

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS

YASMIN FATTORI VENTURA DE MOURA

METADADOS DE MANGÁS EM BIBLIOTECA E SITES DE E-COMMERCE

São Carlos – SP

2025

YASMIN FATTORI VENTURA DE MOURA

METADADOS DE MANGÁS EM BIBLIOTECA E SITES DE E-COMMERCE

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharela em
Biblioteconomia e Ciência da Informação
pela Universidade Federal de São Carlos

Orientadora: Profa. Dra. Zaira Regina
Zafalon

São Carlos – SP

2025

Moura, Yasmin Fattori Ventura de

Metadados de mangás em biblioteca e sites de e-commerce / Yasmin Fattori Ventura de Moura -- 2025.
113f.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de São Carlos,
campus São Carlos, São Carlos

Orientador (a): Zaira Regina Zafalon

Banca Examinadora: Ariadne Chloë Mary Furnival, Paula
Regina Dal'Evedove, Raildo de Sousa Machado

Bibliografia

1. Mangá. 2. Metadados. 3. Catalogação. I. Moura,
Yasmin Fattori Ventura de. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática
(SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Arildo Martins - CRB/8 7180

YASMIN FATTORI VENTURA DE MOURA

METADADOS DE MANGÁS EM BIBLIOTECA E SITES DE E-COMMERCE

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Biblioteconomia e Ciência da Informação pela Universidade Federal de São Carlos.

São Carlos, 11 de fevereiro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Zaira Regina Zafalon
Universidade Federal de São Carlos

Ariadne Chloë Mary Furnival
Universidade Federal de São Carlos

Paula Regina Dal'Evedove
Universidade Federal de São Carlos

Raildo de Sousa Machado
Universidade Federal do Amapá

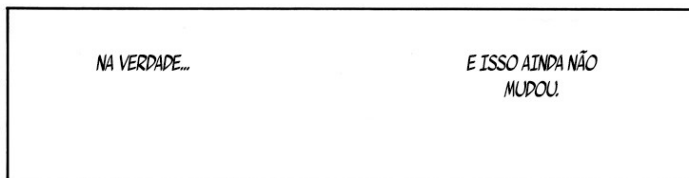
AGRADECIMENTOS

Apesar de não ser uma pessoa muito religiosa, ainda sim, acredito que Deus sempre está presente em nossas vidas, e por isso, sou muito grata a ele.

Ao longo dessa jornada, inúmeras pessoas continuaram ao meu lado, dando apoio psicológico e emocional, ajudando com ideias e melhorias para esta pesquisa, ou até mesmo não permitindo que tudo fosse jogado para o ar. Apesar das dificuldades, o desenvolvimento desta monografia foi algo diferente, interessante e gratificante – embora fique mais fácil de falar essas coisas depois que tudo está finalizado.

Alguns dos grupos que fizeram parte desta etapa são: o pessoal da ProGrad UFSCar, dando ênfase aos meus queridos *patrões*, Fernando, Josi e Magaly; as professoras e o professor que fizeram parte da minha banca e me proporcionaram valiosos conselhos, Chloë, Paula e Raildo; meus estimados e enxeridos amigos, em especial, a Heloysa, a Kaylane e o Nicolas; e minha amada família – possuidora de nomes demais para serem mencionados um a um, mas quero que saibam que cada um de vocês está guardado no meu coração. A todas essas e outras pessoas que fizeram parte disso, meu mais sincero 'obrigada'; estou extremamente agradecida por toda a ajuda e paciência de vocês, e desejo tudo de bom na vida de vocês.

Finalizando esses agradecimentos, guardei esse último parágrafo para a pessoa que esteve presente em cada vírgula deste trabalho, minha querida e digníssima professora Zaira, ou, como ela prefere, 'apenas' Zaira. Não tenho palavras para descrever a presença dessa maravilhosa e dedicada mulher nesse processo, e em sua própria jornada. Meus mais sinceros agradecimentos, por tudo; pelo carinho, pela paciência, pela sabedoria, por aguentar meus choros surpresas, pelos puxões de orelha, e por acreditar em mim e nessa ideia doida de trabalhar com mangás. Uma das maiores alegrias nisso tudo foi conhecer e trabalhar com você, professora; continue sendo essa pessoa esplêndida e amorosa que tantas pessoas amam. Muito obrigada!



AGORA ISSO É
MAIS VERDADE DO
QUE NUNCA..

Fonte: Yor – Spy x Family, capítulo 53
[leitura da direita para a esquerda]

RESUMO

A cultura japonesa torna-se cada vez mais popular ao redor do globo e, junto com ela, os mangás, histórias em quadrinhos japonesas. Duas formas de se obter essas manifestações artísticas são através das bibliotecas e dos sites de *e-commerce*. No entanto, para que os mangás tornem-se encontráveis por seu público, há de se utilizar os metadados para representar as histórias em quadrinhos japonesas. Com base nesse contexto, o objetivo geral desta pesquisa é o de avaliar os metadados de mangás adotados em sites de *e-commerce* e em bibliotecas. Foram definidos como objetivos específicos: apresentar as histórias em quadrinhos japonesas; realizar uma busca bibliográfica sobre metadados gerais e específicos para mangás; analisar os metadados utilizados nos sites de *e-commerce* e em biblioteca; contrapor a análise de imagens de mangás aos metadados. Essa é uma pesquisa de natureza aplicada, objetivos exploratórios e possui uma abordagem qualitativa, além de se utilizar da pesquisa bibliográfica e documental. Para a coleta e organização dos dados adotou-se um formulário e, para a análise de resultados, a análise de conteúdo e o método comparativo. Como resultado, foi possível observar situações em que a biblioteca e os sites de comércio eletrônico partilhavam dos mesmos metadados; situações em que isso era apenas parcial; e até mesmo, casos em que tudo era diferente. Além disso, observou-se que há alguma padronização adotada tanto na biblioteca quanto nos sites de *e-commerce*, embora também seja possível notar diferenças, seja no mesmo site, ou de um site para o outro. Quanto às imagens, não foram verificadas situações em que eram representadas em nenhum dos ambientes informacionais estudados, apesar de as ilustrações serem parte fundamental dos mangás. Concluiu-se que, mesmo que haja casos em que as duas instituições manuseiem os mesmos tipos de metadados, suas diferentes representações e apresentações podem estar ligadas a seus objetivos institucionais.

Palavras-chave: mangá; histórias em quadrinhos japonesas; metadados; representação da informação; *e-commerce*; biblioteca.

ABSTRACT

Japanese culture is becoming more and more popular around the globe and, along with it, manga, Japanese comic books. Two ways of obtaining these artistic manifestations are through libraries and e-commerce sites. However, in order for manga to be findable by their audience, metadata must be used to represent Japanese comics. Based on this context, the general objective of this research is to evaluate the manga metadata used on e-commerce sites and in libraries. The specific objectives were: to present Japanese comics; to carry out a literature search on general and specific metadata for manga; to analyze the metadata used on e-commerce sites and in libraries; to compare the analysis of manga images with the metadata. This is an applied study with exploratory objectives and a qualitative approach, as well as using bibliographical and documentary research. A form was used to collect and organize the data, and content analysis and the comparative method were used to analyze the results. As a result, it was possible to observe situations in which the library and the e-commerce sites shared the same metadata; situations in which this was only partial; and even cases in which everything was different. In addition, it was observed that there is some standardization adopted by both the library and the e-commerce sites, although it is also possible to notice differences, either on the same site or from one site to another. As for images, there were no situations in which they were represented in any of the information environments studied, despite the fact that illustrations are a fundamental part of manga. It can be concluded that, even if there are cases in which the two institutions handle the same types of metadata, their different representations and presentations may be linked to their institutional objectives.

Keywords: manga; japanese comics; metadata; information representation; e-commerce; library.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Uma das artes da série “Trinta e seis vistas do monte Fuji”: Artista Katsushika Hokusai.....	18
Figura 2 – Quadro de Vincent van Gogh pintado em 1887: Courtisane (naar Eisen)	19
Figura 3 – Exemplos de efeitos visuais	22
Figura 4 – Uma das propagandas da marca Fanta no Japão.....	27
Figura 5 – Volume 1 do mangá One Punch Man.....	38
Figura 6 – Última página do volume 1 do mangá One Punch Man.....	39
Figura 7 – Exemplo de uma página de mangá	40
Figura 8 – Delimitação para a anotação em páginas de mangás	49
Figura 9 – Enquadramento de câmera.....	51

LISTA DE ESQUEMAS

Esquema 1 – Relações entre as entidades Obra, Expressão, Manifestação e Item.....	33
Esquema 2 – Etiquetas de anotação.....	48

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Ferramenta para a análise documentária de imagens	44
Quadro 2 – Proposta de modelo de diretrizes para a representação de mangás	47
Quadro 3 – Elementos e Valores relacionados ao autor e ilustrador do mangá	63
Quadro 4 – Elementos de metadados identificados durante a pesquisa nos sites	70
Quadro 5 – Análise documentária de imagens: mangá 1	72
Quadro 6 – Análise documentária de imagens: mangá 2	73
Quadro 7 – Análise documentária de imagens: mangá 3	74
Quadro 8 – Análise documentária de imagens: mangá 4	75
Quadro 9 – Volumes 1 e 2 do mangá Haikyu!!	79

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	REFERENCIAL TEÓRICO	17
2.1	Mangás: origem e popularização mundial e seu reflexo no Brasil	17
2.2	Catologação e metadados: contextualização geral	29
2.3	Os mangás e a leitura documental de imagens	38
3	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	53
4	COLETA, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS	57
4.1	Coleta de dados	57
4.2	Análise dos resultados	58
4.3	Análise documentária de imagens: capas dos mangás	71
4.4	Discussão dos resultados	76
5	CONCLUSÃO	81
	REFERÊNCIAS	83
	APÊNDICE A – A Menina do outro lado [Darkside]	90
	APÊNDICE B – <i>Socrates in love</i>: o amor sobrevive ao tempo [JBC]	95
	APÊNDICE C – <i>Dakaichi</i>: o homem mais desejado do ano [Panini]	99
	APÊNDICE D – O preço da desonra: <i>Kubidai Hikiukenin</i> [Pipoca & Nanquim]	103
	APÊNDICE E – Elementos de metadados e seus objetos de estudo	110
	APÊNDICE F – Tipos de metadados frequentemente utilizados	113

1 INTRODUÇÃO

Os profissionais da informação, nos últimos séculos, foram os principais criadores e gestores dos metadados – usando-os na catalogação, classificação e indexação. Entretanto, com a possibilidade crescente dos usuários se envolverem com os recursos informacionais, o cenário atual está evoluindo juntamente com a internet (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008). Esses metadados são utilizados para descrever e representar as características de um item ou informação, e até mesmo o seu todo. Alguns exemplos de metadados são o título de um livro, o nome de um autor, a data de lançamento de um filme, o peso de um produto etc. Alguns dos tipos/categorias de metadados apresentados pelos autores citados anteriormente são os metadados administrativos, descritivos, de preservação, de utilização e técnicos.

Para um melhor uso, é necessário que esses profissionais aprendam sobre os diferentes tipos e as distintas funções dos metadados, para que haja a possibilidade de descrição, organização e acesso dos objetos informacionais – que possuem como características o conteúdo, o contexto e a estrutura –, além de também torná-los interoperáveis, buscando garantir que seu público encontre e usufrua destes itens (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Ainda mais, os metadados estão em todos os lugares, como por exemplo, nos códigos de programação, nos prontuários médicos, nas fichas catalográficas das bibliotecas, na descrição de livros e em inúmeros outros casos, inclusive nos mangás – que são as histórias em quadrinhos japonesas. Isso mostra que eles não são algo exclusivo da área da biblioteconomia e tampouco da computação.

No leste asiático, as Histórias em Quadrinhos (HQs) – sendo essas, histórias reais ou fictícias, que fazem uso de textos e imagens para apresentar uma narrativa para seu leitor – possuem diferentes nomenclaturas a depender do país de origem, tal como: manhwa (Coréia do Sul), manhua (China) e mangá (Japão) (Kalen, 2012). Porém, devido à popularização da cultura japonesa ao redor do globo, e o histórico brasileiro de imigração japonesa, o foco da pesquisa permanecerá nos mangás.

Segundo Saito (2012), a cultura pop japonesa expandiu-se ao redor do mundo em conjunto com a popularização da televisão, na década de 1960, quando os animes, que eram considerados um entretenimento de baixo custo, adentraram as casas da população de forma globalizada. Andrade e Carlos (2013), por sua vez,

afirmam que a disseminação dos mangás ampliou-se de maneira mundial entre a virada dos séculos XX e XXI, e no Brasil em específico, isto ocorreu ainda mais cedo devido aos nipo-brasileiros.

Além do Japão, a maior população japonesa pode ser encontrada no Brasil, e um dos fatores que influenciou diretamente esse fenômeno, foi a imigração nipônica que iniciou em 1908 com a chegada do navio Kasato Maru (Motoyama, 2008). Com estes novos cidadãos, houve a oportunidade de se intercambiar informações sociais, culturais, comerciais etc., entre as duas populações. Um dos exemplos da influência asiática no Brasil é o Bairro da Liberdade localizado no município de São Paulo, onde há uma grande disseminação dessa cultura (Souza, 2020).

Inicialmente, os mangás eram uma forma de manter a ligação com a cultura de seu país de origem que os, agora, nipo-brasileiros, encontraram; devido a esse fator, essa literatura ficou restrita durante algumas décadas. A trilha de consolidação desses quadrinhos entre o povo brasileiro se deu, principalmente, no período de 1960 a 1990, com o surgimento de autores e ilustradores desse gênero, a ampliação das vendas e a criação de associações relacionadas aos mangás, estabilizaram definitivamente os quadrinhos japoneses no Brasil – algo que se mantém até os dias atuais (Vasconcellos, 2006).

Sabendo dessa novidade (HQs japonesas), surgiram inúmeras editoras brasileiras especializadas nessas manifestações artísticas e culturais. A Biblioteca Brasileira de Mangás (2024) – blog não institucionalizado com atualizações diárias sobre os mangás lançados no Brasil – apresenta como principais, as seguintes editoras do país: JBC, Panini, Darkside Books e Pipoca & Nanquim.

Assim como ocorre em outras empresas, essas editoras também possuem lojas online. Acompanhada dos avanços tecnológicos e globais, a evolução da internet proporcionou oportunidades para os negócios, e um dos exemplos que podem ser citados é o comércio eletrônico – também conhecido como “comércio online” ou “*e-commerce*”. Embora o comércio eletrônico não seja algo utilizado de forma unânime devido à falta de acesso à internet, desconfiança por parte dos próprios consumidores, entre outros fatores, ainda sim ele vem ganhando espaço pelo mundo (Andrade; Silva, 2017). Um dos acontecimentos que, segundo Michel (2022), colaborou para a expansão do número de consumidores desse mercado foi o isolamento social vivenciado devido à pandemia do Coronavírus (Covid-19). Essa Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional foi decretada pela

Organização Mundial de Saúde em 30 de janeiro de 2020 e teve seu fim anunciado em 05 de maio de 2023 (Organização Pan-Americana de Saúde; Organização Mundial de Saúde, 2023).

Os sites de *e-commerce* se configuram como uma maneira fácil, prática e legalmente correta de uma pessoa adquirir a obra que gosta, e ao mesmo tempo apoiar o autor, comprando esse item, ao invés de pirateá-lo na internet. Outra vantagem proporcionada durante as compras, são as ofertas de outros produtos correlatos: camisetas, canecas, *cosplay*, *Action Figure*, entre outras opções.

Lemos e Góes (2015) apontam uma das possíveis trajetórias que levam um consumidor a adquirir um produto: a) Reconhecimento das necessidades; b) Procura de Informação; c) Avaliação das alternativas; d) Decisão de compra; e) Avaliação pós-compra. A partir desta afirmação, nota-se que os metadados possuem um papel importante na tomada de decisão do cliente. Isso porque os metadados podem fornecer características do produto que venham a confirmar a satisfação dos interesses e necessidades do que o cliente precisa, e até na avaliação que o mesmo fará no site, podendo tornar-se o fator decisivo que terceiros utilizarão para realizar, ou não, a compra.

Porém, os sites de *e-commerce* não são a única opção de acesso aos mangás dentro da legalidade. Grande parte das bibliotecas também proporcionam inúmeras obras de HQs japonesas; por exemplo, em uma busca exploratória realizada no catálogo do acervo geral da Biblioteca Nacional, em abril de 2024, utilizando-se, na busca por todos os campos, a expressão “História em quadrinhos – Japão”, foi possível recuperar 297 registros relacionados a esse tipo de obra.

Se antes a missão das bibliotecas se resumia na aquisição, organização e preservação de diferentes obras para um grupo seletivo da sociedade, ao longo dos anos, seu leque expandiu-se, não apenas pela diversidade de seus usuários, mas também por tornar-se um espaço de lazer além do cunho acadêmico (Sambaqui, 1961). Essas questões estão em consonância com a proposta de Ranganathan (2009) de que a cada leitor cabe o seu livro, de que a cada livro há o seu leitor e de que a biblioteca é um organismo em crescimento.

Em relação ao objetivo das empresas online, elas procuram ganhar a fidelidade do consumidor, para que ele sempre volte a comprar e as recomendem para outras pessoas (Lemos; Góes, 2015) – vale ressaltar que as bibliotecas

também buscam manter seus usuários, mas diferente das lojas, não há um lucro monetário.

Embora o catálogo de *e-commerce* e o catálogo de biblioteca possuam propósitos diferentes – enquanto o primeiro busca lucrar, o outro divulga essas obras com o intuito acadêmico e de entretenimento –, ambas utilizam o processo de catalogação e de elaboração de metadados para representar esses itens, além de buscarem formas diferenciadas de apresentação do resultado da busca aos seus usuários.

O consumo de mangás aumentou com a popularização da cultura japonesa ao redor do mundo. No cenário nacional, por exemplo, os autores Santana, Pavarina e Coneglian (2023) apresentam um aumento de 5,07% nas vendas do 1º volume do mangá *Demon Slayer - Kimetsu no Yaiba*, entre os anos de 2021 e 2022 (número de exemplares vendidos: 2021, 24.473 e 2022, 25.713). Por conta desse crescimento, e as duas organizações (biblioteca e *e-commerce*) utilizarem o processo de catalogação para a representação dos mangás, torna-se ainda mais importante a preocupação com os metadados adotados para garantir seu objetivo, não importando qual seja (venda ou divulgação).

Levando em consideração esse cenário, busca-se respostas para a seguinte questão de pesquisa: *Em que ponto os metadados de mangás adotados em sites de e-commerce tem proximidade àqueles definidos por bibliotecas, haja vista que a missão dessas instituições é de natureza diferente?*

Para obter uma resposta sobre a questão mencionada, propõe-se como objetivo geral, avaliar os metadados de mangás adotados em sites de *e-commerce* e em bibliotecas, e, para alcançá-lo, há de se cumprir os seguintes objetivos específicos:

- apresentar as histórias em quadrinhos japonesas;
- realizar uma busca bibliográfica sobre metadados gerais e específicos para mangás;
- analisar os metadados utilizados nos sites de *e-commerce* e em biblioteca;
- contrapor a análise de imagens de mangás aos metadados.

Como procedimentos metodológicos a serem percorridos nesta pesquisa, há de se utilizar a abordagem qualitativa, de natureza aplicada e com objetivos

exploratórios, além do uso da pesquisa bibliográfica e documental. Na coleta de dados, o formulário será utilizado como ferramenta. A análise de resultados, por sua vez, será realizada por um método comparativo a partir de categorias definidas pela análise de conteúdo.

Em relação à contribuição social, profissional e acadêmica, respectivamente, objetiva-se: apresentar a popularização dos mangás e a importância de uma representação adequada; ressaltar que as histórias em quadrinhos japonesas com maior variedade de metadados possuem mais chances de alcançarem seu público; demonstrar a outros pesquisadores a possibilidade de estudos sobre os temas metadados, mangás e *e-commerce*. Além disso, os mangás apresentam diversos tipos de histórias, permitindo que seu leitor viaje, observe diferentes pontos de vista e sinta uma gama infinita de emoções; apesar de seus desenhos, todos os tipos de públicos podem apreciá-los e adquiri-los da melhor forma que os convém.

Esta pesquisa está organizada em cinco seções – excluindo-se as referências e os apêndices –, e suas respectivas subseções. A introdução apresenta uma contextualização geral sobre os mangás, os sites de comércio eletrônico, e os metadados (consequentemente, envolvendo a representação), além de também trazer os objetivos, métodos e justificativas para a realização da pesquisa. O referencial teórico começa com a trajetória e outros detalhes das HQs japonesas, seguindo para uma apresentação da catalogação e da representação de documentos de uma forma geral, em conjunto com o tema de metadados, e finaliza com a representação de mangás. Na terceira parte deste estudo são detalhados os procedimentos metodológicos utilizados. A quarta seção está separada em quatro subseções: a primeira apresenta explicações sobre a coleta de dados; a segunda possui foco na análise dos metadados coletados no catálogo da biblioteca e nos sites de *e-commerce*; na terceira é realizada a análise e a representação das capas dos mangás que foram escolhidos para o desenvolvimento da pesquisa; e a quarta e última subseção traz a discussão de resultados. Finalizando a monografia, realizam-se as considerações finais no tópico de conclusão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico é adotado para oferecer uma base textual sobre o assunto tratado nesta pesquisa, além de promover uma discussão. Essa seção está dividida em três subseções, possuindo as seguintes contextualizações: 2.1 apresenta as histórias em quadrinhos japonesas, além de demonstrar sua expansão para o mundo e a contribuição para a popularização da cultura japonesa no âmbito internacional; 2.2 possui a contextualização geral dos metadados e da catalogação, com comentários sobre seu uso nas bibliotecas e no comércio eletrônico; 2.3 são apresentados estudos sobre a relação entre os metadados e os mangás.

2.1 Mangás: origem e popularização mundial e seu reflexo no Brasil

No continente asiático é possível encontrar diferentes versões das histórias em quadrinhos. O Japão possui os mangás, na Coreia do Sul, suas HQs são denominadas como manhwa, e na China são conhecidas como manhuas (Kalen, 2012); porém, o que costuma ser mais disseminado pelo mundo (nome mais conhecido) são os mangás japoneses.

Os primeiros mangás – ainda sem essa denominação – surgiram no século VIII com as artes em rolos chineses, que apresentavam de maneira horizontal, uma junção de narrativa e imagem para contar histórias (românticas, religiosas etc.) conforme se abriam os pergaminhos (Luyten, 2012; Soares, 2019).

Entre os séculos XI e XII os rolos ficaram muito famosos no Japão, quando o monge budista Kakuyu Toba se destacou; ele desenhava animais humanoides de maneira humorística (arte denominada de *Chojugiga*) que, ao mesmo tempo, também se configurava como uma crítica a determinadas classes da época (Luyten, 2012; Vasconcellos, 2006; Zanoni, 2020).

Alguns séculos depois, em específico no século XV, o Japão passou por um momento de isolamento, comercializando unicamente com os holandeses; devido à abundância e ao desenvolvimento artístico da Holanda, suas pinturas de paisagem passaram a servir de embrulho para as mercadorias e, conseqüentemente, adentraram as fronteiras japonesas, servindo assim, de inspiração direta para os artistas desse país (Zanoni, 2020).

O contato com as artes estrangeiras levou à criação de um novo estilo de arte japonesa, identificada como *ukiyo-ê*, que se configura, segundo Vasconcellos (2006, p. 194), “[...] literalmente ‘escritura do mundo flutuante’, são pinturas que unem imagens pictóricas com poemas ou textos ideogramáticos em que ambos compõem a mensagem final da obra”.

Nesta nova técnica artística (o *ukiyo-ê*) do século XVII, que possuía como foco as representações do mundo mundano e do cotidiano das pessoas comuns, os pergaminhos foram substituídos por madeira (Zanoni, 2020). Soares (2019), por sua vez, indica que essas ilustrações compunham romances e poemas em livros e, depois, como imagens únicas. Tanto Luyten (2014) quanto Vasconcellos (2006) apontam Katsushika Hokusai (1760-1849) como um artista revolucionário e de renome desse estilo de arte que, diferente das comumente representações de xoguns, samurais etc., pintava de maneira caricata (inspirado pelas artes europeias), a vida urbana, fantasmas, paisagens, classes sociais, entre outros detalhes do dia a dia.

Em seguida, na Figura 1, é possível observar umas das paisagens do artista Katsushika Hokusai:

Figura 1 – Uma das artes da série “Trinta e seis vistas do monte Fuji”: Artista Katsushika Hokusai



Fonte: Shimane Art Museum ([2024?]).

