

## QUADRINHOS E ANÁLISE MULTIMODAL: A GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL NA REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Etefania Cristina Pavarina, Universidade Estadual Paulista (Unesp), Brasil,  
<https://orcid.org/0000-0002-3626-5567>

### RESUMO

A crescente inclusão de histórias em quadrinhos nos acervos de instituições evidencia sua relevância na cultura pop e na academia, fator que implica em cuidados em sua aquisição, tratamento e preservação. A complexidade dos quadrinhos requer estratégias para a representação da informação para acesso e recuperação, dada sua linguagem única que combina elementos visuais e verbais. Este estudo explora como a semiótica social pode auxiliar na representação da informação em quadrinhos, tendo por objetivo de identificar estudos relacionados à gramática do design visual e à análise de histórias em quadrinhos, a fim de verificar quais elementos podem ser empregados no processo de representação da informação. A semiótica social, embora menos explorada na Ciência da Informação, enfoca a comunicação e o significado como práticas sociais. A multimodalidade e a gramática do design visual são relevantes aqui, pois destacam a diversidade de modos semióticos presentes em objetos informacionais. Com abordagem qualitativa, uma revisão sistemática da literatura foi realizada, selecionando 20 estudos após filtragem. A análise destes estudos revela que a semiótica social embasa a análises de histórias em quadrinhos, estruturando-as nas metafunções representacionais, interacionais e composicionais que moldam a linguagem visual. Conceitos da gramática do design visual relevantes incluem estrutura narrativa e conceitual, processos de ação, ato e olhar da imagem, perspectivas, sistemas de valor e saliência. Essa abordagem orienta profissionais da informação na leitura e descrição de quadrinhos, destacando conteúdo e temas principais, contribuindo para a representação documental. Conclui-se que essa abordagem semiótica propicia o estabelecimento de diretrizes que permitem a compreensão do potencial retórico e criação de sentido em documentos visuais e multimodais, bem como a elaboração de metadados semânticos.

**Palavras-Chave:** Histórias em Quadrinhos; Semiótica Social; Gramática do Design Visual; Representação da Informação; Análise Documental.

### *HISTORIETAS Y ANÁLISIS MULTIMODAL: LA GRAMÁTICA DEL DISEÑO VISUAL EN LA REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN*

### RESUMEN

La creciente inclusión de historietas en las colecciones de instituciones destaca su relevancia en la cultura popular y en la academia, lo cual implica precaución en su adquisición, tratamiento y preservación. La complejidad de las historietas requiere estrategias para la representación de la información para su acceso y recuperación, dada su singularidad lingüística que combina elementos visuales y verbales. Este estudio explora cómo la semiótica social puede contribuir a la representación de la información en historietas, con el objetivo de identificar estudios relacionados con la gramática del diseño visual y el análisis de historietas, para determinar qué elementos pueden ser empleados en el proceso de representación de información. Aunque menos explorada en la Ciencia de la Información, la semiótica social se enfoca en la comunicación y el significado como prácticas sociales. La multimodalidad y la gramática del diseño visual son pertinentes aquí, ya que resaltan la diversidad de modos semióticos presentes en objetos informativos. Con un enfoque cualitativo, se realizó una revisión sistemática de la literatura, seleccionando 20 estudios tras el filtrado. El análisis de estos

estudios revela que la semiótica social fundamenta los análisis de historietas, estructurándolos en las metas funciones representacionales, interaccionales y compositivas que dan forma al lenguaje visual. Los conceptos relevantes de la gramática del diseño visual incluyen estructura narrativa y conceptual, procesos de acción, acto y mirada de la imagen, perspectivas, sistemas de valor y prominencia. Este enfoque guía a los profesionales de la información en la lectura y descripción de historietas, resaltando el contenido y los temas principales, contribuyendo a la representación documental. Se concluye que este enfoque semiótico proporciona pautas que permiten la comprensión del potencial retórico y la creación de sentido en documentos visuales y multimodales, así como la creación de metadatos semánticos.

**Palabras-Clave:** Historietas; Semiótica Social; Gramática del Diseño Visual; Representación de la Información; Análisis Documental.

### **COMICS AND MULTIMODAL ANALYSIS: GRAMMAR OF VISUAL DESIGN IN INFORMATION REPRESENTATION**

#### **ABSTRACT**

The growing inclusion of comic books in institutional collections highlights their relevance in pop culture and academia, a factor that implies care in their acquisition, treatment, and preservation. The complexity of comics requires strategies for information representation for access and retrieval, given their unique language that combines visual and verbal elements. This study explores how social semiotics can assist in information representation in comics, aiming to identify studies related to visual design grammar and comic book analysis to ascertain which elements can be employed in the information representation process. Social semiotics, although less explored in Information Science, focuses on communication and meaning as social practices. Multimodality and grammar of visual design are relevant here, as they emphasize the diversity of semiotic modes present in informational objects. Using a qualitative approach, a systematic literature review was conducted, selecting 20 studies after filtration. The analysis of these studies reveals that social semiotics underpin the analyses of comics, structuring them in the representational, interactional, and compositional metafunctions that shape visual language. Relevant concepts from the grammar of visual design include narrative and conceptual structure, action processes, image acts and gazes, perspectives, value systems, and salience. This approach guides information professionals in reading and describing comics, highlighting content and main themes, contributing to documentary representation. It is concluded that this semiotic approach provides guidelines enabling the comprehension of rhetorical potential and sense creation in visual and multimodal documents, as well as the development of semantic metadata.

**Keywords:** Comic Books; Social Semiotics; Grammar of Visual Design; Information Representation; Document Analysis.

---

## **1 INTRODUÇÃO**

Os quadrinhos têm se tornado uma presença cada vez mais proeminente nos acervos de patrimônio cultural, devido sua importância tanto na cultura pop quanto no meio acadêmico. De acordo com MacDonald (2013), nos últimos anos, os quadrinhos têm sido uma das categorias de maior crescimento

nas bibliotecas de diversos tipos. Esse aumento na presença dos quadrinhos demanda uma abordagem cuidadosa no que diz respeito à aquisição, tratamento, uso, reuso e preservação desses materiais. A *American Library Association* (ALA) reconheceu essa necessidade

e elaborou diretrizes específicas para auxiliar os bibliotecários no manejo de quadrinhos.

No que diz respeito ao tratamento documental, os quadrinhos apresentam desafios particulares no processo de representação da informação, os quais requerem maior destaque e explicação embasados em fundamentos teóricos para auxiliar na prática profissional. Isso se deve ao fato de que, diferentemente de outros objetos informacionais, os quadrinhos possuem uma linguagem única que integra elementos visuais, verbais e um conjunto de modos semióticos em sua composição (Pavarina, 2021). Isso exige estratégias específicas para a análise de seus complexos elementos tanto no plano do conteúdo quanto no plano da expressão.

