), a função autoral se insere em um discurso. Desse modo, os aspectos da cultura do quadrinista perpassam o recurso informacional.

Na segunda perspectiva, tem-se a cultura do catalogador, responsável pela criação de mensagens que refletem a catalogação dos recursos informacionais. A partir de considerações de Dias & Naves (2007), depreende-se que a cultura do catalogador remete principalmente aos aspectos sociocognitivos, que

influenciam diretamente no Tratamento Temático da Informação (leitura, análise documental, atribuição e transcrição do assunto). Nessa perspectiva, observa-se, também, além das habilidades e competências do catalogador, os recursos disponibilizados pelas unidades de informação e as particularidades e limitações nas quais o registro bibliográfico se insere, inclusive aqueles referentes aos instrumentos de representação.

A terceira perspectiva baseia-se na cultura e nos contextos nos quais os usuários estão inseridos, o que reflete diretamente nos mecanismos de acesso e recuperação da informação pelos usuários, baseando-se nos conhecimentos que o usuário detém sobre o recurso informacional que deseja recuperar, bem como a familiaridade com o sistema de informação e os mecanismos de busca (Pavarina, 2021).

Essas três perspectivas de cultura (autor, catalogador e usuário) estão intrinsicamente ligadas, pois o autor elabora uma história em quadrinhos, a fim de transmitir determinada mensagem ao seu público-alvo, neste caso, o usuário informacional, e, para que esta mensagem chegue a determinado usuário, tem-se o catalogador e o sistema da unidade de informação como mediadores, cuja responsabilidade advém da representação do recurso informacional para torná-lo acessível ao usuário. Com isto, o catalogador deve preocupar-se em atribuir termos que representem o documento e que, ao mesmo tempo, sejam reconhecidos pelos usuários. Entretanto, para que a mensagem possa ser transmitida, de acordo com a semiótica da cultura (Lotman, 1996), dois fatores devem ser levados em consideração: [1] o autor da história em quadrinho, o catalogador e o usuário devem estar culturalmente aproximados, isto é, em um estágio semelhante de desenvolvimento cultural e; [2] o autor, o catalogador e o usuário, além de estarem conectados por uma linguagem comum, devem compartilhar do mesmo sistema semiótico de significados culturais que tornam o recurso informacional e a mensagem que esse recurso transmite compreensíveis para o catalogador, a fim de cumprir com seus propósitos de tratamento documental, e para o usuário, a fim de recuperação do recurso informacional e apropriação de seu conteúdo.

Em conceitos teóricos, a semiótica da cultura fornece subsídios à base epistemológica da catalogação ao integrar os conceitos de texto, subtexto, linguagem, cultura, tradução, fronteira e sistemas modelizantes.

A partir de Zafalon & Dal'Evedove (2016, p. 4), compreende-se que a catalogação requer “[...] conhecimento do público a que se destina, das especificidades do gênero e do formato dos documentos de que dispõe [...]”. Em relação à catalogação de histórias em quadrinhos, mais especificamente quanto ao processo de leitura documental, toma-se, com base em Silva (2001, p. 1), que “[...] a interpretação, além de se deter sobre os elementos formais (texto e imagens) deve considerar as diferentes tradições de quadrinhos, o contexto de produção e o contrato que propõe para o leitor.”

Com isto, tem-se que os conceitos e os métodos de modelização de mundo da semiótica da cultura fornecem subsídios para a análise de aspectos culturais nos quais as histórias em quadrinhos foram produzidas, além de fornecer bases para o tratamento informacional, por meio de uma perspectiva sociocultural do catalogador, haja vista o fato de que a catalogação de assunto exige o processo de leitura e análise documental.

Compreende-se, a partir da utilização dos conceitos teóricos da semiótica da cultura, presentes nas obras de Lotman (1982, 1996), que a análise documental baseada na cultura é construída a partir de questões norteadoras quanto aos tipos de cultura, aos textos e subtextos, aos códigos e à tradução: quais os tipos de cultura estão presentes no recurso informacional? Como é apresentada a realidade dentro do texto, por meio de quais elementos? Quais códigos, por exemplo, visual, sonoro, verbal, gestual, são apresentados no recurso informacional? Quais conceitos e temas centrais são apresentados no texto?