A palavra mangá significa, no geral, desenhos involuntários ou rabiscos irresponsáveis (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006). Os mangás também podem ser

utilizados para representar caricaturas ou, até mesmo, qualquer traço com a finalidade de ilustrar algo (Andrade; Carlos, 2013). Essa denominação apareceu nas pinturas chinesas do século XVIII e, entre a virada dos séculos XVIII e XIX, Hokusai foi o primeiro a utilizar em suas artes japonesas (Luyten, 2012). Ainda mais, a autora Luyten (2014, p. 2) aponta que pintores europeus também apreciavam as artes nipônicas:

É de conhecimento geral que foi o artista Hokusai que introduziu pela primeira vez o termo mangá. Pouca gente, contudo, sabe sobre alguns antecedentes que levaram a isto como a troca de influências entre os artistas japoneses e europeus. Hokusai influenciou Monet, Van Gogh, Toulouse-Lautrec. E os europeus também influenciaram Hokusai.

Na Figura 2 encontra-se uma gueixa – uma mulher que se utiliza da música, dança e outras demonstrações artísticas japonesas para entreter as pessoas – em um dos quadros de Van Gogh.

Figura 2 – Quadro de Vincent van Gogh pintado em 1887: Courtisane (naar Eisen)



Fonte: Van Gogh Museum ([2024?]).

A troca de representações artísticas entre as diferentes culturas influenciou ambos os lados, sejam os ocidentais ou orientais; entretanto, Zanoni (2020, p. 108) alerta sobre essa divisão de mundo:

De forma sucinta, os termos “oriente” e “ocidente” não elucidam senão, um discurso eurocêntrico do século XIX, que tenta construir o oriente através de uma teia de discursos como inferior, mostrando

uma suposta cultura degradante, estranha e ordinária. Não há como aglutinar diversas culturas, com suas diferentes histórias e suas diferentes temporalidades e taxá-las. Ao fazer isso, mostra-se mais do “eu”, de quem escreve, do que do “outro”, sobre quem se é escrito; ao criar o “outro”, o “eu” é criado, se identificando perante as diferenças fabricadas entre ele e o “outro”. No final do século XVIII, a partir dessa vontade de criar uma identidade para si, cria-se uma identidade para um “outro” embasada cientificamente no que se conhece por Orientalismo, uma ciência feita por discursos de europeus sobre os orientais.

Zanoni (2020, p. 101) apresenta a trajetória da criação dos quadrinhos japoneses:

Outra forma marcante de arte, os *Toba-ê Sankokushi*, vendidos aos milhares, foram os primeiros livros em formato de *cartoons* produzidos no Japão, e também, os primeiros nesse formato, mesmo que ainda diferentes da arte presente no atual mangá, com quadros e balões. Sua temática era a representação do cotidiano das pessoas nas grandes cidades do Japão, como Kyoto, Osaka e Tóquio. Já, no final do século XVIII, os *Kibyoshi*, livrinhos que retratavam a vida urbana de forma humorística, foram produzidos por pouco tempo, por desafiarem as autoridades.

Antes que finalizasse o isolamento japonês, dois nomes que influenciaram a arte dos mangás podem ser citados: Rakuten Kitazawa e Charles Wirgman¹; ambos apresentam técnicas inglesas para a população nipônica, incrementando ainda mais os mangás (Luyten, 2014; Soares, 2019). No século XIX, por conta da hostilidade dos japoneses em relação a naufrágios estrangeiros que aconteciam em seus mares, navios americanos – que eram muito temidos na época – forçam o Japão a abrir suas fronteiras, dando fim ao isolamento (Zanoni, 2020).

Utilizando-se do estilo europeu e norte-americano como inspiração, Rakuten Kitazawa, no século XX, foi o pioneiro entre os japoneses a criar uma série de quadrinhos que utilizavam os mesmos personagens nas histórias, sendo considerado o primeiro mangá moderno (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006). Até aquele período, as construções de histórias eram voltadas exclusivamente para o público adulto, quando eram retratadas charges políticas e relacionadas à economia do país; porém, na década de 1920, as histórias infantis começaram a ser publicadas, o que configurou outro marco alcançado pelas HQs japonesas (Luyten, 2014; Vasconcellos, 2006).

¹ Charles Wirgman, um britânico que passou a residir no Japão e foi o criador do jornal satírico *The Japan Punch*.

Apesar do cenário dos mangás ter sua configuração alterada com o passar dos séculos, Vasconcellos (2006) cita que os mangás passaram por algumas crises por conta da economia e do militarismo. Isso renovou as características dos mangás até os dias atuais, principalmente em relação ao gênero e à idade, mas também a rejeição, posto que precisavam cumprir determinadas exigências, como disseminação de mensagens políticas ou censura, sendo essas as opções oferecidas para os autores e ilustradores das histórias em quadrinhos. Entretanto, as crises também serviram para fortalecer os mangás, que eram utilizados como válvula de escape da difícil realidade – principalmente pelas crianças – em decorrência da perda do Japão na II Guerra Mundial (Vasconcellos, 2006).

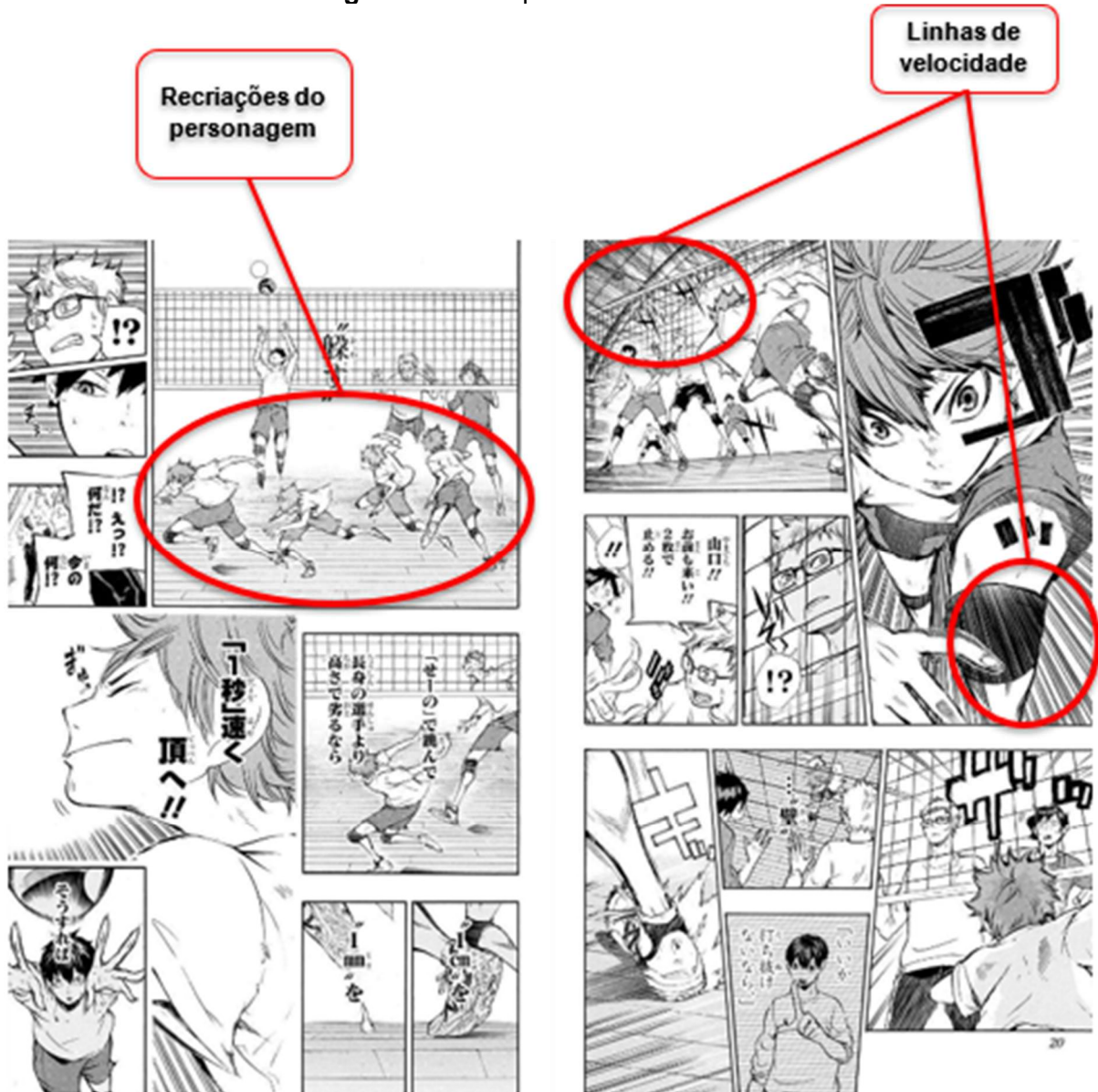
Na mesma época, o considerado deus do mangá (mangá no *Kami-sama*), Osamu Tezuka, capitaneou uma nova era para os mangás modernos ao recriar sua linguagem – por exemplo, o arredondamento dos traços e os olhos grandes –, possuindo como principais obras: Astro Boy; Kimba, o leão branco; e A princesa e o cavaleiro – sendo esses os nomes utilizados no Brasil (Vasconcellos, 2006).

Uma sumarização das características dos mangás pode ser estabelecida a partir de Andrade e Carlos (2013), Luyten (2012; 2014), Meireles (2003), Soares (2019), Vasconcellos (2006) e Zanoni (2020):

- traços simples;
- leitura da direita para esquerda e de cima para baixo;
- desenhos em preto e branco;
- linguagem própria (os efeitos visuais podem ser complexos para os desavisados);
- gênero e idade bem estabelecidos, tendo como os principais: *Kodomo* (público infantil); *Shounen* e *Shoujo* (garotos e garotas adolescentes, respectivamente); *Seinen* e *Josei* (para os adultos, sendo o primeiro, voltado para os homens e o segundo para mulheres), e esses gêneros podem se dividir em subgêneros, como, romance, aventura, terror etc.;
- conteúdo que promove a identificação do leitor, mesmo que de forma fantasiosa (os leitores sentem-se representados, pois os personagens passam por situações semelhantes às suas).

Na Figura 3 exemplifica-se efeitos visuais utilizados nos mangás, sendo eles: linhas de velocidade/agilidade (direita) e recriações do mesmo personagem para demonstrar suas ações/trajetória (esquerda).

Figura 3 – Exemplos de efeitos visuais



Fonte: まんが王国 [Reino Mangá] ([2024?]).

Observando toda a trajetória temporal apresentada anteriormente, percebe-se como o mangá possui uma larga história, além de receber influência estrangeira para chegar até sua forma de narrativa sequencial atual; porém, sua popularização mundial, diferente do Japão – que já havia conquistado distintos públicos –, se iniciou posteriormente na segunda metade do século XX, em conjunto com suas

versões em animação, conhecidas como “animes”² (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006). Esse atraso na exportação das HQs japonesas foi em decorrência de dois fatores, sendo eles a diferente escrita/língua utilizada nos mangás, e sua forte exibição da cultura japonesa, o que os tornavam de difícil entendimento para as pessoas do outro lado do globo; todavia, esses detalhes não foram o suficiente para impedir a exportação dessas manifestações artísticas para outras partes do mundo (Luyten, 2012).

Na década de 1960, as televisões (TV) começaram a fazer parte do cotidiano das pessoas em diferentes países, inclusive dos cidadãos japoneses, tornando-se assim, um rival direto dos *mangakás* (outra nomenclatura para os criadores de mangás), pois ambos possuem as crianças e adultos como público-alvo (Luyten, 2012). Observando esse cenário, somado com seu afeto por animações, – em particular, as da Disney – o deus dos mangás, Tezuka, adentra no mundo dos animes, e embora ele não seja um dos criadores dessa arte sequencial, ele foi um dos primeiros a transformar suas obras literárias em animes, revolucionando mais uma vez o mercado (Luyten, 2012; Vasconcellos, 2006).

A transição entre mídias é algo comum em produções artísticas até os dias atuais (século XXI), possibilitando que um livro se transforme em um filme, por exemplo. No caso das manifestações artísticas do Japão, Vasconcellos (2006) apresenta o tripé japonês, que é justamente a transição de determinada composição para outras mídias, possuindo como principal “trilogia”: mangá-anime³-videogame. A transição entre mídias ocorre a depender da popularidade e capital que determinada obra gera, o que permite que uma HQ japonesa ganhe sua versão em anime e depois passe a adentrar o mundo dos jogos; contudo, é importante ressaltar que essa é a ordem mais executada, mas ela não impede que as produções comecem por outro eixo do tripé – por exemplo, um jogo se tornar um anime (Soares, 2019).

Esse intento pode parecer ineficaz, já que esses animes (os de Osamu Tezuka) não passavam de uma recriação de obras já existentes. Contudo, para os fãs, observar seus personagens favoritos “ganharem vida” era algo mágico e inigualável (Vasconcellos, 2006). Esse foi o fator decisivo na divulgação dos mangás fora das fronteiras japonesas, pois a audiência – inclusive a brasileira – das

² O tema será melhor explorado em passagem futura.

³ Enquanto o mangá se caracteriza pela história em quadrinhos japonesa, o anime é a animação/desenho televisivo japonês.

animações buscam conhecer as obras de origem dos personagens aclamados, que nesse caso, eram os mangás (Vasconcellos, 2006).

De acordo com Luyten (2012), o Brasil é o país que possui o maior número de japoneses e seus descendentes fora do Japão. Observando-se o site *Ministry of Foreign Affairs of Japan*, e buscando os dados básicos da relação entre o Brasil e o Japão, obtêm-se os seguintes números do ano de 2022: residentes japoneses, 47.472; descendentes de japoneses, estimasse 2 milhões residindo no Brasil; dados como esses podem levar ao questionamento de “Como e por que há um número elevado de japoneses no Brasil? Quando os mangás aparecem nessa história?”, e de maneira sucinta, a imigração japonesa do século XX é a explicação para as indagações apresentadas.

Os imigrantes japoneses chegaram aos portos brasileiros em 1908 com o navio *Kasato Maru* no Estado de São Paulo, incentivados por ambos os países (Japão e Brasil) em consequência dos seguintes fatores: o Japão passava por uma crise econômica e de superpopulação; o Brasil, motivado pela abolição da escravidão, ocorrida em 1888, buscava mão de obra para trabalhar nas plantações (Motoyama, 2008; Soares, 2019; Souza, 2020).

Em relação aos mangás, de acordo com Vasconcellos (2006), eles chegaram em solo brasileiro juntamente com os imigrantes, mas sua consolidação definitiva ocorreu apenas por volta da década de 1990, – mesma época dos países americanos e europeus; isso sucedeu por conta de alguns fatores que serão apresentados em seguida.

Na cultura japonesa e brasileira há muitas distinções, o que despertou no povo recém-chegado, o medo de perderem suas raízes culturais, levando-os a se isolarem nas colônias (Andrade; Carlos, 2013; Luyten, 2012, 2014; Vasconcellos, 2006). Alguns anos depois após a chegada do navio japonês, por conta das Guerras Mundiais, o povo nipônico passou por dificuldades no território brasileiro, visto que o Japão e o Brasil estavam em lados opostos nas guerras, o que resultou para esses colonos, a limitação durante viagens (não poderiam viajar livremente entre Estados) e o congelamento dos bens.

De acordo com Motoyama (2008), essa situação dos nipo-brasileiros mudou por volta dos anos de 1950; resultando no declínio do isolamento e conseqüentemente, na apresentação dos mangás para os brasileiros.

Para o povo nipônico obter acesso às histórias em quadrinhos japonesas, elas (as HQs) passavam por um passo a passo, sendo o primeiro, a chegada dos mangás no bairro da Liberdade localizado em São Paulo através do comércio especializado, e depois, a distribuição para as vilas do interior – em particular, para o interior de São Paulo e do Paraná (Luyten, 2014). Sintetizando as ideias de Andrade e Carlos (2013), Luyten (2012, 2014) e Vasconcellos (2006), os mangás possuíam um papel importante nas comunidades asiáticas pelos seguintes motivos: manter uma ligação com sua cultura original; servir como material didático para o ensino da língua japonesa para as crianças; proporcionar aos adultos atualizações da linguagem, que é constantemente repaginada.

Os autores Andrade e Carlos (2013), Luyten (2012), Meireles (2003), Soares (2019) e Vasconcellos (2006) declaram que, entre os anos de 1960-1980, artistas descendentes de japoneses começaram a adentrar no mercado das histórias em quadrinhos brasileiras, trazendo consigo, as técnicas de desenho dos mangás – porém, os nipo-brasileiros não eram os únicos a utilizarem traços semelhantes aos quadrinhos do Japão; e por volta desses mesmos anos, assim como outros lugares do mundo, os animes na TV aberta foram de muita ajuda para apresentar os mangás entre os brasileiros (Meireles, 2003).

Contudo, os artistas de HQs no Brasil não atuaram por muito tempo, pois, na década dos anos 1960, a ditadura militar foi um problema para a disseminação dos mangás, época que a censura predominava no país, o que impactou no desenvolvimento das obras, autores e ilustradores nacionais (Soares, 2019). Entretanto, mesmo com a ditadura, o Brasil foi o primeiro país além do Japão a utilizar técnicas de desenho dos mangás nas HQs nacionais, além de também desenvolver estudos acadêmicos sobre essa temática – sendo essas pesquisas, pioneiras no ramo (Luyten, 1995; Meireles, 2003; Soares, 2019).

Outros marcos importantes dentro do cenário brasileiro são:

[...] no ano de 1984, o mangá deu seu passo definitivo para sua inserção na sociedade brasileira com a fundação da Abrademi, a Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações, que se originou na década de 1970 na cadeira de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da USP numa fusão com a Associação dos Amigos de Mangá. Mais tarde, outros clubes e associações de apreciadores de mangá surgiram por todo o Brasil, assim como surgiram também revistas em quadrinhos criadas por fãs (fanzines), que imitavam a linguagem gráfica do mangá japonês, fortalecendo e firmando um mercado em potencial para a “invasão

mangá” que dar-se-ia nos anos seguintes, não através dos mangás em si, mas através da televisão (Vasconcellos, 2006, p. 37).

As criações independentes das *fanzines* encorajaram as mulheres a também entrarem no mercado das HQs – no ramo dos mangás *shoujo*, principalmente (Luyten, 2014). No entanto, apesar dos *shoujos*/romances ganharem cada vez mais público, o gênero *shounen* possuía um número mais elevado de espectadores nas televisões, tendo como uma de suas principais obras – sendo também um ponto chave para consolidar a arte dos animes e mangás no Brasil –, o anime Cavaleiros do Zodíaco, exibido por volta de 1994 (Vasconcellos, 2006).

Devido à popularidade dos animes entre o público infanto-juvenil, revistas começaram a ser publicadas sobre esse tema, e eram nelas que os fãs descobriam que suas animações favoritas possuíam origem nas histórias em quadrinhos; além disso, o começo da internet contribuiu para os fãs manterem-se informados sobre os assuntos de seu interesse (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006).

Inicialmente, mesmo com as revistas e internet, os apreciadores de mangás passavam por dificuldades ao tentarem ler essas obras, pois além da leitura invertida (da direita para a esquerda), esses quadrinhos eram distribuídos na língua japonesa. Sabendo sobre o problema enfrentado pelos fãs de quadrinhos japoneses, no começo dos anos 2000, editoras como a *Japan Brazil Communication* (JBC) e Conrad começaram a traduzir mangás japoneses para o português, época que apenas quadrinhos americanos eram traduzidos. Embora houvesse certa dificuldade para traduzir os mangás do japonês para o português – por conta de muitas palavras e onomatopeias não possuírem uma tradução literal entre os idiomas –, isso também proporciona espaço para a criatividade dos tradutores (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006).

Apesar da satisfação dos fãs e das editoras, as traduções dos mangás originários do Japão portam lados negativos e positivos, sendo eles respectivamente: desincentivo das produções nacionais; disseminação da cultura japonesa. Porém, apesar disso, ainda é possível citar algumas obras nacionais de destaque: o Mangá Tropical, que possui diferentes autores, pesquisadores e ilustradores presentes na sua criação, tornando-o de vasto conteúdo; Maurício de Souza e os quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, que são desenhados no estilo dos mangás (Soares, 2019).

No país de origem das animações e dos quadrinhos japoneses, estas manifestações artísticas conseguem alcançar todas as idades por conta dos vastos assuntos que podem abordar, o que faz com que tanto as HQs quanto aos animes sejam tratados com seriedade no Japão, algo que não acontece da mesma forma no Brasil (Vasconcellos, 2006). Essa importância do mangá em território japonês pode ser observada na Figura 4.

Figura 4 – Uma das propagandas da marca Fanta no Japão



Fonte: Geekdama (2016).

Luyten (2012) e Vasconcellos (2006) apontam que, por conta da popularização no Brasil ser muito canalizada no público infanto-juvenil e consequentemente sendo ligada apenas as crianças, os mangás e animes recebem distintas críticas, já que muitas vezes, cenas violentas ou sexuais podem aparecer nessas obras, algo que não é um problema no Japão, visto que os gêneros e faixas etárias dessas artes sequenciais são bem estabelecidos.

Mesmo com desavenças e de maneira lenta, as HQs e animações japonesas possuem uma trajetória crescente de popularização no Brasil e no mundo, pois não se mantinham na mesmice, e abordavam todo tipo de tema em suas obras, podendo receber o apreço de diferentes públicos – assim como a cultura nipônica no geral (Soares, 2019).

Mais do que uma forma de expressão, um meio de comunicação visual, talvez o mangá seja, tal como a arte japonesa em seu todo, um estado de espírito, aprisionado entre papel e tinta; mal impresso, encardido... luminoso, esperando que o leitor o abra, o experimente, e no instante que o for libertar, aprisione-o de novo (Vasconcellos, 2006, p. 89).

Com o avanço tecnológico, os *otakus* – outro nome dado para os fãs da cultura pop japonesa – ganham diferentes opções para consumirem e interagirem com os assuntos de seu interesse; uma amostra disso são as práticas de *fansubs* e *scanlation*; nesses grupos os fãs buscam traduzir e legendar obras para sua língua, e depois, as distribuem na internet para outras pessoas também poderem consumir esse conteúdo (Nakamura; Crippa, 2017; Soares, 2019). Embora a prática das *fansubs* não seja bem-vista – pois não financiam devidamente os donos originais da obra –, ela é uma alternativa que os fãs encontraram para suprir lacunas do mercado, dado que, em comparação com o número de produções japonesas, há uma baixa ou lenta tradução oficial para outras línguas (Nakamura; Crippa, 2017; Soares, 2019).

A admiração pela cultura pop japonesa não é expressa pelo mundo apenas no papel e nas telas de computadores, mas também na realidade, tendo como exemplo: a imitação de golpes de lutas dos animes nas brincadeiras de crianças; jovens na procura de cursos de língua japonesa ou de desenho (que utilizem os mesmos traços dos mangás); participação de eventos específicos com a temática e realizarem a prática do *cosplay* (ato de se fantasiar e atuar como um personagem); “fabricação” de *Fanzines*, que é a denominação dada para as obras escritas ou desenhadas por fãs, que utilizam-se de seus personagens favoritos em suas próprias histórias; entre outros (Luyten, 2014; Soares, 2019; Vasconcellos, 2006).

No Brasil, além das diferentes maneiras de disseminação da cultura pop japonesa mencionadas anteriormente, Souza (2020) atesta outra forma que a cultura asiática pode ser observada na nação, sendo esta, o bairro da Liberdade localizado na capital do Estado de São Paulo. Devido à imigração japonesa no território brasileiro, o bairro da Liberdade – também conhecido como bairro japonês ou bairro “oriental” – recebeu muitos dos imigrantes que chegaram, devido ao baixo custo das terras na época (Souza, 2020). Com todos esses cidadãos nipo-brasileiros e o bairro já sendo conhecido como bairro japonês, em 1969, ele passou por uma mudança estética, recebendo muitos traços da cultura nipônica, o que o tornou um ponto

turístico da capital paulista, algo que continua mesmo depois de meio século (Souza, 2020).

Todas as formas de popularização da cultura nipônica citadas também envolvem os quadrinhos, pois, a publicação dos mangás está diretamente ligada à conquista do público e do financeiro que gera, então, quanto mais obras são populares, mais HQs são veiculadas para o mundo. Isso proporciona um aumento no número de manifestações que devem ser representadas, sendo necessário o uso de técnicas catalográficas e de gestão de metadados durante o processo, buscando uma descrição que cumpra seu propósito ao tornar uma obra única, encontrável e de possível acesso ao usuário, algo que será apresentado no tópico seguinte.

2.2 Catalogação e metadados: contextualização geral

O ato de organizar a informação registrada evoluiu ao longo dos séculos acompanhado com o aumento de informação, e as diferentes formas de registrá-la, seja em pinturas rupestres, até os bancos de dados que comportam milhares de dados (Machado; Zafalon, 2020). A internet também foi outro ponto que ampliou o fluxo informacional, o que exigiu novas maneiras de Tratamento Descritivo da Informação (TDI) e interferiu, por conseguinte, na sua posterior recuperação (Silva; Santos, 2012).