Na Ciência da Informação, os estudos sobre a representação da informação têm como propósito desenvolver condições, técnicas e métodos que facilitem o acesso e a compreensão de determinados conteúdos informacionais, com o intuito de tornar seu acesso e uso mais eficientes.

A semiótica, como ciência geral da linguagem, mantém uma relação disciplinar com a Ciência da Informação, especialmente no âmbito da Organização da Informação. Ambas as disciplinas são influenciadas pelo tratamento de diversas linguagens com propósitos específicos. No caso da semiótica, o enfoque está em desenredar os sentidos e significações expressos nos objetos, enquanto a Organização da Informação vai além da compreensão dos sentidos dos objetos em si, transformando-os em produtos representacionais que possam ser recuperados posteriormente nos sistemas informacionais.

As principais investigações semióticas na Ciência da Informação centram-se em abordagens clássicas, como a semiologia saussureana, semiótica greimasiana e semiótica

peirceana (Almeida & Farias, 2016; Pavarina, 2021). Uma área da semiótica que ainda não possui suas relações interdisciplinares com a Organização da Informação claramente estabelecidas é a semiótica social, uma teoria que se concentra nos processos de comunicação e significação humana como prática social. A gramática do design visual (GDV) é uma das principais abordagens dessa teoria fundamentada por Kress & Van Leeuwen (1996) que se baseiam nas relações metafuncionais de uso da língua presentes na Gramática Sistêmico-Funcional de Halliday (1985).

Nesse sentido, o objetivo geral desta pesquisa é identificar estudos relacionados à gramática do design visual e à análise de histórias em quadrinhos, a fim de verificar quais elementos podem ser empregados no processo de representação da informação.

A presente pesquisa se justifica pela necessidade de aprimorar os processos de representação da informação de histórias em quadrinhos, de modo a satisfazer eficientemente a demanda informacional de diferentes tipos de usuários. Baseando-se em Vergueiro (2005) e Souza e Toutain (2010), a relevância desta pesquisa reside na necessidade de explorar métodos diferenciados, principalmente de análise e leitura documental, visando a preparação de registros bibliográficos representativos de histórias em quadrinhos.

Dessa forma, a contribuição científica que esta pesquisa oferece é a promoção e o estímulo ao desenvolvimento de estudos acerca da representação da informação de objetos informacionais multimodais, como é o caso das histórias em quadrinhos. Essa área de estudo ainda é pouco explorada na Ciência da Informação, especialmente sob a perspectiva da semiótica.

## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

As histórias em quadrinhos são comumente definidas como uma sequência de

quadros que contam uma história. Segundo definições clássicas, como as propostas por

Eisner (1985) e McCloud (1995), os quadrinhos são narrativas pictóricas sequenciais que têm o intuito de transmitir informações ou provocar uma resposta estética no leitor. Essas narrativas sequenciais são construídas a partir de dois códigos de signos gráficos, como explicado por Cagnin (1975): o código visual, que engloba os desenhos e imagens, e o código verbal, que consiste nos discursos linguísticos presentes nos balões de fala, onomatopeias, interjeições, legendas etc.

Recentemente, os estudos sobre a linguagem dos quadrinhos têm evoluído, avançando de uma abordagem que buscava caracterizá-la como uma linguagem única, estabelecendo relações de inclusão, geração, convergência e adequação com outras linguagens, como cinema, pintura e fotografia (Barbieri, 1991), para uma perspectiva que os reconhece como sistemas de significação sincréticos<sup>1</sup> (Pavarina, 2021), caracterizados nesta presente pesquisa como sistemas de significações multimodais. Esses sistemas são compostos por elementos e códigos verbais e não-verbais, que coexistem e se articulam no mesmo plano da expressão, constituindo uma linguagem específica capaz de estabelecer seu próprio sistema semiótico, conforme explicado por Groensteen (1999).

A compreensão dos processos cognitivos que articulam e moldam os elementos de significação dos quadrinhos é essencial para a representação da informação, dada a natureza multifacetada dessas obras. Segundo Redigolo, Fujita e Gil-Leiva (2022), a análise documental requer conhecimentos diversos, abrangendo cognição profissional, aspectos técnicos e outras formas de conhecimento. Os autores ressaltam a importância de identificar a composição de cada categoria documental no acervo, o que facilita a localização das informações cruciais à representação, garantindo o acesso ao usuário.

Na representação de histórias em quadrinhos, é crucial direcionar uma atenção minuciosa à descrição do conteúdo. Isso abrange atividades de análise documental e

indexação. Como assinalado por Souza & Toutain (2010), a análise documental de quadrinhos, por vezes, é relegada a um segundo plano pelos profissionais, atribuído em parte à falta de modelos de linguagem documentária que se adaptem às suas características específicas. Os autores ressaltam que as ações de indexação frequentemente se restringem a aspectos gerais, sem abordar detalhes, limitando-se a indicar a natureza das obras (quadrinhos), mas não explicitando seu conteúdo. Isso gera dificuldades na recuperação de informações como responsabilidade, gênero das obras, assuntos específicos e outras informações relevantes.

A análise documental é direcionada para a identificação e escolha de conceitos destinados a representar o conteúdo dos documentos. A principal etapa da análise documental é a indexação que se divide metodologicamente em duas fases distintas: análise de assunto e tradução (Redigolo, Fujita & Gil-Leiva, 2022).

Na fase de análise de assunto, o indexador realiza primeiramente a leitura documental avaliando as partes principais do documento. Posteriormente, ocorre a seleção e extração de conceitos que efetivamente representam o conteúdo do documento, que são traduzidos por meio de linguagens documentárias como esquemas de classificação e/ou vocabulários controlados (por exemplo, cabeçalhos de assunto ou tesouros).

Holley & Joudrey (2020), em uma investigação abrangente da literatura de análise de assunto na área da Ciência da Informação, identificaram elementos facilitadores presentes em abordagens de leitura documental. Estes incluem a aplicação de uma análise multifacetada para discernir as intenções do autor e elementos contextuais; analisar os elementos presentes na obra, visando identificar a "figura central" que encapsula a ideia principal do autor; explorar os elementos verbais e visual, com ênfase na identificação de disciplinas, tópicos centrais e elementos

cronológicos, juntamente com a detecção do gênero e das formas presentes na obra.