Essas questões fornecem subsídios tanto para a leitura documental quanto para a análise de recursos informacionais. Portanto, para a análise de histórias em quadrinhos, é necessário localizar os elementos de tipos de cultura, isto é, em qual cultura o recurso informacional está inserido e os termos que representam essa cultura no interior do recurso (exemplo: elementos de culturas locais, sociais e recorrência de estereótipos). Após identificar os tipos de cultura, deve-se verificar quais textos e subtextos constroem o recurso informacional. Essa etapa é apresentada por meio da relação dos sistemas modelizantes primários e secundários que convergem na construção do mundo e da realidade dentro do recurso informacional,

isto é, como é apresentada a realidade dentro do texto, por quais elementos (exemplo: em qual local está situada a trama no interior da história em quadrinhos, em que espaço-tempo a narrativa acontece, o que o quadrinista procura valorizar e no que o quadrinista dá ênfase durante a trama?). Posteriormente, verificam-se os códigos que compõem o recurso informacional: códigos visuais, sonoros, verbais, gestuais etc. E, por último, verificam-se os elementos de tradução, apresentados por meio da junção dos subtextos em um macrotexto, algo similar ao tema geral do recurso informacional (Pavarina, 2021).

Deste modo, a fim de validar a proposta desenvolvida nesta pesquisa, que integra os conceitos da semiótica da cultura à catalogação, utilizou-se como exemplo uma história em quadrinhos do Capitão América,⁸ cuja capa é apresentada na Figura 2.

FIGURA 2
Capa da história em quadrinho *Capitão América: o novo pacto*.



Fonte: Rieber & Cassaday (2015).

Como elementos semióticos que caracterizam a cultura do autor, na análise da história em quadrinhos “Capitão América: o novo pacto”, identificou-se a presença da cultura do patriotismo e da guerra ao longo da narrativa. Depreende-se a presença destes elementos posto que a cultura material remete ao patriotismo, caracterizada no uniforme do Capitão América e na bandeira dos Estados Unidos da América, presente em vários quadros durante a história. O próprio Capitão América se configura como um símbolo dos valores culturais e políticos norte-americanos. Outras características da cultura material são as armas, bombas, minas, granadas, facas, cidades devastadas, explosões e mísseis que aparecem ao longo da narrativa representando a guerra. A cultura imaterial, por sua vez, se constitui a partir de um conjunto de códigos e elementos que caracterizam as formas de pensar e o modo de agir dos personagens da história em quadrinhos: medo, desconfiança e pavor do diferente e de países exteriores (xenofobia); raiva, dor, luto e sentimento de impotência expressa nos diálogos e fisionomia dos personagens; críticas de cunho político em relação ao governo George W. Bush e à guerra ao terror e diante da comemoração de 4 de julho (Independência dos Estados Unidos).⁹

O texto principal discutido na história em quadrinhos é o ataque de 11 de setembro, evidenciado ao longo da história em cenas que apresentam como os cidadãos norte-americanos agem e manifestam suas dores em relação ao ocorrido. No texto analisado estão presentes os seguintes subtextos: Estados Unidos da América, Torres Gêmeas, guerra ao terror, ataque terrorista, defesa da pátria, luta pela paz, tolerância e união, multiculturalismo, identidade e justiça norte-americana, e sonho norte-americano.

Os códigos identificados na história em quadrinhos são de configuração visual, devido às imagens presentes no recurso informacional; de configuração verbal, devido às palavras que geram as falas dos personagens, título e legenda; de configuração cinética, diante das imagens cinéticas que dão impressão de movimento às ações dos personagens; e de configuração espacial e temporal, devido aos locais e tempos apresentados na história.

Para melhor visualização de como a semiótica da cultura contribui para a análise das histórias em quadrinhos, apresentam-se, no Quadro 2, as diretrizes que subsidiam tal processo.

QUADRO 2
Aspectos semióticos da cultura do autor.

Categoria de análise	Descrição
Tipos de cultura	Cultura do patriotismo e cultura da guerra
Texto principal	Ataque 11 de setembro
Subtextos	Estados Unidos da América, Torres Gêmeas, Guerra ao terror, Ataque terrorista, Defesa da pátria, Luta pela paz, Tolerância e união, Multiculturalismo, Identidade norte-americana, Justiça norte-americana, Sonho norte-americano
Códigos	Visual, verbal, cinético, espacial, temporal
Tradução	Capitão América defendendo os Estados Unidos da América de ataques terroristas

Fonte: elaborado pelas autoras.