O conceito de catalogação (que possui como um de seus objetivos organizar a informação materializada) pode ser ligado a duas vertentes: as disciplinas e teorias da Ciência da Informação que estudam e buscam aperfeiçoar as técnicas de representação documental – que é a própria catalogação –, e o processo de catalogar em si, que se propõem a tornar um documento único através de suas características, e o reúne com seus “semelhantes” (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995); além disso, deve permitir que o usuário escolha o item que busca e encontre sua localização (Mey, 1995).

Com a função de facilitar a procura dos usuários em qualquer centro ou site informacional, os profissionais da informação buscam através de uma lógica e técnicas, representar as especificidades físicas e de assunto de um recurso informacional, o que gera instrumentos como os catálogos (produto que será novamente abordado posteriormente) – ou bases de dados bibliográficos, sendo

esse um termo mais atualizado – e outros tipos de ferramentas (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995; Ortega, 2011; Zafalon, 2017).

Focando em suas teorias, pode-se perceber que o aprendizado sobre a catalogação evoluiu em conjunto com a percepção de novas necessidades:

Somente no século XIX dá-se o início da Biblioteconomia como se conhece hoje, ou seja, a Biblioteconomia moderna. Marco deste momento foram as contribuições dos assim chamados primeiros teóricos da Catalogação, os quais se debruçaram sobre as práticas até então realizadas visando à formulação de princípios (Ortega, 2011, p. 46).

Reunindo de maneira sucinta as ideias de Machado e Zafalon (2020), Mey (1995) e Ortega (2011), os principais teóricos e algumas de suas contribuições que revolucionaram a biblioteconomia moderna e a catalogação são:

- Anthony Panizzi (1841) – 91 regras de catalogação;
- Charles C. Jewett (1850) – cabeçalhos de responsabilidade;
- Melvil Dewey (1876) – classificação decimal (também conhecida como Classificação Decimal de Dewey – CDD);
- Charles Ami Cutter (1876) – *Rules for a dictionary catalog*; priorização das necessidades do usuário antes do profissional da informação;
- Paul Otlet e Henri La Fontaine (1895) – fundam o *Institut International de Bibliographie* (IIB); Classificação Decimal Universal (CDD);
- S. R. Ranganathan (1931) – cinco leis da biblioteconomia: 1. os livros são para usar, 2. a cada leitor o seu livro, 3. a cada livro o seu leitor, 4. poupe o tempo do leitor e 5. a biblioteca é um organismo em crescimento;
- Seymour Lubetzky (1953) – elementos principais em uma catalogação: autor e título; catálogos devem revelar prontamente ao usuário os itens que o acervo armazena.

Para realizar a catalogação como um processo, Mey (1995) aponta o seguinte passo a passo para se catalogar: leitura técnica do item; descrição do item; determinação dos pontos de acesso (são a maneira como o usuário pode procurar determinada manifestação ou assunto no catálogo) e sua forma; determinação dos dados de localização.

Dentro desse processo, ainda é possível observar a catalogação descritiva – também conhecida como descrição bibliográfica – e a catalogação de assunto, e embora estejam separadas, apenas com a junção das duas é possível representar

um documento de maneira completa, e por fim, torná-lo encontrável (Machado; Zafalon, 2020; Reis; Fujita; Santos; Zafalon, 2018). A catalogação descritiva é a parte do processo que torna um documento único através das suas especificidades e características, e a catalogação de assunto analisa o conteúdo desse mesmo documento (Machado; Zafalon, 2020).

De acordo com Felipe (2012) e Ortega (2011) a catalogação de assunto também pode ser conhecida como indexação; entretanto, mesmo que a catalogação de assunto e a indexação possuam foco na análise do conteúdo de uma manifestação, seus produtos finais exemplificam a diferença entre suas terminologias, sendo eles respectivamente, termos em catálogos e índices (Reis; Fujita; Santos; Zafalon, 2018); além disso, para efetuar a análise de assunto, o profissional utiliza sua bagagem pessoal, técnicas pré-estabelecidas e as necessidades do usuário (Reis; Fujita; Santos; Zafalon, 2018).

“Uma distinção importante deve ser feita entre a busca por documentos e a busca por informações” (Reis; Fujita; Santos; Zafalon, 2018, p. 49); os autores consensuam que a principal diferença entre as duas categorias da catalogação pode ser explicada com a citação a seguir: “A pesquisa por documentos é a busca por itens conhecidos, enquanto a busca por informações é a busca do assunto, caso em que os documentos não são conhecidos.” (Thellefsen; Brier; Thellefsen, 2003, p. 179 *apud* Reis; Fujita; Santos; Zafalon, 2018, p. 49).

Com o passar do tempo, regras e técnicas para a descrição começaram a receber maior foco e importância e, após a *American Library Association* (ALA) observar as fichas catalográficas elaboradas em 1901 pela *Library of Congress* (LC), ela começou a desenvolver seu código (Mey, 1995); esse código foi estruturado para proporcionar uma padronização “definitiva” durante a descrição de um item. Em 1961 ocorreu o primeiro grande evento mundial voltado para a catalogação, a Conferência Internacional sobre Princípios de Catalogação, conhecida também como Princípios de Paris (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995).

A catalogação utiliza instrumentos para realizar suas tarefas e, junto a outras ferramentas, contribuem para a automação e a catalogação cooperativa ao padronizarem os registros e/ou torná-los legíveis por máquinas, algo que se tornou necessário no século XX diante do aumento da produção científica e da evolução das tecnologias (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995; Ortega, 2011).

Entretanto, não importando quais regras ou ferramentas são utilizadas durante a catalogação, ainda assim, os catálogos serão um de seus produtos. Os catálogos também podem ser encontrados desde o momento que houve a necessidade de organizar a informação, e assim como a catalogação, eles também evoluíram com o passar do tempo, não sendo mais simples listas de itens de um centro informacional, mas tornando-se instrumentos de busca para os profissionais e usuários (Mey, 1995; Ortega, 2011); também evoluindo para o ambiente web, conhecidos como *Online Public Access Catalogues* (OPACs) (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008; Machado; Zafalon, 2020).

Segundo Ortega (2011), os catálogos devem permitir que os usuários identifiquem quais manifestações, temas e itens uma biblioteca possui, além de informar as variações desses itens, como diferentes traduções, edições, entre outros detalhes que decidirão se determinada informação é o que o usuário precisa.

Catálogo é um canal de comunicação estruturado, que veicula mensagens contidas nos itens, e sobre os itens, de um ou vários acervos, apresentando-as sob forma codificada e organizada, agrupadas por semelhanças, aos usuários desse(s) acervo(s). (Mey, 1995, p. 9).

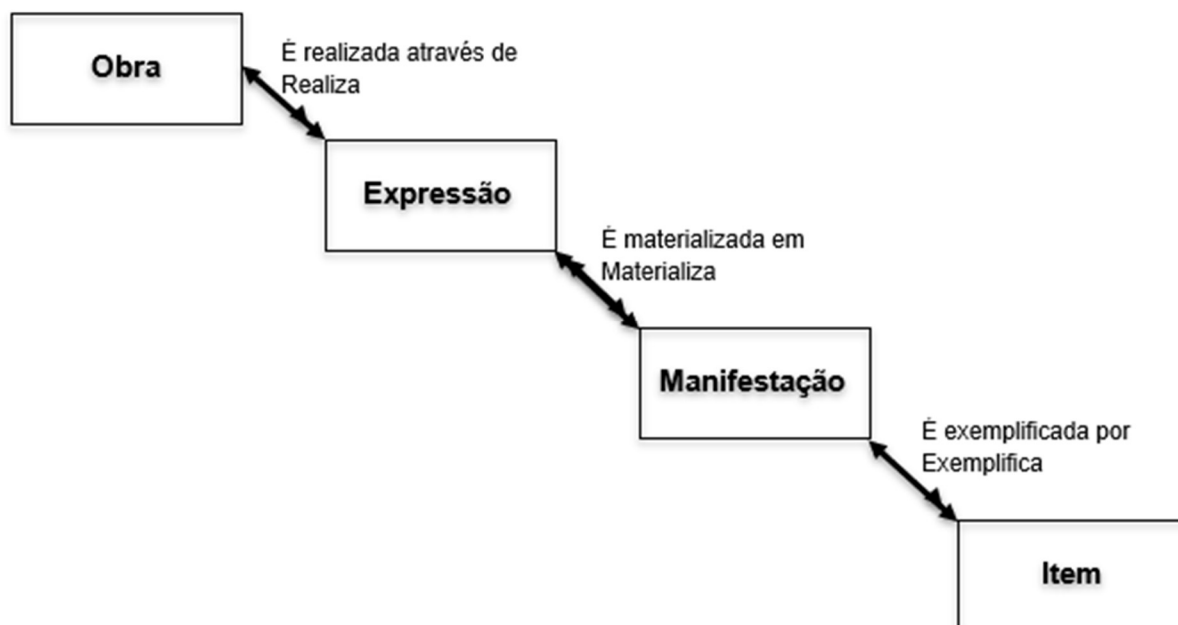
Dando continuidade às ideias de Mey (1995), o especialista da informação possui outra função além da representação informacional, sendo esta, o estabelecimento de relações entre os itens. No entanto, de acordo com Machado e Zafalon (2020), as relações podem ser realizadas dentro da mesma manifestação, e não apenas entre itens diferentes.

Entre os séculos XX e XXI, a *International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA) criou a família FRs, que são três modelos conceituais de entidade-relacionamento, sendo eles: *Functional Requirements for Bibliographic Records* (FRBR); *Functional Requirements for Authority Data* (FRAD); *Functional Requirements for Subject Authority Data* (FRSAD) (Machado; Zafalon, 2020); porém, na segunda década do século XXI, outro modelo conceitual foi criado para suprir lacunas da família FRs, o *IFLA Library Reference Model* (IFLA LRM), não sendo um código ou regras, mas sim um guia para elaborá-los (Machado; Zafalon, 2020).

As relações entre entidades são importantes para contextualizar “algo” dentro do universo bibliográfico, e sua generalidade e abstração abrem espaço para se adicionar novos dados que especifiquem esse “algo” (International Federation of Library Associations and Institutions, 2017).

Focando no modelo FRBR, temos o seguinte esquema:

Esquema 1 – Relações entre as entidades Obra, Expressão, Manifestação e Item



Fonte: International Federation of Library Associations and Institutions (2017).

Conforme demonstrado no Esquema 1, estão previstas relações entre as entidades⁴: a Obra torna-se real através da Expressão e a Expressão realiza a Obra; a Expressão se materializa como uma Manifestação e a Manifestação materializa a Expressão; Manifestação é exemplificada por Item e Item exemplifica Manifestação (International Federation of Library Associations and Institutions, 2017) – e enquanto as setas únicas representam uma cardinalidade (1 para M), setas duplas representam muitas cardinalidades (M para M) (International Federation of Library Associations and Institutions, 2017).

Após observar as informações coletadas até o momento, nota-se que há diferentes lógicas e técnicas.

[...] ficou evidente que a catalogação tem a finalidade suprema de proporcionar aos usuários das diversas unidades informacionais o acesso e o uso da informação. A catalogação, que nasceu no ambiente da biblioteconomia, confere a esta o seu papel humanístico, suas teorias e práticas (Machado; Zafalon, 2020, p. 111).

⁴ Justamente por conta dessas entidades que há o constante uso das palavras 'manifestação' e 'item' ao longo do texto, pois, enquanto a Obra e a Expressão estão no mundo das ideias, a Manifestação e o Item são a materialização dessas ideias, o palpável das mesmas; por isso são utilizadas como um sinônimo para mangás, livros etc.

Outro ponto que deve ser acentuado, é que as unidades de informação não são apenas as bibliotecas e os museus, além de não estarem unicamente no mundo analógico. O avanço da internet trouxe evoluções para os centros informacionais em sua maneira de interação, passando a existir as compras em sites online – outra categoria de unidade informacional.

O *e-commerce* – possuidor de diversas nomenclaturas, como: comércio eletrônico, *eletronic commerce*, comércio virtual, comércio online, entre outros – pode ser definido como o ato de comprar, vender ou trocar “algo” entre duas ou mais partes através do mundo virtual, e, além disso, esse algo pode ser um produto, uma informação ou até mesmo um serviço (Moura; Gomes, 2014; Pereira, 2018). De acordo com Lemos e Góes (2015), o *e-commerce* não está relacionado apenas aos negócios, mas também abrange o estudo de mercado, de usuários, de produtos, entre outros detalhes que fortaleçam seu desenvolvimento.

Por exemplo, os estudos de usuário podem trazer informações importantes para as empresas; um exemplo de “descoberta” sobre o comportamento dos consumidores é o seguinte passo a passo que eles podem realizar: reconhecimento das necessidades, procura de informação, avaliação das alternativas, decisão de compra e avaliação pós-compra (Lemos; Góes, 2015).

Com o avanço das tecnologias, o comércio eletrônico também se aperfeiçoou, facilitando transações e reduzindo as barreiras geográficas (Cavalcante; Bräscher, 2014; Pereira, 2018). De acordo com uma coleta de informações das autoras Moura e Gomes (2014), é possível observar que o *e-commerce* “[...] é composto por quatro grandes áreas: 1) comunicação; 2) apresentação de informações e representação; 3) linguagem; 4) armazenamento e recuperação.” Mesmo que essas áreas sejam apresentadas em um contexto computacional, ainda sim são paralelas aos assuntos da Ciência da Informação, além do comércio virtual também possuir foco no usuário, buscando adequar-se às particularidades do público-alvo (Moura; Gomes, 2014).

Outra ligação que é possível notar entre o comércio online e a Ciência da Informação é o uso das taxonomias – ato de hierarquizar e classificar “algo”; técnica de representação da informação – como uma ferramenta de organização e recuperação da informação, que é possuidora de duas categorias, as taxonomias navegacionais (TN) e as taxonomias descritivas (TD) (Cavalcante; Bräscher, 2014; Pereira, 2018).

A taxonomia navegacional, como o próprio nome sugere, é responsável pela busca/navegação do usuário dentro de um sítio eletrônico, porém, de forma intuitiva – entretanto, é possível notar imprecisões durante os resultados de busca ao usá-la (Cavalcante; Bräscher, 2014); além disso, há a subcategoria “taxonomia navegacional facetada”, que estabelece hierarquizações entre os possíveis termos de busca que um usuário pode aplicar, o que vincula as expressões de menor nível na classificação às de nível superior (Cavalcante; Bräscher, 2014).

Em relação à taxonomia descritiva, ela também é utilizada para “navegar” na web (mais comumente utilizada em ambientes corporativos), mas diferente da TN, sua busca baseia-se em um vocabulário controlado (Cavalcante; Bräscher, 2014) – vocabulário esse, que realiza a ligação entre diferentes sinônimos a um termo preferido, o que permite que o usuário utilize diferentes terminologias para procurar um “único” assunto (Cavalcante; Bräscher, 2014).

As relações semânticas que as duas taxonomias realizam são formas de organizar e recuperar a informação, mas de acordo com Cavalcante e Bräscher (2014, p. 194)

[...] tem-se que os dois tipos definidos de taxonomia atuam no apoio à recuperação da informação de formas distintas: enquanto a taxonomia descritiva serve de suporte aos mecanismos de busca (*searching*), as taxonomias navegacionais estão relacionadas à recuperação da informação a partir da navegação por seus descritores (*browsing*).

Pautando mais detalhadamente sobre o problema de imprecisão durante a busca, isso ocorre devido à utilização de categorias que abrangem grandes variedades de produtos (Cavalcante; Bräscher, 2014; Pereira, 2018); para exemplificar essa situação, realizou-se a seguinte pesquisa: ao buscar-se por “beleza” na loja virtual da Americanas – em junho de 2024 e sem a utilização de aspas –, obtém-se 10.000 resultados, o que dificulta que o consumidor encontre um produto específico.

Para evitar esse problema de comunicabilidade entre a loja e o comprador, Cavalcante e Bräscher (2014) mencionam o uso de facetadas (filtros) como uma das soluções, ou seja, a divisão de “megasubcategorias” em subcategorias mais específicas, o que pode levar a otimização de resultados. Retornando ao exemplo da loja Americanas, dentro do termo “beleza”, encontram-se outros filtros, como: marca, preço, tipo de produto etc.

Como já mencionado, os usuários são importantes geradores de informações na era digital, e isso não é diferente no cenário do comércio eletrônico. De acordo com Moura e Faria (2019), os dados gerados por outros consumidores podem afetar diretamente na decisão de compra de uma pessoa, o que proporcionou o comércio social. Além disso, um dos resultados que foi obtido no estudo de caso apresentado por Pereira (2018), foi a menção por parte dos usuários (de *e-commerce*) em darem preferência a produtos mais bem descritos, o que reforça a importância da representação.

A Web e a Web Semântica proporcionaram novas ferramentas para realizar descrições, como os metadados (mesmo que não sejam algo exclusivo do mundo digital), ontologias etc., sendo necessário uma apresentação com foco na semântica dos dados, que proporcione linguagens apropriadas, representação, recuperação e interoperabilidade dentro da grande quantidade de dados da internet e outros sistemas de informação (Silva; Santos, 2012).

Zafalon (2017) levanta um questionamento sobre a representação documental como uma forma de elaboração de metadados. Esses metadados também estão entre as pessoas desde o momento que elas começaram a organizar suas informações registradas, e acompanhados da evolução do mundo digital, os metadados deixaram de ser algo exclusivo dos profissionais da informação, podendo ser manipulados por outras áreas do conhecimento e também pelos usuários (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Atualmente (século XXI), os metadados vão além do genérico “dados sobre dados”; como por exemplo, os metadados podem ser as *metatags* utilizadas nas HTMLs, ou também, o valor⁵ de títulos, autores, edições, entre outras informações de um livro (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008); além disso, eles podem estar presentes em um único item ou no sistema de um banco de dados, e serem de diferentes tipos, como metadados administrativos, de descrição, de preservação, entre outros (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Contudo, é importante ressaltar que mesmo os metadados estando presentes em vários ambientes, nem tudo pode receber essa definição, por exemplo, um livro não é um metadado, mas sim um contêiner de metadados (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008). “Em geral, todos os objetos de informação, independentemente da

⁵ Valor, nesse contexto, é a menção a determinado atributo, por exemplo: valor do atributo “título”, de um filme que está sendo descrito é “O castelo no céu”.

forma física ou intelectual que assumam, têm três características – conteúdo, contexto e estrutura – que podem e devem ser refletidas através de metadados.” (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008, tradução própria).

No campo da Ciência da Informação, para elaborar metadados em bibliotecas é necessário seguir padrões pré-estabelecidos (como o AACR, MARC, RDA, ISBD etc.⁶), objetivando-se que o usuário acesse o conteúdo físico e/ou intelectual de um determinado suporte informacional – processo que não é mais realizado unicamente de maneira manual, mas também realizado automaticamente por máquinas (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Conforme os autores supracitados, não existe uma estrutura ou padrão de dados universal, pois cada centro e sistema informacional possui diferentes especificidades e público-alvo, entretanto, a padronização e interoperabilidade de dados facilita sua busca e manipulação.

Outros manipuladores e “fazedores” de metadados na atualidade são os próprios usuários – mesmo que de forma não intencional (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008); os próprios usuários podem atribuir *tags* para identificar, manipular e recuperar determinadas informações, e embora possuam seu lado negativo (como a dificuldade no controle de qualidade), ainda há vantagens, como a variedade de terminologias que podem ser atribuídas, ou formas de suprir uma necessidade informacional pessoal (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Em suma, a catalogação, ou a representação documental, cria um novo registro que descreve um recurso informacional – não importando qual seja ou qual seu suporte, desde que seja uma materialização no mundo real – e o torna encontrável por conta dessa descrição; todavia, é importante explicitar, que “[...] a representação não se propõe a tomar o lugar do representado, mas como um mecanismo no qual se busca formas desenvolvidas com a intenção de tornar o representado reconhecível diante de dada situação, contexto e público.” (Zafalon, 2017).

⁶ A síntese de alguns desses padrões são: *Anglo-American Cataloguing Rules* (AACR), sendo ele um código que se preocupa primeiro com a descrição do documento e depois estabelece pontos de acesso; formato *Machine Readable Cataloging* (MARC) que permite a leitura por máquina e maior interoperabilidade de dados; *Resource Description and Access* (RDA), que foi criado na intenção de preencher as lacunas de outros códigos; *Dublin Core Metadata Element Set* (DCMES), conhecido principalmente por *Dublin Core* (DC), sendo um padrão “minimalista” que utiliza apenas os metadados essenciais na descrição de recursos eletrônicos; entre outras ferramentas utilizadas no tratamento e disseminação da informação (Felipe, 2012; Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995; Ortega, 2011).

Na próxima seção, o foco está na representação dos mangás e suas particularidades, além da apresentação de mais detalhes sobre sua leitura e seus elementos.

2.3 Os mangás e a leitura documental de imagens

Os quadrinhos japoneses também são um recurso informacional que registram diferentes informações – sejam elas reais ou fantasiosas –, o que os tornam um registro histórico-socio-cultural e, conseqüentemente, um patrimônio cultural, transformando-os também, em objetos de estudo da Ciência da Informação (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021; Pavarina; Zafalon, 2022).

Antes de se apresentar com mais detalhes a representação de um mangá em si, é importante explicitar o *layout* das histórias em quadrinhos japonesas. Como foi mencionado anteriormente, a leitura dessas manifestações artísticas é realizada de forma contrária ao que os brasileiros e os cidadãos de outras nações – distintas do país de origem dos mangás – estão familiarizados (Batistella, 2009).

Figura 5 – Volume 1 do mangá One Punch Man



Fonte: One (2016).

A Figura 5 mostra, respectivamente (da esquerda para a direita), a capa, a primeira página, e a contracapa do volume 1 do mangá *One Punch Man*, criado por One e ilustrado por Yusuke Murata. Mesmo apresentando qual é a capa e a contracapa da HQ em questão, ainda é possível que um leitor não habituado com esse gênero textual, comece a explorar essa obra por seu final (em sua versão física, especificamente) – algo que será exemplificado em seguida.

Sabendo da possibilidade dessa confusão, as editoras brasileiras que publicam mangás costumam colocar avisos e explicações na última folha do volume (a primeira folha no padrão de leitura do oeste global), sobre a maneira correta de se iniciar a leitura (Batistella, 2009); isso pode ser observado na Figura 6.

Figura 6 – Última página do volume 1 do mangá One Punch Man



Fonte: One (2016).

Além do exemplo de leitura dos balões de fala dos personagens (canto inferior direito da figura acima), e mantendo a temática da história – um herói que derrota seus inimigos com apenas um soco –, a editora Panini Comics (2016) elaborou a seguinte explicação:

Pare! Com apenas um soco, eu... te faço começar a ler pelo outro lado! “ONE-PUNCH MAN” é um mangá, ou seja, uma história em quadrinhos feita no Japão, publicada no sentido oriental de leitura. O começo da história fica do outro lado. Para ler os balões, siga de cima para baixo e da direita para a esquerda, conforme o exemplo ao lado. Boa leitura!

Finalizando a demonstração de leitura de um mangá, a Figura 7 exemplifica alguns elementos que podem compor uma página da HQ (que será pautado novamente mais adiante) – personagens, balões de fala, onomatopeias etc.

Figura 7 – Exemplo de uma página de mangá



Fonte: Inagaki ([20--]).

Além do aspecto cultural, os mangás também podem ser considerados uma semiosfera, pois são uma junção de diferentes códigos de signos gráficos para formar um todo, em específico, a junção entre a linguagem escrita e a linguagem imagética (Cavalheiro, 2018; Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021; Pavarina; Zafalon, 2022) – e mesmo que sejam imagens estáticas, ainda é possível visualizar o movimento entre elas, por conta da sequência de imagens utilizadas para construir uma história.

As HQs buscam um “[...] diálogo entre o leitor, o quadrinho e o *mangaká*, acerca de aspectos culturais, folclore, filosofia de vida e história.” (Batistella, 2009). Porém, observando as autoras Pavarina e Zafalon (2022), é possível perceber que ao adentrar no mundo das representações, uma quarta parte colabora com esse diálogo, sendo ela, o profissional da informação; esse profissional é responsável por gerir e organizar o catálogo de um centro informacional, e é através desse produto

que o usuário busca pela informação ou documento desejado. Esses profissionais (catalogadores, indexadores, entre outros) também atuam como mediadores na construção de mensagens entre o documento e o usuário (Lima, 2016).

Dentro do campo da Ciência da Informação há uma familiaridade mais acentuada com a linguagem escrita, por conta do constante envolvimento com livros (Pavarina; Zafalon, 2022); o que torna a linguística/linguagem, uma ferramenta importante para o profissional da informação, pois é através dela que um recurso (seja ele textual ou imagético) será descrito (Maimone; Gracioso, 2007).