Contudo, a análise de assunto de imagens demanda a consideração de técnicas específicas. Essas técnicas incluem facetas propostas por Bléry (1981), as quais abordam aspectos relativos a "QUEM" (objeto focado), "ONDE" (localização no espaço), "QUANDO" (localização no tempo) e "COMO/O QUÊ" (atividades, acontecimentos e modos) evidenciados na imagem. Adicionalmente, destaca-se que a análise de uma imagem ser feita na perspectiva de identificar tanto "DE" que trata o objeto representado quanto "SOBRE" o tema representado, podendo ao mesmo tempo adotar características genéricas e específicas (Smit, 1996). Nesse contexto, pode-se considerar também as múltiplas funções desempenhadas pela imagem, analisando-a a partir de sua capacidade de

estabelecer contato, transmitir informações, persuadir, identificar, aderir a convenções e expressar estética, conforme delineado por Diaz (2015). Essas nuances contribuem para uma análise mais completa e aprofundada das imagens sob diferentes perspectivas de interpretação e compreensão.

Holley & Joudrey (2020) enfatizaram que para análise de assunto os profissionais da informação podem recorrer a combinação de duas ou mais técnicas que resultará em uma indicação mais abrangente dos elementos presentes em um documento. Assim, as estratégias de análise de assunto podem ser integradas à análise semiótica, ampliando a compreensão e a orientação da análise documental. Portanto, uma breve explanação dos conceitos relacionados à semiótica social e à gramática do design visual será apresentada a seguir.

### 3 MULTIMODALIDADE E GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

A semiótica social, introduzida por Halliday e inicialmente alicerçada em sua abordagem linguística sistêmico-funcional, se destaca como uma corrente contemporânea da semiótica. Essa abordagem contempla o processo de semiose inserido em um amplo contexto sociocultural.

Uma implicação importante dessa perspectiva é a concepção da linguagem como um sistema simbólico que reflete e exerce influência sobre as normas, valores, crenças e práticas que caracterizam uma cultura. No desenvolvimento de sua gramática sistêmico-funcional, Halliday (1982) enfatiza que os signos e, conseqüentemente, as linguagens desempenham três funções sociais simultaneamente, moldando as formas pelas quais os indivíduos constroem significado. De forma resumida essas funções são: a expressão de aspectos do mundo (metafunção ideacional), a configuração das posições das pessoas em relação umas às outras (metafunção interpessoal) e a criação de conexões entre

signos para produzir textos coerentes (metafunção textual).

Apesar da sua notável inovação, os estudos de Halliday conferiam uma ênfase predominante ao processo de semiose na esfera da linguagem verbal, concentrando-se primordialmente na língua (expressão linguística oral e falada). Visando romper com a supremacia dada aos sistemas verbais, Hodge & Kress (1988) delinearam a semiótica social como uma abordagem de investigação ampla dando ênfase aos outros sistemas de significação não-verbais, a partir do desenvolvimento do conceito de multimodalidade que proclama a equidade de importância entre todas as linguagens e meios de comunicação. Dentro dessa moldura, cada texto ostenta uma natureza intrinsecamente multimodal, caracterizada pela amalgamação de múltiplos modos semióticos de representação, os quais colaboram ativamente na construção do processo de significação.

A partir do reconhecimento do valor inerente a diversas modalidades de expressão,

tem-se a concepção da Gramática do Design Visual derivada da estrutura da gramática sistêmico-funcional de Halliday, sendo uma adaptação das metafunções linguísticas para a análise de elementos visuais. No âmbito dessa abordagem, a análise de imagens desdobra-se em três dimensões distintas (ideacional, interacional e composicional).

Na metafunção ideacional, a imagem representa objetos e suas relações no mundo real ou no contexto cultural. Os recursos semióticos utilizados para essa função incluem o participante representado, o processo e a circunstância. Os participantes representados referem-se às pessoas e objetos retratados na imagem, enquanto os processos abrangem os aspectos narrativos que serve para apresentar as ações dos participantes representados e os aspectos conceituais que descrevem participantes em termos de sua classe, estrutura ou significado (Kress & Van Leeuwen 2006).

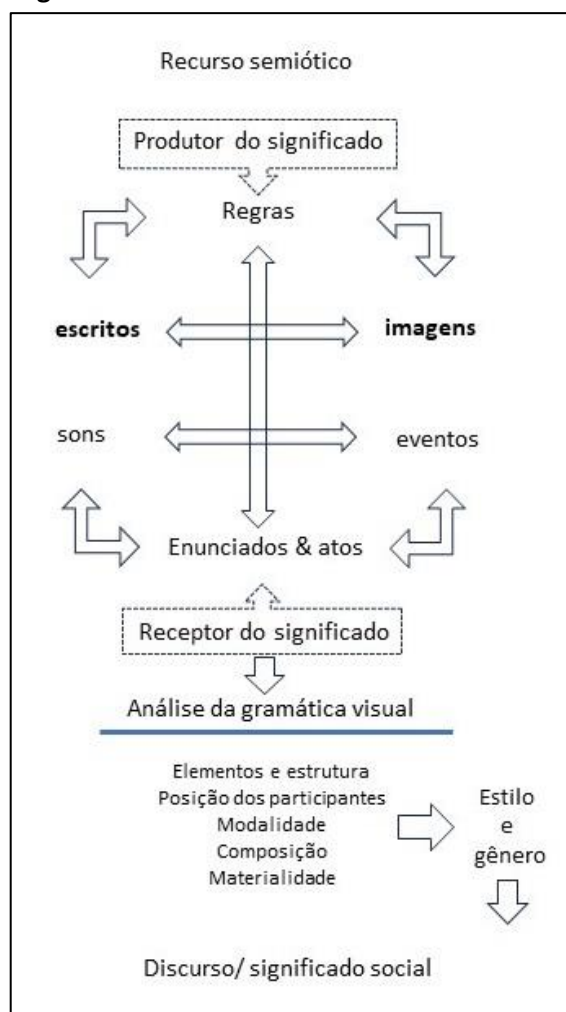
Na metafunção interacional (ou interpessoal), a imagem estabelece diferentes tipos de relações entre os participantes representados, o espectador e o produtor da imagem. Os recursos semióticos envolvidos nessa metafunção incluem ato e olhar da imagem, distância social e intimidade, ângulo horizontal e vertical, além da modalidade. A

distância social reflete as relações entre espectadores e participantes representados na imagem, variando entre *close-up*, plano médio e plano geral, cada um comunicando diferentes graus de intimidade (Kress & Van Leeuwen, 2006).

Por sua vez, na metafunção composicional (ou textual), a coerência da imagem é alcançada por meio de recursos semióticos que conferem valores informativos, saliência e enquadramento aos elementos visuais. A colocação dos elementos na imagem atribui-lhes valores informativos específicos, enquanto fatores como primeiro plano, tamanho relativo, contraste de cores e nitidez são empregados para atrair a atenção do observador para determinados elementos. Adicionalmente, a presença e ausência de dispositivos de enquadramento conectam ou desconectam elementos visuais, contribuindo para a construção do significado e a coesão da imagem (Kress & Van Leeuwen, 2006).