Na proposta apresentada nesta pesquisa, utilizou-se como base os elementos de catalogação de histórias em quadrinhos, delineados por Culbertson & Jackson (2016), as problemáticas levantadas acerca da necessidade de representar o contexto e as especificidades dos gêneros e estilos de histórias em quadrinhos, tratados por Dyer (2014), e os conceitos da semiótica da cultura de Lotman (1979, 1982, 1996).

Os metadados descritivos adotados, que caracterizam aspectos descritivos e temáticos da cultura do catalogador, definiu-se: Coleção, Título, Roteirista, Desenhista, Editora, Ano, Edição, Volume, Descrição Física, Formato, Gênero, Tema, Arco da história, Contexto cultural, Palavras-chave e Resumo.¹⁰

Para fins de exemplificação, utilizou-se a história em quadrinhos exposta na Figura 2, em conjunto com as categorias de análise do Quadro 2, para a apresentação da proposição da catalogação de histórias em quadrinhos, que pode ser visualizada no Quadro 3, a seguir:

QUADRO 3
Aspectos semióticos da cultura do bibliotecário (mediador).

Coleção	Capitão América
Título	Capitão América: o novo pacto
Roteirista	John Ney Rieber
Desenhista	John Cassaday
Editora	Salvat
Ano	2015
Edição	27. ed.
Volume	6 v.
Descrição física	168 p.; 17x26 cm
Formato	Revista
Gênero	<i>Graphic novels</i>
Tema	Super-heróis
Arco da história	Inimigo - parte 1; Inimigo - parte 2; Inimigo - parte 3; Senhores da Guerra - parte 1; Senhores da Guerra - parte 2; Senhores da Guerra - parte 3
Contexto cultural	Esta história em quadrinhos baseia-se em um acontecimento histórico ocorrido nos Estados Unidos da América, os atentados de 11 de setembro de 2001, no qual os norte-americanos foram expostos a um ataque violento em seu próprio território, o que gerou na população um sentimento de medo e insegurança, e, posteriormente, um sentimento de vingança que desencadeou a chamada “Guerra ao Terror”.
Palavras-chave	Cultura do patriotismo. Cultura da guerra. Estados Unidos da América. Ataque de 11 de setembro. Capitão América. Ataque terrorista
Resumo	A história retrata o cenário norte-americano após os ataques de 11 de setembro, no qual Steve Rogers, conhecido como Capitão América, tenta combater ameaças e ataques terroristas no país. Além de lutar contra os terroristas, o Capitão América inspira e incentiva a luta pela paz, na defesa da pátria, propondo reflexões quanto à guerra ao terror, à intolerância, à diversidade e à xenofobia.

Fonte: elaborado pelas autoras.

Quanto aos protocolos para a definição dos valores nos elementos de metadados definidos, apontam-se: [1] “coleção”: deve-se incluir o título da coleção/série de histórias em quadrinhos, no caso de a história em quadrinhos pertencer a um álbum ou uma coleção de revistas; [2] “título”: registra-se o título do documento; [3] “roteirista”: dedicado ao nome do roteirista responsável pelo roteiro da história em quadrinhos; [4] “desenhista”: insere-se o nome do desenhista responsável; [5] “editora”: insere-se a editora responsável pela publicação da história em quadrinhos; [6] “ano”: registra-se o ano no qual a história foi publicada; [7] “edição”: registra-se o número de edição, quando houver; [8] “volume”: inclui-se o número do volume, quando houver; [9] “descrição física”: registram-se dados como número de páginas, dimensões etc.; [10] “formato”: inclui-se o formato no qual a história em quadrinhos é publicada; alguns exemplos de formatos são: tiras de jornais, revistas, álbuns, fanzines; [11] “gênero”: onde é colocado o gênero tratado na história em quadrinhos (não confundi-lo com o tema); exemplos de gênero são: charge, cartum, mangá, anime, *underground*, *graphicnovels* etc.; [12] “tema”: descreve-se o tema do qual a história em quadrinhos trata; os temas gerais podem ser: super-herói, infantil, adulto, erótico, autobiográfico, mangá¹¹ etc.; [13] “arco da história”: registra-se o título do(s) capítulo(s) da história em quadrinhos; espaço utilizado quando se pretende catalogar um álbum inteiro ou uma coleção – publicada separadamente e/ou periodicamente (como no caso das revistas de histórias em quadrinhos de super-heróis); [14] “contexto cultural”: registra-se uma breve síntese do contexto sócio-histórico-cultural no qual a história em quadrinhos foi produzida ou fatores que influenciaram o conteúdo daquela produção; [15] “palavras-chave”: registram-se os principais termos correspondentes ao tema e ao assunto abordado na história em quadrinhos; [16] “resumo”: insere-se o resumo da história.