Por conta da linguagem sincrética⁷ que as HQs japonesas comportam, é necessário que a catalogação, no momento de representá-las e torná-las únicas e encontráveis, atente-se ao seu macro, mas também as suas especificidades – algo que ainda é um desafio para os catalogadores na segunda década do século XXI, pois os instrumentos que possuem não são apropriados para a descrição de histórias em quadrinhos (Cavalheiro, 2018; Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021; Pavarina; Zafalon, 2022; Santana; Pavarina; Coneglian, 2023).

A representação de um mangá, em um primeiro momento, é semelhante a um documento que possui apenas a linguagem textual em sua composição, permitindo a realização de uma descrição bibliográfica e de assunto. Porém, o diferencial dessas histórias em quadrinhos são justamente as suas ilustrações; de acordo com Batistella (2009), “O texto verbal na história em quadrinhos japonesa tem menor importância que seu imagético.” Sabendo disso, os próximos parágrafos terão como foco, a representação de imagens (de maneira geral e também voltada para os mangás).

Em primeiro lugar, a descrição de imagens sempre gerou debates relacionados à sua difícil representação, algo que é mais notável para as áreas que cuidam de seu tratamento e organização, como a Arquivologia, a Biblioteconomia e a Museologia (Lima, 2016). Porém, esse tema se tornou mais aparente desde o século passado (XX), principalmente por conta do universo eletrônico, pois a produção de imagens cresceu de maneira exponencial, o que gerou questionamentos do tipo: “Como traduzir as informações presentes na imagem e no som para a linguagem escrita de maneira precisa para que não ocorra perda, ambiguidade ou interpretação equivocada?” (Lima, 2016, p. 87).

⁷ “As linguagens sincréticas são aquelas compostas por duas ou mais linguagens articuladas no mesmo plano da expressão.” (Pavarina; Zafalon, 2022, p. 18)

Assim como um texto, a imagem também deve ser representada através de seus dados descritivos (título, autor, dimensões etc.) e de assunto (conteúdo/tema que o documento expressa) (Lima, 2016). Porém, os procedimentos para a representação de um texto não podem ser utilizados em sua totalidade para a representação de imagens (Manini, 2002, 2004).

A própria tradução da linguagem natural para a linguagem documentária – ainda que as duas sejam voltadas para a linguagem verbal – acarreta perdas de informação, mesmo com o uso de instrumentos e técnicas representativas (Pavarina; Zafalon, 2022). Essa perda de informação torna-se ainda mais perceptível durante a decodificação entre a linguagem visual para a escrita, pois, além do entendimento sobre o item, a interpretação de imagens é subjetiva (Manini, 2004; Pavarina; Zafalon, 2022). Apesar disso, uma representação deve ser realizada.

Para Manini (2002), em um primeiro momento, o profissional da informação deve realizar uma leitura técnica do documento, de maneira que ele possa apresentar um breve resumo da imagem. Ainda, para Manini (2002), a análise de um documento possui três etapas, o processo de análise em si, o instrumento utilizado para isso e o produto; por exemplo, no processo de análise de uma HQ, um dos instrumentos utilizados pode ser um vocabulário controlado, para os quais os produtos seriam as palavras-chave que representam essa HQ.

No geral, o produto da análise documentária é a síntese do documento original, no caso de um documento iconográfico “[...] **representação** (síntese textual da informação transmitida pela imagem).” (Lima, 2016, p. 91).

Antes de se entender uma imagem, é necessário a compreensão de seu todo, desde sua criação, até a sua serventia (Smit, 1996). Para isso, é importante que o profissional da informação tenha um conhecimento prévio do documento que será representado, e conheça a contextualização da imagem (Maimone; Gracioso, 2007); ademais, também é necessário saber as necessidades do usuário e as regras do acervo (Manini, 2002, 2004).

Uma imagem é possuidora de um referente, sendo esse o objeto em foco que foi “capturado” por ela e que ganhou uma nova representação, transformando-se em um documento (Manini, 2002, 2004; Smit, 1996). Para representar esse novo documento iconográfico, há de se utilizar seus “complementos” para encontrar outras informações relacionadas a ele (Lima, 2016); por exemplo, uma foto pode vir acompanhada de um resumo, uma pintura ser possuidora de uma legenda etc.

Ainda mais, há de se realizar uma busca por informações em outros documentos além do que está sendo representado, conseguindo assim, dados mais concretos e diversos sobre a obra (Pato, 2014).

Em relação às histórias em quadrinhos, uma das opções para se entender o contexto sócio-histórico-cultural da manifestação, é utilizar as diferentes tipologias de linguagem verbal apresentadas no recurso informacional, como as falas dos personagens, as onomatopeias, as legendas explicativas, e qualquer outro detalhe que ajude nessa compreensão (Pavarina; Zafalon, 2022).

No entanto, é importante explicitar que em relação às fontes de informação das HQs, diferente dos livros que possuem lugares específicos e padronizados com os dados bibliográficos do recurso (exemplo: folha de rosto), os mangás nem sempre disponibilizam essas fontes (de maneira totalmente explícita, pelo menos), o que exige do profissional uma busca dinâmica no momento da descrição bibliográfica – e nesse caso, a descrição imagética também –, recorrendo muitas vezes a sites especializados ou das próprias editoras das HQs (Pavarina; Zafalon, 2022; Silva, 2016). Porém, mesmo que outras fontes de informação sejam utilizadas durante a representação de uma imagem, o ideal é que a primeira fonte consultada seja a própria imagem (Manini, 2004).

Uma pintura, um cartaz, uma fotografia, e outras imagens no geral, são compostas pelo objeto em si – o já citado “referente” –, a forma/técnica que tornaram esse objeto real, e as informações que esse documento fornece (Smit, 1996). Sabendo disso, após a observação de diversos outros autores, Manini (2002, 2004) propõe a seguinte grade de análise documentária de imagens (Quadro 1):

Quadro 1 – Ferramenta para a análise documentária de imagens

	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	
Quem/O que			
Onde			
Quando			
Como			

Fonte: Manini (2002, p. 105; 2004).

Durante a representação de uma imagem, é recomendado que se utilize ambos os aspectos, genérico e específico, pois o usuário pode realizar a busca por ambos (Smit, 1996). Para simplificar a análise, é possível se perguntar, “DE que é a imagem?” e “SOBRE o que é a imagem?”, enquanto a primeira (pergunta) busca demonstrar o que pode ser visto nela (na imagem), a segunda tenta apresentar seu significado intrínseco (Smit, 1996).

Para Manini (2002, 2004), durante a análise documentária de imagens, há dois processos que são realizados, a análise e a síntese; a análise está relacionada ao DE genérico, que são informações possíveis de serem observadas em poucos segundos ao se olhar uma imagem, já a síntese refere-se ao DE específico e ao SOBRE, que precisam de outras fontes de informação, como as textuais, para completar a representação.

Por exemplo, no mangá *Dr. Stone* há um personagem (DE genérico), que é possuidor do nome Ishigami Senku (DE específico). A palavra “personagem”, por sua vez, é algo generalizado, podendo ser associada a qualquer personagem que aparece na obra, contudo, assim que um nome é mencionado, esse personagem aleatório passa a ser um personagem específico. Em relação ao SOBRE, observando a Figura 7, após se analisar os personagens, os balões de falas e o contexto geral, podemos defini-lo (o SOBRE) como “fabricação de pólvora”.

Agora, focando na primeira coluna do lado esquerdo do Quadro 1, notam-se as proposições: quem, onde, quando, como/o que. De acordo com Smit (1996, p. 32, grifo próprio), cada uma dessas categorias representa:

- **Quem** – Identificação do ‘objeto enfocado’: seres vivos, artefatos, construções, acidentes naturais, etc.
- **Onde** – Localização da imagem no espaço: espaço geográfico ou espaço da imagem (p. ex.: São Paulo ou interior de danceteria).

- **Quando** – Localização da imagem no tempo: tempo cronológico ou momento da imagem (p. ex.: junho de 1997 ou dia de verão).
- **Como/O que** – Descrição de atitudes ou detalhes relacionados ao 'objeto focado' quando este é um ser vivo (p. ex.: cavalo correndo, criança trajando roupa do século XVIII).

Finalizando as explicações – ainda que de maneira resumida – sobre o Quadro 1, temos a Dimensão Expressiva, que pode ser interpretada de duas maneiras (1. fotografias; 2. outros gêneros imagéticos). De acordo com Maimone e Gracioso (2007), a Dimensão Expressiva das fotografias está relacionada aos detalhes técnicos da manifestação – iluminação, posição de câmera etc. –, nos outros tipos de imagens, é possível “preencher esse campo” com o material utilizado para tornar a imagem real, a sua forma em geral.

Não há um número fixo de perguntas ou descritores que podem/devem ser usados durante a representação de uma imagem, visto que isso irá depender de outros fatores, como o espaço de armazenamento do sistema, às necessidades do público-alvo, entre outras questões (Smit, 1996). Assim como a análise documentária de textos deve possuir regras e diretrizes adequadas para sua representação e posterior organização e recuperação, para a análise de imagens isso não seria diferente (Manini, 2002) – o que, conseqüentemente, pode também ser aplicável aos mangás.

Para se desenvolver um padrão de metadados para as HQs, é necessário entender que elas são um item de um acervo, um documento, uma narrativa formada através de imagens e escrituras, além de outros aspectos que devem ser levados em consideração durante sua descrição, como suas relações semânticas (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021).

Observando a pesquisa de Lima, Santos e Zafalon (2022), mesmo que ela esteja focada na representação do graffiti, um paralelo com os mangás ainda pode ser formado; nela são citados alguns valores do graffiti que também podem ser pertinentes na descrição de mangás – já que as duas manifestações são compostas por imagens e precisam de uma contextualização para se entender e representar a obra como um todo –, sendo eles: inspiração do autor, evolução da arte do desenhista, referências utilizadas pelo autor no momento de criar sua obra e manifestação, entre outros. Porém, Lima, Santos e Zafalon (2022) apontam que elementos de metadados utilizados na descrição das artes urbanas também possuem limitações em relação à definição de contexto geral e cultural – o que pode

levar ao pensamento de que os metadados relacionados ao contexto e a cultura de uma obra ainda não são totalmente explorados de maneira geral.

A seguir, serão apresentados alguns métodos de representação de mangás propostos em outros estudos, começando com as autoras Pavarina e Zafalon (2022, p. 14), que demonstram um conjunto de metadados focado na semiótica do profissional da informação para representar os aspectos descritivos e temáticos de uma manifestação – representação essa, que proporciona a comunicação entre autor e público-alvo –, sendo eles: Coleção, Título, Roteirista, Desenhista, Editora, Ano, Edição, Volume, Descrição Física, Formato, Gênero, Tema, Arco da história, Contexto cultural, Palavras-chave e Resumo.

Outra pesquisa que apresenta um modelo de diretrizes para mangás foi realizada pelos autores Santana, Pavarina e Coneglian (2023), focado nos elementos de texto, imagem e contexto cultural de uma manifestação – o que corresponde com outros estudos, como o de Pavarina e Zafalon (2022) e Silva (2016), que pautam sobre o uso desses três elementos para uma representação completa do documento. Apenas com a ligação entre diferentes linguagens o mangá caracteriza-se, de fato, como mangá, o que demonstra que no momento de representar esse recurso informacional, todas as linguagens utilizadas na sua criação devem ser englobadas para proporcionar uma descrição completa, e que alcance seu objetivo de tornar uma obra única e encontrável para seu público-alvo (Pavarina; Zafalon, 2022; Santana; Pavarina; Coneglian, 2023).

Quadro 2 – Proposta de modelo de diretrizes para a representação de mangás

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

Fonte: Santana, Pavarina e Coneglian (2023, p. 221).

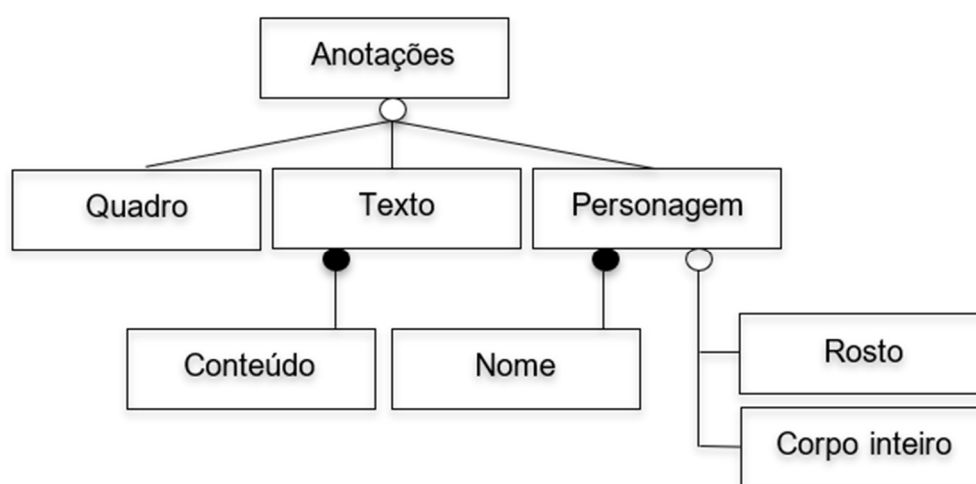
Ademais do Quadro 2 ser uma síntese e junção de diferentes elementos e métodos para a representação dos mangás, as perguntas da coluna à esquerda (a primeira) são apropriadas para estabelecer as informações essenciais do recurso informacional, como, por exemplo: Quando a trama da obra se passa?; Qual o número do volume dessa manifestação?; entre outras (Santana; Pavarina; Coneglian, 2023).

De acordo com Pavarina, Zafalon e Barboza (2021), uma parcela considerável dos modelos de metadados para as histórias em quadrinhos é idealizada com foco no mundo digital:

[...] tendo os esforços destinados para a criação de linguagens de marcação em sua maioria, criando categorias que descrevam elementos específicos de histórias em quadrinhos na web e histórias em quadrinhos digitais e principalmente para tornar possível e melhorar a visualização/leitura de quadrinhos online (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021).

Tendo esse cenário em mente, Fujimoto, Ogawa, Yamamoto, Matsui, Yamasaki e Aizawa (2016) apresentam o Manga109⁸, que permite que os próprios usuários realizem a representação de mangás através de um software, e criem anotações sobre eles. As diretrizes estabelecidas para as anotações estão relacionadas à três rótulos, sendo eles: quadro, texto e personagem (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016).

Esquema 2 – Etiquetas de anotação⁹



Fonte: Adaptação de Fujimoto, Ogawa, Yamamoto, Matsui, Yamasaki, Aizawa (2016).

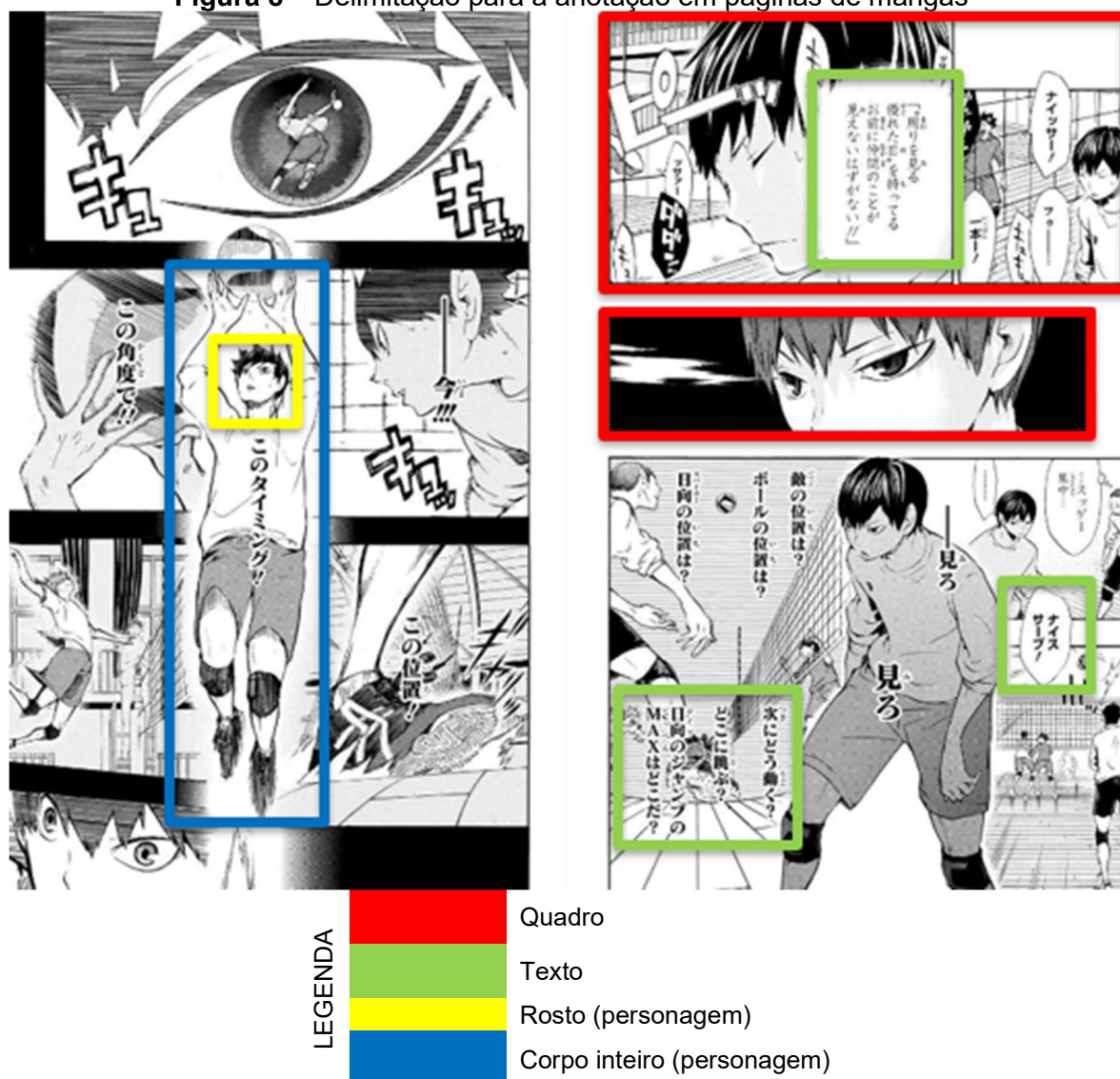
O Esquema 2 demonstra que a “anotação” é o ponto central, e subdivide-se em quadro, texto e personagem; por sua vez, o texto apresenta um “conteúdo” e o personagem, além de possuir um “nome”, também é dividido em “rosto” e “corpo inteiro” (corpo inteiro = partes do corpo que aparecem na cena) para a realização da “anotação”.

A proposta é que os usuários possam atribuir suas anotações em áreas designadas de forma automática, ou manualmente quando necessário (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016). A seguir, a Figura 8 demonstra alguns exemplos de elementos/rótulos que podem receber anotações.

⁸ O Manga109 se propõe a elaborar um conjunto de dados para a representação de mangás (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016); no entanto, o artigo não apresenta esse conjunto de dados em si, mas sim a maneira de se realizar essa representação. O nome Manga109 é por conta dos 109 mangás que serão utilizados na elaboração desse conjunto de dados (esses mangás em específico estão disponíveis para uso científico).

⁹ “Uma linha com um círculo branco significa que o pai está dividido em categorias (os filhos). Uma linha com um círculo preto significa que o filho representa uma propriedade do pai.” (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016, p. 2, tradução própria).

Figura 8 – Delimitação para a anotação em páginas de mangás



Fonte: まんが王国 [Reino Mangá] ([2024?], grifo próprio).

As anotações são realizadas em relação aos elementos fundamentais para o entendimento da história, excluindo personagens extras (figurantes), onomatopeias, textos em segundo plano, e outros elementos que não interferem na narrativa que o quadrinho japonês busca transmitir (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016).

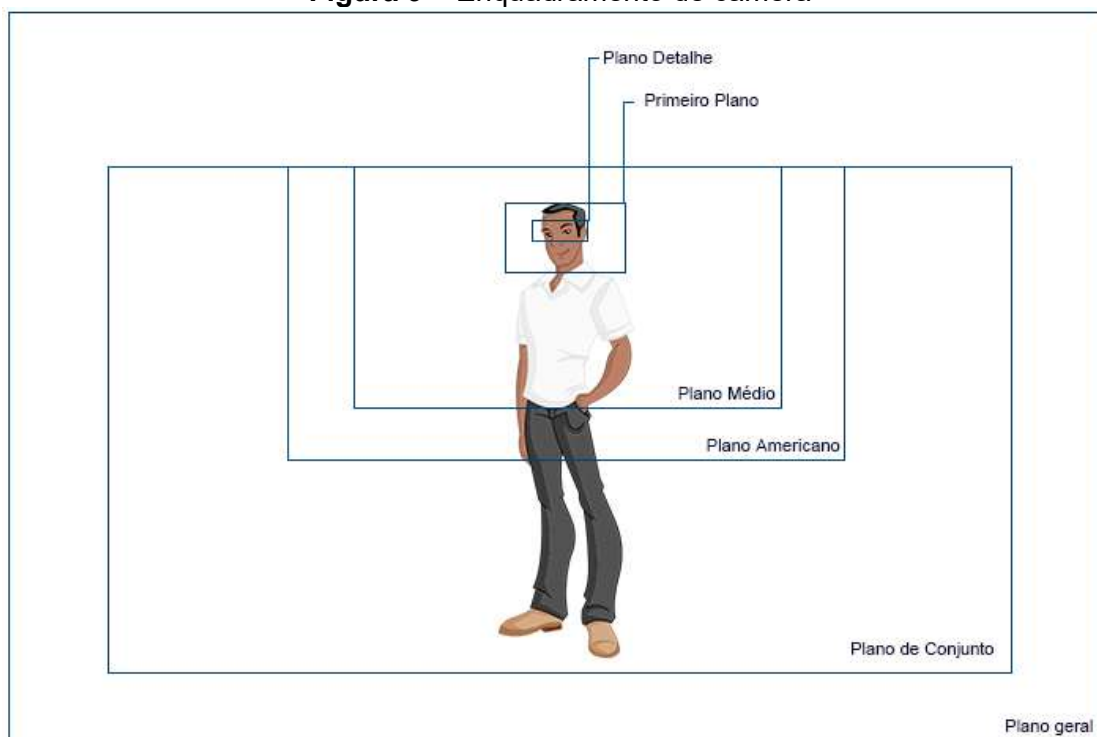
Além disso, à esquerda da Figura 8, o personagem em destaque está em um quadro que não possui caixa delimitadora; isso não é um impedimento durante as anotações, pois, de acordo com os autores Fujimoto, Ogawa, Yamamoto, Matsui, Yamasaki, Aizawa (2016), qualquer coisa que transmita uma cena pode ser considerada um quadro, não apenas “algo” emoldurado – como no exemplo dos quadros com destaque em vermelho. Ademais, texto é “[...] definido como um grupo

de caracteres escritos, como texto em um balão de fala, direções de palco ou narração.” (Fujimoto; Ogawa; Yamamoto; Matsui; Yamasaki; Aizawa, 2016, tradução própria).

Os últimos exemplos de ferramentas para a descrição de mangás buscam representar o “todo” da manifestação, desde os aspectos textuais e imagéticos, até sua contextualização. Outro detalhe é que o “quadro” proposto pelos autores Fujimoto, Ogawa, Yamamoto, Matsui, Yamasaki, Aizawa (2016), assemelha-se ao enquadramento de uma fotografia, o que pode levar ao pensamento de que a Dimensão Expressiva de um mangá, também pode ser descrita por sua forma/técnica, não apenas seu material. Por exemplo, de acordo com essa lógica, no quadro 2 (lado direito) da Figura 8, o personagem está em Plano Detalhe (PD).

De acordo com Escrevendo o Futuro ([20--]), alguns dos enquadramentos de câmera são – algo que pode ser visualizado na Figura 9:

- **Plano Geral (PG)** – plano que mostra uma área de ação relativamente ampla. A figura humana ocupa espaço reduzido.
- **Plano de Conjunto (PC)** – plano um pouco mais fechado que o Plano Geral. Quando há mais de uma pessoa em cena, esse plano frequentemente enquadra todas essas pessoas, normalmente usando como critério mostrá-las de corpo inteiro.
- **Plano Americano (PA)** – plano que enquadra a pessoa dos joelhos para cima.
- **Plano Médio (PM)** – plano que enquadra a pessoa da cintura para cima.
- **Primeiro Plano (PP) ou Close-Up** – plano que enquadra o rosto da pessoa.
- **Plano Detalhe (PD)** – plano que mostra apenas um detalhe ocupando todo o quadro (por exemplo: mãos, olhos, boca etc.).

Figura 9 – Enquadramento de câmera

Fonte: Escrevendo o Futuro ([20--]).