Na Figura 1 é apresentada de forma concisa um esquema que ilustra as práticas centrais relacionadas a análise visual de um recurso semiótico, o qual abarca elementos, estruturas e regras que fundamentam as formas culturais específicas na esfera da comunicação visual.

Figura 1: Estrutura da análise visual semiótica



Fonte: Traduzido de Moerdisuroso (2014, p.90).

A Figura 1 evidencia que um recurso semiótico visual emerge a partir de um conjunto de regras que ordenam uma convenção de significados envolvendo dimensões visuais, verbais, sonoras, entre outras. Essas convergem para moldar o *modus operandi* da comunicação visual, mediante enunciados e ações que conferem sentido ao observador ou leitor da imagem.

Em um contexto semiótico, uma relação direta entre o emissor e o receptor de significados é mediada pelos modos semióticos que compõem o recurso específico. Nesse cenário, os **elementos** visuais desempenham o papel de participantes. Conforme observado por Moerdisuroso (2014), todo texto visual

possui dois participantes centrais: os participantes retratados (englobando todas as representações de seres humanos, eventos e objetos na imagem) e os participantes interativos (que incluem os criadores e os observadores das imagens). Deste modo, a **posição dos participantes** que podem estar interligados ou dissociados, gera uma gama de relações, estruturas e processos interativos que se manifestam nas formas de representação narrativa ou conceitual (na metafunção ideacional).

O termo **modalidade** origina-se no âmbito linguístico e refere-se a um atributo de veracidade ou credibilidade das declarações associadas aos eventos ou fatos; ou seja, diz

respeito ao grau pelo qual uma representação visual é interpretada como sendo verdadeira ou real (Moerdisuroso, 2014). Como destacado por El Refaie (2010), os semioticistas sociais propõem a presença de marcadores de modalidades estilísticas específicas, tais como a articulação de fundo e profundidade, a diferenciação e a saturação de cores. Tais marcadores evoluíram dos valores centrais e das necessidades sociais na cultura ocidental e desempenham o papel de indicadores relativamente confiáveis da "veracidade" das imagens.

A **composição** envolve o arranjo de todos os elementos dos "participantes representados" como um todo. Essa questão está relacionada à metafunção composicional, que abrange três sistemas interligados: o valor da informação, a saliência e o enquadramento (Moerdisuroso, 2014). O sistema de valor da informação refere-se à disposição dos elementos em áreas da imagem que refletem valores de informação específicos. A divisão entre esquerda e direita, cima e baixo, centro e borda expressa diferentes formas de significação nas imagens visuais. O sistema de saliência diz respeito ao arranjo dos elementos nos participantes representados de forma a direcionar a atenção dos espectadores em diferentes graus. Isso inclui elementos como a colocação no primeiro plano ou fundo, tamanhos relativos, contrastes tonais (ou de cor) e diferenças de nitidez. Já o sistema de enquadramento está associado à presença ou ausência de uma linha de fronteira. Isso é realizado através de elementos que estabelecem uma linha divisória, real ou imaginária, ou por meio da própria linha do quadro, que pode desconectar ou conectar os elementos da imagem. O enquadramento na imagem indica a propriedade compartilhada no contexto ou propriedade privada. Esse sistema detecta elementos individuais ou grupos de

elementos que às vezes estão desconectados, decompostos ou que possuem elementos interligados (Kress & Van Leeuwen, 2006).

De acordo com Moerdisuroso (2014) vários termos associados aos aspectos materiais da gramática visual são categorizados como produção. A **materialidade** desempenha um papel essencial na construção do significado, seja a partir de materiais como ouro, bronze, pintura a óleo original ou reprodução, os quais transportam significado, inclusive de natureza social. Em diferentes meios, ocorre uma seleção de funções ideacionais, interpessoais e textuais no sistema de significado. A materialidade concentra-se na análise das implicações de significado das cores, tendo relação com a metafunção de Halliday (1982).

Na função ideacional, a cor desempenha um papel crucial ao denotar pessoas, lugares, objetos e suas categorias, bem como conceitos mais amplos como as cores de bandeiras, identidade corporativa, sistemas de sinalização e mapas. Além disso, a cor possui implicações "interpessoais", sendo utilizada para causar impressões, alertar para perigos ou apresentar valores em situações sociais específicas. A cor também atua no nível textual, proporcionando coerência em textos, como em livros didáticos que usam cores para esquemas de leitura, indicar níveis de dificuldade ou unificar tópicos em livros de ciências (Moerdisuroso, 2014).

De maneira concisa, a Figura 1 apresentou o processo de análise de imagens e, posteriormente, foi realizada uma síntese explicativa desse processo com base na perspectiva da semiótica social, particularmente da gramática do design visual. A próxima seção descreve os procedimentos metodológicos da pesquisa que permitiram a identificação de elementos específicos para a análise de histórias em quadrinhos.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa e natureza teórica. Caracteriza-se

como exploratória e descritiva e utiliza o método da revisão sistemática de literatura.



A condução da revisão sistemática de literatura (RSL) foi realizada em três etapas: [1] planejamento, que envolveu uma análise exploratória do tema por meio de revisão bibliográfica e o preenchimento do protocolo de busca; [2] execução, que incluiu uma busca nas bases de dados selecionadas, a aplicação de critérios de inclusão e exclusão nos documentos

recuperados e a extração dos dados relevantes; e [3] a sumarização, que consistiu na análise dos resultados obtidos.

O protocolo da RSL foi estabelecido conforme apresentado no Quadro 1, fornecendo uma orientação clara e precisa para a condução da pesquisa.