Verifica-se, a partir das categorias de análise baseadas na semiótica da cultura do autor (Quadro 2), que é possível construir o resumo documental do recurso informacional e extrair os termos de indexação e cabeçalhos de assunto – semiótica da cultura do bibliotecário (mediador) – (Quadro 3) de modo a serem consideradas as linguagens, os textos, os subtextos, os códigos e as traduções.

Tendo em vista as peculiaridades da semiosfera do usuário, não é possível definir os aspectos que dizem respeito à sua fronteira semiótica no processo de representação. Todavia, cabe ao usuário ultrapassar as fronteiras e perceber a cultura do autor e a cultura do catalogador para se apropriar por meio da apresentação dos processos de representação.

Salienta-se que a semiótica da cultura se mostrou adequada, diante de suas qualidades teórico-metodológicas para a análise de objetos culturais, principalmente ao propor que sejam utilizadas para a catalogação de álbuns inteiros de revistas de histórias em quadrinhos, diante dos conceitos de texto e subtextos.

Destaca-se que o exemplo selecionado para compor este artigo, a revista “Capitão América: o novo pacto” integra o álbum de histórias em quadrinhos do Capitão América. Os arcos da história (capítulos) foram, inicialmente, publicados separadamente em revistas periódicas da Marvel,¹² em seis volumes. Posteriormente, esses volumes foram publicados em uma única revista.

Nessa proposta, que agrega a semiótica da cultura, mostrou-se possível catalogar tanto a revista inteira quanto suas partes (arcos da história), isto por que o álbum do Capitão América, nessa perspectiva, é visto como o macrotexto, composto por textos que se interligam (por exemplo, a revista “O novo pacto” é um texto; a revista “Guerra Civil”, outro, e ambos integram o macrotexto das histórias em quadrinhos do Capitão América). Quanto aos arcos da história, destaca-se que são subtextos que integram e interagem na semiosfera das histórias em quadrinhos do Capitão América e podem, assim, gerar novos textos. Percebe-se que, apesar da modificação do enredo, os personagens e o contexto quase não sofrem variações; isto se dá porque eles pertencem ao mesmo sistema semiótico (semiosfera) e, conseqüentemente, fazem parte do mesmo texto com subtextos que dialogam entre si.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos, como objeto da cultura, configuram-se como uma cadeia de mensagens complexas transmitidas ao seu público-alvo. A mensagem da história em quadrinhos pode ser decomposta em partes menores (signos) que servem para decifrar os códigos que compõem a sua própria linguagem. Deste modo, a mensagem a ser transmitida é expressa pela linguagem das histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, como recurso informacional sincrético, possuem uma linguagem própria, composta por códigos específicos que devem ser considerados e analisados na representação a fim de garantir a recuperação deste recurso informacional nas unidades de informação. Quanto às questões referentes à representação da informação registrada em um suporte informacional, deve-se considerar a representação verbal e não-verbal como um conjunto, de modo que o registro bibliográfico espelhe isso com vistas a garantir a recuperação nas unidades de informação.

Na abordagem da semiótica da cultura foram discutidos conceitos de texto, subtexto, cultura, códigos culturais, semiosfera, fronteira e tradução. Destacam-se estes conceitos como basilares para a análise e a descrição de histórias em quadrinhos.

Por meio da semiótica da cultura compreende-se que uma história em quadrinhos pode ser interpretada de forma diferente por culturas diferentes que não estão inseridas dentro da semiosfera na qual a história em quadrinhos foi produzida. Portanto, o autor, o catalogador e o usuário devem compartilhar dos mesmos códigos culturais para que o recurso informacional possa ser tratado e recuperado. Cabe ao catalogador verificar quais códigos culturais compõem a semiosfera na qual a história em quadrinhos está inserida e extrair as informações presentes no recurso informacional por meio de determinados sistemas de signos. Apesar de autor, catalogador e usuário estarem inseridos em suas próprias semiosferas, são as interações que ocorrem nas fronteiras que permitem o processo comunicativo, por meio de traduções e adaptações semióticas, que garantem a apropriação da informação.