Em um universo ideal, a representação de cada detalhe de uma HQ (levando em consideração todos os seus quadros e falas) seria imprescindível, porém, no momento atual (2025), isso ainda não é possível de ser aplicado em centros de informação, pois, uma descrição mais rebuscada ocuparia muito do tempo do profissional – por exemplo, o volume 1 do mangá de *One Punch Man* possui mais de 180 páginas, o que torna longo o processo de analisar cada quadro em todas as páginas.

Além disso, os profissionais da informação e as bibliotecas também enfrentam: falta de mão de obra; constante alteração na forma de busca do usuário; ferramentas inadequadas para o tratamento dos diferentes itens e manifestações que a instituição possui etc. (Silva, 2016).

Essas e outras adversidades devem ser ressaltadas para melhor entendimento do ponto de vista requerido do profissional. Porém, a elaboração e o estabelecimento de métodos de representação para mangás – e seu entendimento de forma geral – tornam-se mais urgentes com o passar do tempo. Levando isso em consideração, é possível destacar alguns motivos que levam a essa urgência: a) possibilidade de obras impróprias para determinado público estarem alocadas de forma errônea no acervo (Silva, 2016) – manifestações que possuem conteúdo

adulto estarem em gibitecas sem a devida distinção de idade, por exemplo; b) popularização dessas obras/manifestações, o que pode expandir o número de itens de um acervo, dificultando ainda mais a busca caso os recursos não estejam representados de forma adequada.

Antes da finalização desta seção, e embora não seja o foco desta pesquisa, há de se lembrar sobre a navegação em sites e sua categorização.

A taxonomia é uma hierarquização de classes de determinadas áreas e assuntos, também conhecida como classificação sistemática (Cavalcante; Bräscher, 2014). A taxonomia e suas facetas – partes/termos que estão ligados a uma categoria superior – são amplamente utilizadas em sites online, e são através dessas facetas que os assuntos e links desses mesmos sites são organizados, e também, são a maneira que o usuário filtra as informações sobre o assunto ou item que está buscando (Cavalcante; Bräscher, 2014; Steimer; Luz, 2015).

Nesse processo de busca, os vocabulários controlados são uma das ferramentas utilizadas, pois, através deles que são determinadas as ligações entre diferentes itens e informações que levam a um “algo” em comum (Cavalcante; Bräscher, 2014; Steimer; Luz, 2015). Todo esse processo de busca pode ser denominado “navegação” ou “taxonomia navegacional”, processo esse que permite a recuperação de informações em sites online (Cavalcante; Bräscher, 2014).

Adaptando essa lógica para os mangás, ao se realizar a busca pelo termo “Naruto” em um site de compras, além do próprio mangá, diferentes itens que estão ligados a essa categoria serão apresentados ao usuário, como camisetas dos personagens, *Action Figures*, os mangá de outros autores, entre outros – esse raciocínio também funciona nos sites de bibliotecas, pois, o termo “Naruto” irá apresentar os diferentes volumes do mangá, por exemplo. Em relação às ligações, outra maneira de encontrar a categoria “Naruto” é utilizando o termo “Masashi Kishimoto”, sendo esse, o autor do mangá, o que os tornam associados, e conseqüentemente, gera uma ligação entre eles.

Em seguida, as metodologias utilizadas durante a pesquisa serão apresentadas.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta seção serão apresentados os procedimentos metodológicos utilizados durante o desenvolvimento desta monografia. De acordo com Marconi e Lakatos (2003), quando se inicia um estudo, é necessário a realização de uma coleta de dados para que haja uma habituação sobre o tema que se pretende abordar, e para que isso ocorra, uma pesquisa bibliográfica e/ou documental é o primeiro passo para o levantamento de dados.

As pesquisas documentais e bibliográficas buscam investigar sobre um determinado assunto e tornar explícita (para o pesquisador) as informações divulgadas até o momento do estudo, no entanto, há uma linha tênue entre elas, podendo ser diferenciadas por sua fonte de busca: pesquisa documental, fonte primária; pesquisa bibliográfica, fonte secundária (Gerhardt; Silveira, 2009; Gil, 2002; Marconi; Lakatos, 2003). A pesquisa bibliográfica é composta por fontes de informação previamente tratadas e analisadas, como artigos, livros, revistas etc., e em relação à pesquisa documental, suas fontes possuem dados ainda não refinados, como tabelas estatísticas, relatórios, diários, entre outras fontes (Gerhardt; Silveira, 2009; Gil, 2002; Marconi; Lakatos, 2003).

Assim como as pesquisas citadas anteriormente, um estudo exploratório também busca proporcionar um entendimento mais aprofundado sobre determinado conteúdo, não se restringindo ao levantamento bibliográfico, mas também uma coleta de dados através de entrevistas, observação participantes, entre outras maneiras de se aprofundar no assunto e reunir informações (Gil, 2002; Marconi; Lakatos, 2003) – algo que será executado nesta pesquisa durante a exploração dos sites de comércio eletrônico e da biblioteca.

Durante o estudo, também há baseamento no método qualitativo e de natureza aplicada – sendo apresentados consecutivamente. A abordagem qualitativa se propõe a fornecer informações mais aprofundadas sobre um tema, focando na qualidade ao invés da quantidade de dados (Gerhardt; Silveira, 2009) – é importante ressaltar que a pesquisa qualitativa não é superior ou inferior à pesquisa quantitativa, elas apenas possuem propósitos distintos. Sobre a natureza aplicada, ela “Objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais.” (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 35).

Como ferramenta de coleta de dados, o formulário foi escolhido por sua fácil visualização de dados, mesmo que ele costuma ser associado a estudos quantitativos (Gerhardt; Silveira, 2009). Tanto Gerhardt e Silveira (2009) quanto Marconi e Lakatos (2003) mencionam esse instrumento como algo que é utilizado entre duas pessoas, o entrevistado e o entrevistador “cara a cara” entre eles, com o pesquisador (entrevistador) realizando as anotações das respostas obtidas – o oposto dos questionários, pois neles o entrevistado responde por conta própria os questionamentos. No entanto, acredita-se que o formulário não precise necessariamente ser desenvolvido entre duas faces humanas – ainda mais pela questão de o próprio pesquisador registrar as respostas encontradas; utilizando-se o exemplo desta pesquisa, o entrevistado será o site da biblioteca e os sites de *e-commerce*, que também podem fornecer dados concretos.

Com a pesquisa possuindo um olhar biblioteconômico, propõe-se durante os próximos passos da pesquisa, a utilização dos elementos de metadados mencionados pelas autoras Pavarina e Zafalon (2022, p. 14), sendo eles: Ano; Arco da história; Coleção; Contexto cultural; Descrição Física; Desenhista; Edição; Editora; Formato; Gênero; Palavras-chave; Resumo; Roteirista; Tema; Título; Volume.

Para o tratamento dos dados e análise dos resultados, optou-se pela análise de conteúdo e o método de comparação como metodologias científicas. A análise de conteúdo busca interpretar de maneira técnica – embora não seja neutra –, os dados brutos que o analisador coletou (Cardoso; Oliveira; Ghelli, 2021).

Análise de Conteúdo é um método de análise das comunicações que visa obter, por procedimentos sistemáticos de descrição do conteúdo das mensagens, conhecimentos relativos ao emissor da mensagem, ao receptor, ao meio, considerando as condições de produção/recepção das mesmas (Cardoso; Oliveira; Ghelli, 2021, p. 111).

Por fim, o método comparativo, como o próprio nome sugere, é a comparação entre dois ou mais elementos, seja entre povos, conjuntos de dados, organizações e entre outras informações que possibilitem a observação de suas semelhanças e diferenças (Marconi; Lakatos, 2003). No caso desta pesquisa, serão analisados comparativamente os dados coletados, ou seja, os metadados representativos de mangás nas diferentes organizações, sendo elas, a Fundação Biblioteca Nacional e os distintos sites de *e-commerce*.

No desenvolvimento desta monografia, não houve demasiadas restrições para a busca de bibliografias e documentos, como um recorte temporal ou tipo de documento; realizou-se a busca em diferentes fontes de informação, como: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD); Base de Dados em Ciência da Informação (Brapci); Scopus; Web of Science; Google Acadêmico etc. Manteve-se o foco nos tópicos principais da pesquisa: histórias em quadrinhos japonesas; mangá; catalogação; bibliotecas; *e-commerce*; metadados; metadados para mangás; representação de mangás; representação de imagens etc.

A opção por dados do acervo da Fundação Biblioteca Nacional se dá levando-se em consideração que, na segunda metade do século XX, a *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) atribuiu um importante papel às Bibliotecas Nacionais, que além de serem as guardiãs e preservadoras da informação para o seu país, possuem “[...] o papel de centro coordenador da produção bibliográfica do país e do intercâmbio entre bibliotecas, em bases nacionais e internacionais.” (Sambaqui, 1961, p. 42).

Em relação à escolha dos sites de comércio eletrônico que trabalham com a venda de mangás, foram utilizados alguns daqueles mencionados na Biblioteca Brasileira de Mangás: grandes redes – Amazon, Americanas e Submarino¹⁰; e editoras brasileiras – JBC, Panini, Darkside Books e Pipoca & Nanquim.

Para a escolha dos mangás selecionados como base do estudo, o primeiro critério para sua escolha, era o de que a Biblioteca Nacional possuísse o seu registro no catálogo; um segundo critério, é o de que fosse uma obra de cada editora especializada, já citadas no parágrafo anterior; e, como terceiro e último critério, é que cada um dos mangás fosse de gêneros diferentes, tais quais os definidos por Kalen (2012): *shonen* (*shounen*); *shojo* (*shoujo*); *seinen*; *josei*. Após a aplicação desses critérios, escolheu-se aleatoriamente os mangás.

Em suma: durante a busca pelos dados representativos das HQs japonesas, objetiva-se que a coleta dos dados específicos de cada mangá escolhido seja realizada:

- a) nas editoras JBC, Panini, Darkside Books e Pipoca & Nanquim;
- b) nos sites de *e-commerce*: Amazon e Americanas;
- c) no acervo da Biblioteca Nacional (BN).

¹⁰ Segundo dados de 2024, a Submarino e a Americanas foram unificadas.

Além da coleta dos metadados, as imagens também serão apresentadas, tendo em vista o enriquecimento da discussão dos resultados.

4 COLETA, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

A seção 4 é voltada para a coleta, análise e discussão de resultados, estando dividida em quatro subseções: a primeira seção será responsável pela apresentação dos dados coletados, a segunda, da análise desses dados, a terceira, da análise das capas dos mangás, e a quarta subseção, está encarregada da discussão dos dados coletados e suas análises.

4.1 Coleta de dados

Para realizar a seleção dos mangás desta pesquisa na Biblioteca Nacional, como foi mencionado na seção de Procedimentos Metodológicos, levou-se em consideração, a editora, o gênero e o registro no catálogo da BN. Para a identificação dos gêneros dos mangás adotou-se a categorização utilizada pela Biblioteca Brasileira de Mangás, com busca complementar na Wikipedia, quando necessário, além da faixa etária apresentada pela editora do mangá, posto que isso também é considerado para a definição do gênero em questão.

As HQs japonesas escolhidas são:

- A Menina do outro lado, da editora Darkside Books, do gênero *Shounen* (Mangá 1);
- *Socrates in love*: o amor sobrevive ao tempo, da editora JBC, do gênero *Shoujo* (Mangá 2);
- *Dakaichi*: o homem mais desejado do ano, da editora Panini, do gênero *Josei* (Mangá 3);
- O preço da desonra: *Kubidai Hikiukenin*, da editora Pipoca & Nanquim, do gênero *Seinen* (Mangá 4).

Quanto às ilustrações das capas dos mangás, a coleta foi feita no site da Amazon, por conta da qualidade delas.

O registro da coleta de dados realizada nos sites de *e-commerce* e da biblioteca está nos apêndices:

- Apêndice A: A Menina do outro lado [Darkside];
- Apêndice B: *Socrates in love*: o amor sobrevive ao tempo [JBC];
- Apêndice C: *Dakaichi*: o homem mais desejado do ano [Panini];

- Apêndice D: O preço da desonra: Kubidai Hikiukenin [Pipoca & Nanquim];
- Apêndice E: Elementos de metadados e seus objetos de estudo;
- Apêndice F: Tipos de valores frequentemente utilizados.

4.2 Análise dos resultados

A partir da coleta de dados realizada, considerando-se os elementos de metadados da proposta de Pavarina e Zafalon (2022), foi possível observar tanto os elementos de metadados quanto os valores de cada um deles. Pavarina e Zafalon (2022, p. 15) expõem as seguintes definições para os elementos de metadados utilizados em sua pesquisa, sendo elas:

[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*, *graphic novels* 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, mangá 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.

De modo geral, foi possível notar a validade da proposta das autoras supracitadas, desenvolvida para a representação documental de histórias em quadrinhos, também para a representação de mangás, um tipo específico de HQ,

apesar da diferença da nomenclatura dos elementos de metadados. Isso foi notado em elementos como 'Ano', 'Edição', 'Editora', 'Descrição física', 'Formato', 'Volume', 'Coleção', 'Título', 'Palavras-chave', 'Resumo', 'Roteirista' e 'Desenhista'.

O valor do elemento de metadado 'Ano', por exemplo, na Biblioteca Nacional, comparece junto com outros dados de publicação, tais como local de publicação e editora; isso também acontece no site da Amazon que, além de apresentar a data completa da publicação, também vem acompanhada de valores da editora e da edição dessa manifestação, desta vez no elemento de metadado 'Editora'. Em relação ao site da Americanas, as nomenclaturas variam entre 'Ano de lançamento', 'Ano de publicação', 'Data de lançamento' e 'Data de publicação', e enquanto os dois primeiros trazem apenas o valor do ano, os dois últimos apresentam a data completa. As editoras Darkside e Panini utilizam a nomenclatura 'Ano de publicação', enquanto nas editoras JBC e Pipoca & Nanquim não foi possível identificar valores dessa natureza.

O valor do metadado 'Edição' foi identificado em dois sites: na Americanas eles variam entre "1ª Ed." e "1"; na Amazon ele comparece no elemento de metadado 'Editora', junto com outros valores, tais como editora e data de publicação.

A indicação de editora, no site da Americanas, varia visto que comparece tanto no elemento de metadado 'Editora', quanto também adota outra nomenclatura, como 'Fabricante' ou 'Marca'; na Amazon, os valores destinados à identificação da editora estão no elemento de metadado 'Editora'; seu valor, porém, é acompanhado de outros valores, tais como edição e data de lançamento. A BN não adota um elemento de metadado específico para a indicação de editora; esse valor comparece com outros dados, em um elemento nomeado como 'Publicação', o que inclui local de publicação e data.

A nomenclatura do elemento de metadado 'Descrição física' se mantém na BN e varia consideravelmente tanto nos sites de *e-commerce* quanto nas editoras. Na Americanas esse elemento também foi identificado como 'Páginas', 'Dimensões do produto' e 'Número de páginas'; a Amazon adota 'Dimensões', 'Capa dura' e 'Capa comum'; as editoras adotam nomenclatura variada: 'Páginas' (Darkside), 'Peso' (Darkside), 'Corte' (Darkside), 'Número de páginas' (JBC), 'Quantidade de páginas' (Panini) e 'Formato' (Pipoca & Nanquim). 'Descrição física', adotado para indicar tanto extensão quanto dimensões, e outros detalhes desse tipo de conteúdo, tem valores representados de forma bem diversificada. Apesar de a extensão estar

registrada tanto nos sites de *e-commerce* quanto no das editoras, na BN foram identificados registros sem esse valor; para o registro desse valor tanto observou-se a adoção de abreviatura (como, 'p.') quanto por extenso ('páginas'), mas também só a indicação numérica de quantidade. O registro das dimensões do mangá (quer seja na medida exata, quanto aproximada ['14 x 1.5 x 21 cm']) está tanto expresso pela relação entre altura, largura e profundidade (Americanas) quanto por altura e largura (na maioria dos sites) ou, ainda, somente pela altura. Quanto aos detalhes das ilustrações, foi possível identificá-los tanto na BN (sempre presentes) quanto nas editoras; na BN a indicação tanto é geral ('il.') quanto detalhada ('principalmente il.' ou 'il. algumas col.'). A única editora que detalhou dados da ilustração foi a Darkside, ao usar 'Sem Pintura'. O peso, apesar de não estar indicado na proposta de Pavarina e Zafalon (2022), comparece na descrição da editora Darkside e na Americanas: '260g' e '235 gr'.

Identificou-se o elemento de metadado 'Formato' na Americanas e nas editoras, com exceção da editora Panini, que utiliza a nomenclatura 'Tipo de publicação'; na BN, as diferentes nomenclaturas utilizadas para esse metadado são: 'Tipo de Publicação Seriada' ou 'Material'. Há dois tipos de valores que foram encontrados para esse elemento, os que estão de acordo com as autoras: 'Livro' (Americanas e BN), 'Periódico' (BN), 'Histórias em quadrinhos' (BN), 'Periódico ou jornal' (BN) e '*Tankobon*'¹¹ (editora Panini); e os que utilizam o elemento 'Formato' para indicar as dimensões relacionadas à altura e largura do mangá (Darkside, JBC e Pipoca & Nanquim). Nota-se que as editoras Darkside, JBC e Pipoca & Nanquim usufruem do elemento 'Formato' para apresentarem valores que estão relacionados à descrição física da manifestação.

No que se refere ao elemento 'Volume', em diversos sites, um valor que se adapte a ele, encontra-se junto à apresentação do título, com as variações 'Vol. 1', '(Mangá Volume Único)', '#01' e '1', como acontece na editora Panini, que possui o título '*Dakaichi: O Homem Mais Desejado Do Ano Vol. 1*', por exemplo. Os objetos de estudo que usam outras nomenclaturas e valores para o elemento de metadado

¹¹ "'Tankoubon', do japonês 単行本 (volume encadernado/único), começou a ser usado para se referir a obras completas; é um termo mais específico que "Hon" (livro). Foi só depois de um tempo que os mangás passaram a usar o mesmo termo para se referir aos seus volumes. Segundo algumas teorias, foi escolhido usar o termo para fazer contraposição com as publicações em revistas." (Biblioteca Brasileira de Mangás, 2016). Também é chamado de *Tankobon*.

'Volume' são: BN, nomenclatura 'Período de publicação', valor 'Vol. 1 (fev. 2019)-vol. 11 (out. 2023)' ou 'Vol. 1 (mar. 2022)-'; editora JBC, nomenclatura 'Número de volumes', valor 'Volume único'.

A designação do valor referente ao elemento 'Coleção' encontra-se nos sites: Amazon ('Livro 1 de 11 - A Menina do Outro Lado' e 'Livro 1 de 8: Dakaichi: O homem mais desejado do ano'), Americanas ('A Menina do Outro Lado') e a editora Panini ('Dakaichi: O Homem Mais Desejado Do Ano'); o elemento 'Coleção' se preserva na Americanas e na editora Panini, no entanto, na Amazon, não foi observada uma nomenclatura específica para o valor relacionado à coleção. Outra questão observada é o uso da nomenclatura 'A Coleção' pela editora JBC, para trazer outros elementos de metadados ('Autoria', 'Classificação etária', 'Formato' etc.) e seus valores; por conta desses diferentes dados, essa nomenclatura foi considerada como uma categoria, e não um elemento de metadado – diferente de algumas outras nomenclaturas que apresentam apenas o valor específico do elemento de metadado, como: 'História', 'Personagens' e 'Autoria'.

O elemento de metadado 'Título' não foi identificado em quase todos os sites; as duas exceções que apresentam uma nomenclatura que se dirige ao título da manifestação são a BN, que utiliza a nomenclatura 'Título outro' – para apresentar outra tradução do título da manifestação –, e a Americanas, que utiliza a nomenclatura 'Título do livro'. O valor relacionado ao título está presente na BN, nos sites de comércio eletrônico e nas editoras, e alguns exemplos do seu valor são: 'O preço da desonra : Kubidai Hikiukenin' (BN), 'Livro - A Menina do Outro Lado' (Americanas), 'O Preço da Desonra. Kubidai Hikiukenin (Exclusivo Amazon)' (Amazon), 'Dakaichi: O Homem Mais Desejado Do Ano Vol. 1' (editora Panini) etc.; há algumas variações de um valor para o outro, exclusivos de cada site, porém, de modo geral, o valor do título se mantém em todos os sites. Um complemento em relação aos elementos de metadados 'Título' e 'Coleção', tal qual definidos por Pavarina e Zafalon (2022): ambos podem se confundir quando se trata de identificá-los nos sites de *e-commerce*, bem como no das editoras, por conta da semelhança de seus valores.

A terminologia do elemento 'Palavras-chave' permanece na Americanas, no mangá 3; e varia entre o elemento 'Assuntos' na Biblioteca Nacional, e o elemento 'Assunto' no site da Americanas, no mangá 1. Na BN, seus valores são: 'Histórias em quadrinhos – Japão', 'Ficção fantástica - Histórias em quadrinhos', 'Bem e mal -

Histórias em quadrinhos’, ‘Relação humano-animal - Histórias em quadrinhos’, ‘Bênção e maldição - Histórias em quadrinhos’, ‘Lugares imaginários - Histórias em quadrinhos’ (mangá 1); ‘Casais homossexuais - Histórias em quadrinhos’, ‘Homossexuais masculinos - Histórias em quadrinhos’, ‘Ficção erótica - Histórias em quadrinhos’, ‘Ficção romântica - Histórias em quadrinhos’, ‘Histórias em quadrinhos – Japão’ (mangá 3); ‘Histórias em quadrinhos’ (mangás 2 e 4). Na Americanas, junto ao elemento de metadado ‘Palavras-chave’, os valores são ‘Adulto’ e ‘BL’ – BL é a sigla referente à *Boys Love* –, e no elemento ‘Assunto’, há o valor ‘Mangás’.

Em relação ao elemento de metadado ‘Resumo’, apesar de seu valor ser testemunhado em todos os sites, seja na BN, nas editoras ou nos sites de comércio online, na maioria deles, não há uma nomenclatura específica para esse elemento. As exceções são a BN, que mantém o elemento ‘Resumo’, a Americanas que utiliza o elemento de metadado ‘Informações do produto’, e a editora JBC, que usa o elemento ‘História’ em um de seus resumos.

Os elementos de metadados relacionados à autoria e ilustração que Pavarina e Zafalon (2022) apresentam são ‘Roteirista’ e ‘Desenhista’. Primeiramente, ambos (‘Roteirista’ e ‘Desenhistas’) estão relacionados a nomes de pessoas, e, embora os sites e as bibliotecas utilizem elementos diferentes, há a possibilidade de se encontrar seus valores; um complemento sobre essa questão: em muitos casos não há distinção entre o nome do autor e o do ilustrador, sendo ambos nomeados como autores da manifestação; um exemplo disso acontece com o mangá ‘*Sócrates in love*’, tanto na BN quanto na editora JBC, quando é utilizado o elemento de metadado ‘Autoria’, para representar os valores ‘Kazui, Kazumi’ (artista/BN), ‘Katayama, Kyoichi, 1959-’ (autor/BN), ‘Kazumi Kazui’ (artista/JBC) e ‘Kyoichi Katayama’ (autor/JBC). A seguir, serão apresentados os elementos de cada site: na Biblioteca Nacional: ‘Autoria’ – em um dos mangás, o tradutor também foi considerado como autor do quadrinho –, ‘Baseado no romance de’, ‘Arte’, ‘Nota de crédito de produção’; na Americanas: ‘Autor/Artista’, ‘Autor’, ‘Ilustrador’, ‘AutorArtista’; na Amazon utiliza-se do elemento de metadado ‘Autor’; a editora Panini utiliza a nomenclatura ‘Autores’; as editoras JBC e Pipoca & Nanquim recorrem ao elemento de metadado ‘Autoria’; e na editora Darkside não foi notado um elemento de metadado relacionado ao autor e/ou ilustrador da manifestação.

No Quadro 3, para melhor visualização, observa-se uma breve sumarização dos elementos de metadados e seus valores relacionados aos responsáveis pela manifestação artística:

Quadro 3 – Elementos e Valores relacionados ao autor e ilustrador do mangá

Mangás	Sites	Elemento de metadado	Valores
Shounen A Menina do outro lado	Biblioteca Nacional	Autoria	Nagabe, 1993-
		Nota de crédito de produção	Por: Nagabe
	Americanas	Autor/Artista	Nagabe
	Amazon	Autor	Nagabe
	Site da Darkside Books	X	Nagabe
Shoujo Socrates in love : o amor sobrevive ao tempo	Biblioteca Nacional	Baseado no romance de	Kyoichi Katayama
		Arte	Kazumi Kazui
		Autoria	Kazui, Kazumi Katayama, Kyoichi, 1959-
	Amazon	Autor	Kazami Kazui Koichi Katayama
	Site da JBC	Autoria	Kazumi Kazui Kyoichi Katayama
Josei Dakaretai otoko	Biblioteca Nacional	Nota de crédito de produção	Por Hashigo Sakurabi
	Americanas	Autor	Hashigo Sakurabi
		Ilustrador	Hashigo Sakurabi
	Amazon	Autor	Hashigo Sakurabi
Site da Panini	Autores	Hashigo Sakurabi	
Seinen O preço da desonra : Kubidai Hikiukenin	Biblioteca Nacional	Autoria	Hirata, Hiroshi, 1937-2021
	Americanas	Autor/Artista	Hirata, Hiroshi
	Amazon	Autor	Hiroshi Hirata
	Site da Pipoca & Nanquim	Autoria	Hiroshi Hirata

Fonte: elaborado pela autora.