**Quadro 1: Protocolo RSL**

<b>Objetivo</b>	Identificar pesquisas que tratam da análise de histórias em quadrinhos sob a perspectiva da gramática do design visual.
<b>Questão principal</b>	Quais elementos presentes na abordagem da gramática do design visual são utilizados para análise de histórias em quadrinhos?
<b>Resultados</b>	Deseja-se a construção de uma base teórico-metodológica que embase o processo de representação da informação de histórias em quadrinhos.
<b>Palavras-chave e strings de busca</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "social semiotics" AND comics</li> <li>- Multimodality AND comics</li> <li>- Multimodality AND comics AND representation</li> <li>- "grammar of visual design" AND comics</li> <li>- "semiótica social" AND quadrinhos</li> <li>- multimodalidade AND quadrinhos</li> <li>- "gramática do design visual" AND quadrinhos</li> </ul>
<b>Idioma dos estudos</b>	Português e inglês
<b>Métodos de seleção</b>	Leitura do título e do resumo dos documentos recuperados nas bases de dados, retirada dos duplicados, aplicação dos critérios de inclusão e de exclusão, retirada dos documentos não pertinentes, leitura completa dos documentos selecionados.
<b>Base de dados</b>	<i>Web Of Science, Scopus e Taylor &amp; Francis.</i>
<b>Critérios de inclusão e exclusão</b>	(I) Trabalhos relacionados ao tema gramática do design visual e análise de histórias em quadrinhos; (I) Trabalho relacionados ao tema gramática do design visual e análise de objetos visuais; (E) Trabalhos que mencionam os temas apenas no título, no resumo ou nas palavras-chaves; (E) Trabalhos que não estejam disponíveis na íntegra; (E) Trabalhos recuperados em idiomas diferentes do português ou inglês; (E) Trabalhos que tratem sobre a representação de quadrinhos ou imagens, mas não abordam a semiótica social ou a gramática do design visual; (E) Trabalhos que tratam sobre a semiótica social, multimodalidade ou gramática do design visual, mas não tratam sobre análise de histórias em quadrinhos ou recursos visuais.
<b>Tipos documentais</b>	Artigos publicados em periódicos científicos.
<b>Campos de extração dos dados (categorias de análise)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfoque dos documentos;</li> <li>- Enfoque na abordagem utilizada;</li> <li>- Tipo de história em quadrinhos analisada;</li> <li>- Elementos e conceitos utilizados na análise de histórias em quadrinhos.</li> </ul>

**Sumarização dos resultados**

Após a extração dos dados identificados nos "campos de extração", as informações foram agrupadas em quadros, levando em consideração as categorias de análise estabelecidas. Esses resultados serão consolidados, permitindo a realização de uma análise tanto quantitativa quanto qualitativa. Posteriormente, com base nessa análise, serão elaboradas inferências que permitirão responder à pergunta de pesquisa em questão.

**Fonte: Elaboração própria (2023).**

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A busca nas bases de dados selecionadas resultou na obtenção de um total de 100 documentos. Dentro desse conjunto, 27 foram identificados como duplicatas, enquanto 53 foram excluídos de acordo com os critérios de exclusão estabelecidos. Como resultado, 20 documentos satisfizeram os critérios de inclusão estabelecidos. O processo de busca nas bases de dados e a subsequente extração de dados foram conduzidos em 14 de junho de

2023. É relevante destacar que não houve imposição de restrições temporais, o que englobou, portanto, um amplo espectro de informações disponíveis para a análise investigativa.

No Quadro 2 é elucidada a relação entre os autores e os títulos dos estudos aceitos na revisão sistemática.

**Quadro 2: Documentos aceitos na RSL**

<b>Autor(es), Ano</b>	<b>Título</b>
Pantaleo (2015)	<i>Exploring the intentionality of design in the graphic narrative of one middle-years student</i>
Abdel-Raheem (2020)	<i>Identity chains in newspaper cartoon narratives: an integrative model</i>
Aladsani (2022)	<i>Students' experiences with and perceptions of distance learning through learner-generated comics</i>
Chen (2023)	<i>Representing cityscape through texts and images: translations of multimodal public notices in Macao</i>
Cruz & Cruz (2019)	Religiosidade, linguagem e significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico Reino do Amanhã
Dias & Bezerra (2021)	Uma análise multimodal dos vínculos afetivo-sexuais e da relação mãe/filha na <i>graphic memoir</i> "Você é minha mãe?"
El Refaie (2010)	<i>Visual modality versus authenticity: The example of autobiographical comics</i>
Feng (2017)	<i>Metonymy and visual representation: towards a social semiotic framework of visual metonymy</i>
Feng e O'Halloran (2012)	<i>Representing emotive meaning in visual images: A social semiotic approach</i>
Francesconi (2011)	<i>Multimodally expressed humour shaping Scottishness in tourist postcards</i>
Francesconi (2013)	<i>The semiotics of inter-panel transition in comic-strip postcards</i>
Guzzetti & Zammit (2019)	<i>Men Writing Their Lives: Situating the Authoring Processes of Zinesters</i>
Pantaleo (2020)	<i>Elementary students meaning-making of the science comics series by first second</i>
Rothewelle (2019)	<i>Comics and medical narrative: a visual semiotic dissection of graphic medicine</i>
Tseng (2017)	<i>Beyond the media boundaries: Analysing how dominant genre devices shape our narrative knowledge</i>

Veloso & Bateman (2013)	<i>The multimodal construction of acceptability: Marvel's Civil War comic books and the PATRIOT Act</i>
Wildfeuer (2019)	<i>The Inferential Semantics of Comics: Panels and Their Meanings</i>
Yefymenko (2021)	<i>Comics as a transmedial phenomenon: from a printed to a digital medium</i>
Yu (2021)	<i>One page, two stories: intersemiotic dissonance in a comic adaptation of Journey to the West</i>
Zhong, Chen & Xuan (2021)	<i>Recontextualizing Literary Classics with Modernity: A Social Semiotic Analysis of a Comic Adaptation of Journey to the West</i>

**Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa (2023).**

Após uma análise dos estudos elencados no Quadro 2, é perceptível que a maioria das pesquisas (8 artigos - 40%) adotou uma abordagem abrangente para explorar os significados inerentes às representações visuais presentes nas histórias em quadrinhos. Estes abordam diversos aspectos, incluindo o estudo dos significados narrativos em charges políticas (Abdel-Raheem, 2020), a análise narrativa das crenças expressas por meio da semiótica visual em graphic medicine (Rothewelle, 2019), a exploração dos significados emotivos por intermédio de expressões faciais, toque e orientações corporais (Feng & O'Halloran, 2012), a identificação de padrões narrativos e aplicação de métodos discursivos nos gêneros de quadrinhos (Tseng, 2017), a compreensão dos significados das metonímias visuais (Feng, 2017), a análise da construção do significado multimodal em narrativas gráficas políticas (Veloso & Bateman, 2017), a exploração do conceito de modalidade visual e sua relação com a autenticidade nas narrativas gráficas (El Refaie, 2010) e a investigação da dissonância intersemiótica presente nas histórias em quadrinhos (Yu, 2019).

Outro conjunto de pesquisas (5 artigos - 25%) concentra-se na análise da representação de personagens, emoções e experiências nas histórias em quadrinhos. Isso abarca a investigação da experiência e percepção por meio da representação de pensamentos e emoções complexas de elementos verbais e visuais (Alabsani, 2022), o estudo do humor expresso de maneira multimodal em cartões postais turísticos ilustrados em quadrinhos, (Francesconi, 2011), bem como as estratégias de comunicação presentes em cartões postais

de quadrinhos centrados na cultura, estilo de vida, língua e identidade britânicos (Francesconi, 2013), além da representação das experiências de maternidade, sexualidade e sociabilização de gênero, explorando os recursos verbais e não verbais utilizados para retratar esses temas (Dias & Bezerra, 2021) e a investigação da representação da prática de escrita masculina e a construção multimodal de zines (Guzzetti & Zammit, 2019).