Salienta-se que a análise de um recurso informacional, a partir de conceitos da semiótica da cultura, permite descobrir como a mensagem do recurso informacional está organizada, o que essa mensagem expressa e quais elementos são utilizados para tal. Deste modo, é possível compreender e representar as ideias do autor e os significados do recurso informacional.

Ao agregar a semiótica da cultura aos métodos adotados na catalogação, é possível elaborar protocolos de leitura e de análise documental que considerem os processos cognitivos e de construção de significados do catalogador, baseando-se, principalmente, no contexto sócio-histórico-cultural do autor e do usuário.

Conclui-se que a articulação dos conceitos da semiótica da cultura aos processos e métodos adotados na catalogação contribui para a ampliação de possibilidades de recuperação de histórias em quadrinhos diante das necessidades informacionais de seus usuários.

AGRADECIMENTOS

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

REFERÊNCIAS

- Abud, H. L. (2012). *Catalogação de histórias em quadrinhos: uma metodologia de trabalho*. Em Encontro Nacional de Catalogadores, Rio de Janeiro, Brasil.
- Américo, E. V. (2012). *Alguns aspectos da semiótica da cultura de Iúri Lótman* (Tese de Doutorado), Universidade de São Paulo, São Paulo. Recuperado em <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8155/tde-07112012-124602/p-t-br.php>

- Bakhtin, M. M. (1997). Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes. Recuperado em <https://www.escrevendoofuturo.org.br/arquivos/6479/bakhtin-mikhail-estetica-da-criacao-verbal-sao-paulo-martins-fontes-2003.pdf>
- Chartier, R. (2012). *O que é um autor? Revisão de uma genealogia*. São Carlos: EdUFSCar.
- Culbertson, A. & Jackson, P. (2016). Comics and the modern library catalog: new rules for breaking the rules, *The serials librarian*, 71(3-4), 162-172. Recuperado em <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0361526X.2016.1244799>
- Dias, E. W. & Naves, M. M. L. (2007). *Análise de assunto: teoria e prática*. Brasília: Thesaurus. Recuperado em <http://biblioteca.fespsp.org.br:8080/pergamumweb/vinculos/000008/000008f5.pdf>
- Dyer, M. A. (2014). Full speed ahead: the challenges of cataloging a Historic Editorial Cartoon Collection. *Art documentation. journal of the Art Libraries Society of North America*, 33(2), 279-294.
- Foucault, M. (2001). O que é um autor? Em M. Foucault. *Ditos e escritos: estética: literatura e pintura, música e cinema* (pp. 264-298). Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Gomes, T. P. D. (2015). *A charge é o assunto: análise documentária de charge*. (Dissertação de mestrado), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Recuperado em <https://app.uff.br/riuff/handle/1/21767>
- Gomes, T. P. D. (2018). Desafios e perspectivas para a organização de charges. *Revista conhecimento em ação*, 3, 92-106. Recuperado em <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/109298>
- Lotman, I. M. (1979). Sobre o problema da tipologia da cultura. In B. Schnaiderman, (Org.), *Semiótica russa* (pp. 31-41). São Paulo: Perspectiva.
- Lotman, I. M. (1982). *Estructura del texto artístico*. Moscou: Editorial Iskustvo.
- Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.
- Machado, I. (2003). *Escola de Semiótica: a experiência de Tártu - Moscou para o estudo da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Markham, G. W. (2009). Cataloging the publications of dark horse comics: one publisher in an academic catalog. *The Journal of academic librarianship*, 35(2), 62-169. Recuperado em <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S009913330900010X>
- Morigi, J. V., Massoni, L. F. H. & Loureiro, T. R. (2016). Apropriações e usos das histórias em quadrinhos na literatura de ciência da informação. *Informação & informação*, 21(1), 56-79. Recuperado em <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/24082>
- Mortimer, M. (2007). *Learn descriptive cataloging*. 2 [s.l.]: TotalRecall Publications.
- Oliveira, M. J. A. (2014). *As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de fábulas no âmbito da Ciência da Informação* (Dissertação de Mestrado), Universidade Federal Fluminense, Brasil. Recuperado em <https://app.uff.br/riuff/handle/1/7493>
- Oliveira, M. J. A. & Nóbrega, N. G. A. (2013). *Conhecer para mediar: investigação sobre as pesquisas com quadrinhos em biblioteconomia e ciência da informação*. Em Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, Florianópolis, Brasil. Recuperado em <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/40431>
- Panofsky, E. (1991). *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva.
- Pavarina, E. C. & Zafalon, Z. R. (2019). Análise de imagens em histórias em quadrinhos: uma proposta. Em T. H. B. Barros & N. B. Tognoli (Org.). *Organização do conhecimento responsável: promovendo sociedades democráticas e inclusivas* (pp. 390-397). Belém: Editora da UFPA. Recuperado em <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/125334>
- Pavarina, E. C. (2021). *Contribuição dos estudos semióticos para a catalogação de histórias em quadrinhos* (Dissertação de Mestrado), Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. Recuperado em <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14287?show=full>
- Ribeiro, R. C. S. & Cordeiro, R. I. N. (2007). *A caricatura na perspectiva da representação documentária*. Em Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Salvador da Bahia, Brasil. Recuperado em <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/172501>
- Rieber, J. N. & Cassaday, J. (2015). *Capitão América: o novo pacto*. São Paulo: Editora Salvat.