O elemento ‘Gênero’ pode ser observado apenas nos sites das editoras Darkside e JBC; seus valores, porém, coincidem com o que as autoras Pavarina e Zafalon (2022) definiram para o elemento de metadado ‘Tema’: ‘Ficção’ (Darkside), ‘Drama’ (JBC) e ‘Romance’ (JBC); há apenas uma ressalva, sendo um dos valores que a editora JBC fornece, ‘*One Shot* (volume único)’, que está de acordo com o que as autoras estabeleceram para o elemento ‘Gênero’. A nomenclatura ‘Thema’ foi utilizada apenas uma vez pela Americanas, representando os valores ‘Quadrinhos

de tradição' e 'Estilo do Leste Asiático e Mangá'. Nas editoras Darkside e Pipoca & Nanquim há outros metadados que apresentam valores que estão em concordância com o que as autoras definiram para o elemento 'Gênero', sendo eles respectivamente, 'Marca' (de valor '*Graphic Novel*') e 'Tipo' (de valor 'Mangás').

Outros elementos que Pavarina e Zafalon (2022) apresentam em seu artigo, são 'Arco da história' e 'Contexto cultural'. Esses elementos de metadados e seus valores não foram notados de forma específica nos sites e nos mangás utilizados durante a pesquisa. Porém, em relação ao elemento de metadado 'Contexto cultural', é possível encontrar valores que estão de acordo com o que foi proposto pelas autoras, em outros elementos, como é o caso dos resumos das manifestações, ou das biografias sobre o autor que alguns dos sites disponibilizam. Um exemplo disso é o site da Amazon, que usufrui do elemento 'Sobre o Autor', com o seguinte valor:

Considerado uma lenda viva no Japão, Hirata nasceu em 1937 no distrito de Itabashi, em Tóquio. A carreira como desenhista teve início aos 21 anos, quando, após um encontro casual com um amigo dos tempos do ensino médio, Hirata, por motivos financeiros, se interessou pelos mangás e elaborou uma história de dezesseis páginas em apenas uma noite (Aizou Hissatsuken; A Espada Mortal do Amor e do Ódio, em tradução livre). Esse foi seu primeiro trabalho, que ele imediatamente conseguiu publicar, em 1958. Seu estilo revela traços audaciosos e um grande conhecimento histórico de sua terra natal. Não por acaso, foram os gekigás, dramas com temática adulta, que construíram sua trajetória. As tramas do autor costumam ser focadas nos menos favorecidos, que confrontam os interesses dos ricos e daqueles que detêm o poder. Em 2013, a Associação de Cartunistas do Japão concedeu a ele o prêmio MEXT (Ministério da Educação, da Cultura, dos Esportes, da Ciência e da Tecnologia do Japão). Além de O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin, publicado originalmente de 1971 a 1973, Hirata também é conhecido por diversas outras obras de samurai, sendo a principal delas Satsuma Gishiden (1978), e pela criação da caligrafia do título do mangá Akira, de Katsuhiro Otomo. Calígrafo renomado, apaixonado pela esposa e vidrado em eletrônicos de todos os tipos, de rádios a computadores, Hiroshi Hirata faz parte de um seleto rol de autores cujos trabalhos se engrandecem mais e mais com a passagem do tempo. (Amazon, 2024).

A seguir, serão apresentados os elementos de metadados e seus respectivos valores, que não foram contemplados pelas autoras Pavarina e Zafalon (2022). Para uma melhor visualização e entendimento, será utilizada a letra 'E' para identificar os elementos de metadados e a letra 'V' para identificar os valores.

Iniciando-se pela **Biblioteca Nacional**, é possível observar:

- Idioma (E);
 - Português (V);
- Classificação Dewey (E);
 - 741.5 (Edição 21) (V);
 - 741.5 (Edição 22) (V);
 - 741.5 (Edição 23) (V);
- Localização (E);
 - Periódicos (V);
 - Obras Gerais - I-013,5,05,n.33/ARM (V);
 - Publicações Seriadas (V);
 - Obras Gerais - LOCALIZANDO/FORA DE CONSULTA (V);
- Periodicidade (E);
 - Irregular (V);
 - Mensal (V);
- Tradução (E);
 - Drik Sada (V);
- ISBN (E);
 - 9788587679963 (broch.) (V);
 - 9788593695322 (V);
- Nota geral (E);
 - Publicado no sentido oriental de leitura (V);
 - Subtítulo retirado da capa (V);
 - Tradução do original em japonês (V);
 - Título do expediente: Dakaretai otoko no.1 ni odosareteimasu (V);
 - Alguns fascículos são acompanhados de marcador de página (V);
 - Sentido de leitura: da direita para a esquerda (V);
 - Abaixo do título: O tomador de promissórias (V);
 - Livro contém sobrecapa. (V);
- Nota de acesso restrito (E);
 - Acesso permitido apenas para usuários com fins de pesquisa comprovado (V);
- Nota de crédito de produção (E);
 - Por: Nagabe (V);
- Nota de fonte de aquisição (E);
 - Depósito legal (V);
 - BR-RjBN (V);
- Nota de idioma (E),
 - Texto em português (V);
- Nota de informação sobre a edição (E);
 - Licenciado por: Nagabe (V);
 - Licenciado por: Darkside Entretenimento Ltda (V);
 - Licenciado por: Libre Shuppan (V);
- Nota de índice cumulativo e remissivo (E);
 - Não publica (V);
- Nota de fonte da descrição (E);
 - Último consultado: vol. 11 (out. 2023) (V);
 - Último consultado: vol. 9 (maio. 2024) (V);

- BR-RjBN (V);
- Notas locais 7 (E);
 - Registro bibliográfico não revisado (V);
- Nota da Bibliografia Nacional Brasileira (E);
 - BNB (V);
 - 05/07 (V);
 - BNB 2022 (V);
 - 05/22 (V);
- Nota de público-alvo (E);
 - 18- (V).

Outros elementos de metadados e valores utilizados pelo site da **Americanas**

são:

- Idioma (E);
 - Português (V);
 - Não informado (V);
- Código (E);
 - 134364539 (V);
 - 4612333957 (V);
 - 7254466361 (V);
- Código de barras (E);
 - 9788594541550 (V);
 - 9786559604821 (V);
 - 9788593695322 (V);
- Tipo de Capa (E);
 - Capa Dura (V);
- BISAC (E);
 - CGN004050 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS & GRAPHIC NOVELS / Mangá / Geral (V);
- isbn (E);
 - 9788593695322 (V);
- ISBN-10 (E);
 - 6559604829 (V);
- ISBN-13 (E);
 - 9786559604821 (V);
- EAN (E);
 - 9786559604821 (V);
- Acabamento (E);
 - Brochura (V);
- Cobertura (E);
 - Mole (V);
- Condição do item (E);
 - Novo (V);
- *Origin* (E);
 - Nacional (V);
- Tipo de produto (E);
 - *Paperback* (V);
- *WarrantyTime* (E);
 - 0 (V);

- *BisacSubjectDescriptionCode* (E);
 - CGN000000 (V).

Já na **Amazon**, os elementos e valores não previstos são:

- Tradutor (E);
 - Renata Garcia (V);
 - Drik Sada (V);
- Editor (E);
 - Bruno Zago (V);
- Idioma (E);
 - Português (V);
- ISBN-10 (E);
 - 8594541554 (V);
 - 8587679961 (V);
 - 6559604829 (V);
 - 8593695329 (V);
- ISBN-13 (E);
 - 978-8594541550 (V);
 - 978-8587679963 (V);
 - 978-6559604821 (V);
 - 978-8593695322 (V);
- Idade de leitura (E);
 - 14 anos e acima (V);
 - 18 anos e acima (V);
- Acabamento especial (E);
 - Assim como *Virgem Depois dos 30*, este mangá ganhou o cuidadoso acabamento gráfico da editora Pipoca & Nanquim. Além de capa cartão de alta gramatura, O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin é impresso em papel lux cream e acompanha sobrecapa com verniz highprint e também marcador de página especial. (V);
- Sobre o autor (E);
 - Nagabe nasceu em Tóquio em 1993. Graduou-se em Artes Visuais pela Universidade de Musashino. Ainda durante a graduação estreou como autor de mangá com a obra *Buchō wa Onee (Akane Shinsha)*. *Totsukuni no Shojo* (Mag Garden), lançado no Brasil pela DarkSide® Books como *A Menina do Outro Lado*, o mangá inovador que nos remete a livros ilustrados e coletâneas de poesias, tornou-se um grande sucesso com mais de 1,1 milhão de cópias vendidas ao redor do mundo. Gosta de coisas antigas e que dão sensação de ternura, e acaba, por vezes, adquirindo muitas cadeiras. (V);
 - Considerado uma lenda viva no Japão, Hirata nasceu em 1937 no distrito de Itabashi, em Tóquio. A carreira como desenhista teve início aos 21 anos, quando, após um encontro casual com um amigo dos tempos do ensino médio, Hirata, por motivos financeiros, se interessou pelos mangás e elaborou uma história de dezesseis páginas em apenas uma noite (*Aizou Hissatsuken; A Espada Mortal do Amor e do Ódio*, em tradução livre). Esse foi seu primeiro trabalho, que ele imediatamente conseguiu

publicar, em 1958. Seu estilo revela traços audaciosos e um grande conhecimento histórico de sua terra natal. Não por acaso, foram os gekigás, dramas com temática adulta, que construíram sua trajetória. As tramas do autor costumam ser focadas nos menos favorecidos, que confrontam os interesses dos ricos e daqueles que detêm o poder. Em 2013, a Associação de Cartunistas do Japão concedeu a ele o prêmio MEXT (Ministério da Educação, da Cultura, dos Esportes, da Ciência e da Tecnologia do Japão). Além de O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin, publicado originalmente de 1971 a 1973, Hirata também é conhecido por diversas outras obras de samurai, sendo a principal delas Satsuma Gishiden (1978), e pela criação da caligrafia do título do mangá Akira, de Katsuhiro Otomo. Calígrafo renomado, apaixonado pela esposa e vidrado em eletrônicos de todos os tipos, de rádios a computadores, Hiroshi Hirata faz parte de um seleto rol de autores cujos trabalhos se engrandecem mais e mais com a passagem do tempo. (V).

Em relação aos sites das editoras, as variações de elementos e valores podem ser observadas a seguir:

Editora Darkside:

- ISBN (E);
 - 9788594541550 (V);
- Traduzido por (E);
 - Renata Garcia (V);
- Idioma (E);
 - Português (V);
- Acabamento (E);
 - Capa dura (V);
- Sobre o autor (E);
 - Nagabe nasceu em Tóquio em 1993. Graduiu-se em Artes Visuais pela Universidade de Musashino. Ainda durante a graduação estreou como autor de mangá com a obra Bucho wa Onee (Akane Shinsha). Totsukuni no Shojo (Mag Garden), lançado no Brasil pela DarkSide® Books como A Menina do Outro Lado, o mangá inovador que nos remete a livros ilustrados e coletâneas de poesias, tornou-se um grande sucesso com mais de 1,1 milhão de cópias vendidas ao redor do mundo. Gosta de coisas antigas e que dão sensação de ternura, e acaba, por vezes, adquirindo muitas cadeiras. (V).

Editora JBC:

- Personagens (E);
 - Sakutarô Matsumoto - É ele quem narra a história do grande amor de sua vida. Seu nome é uma homenagem ao poeta japonês, Sakutarô Hagiwara. (V);
 - Aki Hirose - O grande amor da vida de Saku. Garota animada que vê sua vida aos poucos ser tomada pela paixão por seu colega de infância. (V);

- Classificação etária (E);
 - Livre (V).

Editora Panini:

- Referência (E);
 - ADAKA001R (V);
- Frequência (E);
 - 1 (V);
- Mês (E);
 - Abril (V);
- Encadernação (E);
 - Capa Cartão (V);
- Classificação etária (E);
 - 18 anos (V).

Editora Pipoca & Nanquim:

- SKU (E);
 - 978859369532 (V);
- Formato da Capa (E);
 - Capa cartão (V);
- Categorias (E);
 - Mangás | Hiroshi Hirata (V);

Um complemento sobre um dos valores da editora Pipoca & Nanquim, é que ele não vem acompanhado de um elemento de metadado, sendo ele:

- Alardeado no Japão como o maior autor de mangás de samurai, Hiroshi Hirata finalmente chega ao Brasil, com um de seus melhores trabalhos já publicados! Esta é a edição definitiva que reúne todas as clássicas histórias de Hanshiro, um ronin tomador de promissórias de vida. (V).

Em seguida será apresentado um quadro (Quadro 4) com todos os elementos de metadados:

Quadro 4 – Elementos de metadados identificados durante a pesquisa nos sites

Elementos de metadados					
Ano	Contexto cultural	Nota de informação sobre a edição	Nota de idioma	Sobre o Autor	Fabricante
Ano de Lançamento	Descrição Física	Editora	Classificação Dewey	Baseado no romance de	Marca
Ano de Publicação	Dimensões	Origin	Localização	Arte	Páginas
Data de lançamento	Dimensões do produto	Formato	Nota geral	Ilustrador	Quantidade de páginas
Data de Publicação	Peso	Gênero	Nota de acesso restrito	Desenhista	Número de páginas
Mês	Acabamento	Palavras-chave	Nota de crédito de produção	Editor	Informações do produto
Publicação	Acabamento especial	Resumo	Nota de índice cumulativo e remissivo	Tradutor	Idade de leitura
Período de publicação	Condição do item	Tema	Nota da Bibliografia Nacional Brasileira	Traduzido por	Classificação etária
Periodicidade	Corte	Thema	Notas locais 7	Tradução	Nota de público-alvo
Nota de fonte de aquisição	Tipo de Capa	Título	Assuntos	Código	Personagens
Nota de fonte da descrição	Formato de capa	Título outro	Categorias	Código de barras	História
Tipo	Capa dura	Título do livro	Roteirista	SKU	BISAC
Tipo de publicação	Capa comum	Volume	Autoria	EAN	BisacSubjectDescriptionCode
Tipo de Publicação Seriada	Encadernação	Número de volumes	Autor/Artista	ISBN	Frequência
Arco da história	Tipo de produto	Material	Autor	ISBN-10	Referência
Coleção	Edição	Idioma	Autores	ISBN-13	WarrantyTime

Fonte: elaborado pela autora.

Para finalizar a análise de resultados, é necessário realizar algumas considerações em relação aos apêndices desta pesquisa (com exceção do apêndice E). Encontram-se, nos apêndices A, B, C e D, os metadados coletados durante o estudo. Porém, devido à forma em que cada site apresenta seus metadados, é possível notar nesses apêndices: diferentes valores juntos a um mesmo elemento de metadado; valores que se repetem em um mesmo quadro; valores que não coincidem com o que as autoras Pavarina e Zafalon (2022) trouxeram, mas coincidem em seus elementos (o contrário também ocorre); há elementos de metadados e valores que foram encontrados apenas nos sites de *e-commerce* e na

biblioteca etc. Agora, em relação ao gráfico apresentado no apêndice F, seus resultados não são totalmente precisos, já que muitas das informações utilizadas nele podem ser encontradas nos sites, como elementos de metadados, e não apenas como valores; no entanto, com o gráfico, é possível visualizar e ter uma breve ideia de quais tipos de metadados são frequentemente usados pelos sites, para apresentar/representar suas histórias em quadrinhos japonesas – os metadados da BN não foram usados nesse gráfico por serem exclusivos da instituição.

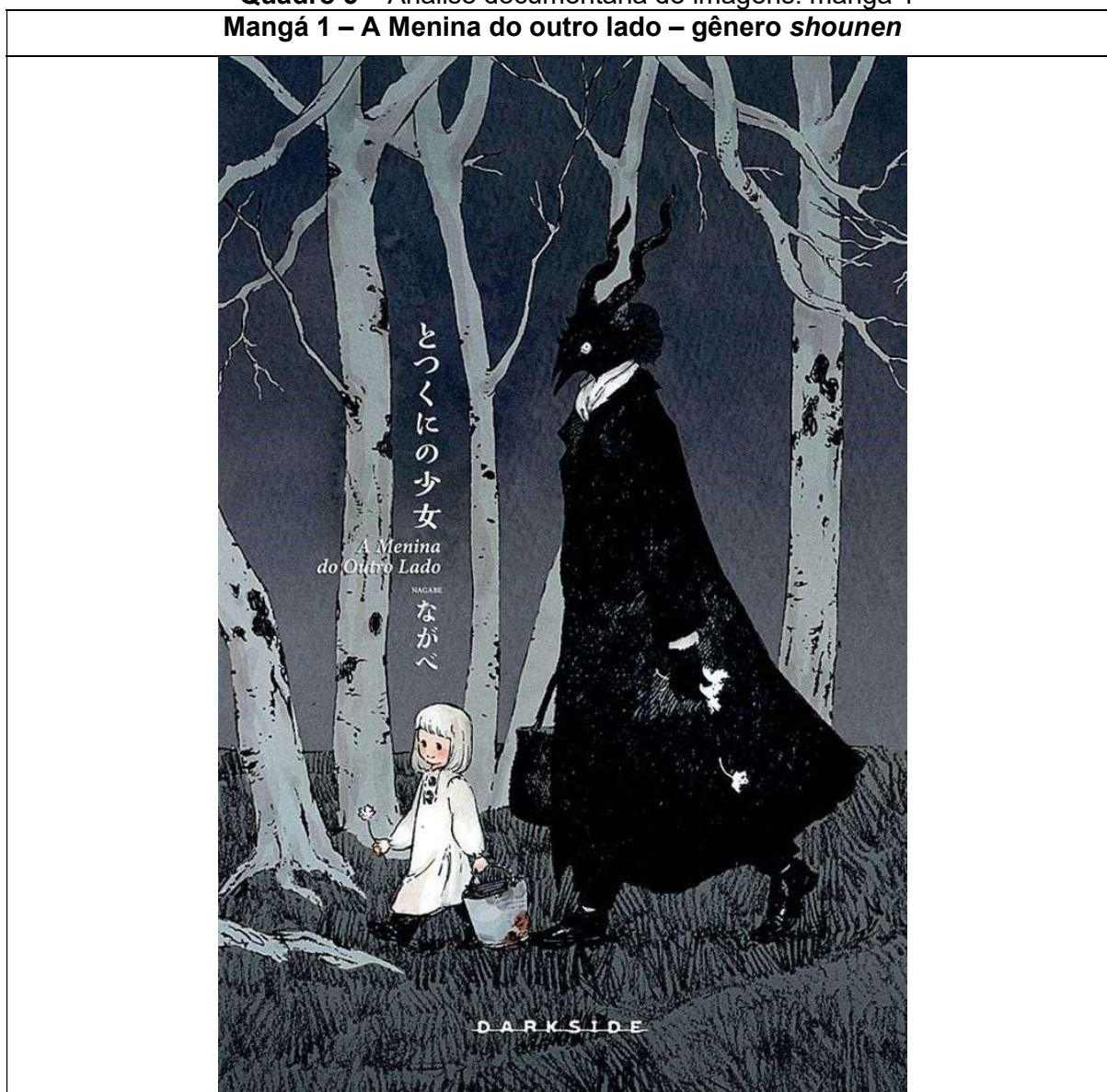
Na próxima seção será realizada a análise das capas dos mangás.

4.3 Análise documentária de imagens: capas dos mangás

Para complementar a análise e discussão desta pesquisa, e levando-se em consideração a importância das imagens nas histórias em quadrinhos japonesas, a seguir, serão realizadas as análises das capas do primeiro volume de cada um dos mangás que foram escolhidos anteriormente.

As informações para preencher cada um dos campos dos quadros [quadros esses, que são a grade de Manini (2002, 2004)] serão retiradas da própria imagem, e dos valores de metadados coletados dos sites de *e-commerce* e da BN, principalmente os valores relacionados aos resumos das obras e as informações que as editoras apresentam. No caso da Dimensão Expressiva, utilizou-se o suporte informacional, e o “enquadramento de câmera” – como as imagens são desenhos, o uso do termo “enquadramento de câmera” é no sentido simbólico. Uma das exceções é o mangá “*Dakaichi: o homem mais desejado do ano*”, que também foi possível fazer uso do termo *Tankōbon*.

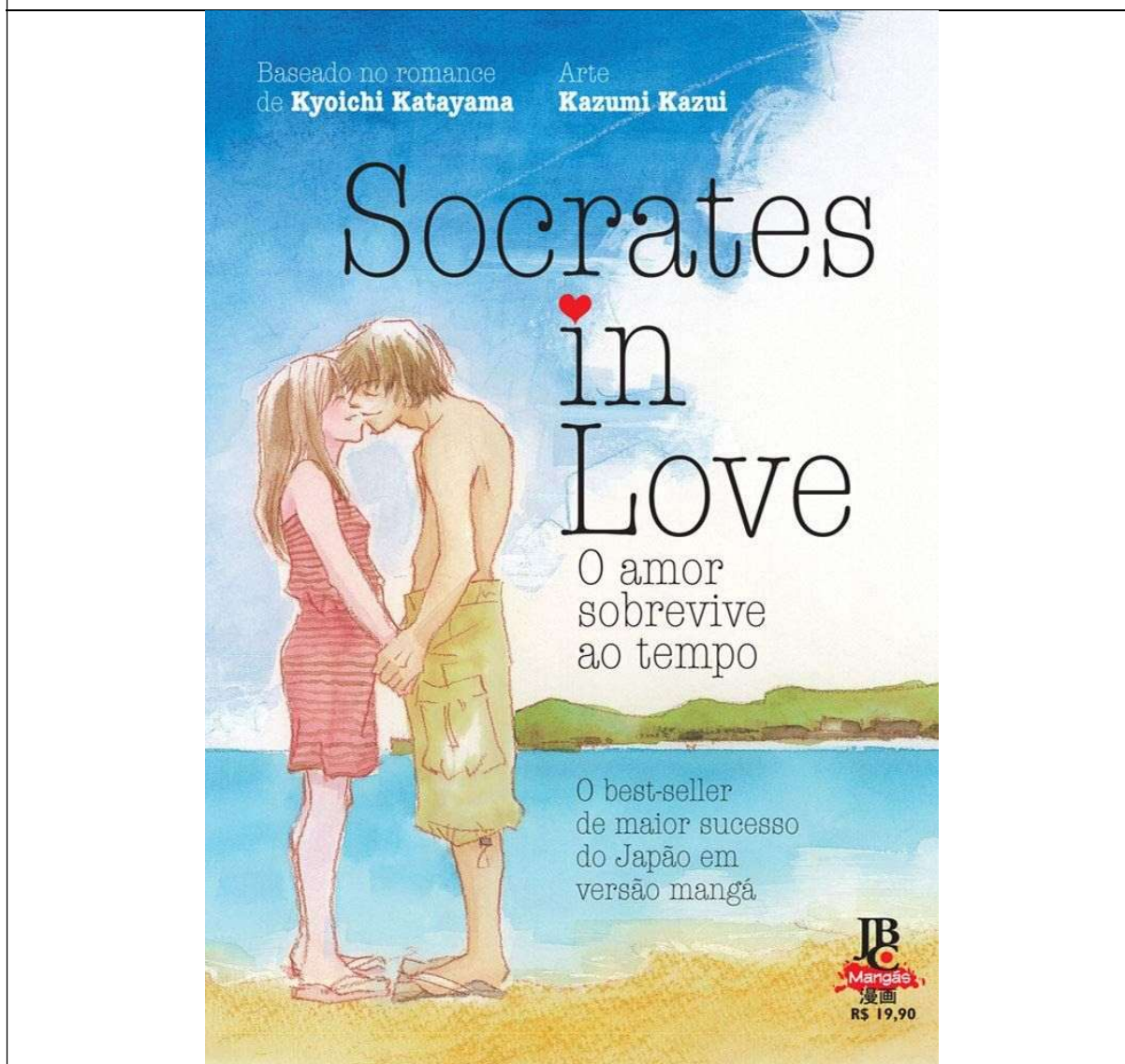
Quadro 5 – Análise documentária de imagens: mangá 1
Mangá 1 – A Menina do outro lado – gênero shounen



	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	Dois seres diferentes que passam a conviver
Quem/O que	Uma menina e uma criatura humanoide	Shiva e Sensei	
Onde	Floresta		
Quando	À noite		
Como		Shiva e Sensei caminhando	

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 6 – Análise documentária de imagens: mangá 2

Mangá 2 – *Socrates in love*: o amor sobrevive ao tempo – gênero *shoujo*

	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	Um casal de adolescentes que estão vivendo seu primeiro amor Mangá Plano geral
Quem/O que	Um menino e uma menina	Aki e Sakutaro	
Onde	Praia		
Quando	Dia ensolarado		
Como		Aki e Sakutaro se beijando	

Fonte: elaborado pela autora.