Quatro artigos analisados (20%) concentram-se na exploração da compreensão, percepção e interpretação de significados multimodais presentes nas histórias em quadrinhos. Tratam-se de investigações que abordam o desenvolvimento da compreensão de alunos em relação aos elementos de arte visual e como o design afeta sua capacidade de interpretar, analisar e produzir histórias em quadrinhos (Pantaleo, 2015), o conhecimento e a compreensão de alunos sobre os recursos semióticos utilizados na criação de significados em livros ilustrados e histórias em quadrinhos (Pantaleo, 2020), a construção de sentido a nível dos painéis narrativos e até mesmo das unidades menores presentes nos quadrinhos por meio de sua semântica geral (Wildfeuer, 2019), as implicações religiosas na composição visual das capas de histórias em quadrinhos para compreender a construção e interpretação de discursos religiosos nesse meio (Cruz & Cruz, 2019).

Os últimos estudos apresentam aspectos distintos que vão desde a tradução intersemiótica de anúncios publicitários (Chen, 2023), as características distintivas como gênero, abordagens metodológicas para

análise, referências intertextuais a contos de fadas tradicionais, tipos de narradores e focalizadores, além das relações entre os elementos visuais e verbais presentes em histórias em quadrinhos (Yefymenko, 2021) e a conexão intrínseca entre quadrinhos e adaptação para explicar o que e como os elementos presentes em quadrinhos são apresentados e explorados com valores que afiliam pessoas de diferentes comunidades e provocam reflexões sobre a diversidade cultural e questões globais (Zhong, Chen & Xuan (2021).

Além de proporcionar uma compreensão mais abrangente das possíveis direções de pesquisa no campo dos quadrinhos utilizando a semiótica social, a análise dos estudos compilados na RSL propiciou

aprofundar a compreensão dos fundamentos teórico-metodológicos subjacentes a essa abordagem, especialmente no que diz respeito à GDV. Essa análise direcionou-se principalmente para as seções de introdução, metodologia, resultados e conclusão, fornecendo uma visão abrangente do desenvolvimento das pesquisas. A intenção primordial era compreender a maneira pela qual os elementos semióticos foram aplicados na análise das histórias em quadrinhos. Deste modo, no Quadro 3 é apresentada uma síntese desses elementos expressos nas pesquisas analisadas. Esses elementos foram organizados em categorias distintas de análise, visando uma compreensão estruturada das abordagens empregadas nos estudos investigados.

**Quadro 3: Elementos semióticos utilizados nos estudos de histórias em quadrinhos**

<b>Elementos Semióticos</b>	<b>Descrição</b>	<b>Estudos</b>
Elementos gerais da GDV	Abordagem geral que emprega a teoria da gramática do design visual. Trata das metafunções representacional, interacional e composicional, com estrutura analítica baseada no trabalho de Kress e Van Leeuwen.	Chen (2023), Aladsani (2022), Zhong, Chen & Xuan (2021), Tseng (2017), Cruz & Cruz (2019), Aladsani (2022).
Multimodalidade e semiótica social	Abordagem que, embora não entre em elementos específicos, destaca a multimodalidade e semiótica social como base para análises.	Pantaleo (2015; 2020), Veloso & Bateman (2013), Wildfeuer (2019).
Conceito de Multimodalidade	Exploração do conceito de multimodalidade e sua aplicação na análise de histórias em quadrinhos. Um foco específico é direcionado para o conceito de naturalismo visual, bem como outras orientações de codificação inerentes à modalidade visual.	El Refaie (2010), Yefymenko (2021).
Metafunções ideacional, interpessoal e textual	Abordagem da semiótica social de forma geral, com base nos trabalhos de Halliday sobre linguística sistêmico-funcional. Descreve as metafunções ideacional, interpessoal e textual para as análises.	Francesconi (2013), Abdel-Raheem (2020), Feng & O'Halloran (2012).
Metafunção representacional	Foco na metafunção representacional, abordando a estrutura narrativa e conceitual, além dos processos simbólicos e analíticos na construção das narrativas visuais.	Guzzetti & Zammit (2019), Feng (2017), Rothewelle (2019).
Metafunção interacional	Abordagem implícita na análise de histórias em quadrinhos, envolvendo conceitos da metafunção interacional, como perspectivas, ângulos, distância social e intimidade.	Yu (2021).
Metafunção Composicional	Análise dos processos composicionais, como uso de cores, enquadramentos, estilos e tipografias. Esses aspectos foram	Francesconi (2011), Dias & Bezerra (2021).

	examinados quanto ao seu impacto na comunicação visual, bem como na atribuição de valor da informação, saliência e enquadramento das cenas representadas.	
--	---	--

**Fonte: Elaboração própria a partir de dados da pesquisa (2023).**

A partir destes estudos analisados verifica-se que os métodos para análise de histórias em quadrinhos, utilizando a abordagem da semiótica social, são estruturados com base nas metafunções representacionais, interacionais e composicionais que estruturam a linguagem visual. As categorias da gramática do design visual devem ser analisadas considerando suas respectivas metafunções relacionadas a: como o mundo é representado e pode ser representado (metafunção representacional); como os participantes representados interagem entre si e com a realidade constituída, tanto dentro quanto fora do objeto semiótico analisado (metafunção interacional); e como os valores da informação são distribuídos, os tipos de enquadramento e as relações de polarização esquerda/direita, em cima/embaixo, centro/margem na estrutura de composição da imagem (metafunção composicional).

Dentre os conceitos da gramática do design visual, foram selecionados como relevantes para a análise e descrição de quadrinhos os seguintes: 1) estrutura narrativa e conceitual, processos de ação, reação,

classificação, análise e simbolismo (na metafunção representacional); 2) características de ato e olhar da imagem, distância social e intimidade, perspectiva de ângulo horizontal e envolvimento, perspectiva de ângulo vertical e potência, processos de demanda e oferta (na metafunção interacional); e 3) sistema de valor informativo, sistema de saliência, elementos de esquerda/direita, superior/inferior, tamanho, nitidez de foco, contraste tonal, contraste de cores, foreground/background (na metafunção composicional).

Com base nos conceitos delineados na GDV, nos elementos semióticos abordados nas pesquisas reunidas na revisão sistemática (conforme apresentado no Quadro 3) e nas discussões sobre a representação da informação na seção 2, o presente estudo identificou elementos que têm potencial para serem aplicados na representação da informação de histórias em quadrinhos, especialmente na representação do seu conteúdo. Esses elementos identificados estão resumidos e destacados no Quadro 4.