- Saussure, F. (2006). *Curso de linguística geral*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Scott, R. W. (1990). *Comics librarianship: a handbook*. McFarland & Company Incorporated Pub.
- Shatford, S. (1986). Analyzing the subject of a picture: a theoretical approach. *Cataloging and classification quarterly*, 6(3), 39-62. Recuperado em https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J104v06n03_04
- Silva, N. M. (2001). *Elementos para a análise das histórias em quadrinhos*. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande, Brasil. Recuperado em <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>
- Souza, E. & Toutain, L. D. B. O. (2010). Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. *Ponto de acesso*, 4(1). Recuperado em <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3930>
- Tarulli, L. (2010). Cataloging and problems with Dewey: creativity, collaboration and compromise. In R.G. Weiner (ed.), *Graphic novels and comics in libraries and archives. essays on readers, research, history and cataloging* (pp. 213–221). Jefferson, NC: McFarland.
- Vergueiro, W. C. S. (2005). Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *DataGramaZero*, 6(2). Recuperado em <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/5643>
- Vernadsky, V. I. (1967). *The biosphere*. Moscow: Mysl Publishing House.
- Wu, Y. (2013). Indexing historical, political cartoons for retrieval. *Knowledge organization*, 40(3), 283-294. Recuperado em https://www.ergon-verlag.de/isko_ko/downloads/ko_40_2013_5_a.pdf
- Zafalon, Z. R. (2012). *Scan for MARC: princípios sintáticos e semânticos de registros bibliográficos aplicados à conversão de dados analógicos para o formato MARC 21 bibliográfico* (Tese de doutorado), Universidade Estadual Paulista, Marília. Recuperado em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103386>
- Zafalon, Z. R. & Dal'Evedove, P. R. (2016). *Representação documental: pesquisa e ensino*. Em Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, Salvador da Bahia, Brasil. Recuperado em <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/191257>