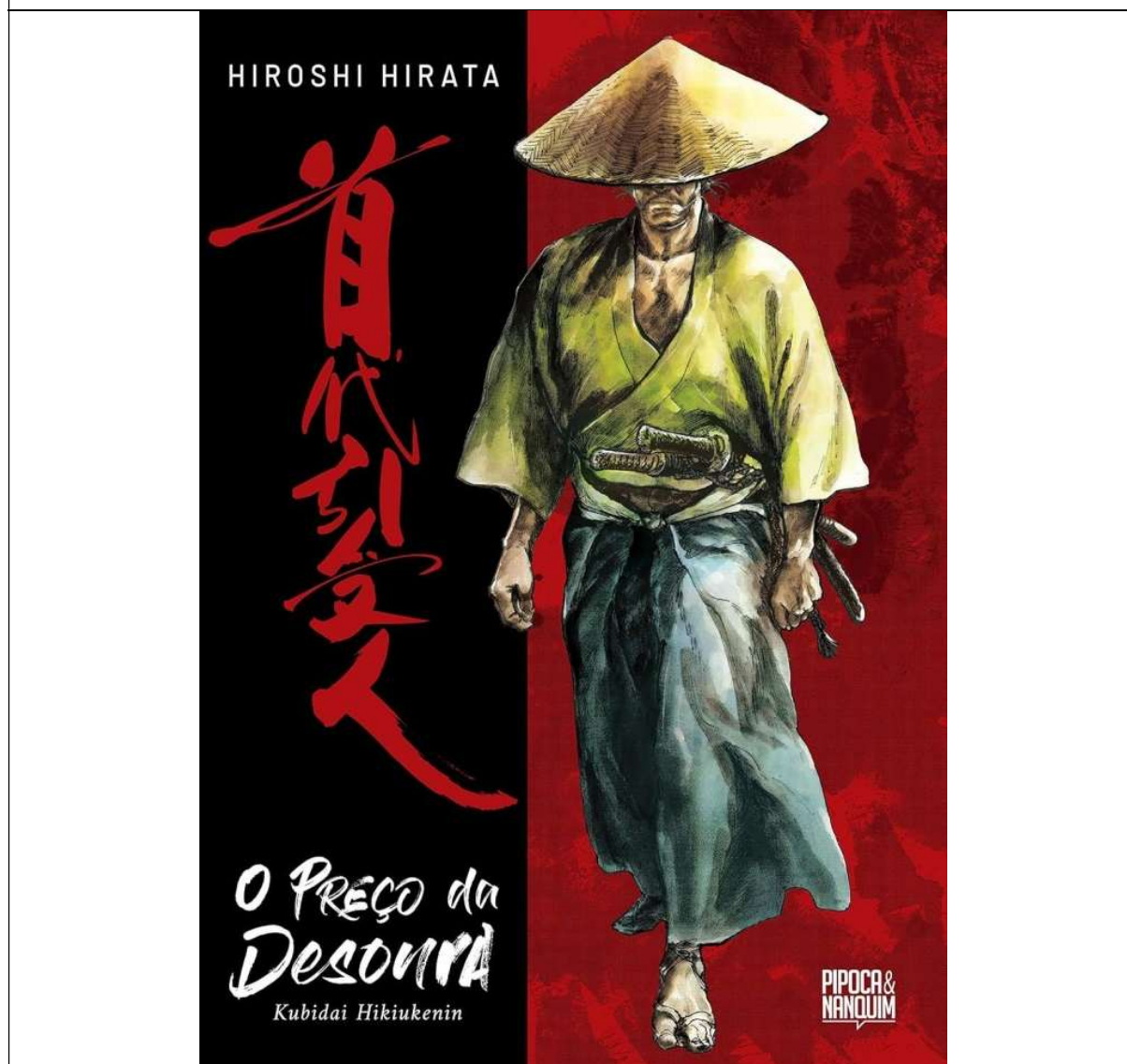
Quadro 7 – Análise documentária de imagens: mangá 3
Mangá 3 – *Dakaichi*: o homem mais desejado do ano – gênero *josei*



	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	Dois atores rivais que passam a viver uma relação romântica Mangá <i>Tankobon</i> Plano Americano
Quem/O que	Dois homens	Takato Saijou e Junta Azumaya	
Onde	Set de filmagens		
Quando			
Como		Takato e Junta deitados no chão de maneira romântica	

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 8 – Análise documentária de imagens: mangá 4

Mangá 4 – O preço da desonra: *Kubidai Hikiukenin* – gênero *seinen*

	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva
	DE	SOBRE	
Categoria	Genérico	Específico	Um <i>ronin</i> tomador de promissórias de vida Mangá Plano de Conjunto
Quem/O que	Um homem	Hanshiro	
Onde		Japão	
Quando		Xogunato	
Como		Hanshiro andando com trajes característicos e duas espadas	

Fonte: elaborado pela autora.

Todos os centros informacionais da pesquisa apresentam imagens, seja apenas da capa, ou com algumas figuras extras das páginas do mangá e/ou outros

ângulos da manifestação; a única exceção, é na Biblioteca Nacional, no mangá 4 (todos os outros mangás utilizados no estudo possuem uma imagem na BN).

Entre os elementos de metadados e seus valores coletados dos sites e da BN, não se observa metadados representativos relacionados às imagens dessas HQs japonesas, seja de alguma página em específico, ou da capa da manifestação. Há um foco maior em apresentar o produto para seus clientes, nos sites de comércio eletrônico e nas editoras; já na BN, a representação acontece em torno do objeto informacional como um todo, e não com especificações referentes a imagem.

Na próxima seção será realizada a discussão sobre os resultados obtidos durante a análise.

4.4 Discussão dos resultados

De modo geral, foi possível identificar ocorrências como: elemento de metadado e valor iguais; elemento de metadado igual e valor diferente; elemento de metadado diferente e valor igual. Além disso, também foram observados que há elementos de metadados que podem ser encontrados em um dos objetos de estudo – artigo de Pavarina e Zafalon (2022), BN e sites de *e-commerce* –, mas não necessariamente em outros. Alguns casos que exemplificam isso são: ‘Arco da história’ e ‘Contexto cultural’, que estão no artigo das autoras, mas não na BN e nos sites; classificação numérica de assunto (Classificação Dewey), que está na BN, mas não faz parte do artigo ou dos sites; faixa etária que, apesar de não ter sido indicado no artigo, seu valor pode ser identificado nos sites e na BN. Outra observação é quanto aos casos identificados como únicos, ou seja, nem elementos de metadados e tampouco os valores coincidiram.

Ao utilizar-se da estrutura do artigo e seus elementos de metadados – com exceção dos elementos ‘Arco da história’ e ‘Contexto cultural’ –, independentemente de suas nomenclaturas serem diferentes ou iguais àquelas identificadas nos ambientes informacionais estudados, os valores propostos para esses elementos puderam ser encontrados tanto na Biblioteca Nacional, como também, nos sites de comércio online e nos sites das editoras. Isso mostra que esses metadados são

considerados importantes para representar/apresentar¹² a manifestação artística, por todas as unidades informacionais de estudo.

No entanto, devido à diferença de objetivos institucionais e das ocupações entre a BN e os sites de *e-commerce*, é perceptível que muitos de seus outros elementos e valores de metadados, distintos dos que foram contemplados no artigo de Pavarina e Zafalon (2022), mas que também representam e/ou apresentam o mangá para seu usuário, possuem foco em suas missões individuais. Alguns exemplos de elementos de metadados que estão relacionados a isso são: 'Localização' (BN), 'Nota de fonte de aquisição' (BN), 'Condição do item' (Americanas), '*WarrantyTime*' (Americanas), 'Referência' (editora Panini) etc.

Além disso, analisando-se os elementos de metadados e valores que não foram citados no artigo, nota-se que alguns deles costumam aparecer em diversos ambientes informacionais de estudo, e outros podem ser considerados importantes durante a busca que os usuários realizam, como, por exemplo: idioma; título original; nota; faixa etária; ISBN; encadernação.

Esses metadados são importantes, pois: idioma é importante para se saber a língua do documento; encadernação costuma ser de grande valor para colecionadores; através do título original, é possível procurar o mangá de outra forma; o ISBN ou qualquer outro código de identificação quase sempre pode ser encontrado nos sites; notas podem trazer curiosidades sobre o mangá em questão, ou até mesmo, apresentar informações adicionais que não foram contempladas em outros elementos de metadados; já a faixa etária, ela é de suma importância, pois os mangás também estão voltados para o público adulto, ou seja, pode haver conteúdos que não são recomendados para determinadas idades, o que torna mais necessário essa especificação.

¹² Essa relação entre o 'representar' e o 'apresentar' nesse contexto, se dá por conta da maneira com que os metadados são colocados diante do usuário. No entanto, há um limite sobre o quanto uma pessoa sem acesso à estrutura representativa utilizada pelos sites – na BN é possível notar a utilização da estrutura MARC 21 em outra parte do site, mas nas plataformas de *e-commerce* não se tem acesso a isso. Por conta disso, há partes do texto que é utilizado esse jogo de palavras entre o 'apresentar' e o 'representar', pois, é possível observar os metadados utilizados para apresentar os mangás ao seu público-alvo, e apesar de que de certa forma, eles também possam ser considerados metadados representativos, ainda é necessário levar em consideração que não se há acesso completo a estrutura representativa dos sites.

Outro ponto que pode ser abordado, são as várias formas de representações, seja de um site para o outro, ou dentro do mesmo site – a BN também está incluída. Isso demonstra que, mesmo que haja valores que sempre podem ser presenciados, independente do centro informacional, não nota-se uma padronização totalmente estabelecida nos sites e na BN.

Encerrando o tópico da representação das HQs japonesas como um todo, notou-se que, durante a coleta de dados, os termos *shonen* (*shounen*); *shojo* (*shoujo*); *seinen*; *josei*, não foram adotados na BN, nos sites de comércio eletrônico e tampouco nos sites das editoras. Pontos como esse levam ao pensamento de que nem sempre, esses ambientes informacionais fazem uso de representações e/ou apresentações mais específicas. Detalhes como esse podem fazer a diferença no momento de um usuário encontrar uma manifestação, ou até mesmo uma categoria de mangás; o que torna válido que, sites e bibliotecas também apresentem formas mais particulares de recuperar determinadas manifestações e informações.

Agora, em relação às imagens dos mangás, como já foi mencionado, não se observou metadados representativos ligados a elas. Há alguns exemplos de limitações geradas por casos como esses: pessoas com restrições ou deficiência visual não obterão alguma percepção, ou ao menos uma síntese, das imagens que fazem parte de um possível mangá que elas pretendem adquirir/ler; na ocorrência de uma pessoa possuir o objetivo de realizar análise das imagens de um quadrinho japonês – sem possuí-lo para consulta – de um site, ela poderá se deparar com algumas barreiras, já que informações mais específicas não podem ser obtidas apenas olhando uma imagem etc.

Ainda mais, em observações que vão além do escopo da pesquisa, notou-se que nomes de personagens que aparecem na capa nem sempre podem ser encontrados no resumo da manifestação – maneira essa, que foi utilizada para obter metadados e informações para realizar as representações de imagens durante o estudo –, o que mostra a importância de uma representação à parte para as imagens. Nos mangás que foram utilizados, isso não foi observado, uma vez que em todos eles, os protagonistas da obra estampam a capa, e também estão no resumo. Um exemplo dessa avaliação acontece com o segundo volume do mangá “Haikyuu!!” da editora JBC.

Quadro 9 – Volumes 1 e 2 do mangá Haikyuu!!

Haikyuu!! #01	Haikyuu!! #02
	
<p>Personagens: Shoyo Hinata e Tobio Kageyama</p>	<p>Personagem: Yu Nishinoya</p>
<p>Resumo: Shoyo Hinata e Tobio Kageyama, dois garotos fascinados pelo vôlei. A diferença é que Kageyama é um levantador talentoso, e Hinata, um atacante de baixa estatura para um jogador. Os dois se encontram durante a primeira rodada da etapa de classificação para o torneio Nacional, e acabam se tornando grande rivais. Por coincidência do destino, eles terão que unir forças para entrar no clube de vôlei do colégio Karasuno e manter o sonho de continuar jogando vôlei.</p>	<p>Resumo: Shoyo Hinata quer provar que no vôlei você não precisa ser alto para voar!</p> <p>Desde que viu o lendário jogador conhecido como “o Pequeno Gigante” competir nas finais nacionais de voleibol, Shoyo Hinata almeja ser o melhor jogador de voleibol de todos os tempos! Quem disse que você precisa ser alto para jogar vôlei quando pode pular mais alto do que qualquer outra pessoa?</p> <p>Depois de provar ser a melhor combinação em sua partida de treino contra Kei Tsukishima, Kageyama e Hinata finalmente podem entrar no clube! O verdadeiro poder de Hinata – para cronometrar perfeitamente seus picos com os olhos fechados – é despertado, e nada pode parar esta dupla louca setter-spiker. Agora suas habilidades estão prestes a ser postas à prova em um jogo prático contra um dos ex-companheiros de equipe de Kageyama do ensino médio, Tohru Oikawa.</p>

Fonte: elaborado pela autora com base nos dados e imagens obtidas no site da editora JBC e em outras fontes disponíveis na internet.

Como pode ser observado no Quadro 9, enquanto o resumo do volume um de “Haikyu!!” apresenta o nome dos personagens que estão na capa, no volume dois, isso não acontece. Casos como esse reforçam ainda mais a importância da representação das imagens como uma descrição complementar do mangá, posto que a falta de um conhecimento prévio sobre o objeto informacional, ou até mesmo o fato de não se ter acesso à manifestação completa, pode gerar equívocos.

5 CONCLUSÃO

As histórias em quadrinhos japonesas, mais comumente conhecidas como mangás, vêm ganhando espaço no cenário nacional e internacional; além do mais, elas são uma manifestação, e assim como todo objeto informacional, para que elas sejam encontráveis para seu usuário, é necessário que se utilize metadados para representá-las. Como interesse central desta pesquisa, buscou-se analisar os metadados utilizados para representar e/ou apresentar as HQs japonesas, por instituições que possuem objetivos diferentes, sendo elas, as bibliotecas e os sites de *e-commerce*.

Dito isso, é possível notar que o artigo de Pavarina e Zafalon (2022), mesmo que tenha sido desenvolvido com foco nas histórias em quadrinhos, tenha sua aplicabilidade válida também para os mangás. Contudo, ainda que a proposta de metadados do artigo seja eficiente, ela nem sempre reflete o que é utilizado pela Biblioteca Nacional e pelos sites de *e-commerce*. Em observações realizadas durante a análise e discussão de resultados, há casos em que: os valores referentes a determinados elementos de metadados são iguais, embora suas nomenclaturas (elementos) sejam diferentes; elementos de metadados que são iguais, mas apresentam valores diferentes; e situações em que cada site apresenta suas próprias particularidades na hora de representar e/ou apresentar sua manifestação. Isso mostra que o conhecimento especializado faz diferença no momento de se escolher os metadados representativos da manifestação.

A BN e os sites de comércio online apresentaram novos elementos de metadados e valores, e alguns desses elementos que podem enriquecer a proposta de Pavarina e Zafalon (2022) são: idioma; título original; nota; faixa etária – esse elemento abre margem para os gêneros dos mangás que não são utilizados pela BN ou pelos sites de comércio eletrônico, como o *shounen*, por exemplo –; ISBN; encadernação.

Ainda mais, mesmo que um nível de padronização possa ser observado na Biblioteca Nacional e nos sites de *e-commerce*, quer seja em relação aos ambientes informacionais diferentes, ou dentro do mesmo site, ainda há distinções, o que pode causar confusão quando um consumidor/usuário realiza a busca por um mangá. Porém, é necessário levar em consideração que há situações que podem levar a uma defasagem na padronização dos sites de comércio eletrônico, por exemplo:

geração automatizada de metadados para comporem um catálogo, tendo a possibilidade de pessoas também anunciarem seus itens nesses sites; limitações nas informações exigidas por um site na apresentação de um produto etc.

Agora, em relação às imagens das HQs japonesas, observa-se que os sites de comércio online e a BN realizam uma apresentação dessas ilustrações, e não uma representação, seja da capa, contracapa, ou das imagens que compõem as páginas do mangá. Como as ilustrações são uma parte fundamental dos mangás, a falta de representações exclusivas dessas imagens podem gerar perda de informações, como são nos casos de pessoas com deficiência visual que não terão acesso aos dados ou sínteses das imagens que fazem parte do mangá que ela busca adquirir; pessoas que buscam realizar estudos sobre essas imagens, mas não possuem todas as informações relacionadas a elas, já que nem toda informação é obtida apenas olhando uma ilustração etc.

Uma limitação que pôde ser observada, é que o artigo das autoras supracitadas faz uso de uma estrutura representativa na hora de trabalhar com seu objeto informacional; no entanto, a Biblioteca Nacional, os sites de *e-commerce*, e as editoras possuem foco na apresentação das suas manifestações, e não em sua representação, o que pode trazer conflitos durante a coleta e análise de dados.

Concluindo-se essa pesquisa, apesar das diferenças entre biblioteca e sites de *e-commerce* – por conta de suas missões diferentes –, muitos metadados utilizados na representação/apresentação de mangás podem ser observados em ambas as instituições. Porém, em relação à representação de imagens e a padronização das representações e apresentações de metadados, são questões que também podem ser abordadas pela biblioteca e sites de comércio eletrônico, para trazer novos horizontes e um enriquecimento.

REFERÊNCIAS

- AMAZON. **O Preço da Desonra**. Kubidai Hikiukenin (Exclusivo Amazon). 2024. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Desonra-Kubidai-Hikiukenin-Exclusivo-Amazon/dp/8593695329/>. Acesso em: 09 jan. 2025.
- ANDRADE, Lucas Humberto Ferreira de; CARLOS, Giovana Santana. Mangá: Manifestação cultural ou uma arma de influência globalizada?. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18., 2013, Bauru. **Anais [...]**. Bauru: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013. p. 15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1975-1.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2024.
- ANDRADE, Marta Cleia Ferreira de; SILVA, Naiara Taiz Gonçalves da. O comércio eletrônico (e-commerce): um estudo com consumidores. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 7, n. 1, p. 98-111, jan./jun. 2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6049990.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2024.
- BATISTELLA, Danielly. Mangá: o jogo entre palavras e imagens. **Revista Icarahy**, [s. l.], n. 1, 2009.
- BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Desmistificando**: o que significa ser “tankoubon” e que outros existem?. 2016. Disponível em: <https://blogbbm.com/2016/05/19/desmistificando-o-que-significa-ser-tankoubon-e-que-outros-existem/>. Acesso em: 09 jan. 2025.
- BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **Editoras Brasileiras de Mangás**. [Vila Velha], 2024. Disponível em: <https://blogbbm.com/editora/>. Acesso em: 18 abr. 2024.
- CARDOSO, Márcia Regina Gonçalves; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; GHELLI, Kelma Gomes Mendonça. Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa. **Cadernos da FUCAMP**, [Monte Carmelo], v. 20, n. 43, p. 98-111, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2347/1443>. Acesso em: 28 jun. 2024.
- CAVALCANTE, Raphael da Silva; BRÄSCHER, Marisa. Taxonomias navegacionais em sítios de comércio eletrônico: critérios para avaliação. **TransInformação**, Campinas, v. 26, n. 2, p. 191-201, 2014. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/transinfo/article/view/6103/3815>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- CAVALHEIRO, Karen Cristina Soares. Metadados para a representação de mangás. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECOLOGIA E DOCUMENTAÇÃO, 41., 2018, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: [s. n.], jul. 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/15635/314%20-%20Metadados%20para%20a%20representa%c3%a7%c3%a3o%20de%20mang%c3%a1s-Comunica%c3%a7%c3%a3o-Oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 jun. 2024.

ESCREVENDO O FUTURO. **O que define o enquadramento.** ([20--]). Disponível em:

https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/oficinas/etapa-1-o-que-define-o-enquadramento/. Acesso em: 31 jul. 2024.

FELIPE, Eduardo Ribeiro. **A importância dos metadados em bibliotecas digitais:** da organização à recuperação da informação. 2012. Dissertação (Mestre em Ciência da Informação) – Escola de Ciência, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2012. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECID-943PDD/1/dissertacao_eduardo_v15.pdf . Acesso em: 04 jun. 2024.

FUJIMOTO, Azuma; OGAWA, Toru; YAMAMOTO, Kazuyoshi; MATSUI, Yusuke; YAMASAKI, Toshihiko; AIZAWA, Kiyoharu. Manga109 dataset and creation of metadata. *In*: MANPU '16: PROCEEDINGS OF THE 1ST INTERNATIONAL WORKSHOP ON COMICS ANALYSIS, PROCESSING AND UNDERSTANDING, Cancún. **Proceedings [...]**, New York: Association for Computing Machinery, dez. 2016. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3011549.3011551>. Acesso em: 16 jun. 2024.

GEEKDAMA. **One Piece estrela novo comercial da Fanta.** (2016). Disponível em: <https://geekdama.com/news/one-piece-comercial-fanta-japao-rap/> . Acesso em: 19 maio 2024.

GERHARDT, Tatiana Enge; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/52806/000728684.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 26 jun. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf. Acesso em: 25 jun. 2024.

GILLILAND, Anne J.; GILL, Tony; WOODLEY, Mary S.; WHALEN, Maureen. **Introduction to metadata.** 2. ed. Los Angeles: Getty Research Institute, 2008. Disponível em: <https://www.getty.edu/publications/resources/virtuallibrary/0892368969.pdf> . Acesso em: 31 maio 2024.

INAGAKI, Riichiro. **Dr. Stone.** v. 2. [s. l.: s. n. 20--].

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **IFLA Library Reference Model:** a conceptual model for bibliographic information. Netherlands: IFLA, 2017. Disponível em: <https://repository.ifla.org/handle/123456789/47> . Acesso em: 07 jun. 2024.

KALEN, Elizabeth. **Mostly manga:** A genre guide to popular manga, manhwa, manhua, and anime. United States of America: [Bloomsbury Publishing USA], 2012. p. 164.

LEMOS, Felipe; GÓES, Luís. Avaliação do comportamento de consumidores no processo de decisão de compra no M-Commerce e no E-Commerce. *In*: SIMPÓSIO

BRASILEIRO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (SBSI), 11, 2015, Goiânia. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 127-134, 2015. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbsi/article/view/5809/5707> . Acesso em: 23 abr. 2024.

LIMA, Fábio Rogério Batista; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; ZAFALON, Zaira Regina. Representação documental para acesso e visibilidade aos graffiti. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 28, n. 3, p. 20, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/114056/85281> Acesso em: 12 jun. 2024.

LIMA, Vânia Mara Alves. A documentação audiovisual. In: SILVA, José Fernando Modesto da; PALETTA, Francisco Carlos (org.). **Tópicos para o ensino de biblioteconomia**: volume I. São Paulo: ECA-USP, 2016. p. 86-99. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/directbitstream/10dd7a9e-a4c5-424c-856f-b37ada791a74/002746699.pdf> . Acesso em: 12 jul. 2024.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. "O sonho japonês" e a difusão do mangá. **Revista USP, São Paulo**, Brasil, n. 27, p. 130–137, 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28348/30206> . Acesso em: 9 maio 2024.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá e animê: ícones da cultura pop japonesa. **Fundação Japão em São Paulo**, São Paulo, mar. 2014. Disponível em: <https://fjisp.org.br/estudos-japoneses/wp-content/uploads/sites/3/2014/04/manga-e-anime.pdf> . Acesso em: 13 maio 2024.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MACHADO, Raildo de Sousa; ZAFALON, Zaira Regina. **Catálogo**: dos princípios e teorias ao RDA e IFLA LRM. João Pessoa: Editora UFPB, 2020. 128 p. Disponível em: <https://www.editora.ufpb.br/sistema/press5/index.php/UFPB/catalog/view/336/780/6478> . Acesso em: 24 maio 2024.

MAIMONE, Giovana Deliberali; GRACIOSO, Luciana de Souza. Representação temática de imagens: perspectivas metodológicas. **Informação & Informação**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 130–141, 2007. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1760/1504>. Acesso em: 16 jul. 2024.

MANINI, Miriam Paula. Análise documentária de fotografias: leitura de imagens incluindo sua dimensão expressiva. **Cenário Arquivístico**, Brasília, v. 3, n. 1, jan./jun. 2004. Disponível em: http://icts.unb.br/jspui/bitstream/10482/946/1/ARTIGO_AnaliseDocumentariaFotografica.pdf . Acesso em: 15 jul. 2024.