**Quadro 4: Elementos de análise documental com base na gramática do design visual**

<b>Categoria de Análise</b>	<b>Descrição</b>
Estrutura narrativa: processo de ação e processo reacional	Descrever os participantes representados na composição visual, englobando objetos, personagens e animais; Descrever os participantes interativos, que incluem o observador ou interlocutor presentes na interação visual; Identificar os atores, vetores e metas que permeiam a composição visual em questão.
Estrutura conceitual: processo classificatório	Descrever os participantes representados que não participam ativamente de eventos, não realizam ações nem são afetados por elas, constituindo-se como objetos de observação e categorização.
Ato e olhar da imagem	Descrever os atos que os participantes representados desempenham.
Distância social e intimidade	Descrever o grau de proximidade existente entre a composição visual e seus espectadores.
Perspectiva:	Descrever os diferentes ângulos que os participantes representados assumem e quais as perspectivas esses ângulos oferecem.

ângulo horizontal e envolvimento ângulo vertical e potência	
Valor informativo	Descrever a disposição espacial dos participantes representados de acordo com sua posição nas páginas da obra, com o propósito de discernir os distintos papéis que eles desempenham e os valores particulares de informação associados a essa disposição.
Saliência	Descrever o participante representado que se destaca de maneira proeminente na imagem, podendo essa distinção ser atribuída ao tamanho, coloração, brilho, entre outros elementos visuais.

**Fonte: Elaboração própria com base nos dados de pesquisa (2023).**

Nesse sentido, no que diz respeito às conexões que podem ser estabelecidas entre o processo de representação da informação e os elementos da GDV analisados, pode-se inferir que, visando orientar a leitura e a análise documental de histórias em quadrinhos, no âmbito da metafunção representacional, tem-se conceitos cruciais como a estrutura narrativa e a estrutura conceitual. Através dos elementos englobados por esses conceitos, torna-se viável discernir os principais participantes representados, bem como identificar as representações icônicas, simbólicas e indiciais que permeiam a construção das narrativas em quadrinhos. Nesse âmbito, o profissional da informação pode realizar questionamentos que visam à identificação dos conteúdos representativos nas histórias em quadrinhos, como:

- Quem ou o que está sendo representado?
- Qual o significado atribuído aos vetores, incluindo a exploração da representação dos vetores criados por personagens humanos e suas implicações?
- Quais os conceitos ou ideias sociais foram geradas pelos elementos não-humanos retratados nas imagens?

No contexto da metafunção interacional, destaque-se os conceitos de ato e olhar, distância social e intimidade, perspectiva de ângulo horizontal e envolvimento, ângulo

vertical e potência. Esses conceitos fornecem uma estrutura analítica para examinar as interações entre todos os participantes envolvidos na produção e na visualização das histórias em quadrinhos, englobando seus criadores, os participantes representados e o leitor. Pontos de atenção ou questões que podem ser exploradas pelo profissional da informação para extrair tais informações são:

- Se a imagem retrata participantes representados, quais são suas ações?
- Qual é a resposta visual evocada pela imagem, especialmente ao dirigir-se diretamente aos espectadores?
- Como é percebida a distância social entre os participantes humanos representados e os espectadores?
- Como diferentes ângulos adotados pelos participantes representados influenciam as perspectivas oferecidas?
- Quais outros recursos semióticos poderiam ser empregados pelo criador da imagem para criar uma impressão distinta?

No âmbito da metafunção composicional, os conceitos que se destacam são valor informativo e saliência. A partir desses conceitos, é possível realizar uma análise sobre como os elementos presentes nas outras duas metafunções interagem entre si e como

interagem com o conjunto visual apresentado na imagem. Indagações que podem guiar o profissional da informação na extração de termos representativos desses conceitos são:

Como os participantes representados estão posicionados na imagem e quais informações eles transmitem?

- Quais imagens dentro da composição são mais persuasivas e quais não são;

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A semiótica social, por ser uma abordagem ancorada no uso social da linguagem e aplicada a textos multimodais, promove, a partir dos delineamentos da multimodalidade e da gramática do design visual, elementos que devem ser observados na análise e descrição de documentos visuais e/ou multimodais, como as histórias em quadrinhos, com base nas metafunções representacional, interacional e composicional da linguagem para estruturar os processos de significação. Essa vertente teórico-metodológica promove definir aspectos importantes para análise de quadrinhos que direcionam a leitura documental do profissional da informação, ao evidenciar o conteúdo do documento e os assuntos principais, contribuindo para a representação documental de conteúdo.

## 7 AGRADECIMENTOS

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

Estendo meus agradecimentos ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da

- Como os participantes representados estão conectados por vetores visuais?
- No que diz respeito à modalidade, qual é a eficácia da imagem em retratar aspectos do mundo real de forma precisa?

Conclui-se que essa abordagem teórico-metodológica oferece meios relevantes para a análise de quadrinhos, a partir de elementos semióticos que podem direcionar a leitura documental e destacar o conteúdo da obra e seus temas principais, contribuindo assim para a representação da informação. Os constructos teórico-metodológicos dessa abordagem semiótica possibilitam que os profissionais da informação compreendam o potencial retórico e a criação de significado presente nos documentos visuais e/ou multimodais, bem como sua relação com o contexto sociocultural em que estão inseridos. Essa compreensão é essencial para a ancoragem e a delimitação da produção de sentido no âmbito desses objetos informacionais.

## 8 REFERÊNCIAS

Abdel-Raheem, A. (2020). Identity chains in news-paper cartoon narratives: An integrative model. *Journal of Visual Literacy*, 39 (1), 23-48.

Informação da Universidade Estadual Paulista (PPGCI-UNESP) pelo auxílio financeiro para a apresentação deste trabalho e ao grupo de pesquisa Fundamentos Teóricos da Informação (<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2580>).

<https://doi.org/10.1080/1051144X.2020.1737905>

Aladsani, H. (2022). Students' experiences with and perceptions of distance learning