NOTAS

- 1 As linguagens sincréticas são aquelas compostas por duas ou mais linguagens articuladas no mesmo plano da expressão. Isso implica uma sobreposição das diferentes funções da linguagem; a comunicação nas histórias em quadrinhos é composta pela linguagem não verbal, presente nas imagens, e a linguagem verbal, nas palavras escritas.
- 2 Em pesquisa de Ribeiro e Cordeiro (2007, p. 4) a caricatura é entendida como um estilo de desenho de humor gráfico, tendo por característica básica a arte de caracterizar, isto é “[...] a caricatura se encarrega de ressaltar algum gesto, de notar algum traço de fisionomia e unir todos os aspectos inéditos e inesperados da figura humana, como forma de juntar o lado físico ao lado moral, singularizando o ente desenhado”.
- 3 Dyer (2014) explica que mesmo em um desenho animado, que não possui muitas características evidentes da representação do mundo real, é possível identificar símbolos que representam características de pessoas reais; por exemplo, um bigode e o símbolo da suástica em uma roupa podem representar Hitler, mesmo que não existam relações de semelhanças aparentes entre a pessoa desenhada (Hitler) e a sua representação satirizada (o cartum).
- 4 É válido destacar que, apesar de Lotman ser um dos principais precursores da semiótica da cultura e fundador da Escola Semiótica Russa, essa escola contou com a participação de importantes Linguistas e teorias importantes por eles elaboradas, como Viatcheslav Ivanov, Isaak Revzin, Vladimir Toporov, e por Teóricos da literatura, como Iurii Levin e Boris Uspenski.
- 5 Diferente de Saussure (2006), que considera, em seu *Curso de Linguística Geral*, a língua como o único e verdadeiro objeto de estudo da linguística, Lotman entende a língua como parte de um amplo sistema semiótico (ou sistema modelizante primário) e não como objeto de estudo linguístico. Por meio de um sistema modelizante primário é possível construir sistemas modelizantes secundários que podem ser entendidos como sistemas de signos que utilizam conceitos semióticos para o conhecimento, construção e explicação de modelos de mundos e seus fragmentos.
- 6 Roman Jakobson, um dos principais linguistas russos do século XX, desenvolveu análises estruturais no campo da linguagem, da poesia e da arte. Conhecido principalmente pela sua Teoria da Comunicação, na semiótica da cultura seus estudos contribuíram para a compreensão e o desenvolvimento do conceito de código, como elemento essencial a todo processo comunicativo sem o qual não seria possível a transmissão de mensagens, utilizado como base para os estudos de Lotman sobre a eficiência da comunicação.

- 7 Na abordagem da semiótica da cultura, o espaço não semiótico é aquele que envolve outra semiótica. Isto porque, “[...] o ponto de vista interno de uma determinada cultura tem a aparência de um mundo externo não semiótico, da posição de um observador externo que pode ser apresentado como uma periferia semiótica dela. Assim, a posição do observador depende de onde passa a fronteira de uma determinada cultura.” (Lotman, 1996, p. 16, tradução nossa).
- 8 Capitão América, um dos principais super-heróis dos quadrinhos americanos, publicados a partir de 1941 pela Timely Comics (atual Marvel Comics), possui grande destaque e popularidade pelo modo como representa, nas histórias em quadrinhos, os contextos culturais, sociais e políticos que permearam acontecimentos reais, como a Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria e Atentados de 11 de setembro. Atualmente possui grande destaque devido aos quadrinhos “Guerra Civil” e “Os vingadores”, no qual protagoniza com outros personagens importantes do universo Marvel como Homem de Ferro, Hulk e Thor. Essas produções supracitadas ganharam grande difusão e reconhecimento no âmbito cinematográfico reforçando a popularidade dos quadrinhos de super-heróis.
- 9 Uma das principais marcas do governo de Bush foi sua campanha de “guerra ao terror” em resposta aos ataques terroristas de 11 de setembro, levando às ações militares contra integrantes da “Al-Qaeda” e a indicação do Iraque como inimigo dos EUA. Esse cenário causou na população americana revolta e medo devido às guerras e as vidas perdidas tanto dos cidadãos quanto dos soldados e combatentes, além de trazer problemas à economia americana devido aos altos gastos com ações militares e baixos investimentos internos.
- 10 Notou-se a necessidade de identificação do roteirista e do desenhista visto que, no universo das histórias em quadrinhos, tanto um quanto outro possuem grande destaque e reconhecimento na comunidade de histórias em quadrinhos.
- 11 No ocidente, o mangá se caracteriza como gênero textual de histórias em quadrinhos no estilo japonês. Porém, além de gênero, o mangá também é considerado um próprio estilo de desenho de quadrinhos.
- 12 Marvel é uma editora norte-americana considerada uma das maiores e principais editoras de quadrinhos do mundo. Fundada em 1939 sob o nome de Timely Publications se constitui como uma das editoras mais populares de revistas de quadrinhos com o foco na criação de personagens super-heróis. Atualmente divide sua franquia entre os quadrinhos (Marvel Comics) e as produções cinematográficas (Marvel Studios). Seus principais personagens são: Homem de Ferro, Capitão América, Homem Aranha, Feiticeira Escarlate, Deadpool, Thanos, Thor, Viúva Negra e Doutor Estranho.