- through learner-generated comics. *Journal of Re-search on Technology in Education*.  
<https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2119451>
- Almeida, C. C. de, & Quirino da Silva Farias, M. C. (2016). Análise das teorias semióticas na Ciência da Informação Brasileira: autores e teóricos. *Scire*, 22(2), 57–66.  
<https://www.iberid.eu/ojs/index.php/scire/article/view/4354>
- Barbieri, D. (1991). *Linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Bléry, G. (1981). La mémoire photographique. *Interphototheque*, Paris, 41, 9-33.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2012). *Systematic approaches to a successful literature review*. Sage.
- Brascher, M. & Café, L. (2008, setembro 28-01). Organização da Informação ou Organização do Conhecimento? [Comunicação oral]. Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, Brasil.  
<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/ixenancib/paper/viewFile/3016/2142>
- Cagnin, A. L. (1975). *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática.
- Chen, X. (2023). Representing cityscape through texts and images: translations of multimodal public notices in Macao. *Asia Pacific Translation and Intercultural Studies*.  
<https://doi.org/10.1080/23306343.2023.2165004>
- Cruz, A. L. & Cruz, P. H. P. B. (2019). Religiosidade, linguagem e significação: considerações sobre os aspectos religiosos presentes na capa do romance gráfico *Reino do Amanhã*. *Teoliterária*, 9 (19), 40-64. <https://doi.org/10.23925/2236-9937.2019v19p40-64>
- Descardeci, M. A. A. S. (2002). Ler o mundo: um olhar através da Semiótica Social. *ETD – Educação Temática Digital*, 3 (2), 19-26.  
<https://doi.org/10.20396/etd.v3i2.604>
- Dias, T. S. R. & Bezerra, F. A. S. (2021). Uma análise multimodal dos vínculos afetivo-sexuais e da relação mãe/filha na graphic memoir “Você é minha mãe?”. *Antares*, 13(30), 265-295.  
<http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v13.n30.10>
- Díaz, I. A. (2015). Metodologías para el análisis de la imagen fija en los documentos publicitarios: revisión y aplicaciones. *Revista general de información y documentación*, 25 (2).  
[http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_RGID.2015.v25.n2.51243](http://dx.doi.org/10.5209/rev_RGID.2015.v25.n2.51243)
- Eisner, W. (1985). *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes.
- El Refaie, E. (2010). Visual modality versus authenticity: the example of autobiographical comics. *Visual Studies*, 25 (2), 162-174.  
<https://doi.org/10.1080/1472586X.2010.502674>
- Feng, D. & O’Halloran, K. L. (2012). Representing emotive meaning in visual images: A social semiotic approach. *Journal of Pragmatics*, 44 (14), 2067-2084.  
<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2012.10.003>
- Feng, W. D. (2017). Metonymy and visual representation: Towards a social semiotic frame-work of visual metonymy. *Visual Communication*, 16(4), 441-466.  
<https://doi.org/10.1177/1470357217717142>
- Francesconi, S. (2011). Multimodally expressed humour shaping Scottishness in tourist post-cards. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 9(1), 1-17.  
<https://doi.org/10.1080/14766825.2010.521561>
- Francesconi, S. (2013). The semiotics of inter-panel transition in comic-strip postcards. *Text & Talk*, 33 (6), 725-746.  
<https://doi.org/10.1515/text-2013-5000>



- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: PUF.
- Guzzetti, B. & Zammit, K. (2019). Men Writing Their Lives: Situating the Authoring Processes of Zinesters. *Journal of Language and Literacy Education*, 15 (2). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1235193>
- Halliday, M. A. K. (1982). *Lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de cultura económica.
- Hodge, R. & Kress, G. (1988). *Social Semiotics*. London: Polity Press.
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: the grammar of visual design*. London & New York: Routledge.
- MacDonald, H. (2013). How graphic novels became the hottest section in the library. *Publishers Weekly*, 260 (18). <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/libraries/article/57093-how-graphic-novels-became-the-hottest-section-in-the-library.html>
- MacDonald, H. (2019). The ALA Is Ready To Shake Things Up...With Comics. *Publishers Weekly*. Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/80398-the-ala-is-ready-to-shake-things-up-with-comics.html>
- McCloud, S. (1995). *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books.
- Moeller, R. (2022). When the switch happened: The comics reading histories of emerging adults in the United States. *School Libraries Worldwide*, 27(1), 1-17. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/when-switch-happened-comics-reading-histories/docview/2826432299/se-2>
- Moerdisuroso, I. (2014). Social semiotics and visual grammar: a contemporary approach to visual text research. *International Journal of Creative and Arts Studies*, 1 (1), 80-91. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v1i1.1574>
- Pantaleo, S. (2015). Exploring the intentionality of design in the graphic narrative of one middle-years student. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6 (4), 398-418. <https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1060624>
- Pantaleo, S. (2020). Elementary students meaning-making of the Science Comics series by First Second. *Education 3-13*, 49 (8), 986-999. <https://doi.org/10.1080/03004279.2020.1818268>
- 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>
- Redigolo, F. M., Fujita, M. S. L. & Gil-Leiva, I. (2022). Guidelines for Subject Analysis in Subject Cataloging. *Cataloging & Classification Quarterly*. <https://doi.org/10.1080/01639374.2022.2093300>
- Rothewelle, J. C. (2019). Comics and medical narrative: A visual semiotic dissection of graphic medicine. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10 (5-6), 562-588. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1530271>
- Smit, J. W. (1996). A representação da imagem. *Informare: Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação*, 2 (2).
- Souza, E. & Toutain, L. B. (2010). Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. *PontodeAcesso*, 4 (1), 78-95.
- Souza, E. & Toutain, L. D. B. O. (2010). Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. *Ponto de*

- Acesso, 4 (1), 78-95.  
<https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3930>
- Tseng, C-I. (2017). Beyond the media boundaries: Analysing how dominant genre devices shape our narrative knowledge. *Discourse, context & media*, 20, 227-238.  
<https://doi.org/10.1016/j.dcm.2017.05.001>
- Veloso, F. & Bateman, J. (2013). The multimodal construction of acceptability: Marvel's Civil War comic books and the PATRIOT Act. *Critical Discourse Studies*, 10 (4), 427-443.  
<https://doi.org/10.1080/17405904.2013.813776>
- Vergueiro, W. C. S. (2005). Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *DataGramZero*, 6(2), A04-00.  
<https://brapci.inf.br/index.php/res/v/5643>
- Wildfeuer, J. (2019). The inferential semantics of comics: Panels and their meanings. *Poetics Today*, 40 (2), 215-234.  
<https://doi.org/10.1215/03335372-7298522>
- Yefymenko, V. (2021). Comics as a transmedial phenomenon: from a printed to a digital medium. *Folia Linguistica et Litteraria*, 35, 159-174. DOI: 10.31902/fl.35.2021.8
- Yu, H. (2021). One page, two stories: intersemiotic dissonance in a comic adaptation of *Journey to the West*. *Social Semiotics*, 31 (4), 529-549.  
<https://doi.org/10.1080/10350330.2019.1645986>
- Zhong, Z, Chen, S. & Xuan, W. W. (2021). Recontextualizing literary classics with modernity: a social semiotic analysis of a comic adaptation of *Journey to the West*. *SAGE Open*, 11 (2).  
<https://doi.org/10.1177/2158244021101973>

## 9 NOTAS

- <sup>1</sup> Um sistema de significação sincrético pode ser definido, de acordo com a concepção de sincretismo de Greimas apresentada em seu dicionário de semiótica, como um sistema que combina duas ou mais manifestações de linguagens em um mesmo plano da expressão, constituindo uma unidade formal de sentido. Uma breve discussão sobre a característica sincrética da linguagem dos quadrinhos foi apresentada em Pavarina (2021).