MANINI, Miriam Paula. **Análise documentária de fotografias**: um referencial de leitura de imagens fotográficas para fins documentários. 2002. Tese (Doutorado em Ciência da Informação e Documentação) - Escola de Comunicações e Artes,

Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27143/tde-23032007-111516/publico/Tese.pdf> . Acesso em: 17 jul. 2024.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india. Acesso em: 25 jun. 2024.

MEIRELES, Selma Martins. O ocidente redescobre o Japão: O boom de mangás e animes. **Revista de Estudos Orientais**, [s. l.], n. 4, p. 203–211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806/179032> . Acesso em: 15 maio 2024.

MEY, Eliane Serrão Alves. **Introdução à catalogação**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 1995. 123 p.

MICHEL, Júlia de Souza Silva. **Previsão de demanda no mercado online brasileiro**: Estudo comparativo entre dois modelos lineares. 2022. Dissertação (Mestrado em Gestão de Organizações, Liderança e Decisão) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2022. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/79637/R%20-%20D%20-%20JULIA%20DE%20SOUZA%20SILVA%20MICHEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 18 abr. 2024.

MOTOYAMA, Shozo. O Museu Histórico da Imigração Japonesa no Brasil. **Comunicação & Educação**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 133-138, set./dez. 2008. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8633208.pdf> . Acesso em: 9 maio 2024.

MOURA, Maria Aparecida; FARIA, André Fagundes. Produção, busca e compartilhamento de informação no contexto do comércio móvel. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 25, n. 1, p. 414-441, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/80995/50484> . Acesso em: 11 jun. 2024.

MOURA, Maria Aparecida; GOMES, Cássia Adriana. Comércio e consumo em tempo de conexões digitais: dimensões informacionais. **DataGramZero: Revista de Ciência da Informação**, [s. l.], v. 15, n. 2, 2014. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/8283> . Acesso em: 10 jun. 2024.

NAKAMURA, Mariany Toriyama; CRIPPA, Giulia. Poppu Karuchaa (ポップカルチャー): mediações da cultura pop nipo-brasileira no cenário digital. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, [s. l.], v. 13, [n. esp.], p. 51–56, 2017. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/754/605> . Acesso em: 13 maio 2024.

ONE. **One-Punch Man 01**. Ilustrações de Yusuke Murata. [São Paulo]: Panini Brasil, 2016.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE; ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. OMS declara fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional referente à COVID-19. [OPAS notícias], [s. l.], 05 maio 2023. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2023-oms-declara-fim-da-emergencia-saude-publica-importancia-internacional-referente>. Acesso em: 23 abr. 2025.

ORTEGA, Cristina Dotta. Do princípio monográfico à unidade documentária: exploração dos fundamentos da Catalogação. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 43-60, 2011. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3288/2904>. Acesso em: 27 maio 2024.

PANINI COMICS. **One-Punch Man 01**. [São Paulo]: Panini Brasil, 2016.

PATO, Paulo Roberto Gomes. Ícone, índice e símbolo, fundamentos para ler e organizar a informação em imagens. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 15., 2014, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: [s. n.], 2014. p. 488-508. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/185898> Acesso em: 14 jul. 2024.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina. Catalogação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. **Palavra Clave**, [La Plata], v. 12, n. 1, p. 19, 2022. Disponível em: <https://www.palavraclave.fahce.unlp.edu.ar/article/view/pce169/16239> Acesso em: 13 jun. 2024.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina; BARBOZA, Thalyta Braga. Representação de histórias em quadrinhos: análise de metadados. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 14, 2021. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/592/545> Acesso em: 12 jun. 2024.

PEREIRA, Francielly Domingues Quintas. **A recuperação da informação em sites de comércio eletrônico**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/11864/1/FDQPereira.pdf> Acesso em: 12 jun. 2024.

RANGANATHAN, [Shiyali Ramamrita]. **As cinco leis da biblioteconomia**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2009.

まんが王国, [Reino Mangá]. **[Haikyuu!!(2)]**. [2024?]. Disponível em: <https://comic.k-manga.jp/title/104978/vol/2>. Acesso em: 25 maio 2024.

REIS, Daniela Majorie Akama dos; FUJITA, Mariângela Spotti Lopes; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa; ZAFALON, Zaira Regina. Tratamento descritivo e temático da informação: recomendações para estudos sobre aspectos semióticos na criação de registros bibliográficos. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, [s. l.], v. 11, n. 1, p. 42–58, 2018. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/8428/7022> . Acesso em: 07 jun. 2024.

SAITO, Cecilia Noriko Ito. Cultura pop japonesa e as novas referências midiáticas: O fenômeno otaku e hikikomori. **Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 38, n. 2, p. 249-260, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/1035/1031>. Acesso em: 18 abr. 2024.

SAMBAQUI, Lídia. A missão das bibliotecas nacionais. **Revista do Serviço Público**, [s. l.], v. 91, n. 1-3, p. 39-52, 1961. Disponível em: <https://revista.enap.gov.br/index.php/RSP/article/view/4096/2306>. Acesso em: 23 abr. 2024.

SANTANA, Fernanda Lacerda; PAVARINA, Etefania Cristina; CONEGLIAN, Caio Saraiva. Representação da informação em mangás: Uma proposta de diretrizes. **Páginas a&b**, [s. l.], v. 3, n. 20, p. 213-229, dez. 2023. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/paginasaeb/article/view/13604/12317>. Acesso em: 22 abr. 2024.

SHIMANE ART MUSEUM. **[Vento sul, céu claro]**. [2024?]. Disponível em: <https://shimane-art-museum-ukiyoe.jp/shinjo/c-shinjo/h08.html>. Acesso em: 23 maio 2024. A pintura faz parte da coleção [Trinta e seis vistas do Monte Fuji, um céu claro].

SILVA, Ingra Fernanda Arruda Gomes da. **Indexação de Mangás em bibliotecas públicas no Brasil**: uma análise teórico-conceitual. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/147258/000999137.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 14 jun. 2024.

SILVA, Renata Eleuterio da; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. As contribuições da web semântica para a catalogação: arquiteturas de metadados e FRBR em foco. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 13., 2012, [Rio de Janeiro]. **Anais [...]**. [Rio de Janeiro]: [ANCIB], 2012. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/182694>. Acesso em: 30 maio 2024.

SMIT, Johanna [Wilhelmina]. A representação de imagens. **INFORMARE**: Cadernos do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 28-36, jul./dez. 1996. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5564686/mod_resource/content/1/smitv2n2%20Indexa%C3%A7%C3%A3o%20de%20fotografias%20%2812%29.pdf. Acesso em: 12 jul. 2024.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no brasil**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, [Rio Grande do Sul], 2019. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br/bitstreams/8e2001db-9ee1-4e40-ad43-8a3f39488eac/download>. Acesso em: 13 maio 2024.

SOUZA, Bruna Miyazaki de. **Memórias da liberdade**: Uma análise das transformações no bairro da Liberdade, em São Paulo a partir da renomeação da

estação de metrô para “Japão-Liberdade”. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Museologia) - Faculdade de Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2020. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/28229/1/2020_BrunaMiyazakiDeSouza_tcc.pdf . Acesso em: 15 maio 2024.

STEIMER, Isadora dos Santos Garrido; LUZ, Charley dos Santos. Taxonomia para Comércio Eletrônico: diferentes perspectivas em front e back end. **Ciência da Informação em Revista**, [s. l.], v. 2, n. 3, p. 3–14, 2015. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/2186/1703>. Acesso em: 24 jul. 2024.

VAN GOGH MUSEUM. **Courtesan (after Eisen)**. [2024?]. Disponível em: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/s0116V1962>. Acesso em: 23 maio 2024. Reprodução da tela pintada por Vincent van Gogh (1853-1890), Paris, October-November 1887.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8973@1>. Acesso em: 18 abr. 2024.

ZAFALON, Zaira Regina. Recurso informacional e representação documental. *In*: ENCONTRO DE REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL, 1., 2017, [São Carlos (SP)]. **Anais [...]**. [São Carlos (SP)]: [Universidade Federal de São Carlos], 2017. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/44378/1/2017%20-%20EnReDo%20-%20Recurso%20informacional%20e%20representa%C3%A7%C3%A3o%20documental.pdf>. Acesso em: 30 maio 2024.

ZANONI, Antonio Augusto. Mangá como arte, história e narrativa: relações entre o “eu” e o “outro”. **Revista Angelus Novus**, [s. l.], v. 16, n. 16, p. 97–114, 2020. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ran/article/view/166469/168214>. Acesso em: 14 maio 2024.

APÊNDICE A – A Menina do outro lado [Darkside]

Shounen A Menina do outro lado [Darkside]									
Elementos de metadados	Orientações	Elemento BN	Valor BN	Elemento Americanas	Valor Americanas	Elemento Amazon	Valor Amazon	Elemento Editora	Valor Editora
Ano	Registra-se o ano no qual a história foi publicada	Publicação	Rio de Janeiro : Darkside Books, 2019-2023.	Ano de Lançamento	2019	Editora	Darkside; 1ª edição (28 fevereiro 2019)	Ano de Publicação	2019
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)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Coleção	A Menina do Outro Lado	X	Livro 1 de 11 - A Menina do Outro Lado	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Descrição Física	Registram-se dados como número de páginas, dimensões etc.	Descrição Física	il. ; 21,5 x 14,5 cm.	Páginas	176	Dimensões // Capa dura	14 x 1,5 x 21 cm // 176 páginas	Páginas // Peso // Corte // Formato	176 // 260g // Sem Pintura // 14x21 cm
Desenhista	Insere-se o nome do desenhista responsável	Autoria	Nagabe, 1993-	Autor/Artista	Nagabe	Autor	Nagabe	[Elemento de metadado não observado]	Nagabe
Edição	Registra-se o número de edição, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Edição	1ª Ed.	Editora	Darkside; 1ª edição (28 fevereiro 2019)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Editora	Insere-se a editora responsável pela publicação da história em quadrinhos	Publicação	Rio de Janeiro : Darkside Books, 2019-2023.	Fabricante // Marca	Darkside // Darkside Books	Editora	Darkside; 1ª edição (28 fevereiro 2019)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Formato	Inclui-se o formato no qual a história em quadrinhos é publicada; alguns exemplos de formatos são: tiras de jornais, revistas, álbuns, fanzines	Tipo de Publicação Seriada /// Material	Periódico // Histórias em quadrinhos /// Periódico ou jornal	Formato	Livro	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Formato	14x21 cm
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.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Gênero // Marca	Ficção // Graphic Novel
Palavras-chave	Registram-se os principais termos correspondentes ao tema e ao assunto abordado na história em quadrinhos	Assuntos	Histórias em quadrinhos - Japão // Ficção fantástica - Histórias em quadrinhos // Bem e mal - Histórias em quadrinhos // Relação humano-animal - Histórias em quadrinhos // Bênção e maldição - Histórias em quadrinhos // Lugares imaginários - Histórias em	Assunto	Mangás	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]

			quadrinhos						
Resumo	Insere-se o resumo da história	Resumo	<p>Em um país dividido entre pessoas normais e seres amaldiçoados, Shiva é uma menininha que foi acolhida por uma estranha criatura meio animal e meio humana. Sensei, como é chamado, não pode ser tocado e vive fora da cidade. Afastado do convívio com os demais e ciente dos perigos e maldições que os rodeiam, Sensei alerta Shiva para que ela não saia sozinha. Porém, quando a menininha decide reencontrar sua tia desaparecida, regras são quebradas — e a vida que eles conheciam é colocada em risco.</p> <p>Afastado do convívio com os demais e ciente dos perigos e maldições que os rodeiam, Sensei alerta Shiva para que ela não saia sozinha. Porém, quando a menininha decide reencontrar sua tia desaparecida, regras são quebradas — e a vida que eles conheciam é colocada em risco.</p> <p>https://www.darksidebooks.com.br/a-menina-do-outro-lado---/p#infos</p>	Informações do produto	<p>Os fãs de mangás que apostaram no escuro com a DarkSide Books já foram arrebatados pelas bizarrices e delírios do mestre Junji Ito em Fragmentos do Horror. E pediram mais. Muito mais. Agora é hora de embarcar em uma jornada por um conto de fadas dark assinado pelo aclamado mangaká Nagabe, no primeiro volume de A Menina do Outro Lado. Em um país dividido entre pessoas normais e seres amaldiçoados, Shiva é uma menininha que foi acolhida por uma estranha criatura meio animal e meio humana. Sensei, como é chamado, não pode ser tocado e vive fora da cidade. Afastado do convívio com os demais e ciente dos perigos e maldições que os rodeiam, Sensei alerta Shiva para que ela não saia sozinha. Porém, quando a menininha decide reencontrar sua tia desaparecida, regras são quebradas — e a vida que eles conheciam é colocada em risco.</p> <p>A Menina do Outro Lado é uma fábula sobre a criação do afeto e o amor entre duas criaturas tão diferentes, mas com muito a compartilhar. Uma trama atual sobre a condição do diferente e da falta de aceitação. Sobre</p>	[Elemento de metadado não observado]	<p>Os fãs de mangás que apostaram no escuro com a DarkSide® Books já foram arrebatados pelas bizarrices e delírios do mestre Junji Ito em Fragmentos do Horror. E pediram mais. Muito mais. Agora é hora de embarcar em uma jornada por um conto de fadas dark assinado pelo aclamado mangaká Nagabe, no primeiro volume de A Menina do Outro Lado. Em um país dividido entre pessoas normais e seres amaldiçoados, Shiva é uma menininha que foi acolhida por uma estranha criatura meio animal e meio humana. Sensei, como é chamado, não pode ser tocado e vive fora da cidade. Afastado do convívio com os demais e ciente dos perigos e maldições que os rodeiam, Sensei alerta Shiva para que ela não saia sozinha. Porém, quando a menininha decide reencontrar sua tia desaparecida, regras são quebradas — e a vida que eles conheciam é colocada em risco.</p> <p>A Menina do Outro Lado é uma fábula sobre a criação do afeto e o amor entre duas criaturas tão diferentes, mas</p>	[Elemento de metadado não observado]	<p>Os fãs de mangás que apostaram no escuro com a DarkSide® Books já foram arrebatados pelas bizarrices e delírios do mestre Junji Ito em Fragmentos do Horror. E pediram mais. Muito mais. Agora é hora de embarcar em uma jornada por um conto de fadas dark assinado pelo aclamado mangaká Nagabe, no primeiro volume de A Menina do Outro Lado.</p> <p>Em um país dividido entre pessoas normais e seres amaldiçoados, Shiva é uma menininha que foi acolhida por uma estranha criatura meio animal e meio humana. Sensei, como é chamado, não pode ser tocado e vive fora da cidade.</p> <p>Afastado do convívio com os demais e ciente dos perigos e maldições que os rodeiam, Sensei alerta Shiva para que ela não saia sozinha. Porém, quando a menininha decide reencontrar sua tia desaparecida, regras são quebradas — e a vida que eles conheciam é colocada em risco.</p> <p>A Menina do Outro Lado é uma fábula sobre a criação do afeto e o amor entre duas criaturas tão diferentes, mas com muito a compartilhar.</p>

					largar seus medos e enfrentar a vida com um novo olhar. Com uma arte delicada, que explora luz e escuridão, Nagabe apresenta um mangá rico em detalhes que não hesita em adquirir tons mais sombrios e peculiares conforme a história se desenrola. Está tudo aqui: a dualidade do preto e do branco, do bem e do mal, do animal e do humano, do lado de dentro e de fora. A qualidade dos mangás da DarkSide Books você já conhece: títulos de respeito com grande impacto visual, capa dura e tradução feita diretamente do japonês para o português. A Menina do Outro Lado segue isso à risca. Um mangá tão caprichado que ser nenhum, amaldiçoado ou não, consegue botar defeito.		com muito a compartilhar. Uma trama atual sobre a condição do diferente e da falta de aceitação. Sobre largar seus medos e enfrentar a vida com um novo olhar. Com uma arte delicada, que explora luz e escuridão, Nagabe apresenta um mangá rico em detalhes que não hesita em adquirir tons mais sombrios e peculiares conforme a história se desenrola. Está tudo aqui: a dualidade do preto e do branco, do bem e do mal, do animal e do humano, do lado de dentro e de fora. A qualidade dos mangás da DarkSide® Books você já conhece: títulos de respeito com grande impacto visual, capa dura e tradução feita diretamente do japonês para o português. A Menina do Outro Lado segue isso à risca. Um mangá tão caprichado que ser nenhum, amaldiçoado ou não, consegue botar defeito.		Uma trama atual sobre a condição do diferente e da falta de aceitação. Sobre largar seus medos e enfrentar a vida com um novo olhar. Com uma arte delicada, que explora luz e escuridão, Nagabe apresenta um mangá rico em detalhes que não hesita em adquirir tons mais sombrios e peculiares conforme a história se desenrola. Está tudo aqui: a dualidade do preto e do branco, do bem e do mal, do animal e do humano, do lado de dentro e de fora. A qualidade dos mangás da DarkSide® Books você já conhece: títulos de respeito com grande impacto visual, capa dura e tradução feita diretamente do japonês para o português. A Menina do Outro Lado segue isso à risca. Um mangá tão caprichado que ser nenhum, amaldiçoado ou não, consegue botar defeito.
Roteirista	Dedicado ao nome do roteirista responsável pelo roteiro da história em quadrinhos	Autoria	Nagabe, 1993-	Autor/Artista	Nagabe	Autor	Nagabe	[Elemento de metadado não observado]	Nagabe
Tema	Descreve-se o tema do qual a história em quadrinhos trata; os temas gerais podem ser: super-herói, infantil, adulto, erótico, autobiográfico, mangá etc.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Gênero	Ficção
Título	Registra-se o título do documento	Título outro // [Elemento de	[Totsukuni no shoujo] // A menina do outro lado	[Elemento de metadado não	Livro - A Menina do Outro Lado	[Elemento de metadado não	A Menina do Outro Lado: 1	[Elemento de metadado	A Menina do outro lado + Brinde

		metadado não observado]		observado]		observado]		não observado]	Exclusivo
Volume	Inclui-se o número do volume, quando houver	Período de publicação	Vol. 1 (fev. 2019)-vol. 11 (out. 2023)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
		Idioma	Português	Código	134364539	Tradutor	Renata Garcia	ISBN	9788594541550
		Classificação Dewey	741.5 (Edição 21)	Código de barras	9788594541550	Idioma	Português	Traduzido por:	Renata Garcia
		Localização	Periódicos	Tipo de Capa	Capa Dura	ISBN-10	8594541554	Idioma	Português
		Periodicidade	Irregular	Idioma	Português	ISBN-13	978-8594541550	Acabamento	Capa dura
		Nota geral	Publicado no sentido oriental de leitura			Sobre o Autor	Nagabe nasceu em Tóquio em 1993. Graduiu-se em Artes Visuais pela Universidade de Musashino. Ainda durante a graduação estreou como autor de mangá com a obra Buchô wa Onee (Akane Shinsha). Totsukuni no Shojo (Mag Garden), lançado no Brasil pela DarkSide® Books como A Menina do Outro Lado, o mangá inovador que nos remete a livros ilustrados e coletâneas de poesias, tornou-se um grande sucesso com mais de 1,1 milhão de cópias vendidas ao redor do mundo. Gosta de coisas antigas e que dão sensação de ternura, e acaba, por vezes, adquirindo muitas cadeiras.	Sobre o autor	Nagabe nasceu em Tóquio em 1993. Graduiu-se em Artes Visuais pela Universidade de Musashino. Ainda durante a graduação estreou como autor de mangá com a obra Buchô wa Onee (Akane Shinsha). Totsukuni no Shojo (Mag Garden), lançado no Brasil pela DarkSide® Books como A Menina do Outro Lado, o mangá inovador que nos remete a livros ilustrados e coletâneas de poesias, tornou-se um grande sucesso com mais de 1,1 milhão de cópias vendidas ao redor do mundo. Gosta de coisas antigas e que dão sensação de ternura, e acaba, por vezes, adquirindo muitas cadeiras.
		Nota de acesso restrito	Acesso permitido apenas para usuários com fins de pesquisa comprovado						
		Nota de crédito de produção	Por: Nagabe						
		Nota de fonte de aquisição	Depósito legal // BR-RjBN						
		Nota de idioma	Texto em português						
		Nota de informação sobre a edição	Licenciado por: Nagabe // Licenciado por: Darkside Entretenimento Ltda						
		Nota de índice	Não publica						

cumulativo e remissivo	
Nota de fonte da descrição	Último consultado: vol. 11 (out. 2023) // BR-RjBN
Notas locais 7	Registro bibliográfico não revisado

APÊNDICE B – *Socrates in love*: o amor sobrevive ao tempo [JBC]

Shoujo <i>Socrates in love</i> : o amor sobrevive ao tempo [JBC]									
Elementos de metadados	Orientações	Elemento BN	Valor BN	Elemento Americanas	Valor Americanas	Elemento Amazon	Valor Amazon	Elemento Editora	Valor Editora
Ano	Registra-se o ano no qual a história foi publicada	Publicação	São Paulo : JBC, c2004.	Esse mangá não foi encontrado na Americanas		Editora	Editora JBC; 1ª edição (1 setembro 2015)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]			[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]			[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]			[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Descrição Física	Registram-se dados como número de páginas, dimensões etc.	Descrição Física	166p. : principalmente il. ; 21 cm.			Dimensões // Capa comum	20,6 x 13 x 0,8 cm // 192 páginas	Número de páginas // Formato	192 // 13,5 x 20,5 cm

Desenhista	Inserir-se o nome do desenhista responsável	Arte // Autoria	Kazumi Kazui // Kazui, Kazumi
Edição	Registra-se o número de edição, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Editora	Inserir-se a editora responsável pela publicação da história em quadrinhos	Publicação	São Paulo : JBC, c2004.
Formato	Inclui-se o formato no qual a história em quadrinhos é publicada; alguns exemplos de formatos são: tiras de jornais, revistas, álbuns, fanzines	Material	Livro
Gênero	Onde é colocado o gênero tratado na história em quadrinhos (não confundir-lo com o tema); exemplos de gênero são: charge, cartum, mangá, anime, underground, graphicnovels etc.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Palavras-chave	Registram-se os principais termos correspondentes ao tema e ao assunto abordado na história em quadrinhos	Assuntos	Histórias em quadrinhos
Resumo	Inserir-se o resumo da história	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]

Autor	Kazami Kazui	Autoria	Kazumi Kazui
Editora	Editora JBC; 1ª edição (1 setembro 2015)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Editora	Editora JBC; 1ª edição (1 setembro 2015)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Formato	13,5 x 20,5 cm
[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Gênero	Drama // One Shot (volume único) // Romance
[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
[Elemento de metadado não observado]	Baseado no romance Sekai no Chuushin de Ai wo Sakebu, de Kyoichi Katayama, Socrates in Love – O Amor Sobrevive ao Tempo, lançado pela Editora JBC, narra através do traço delicado, mas contundente, da desenhista Kazumi Kazui o trágico primeiro amor de um casal de adolescentes. O romance nasceu	[Elemento de metadado não observado] // História	Baseado no romance Sekai no Chuushin de Ai wo Sakebu, de Kyoichi Katayama, Socrates in Love – O Amor Sobrevive ao Tempo, lançado pela Editora JBC, narra através do traço delicado, mas contundente, da desenhista Kazumi Kazui o trágico primeiro amor de um casal de

--	--	--	--

	<p>quando o escritor japonês Kyoichi Katayama, ao ler um livro de filosofia, deparou-se com a frase: ?o amor é uma forma de violência que obriga as pessoas a pensarem?. Intrigado, ele decidiu criar uma história que simbolizasse a idéia. O livro mais vendido do Japão virou mangá e o sucesso de venda se repetiu, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos. O enredo é tão forte e cativante que emocionou até a desenhista Kazumi Kazui que, a partir da metade da história, criou todos os desenhos com os olhos cheios de lágrimas. AUTOR: Kazami Kazui e Koichi Katayama No. PÁGINAS: 192</p>		<p>adolescentes. O romance nasceu quando o escritor japonês Kyoichi Katayama, ao ler um livro de filosofia, deparou-se com a frase: ?o amor é uma forma de violência que obriga as pessoas a pensarem?. Intrigado, ele decidiu criar uma história que simbolizasse a idéia. O livro mais vendido do Japão virou mangá e o sucesso de venda se repetiu, tanto no Japão quanto nos Estados Unidos. O enredo é tão forte e cativante que emocionou até a desenhista Kazumi Kazui que, a partir da metade da história, criou todos os desenhos com os olhos cheios de lágrimas. // Os adolescentes Aki e Sakutaro se apaixonaram e viveram todas as emoções de um primeiro amor. Juntos, descobriram a alegria, a ansiedade pelo primeiro beijo e o companheirismo no dia-a-dia. Mas uma tragédia muda tudo, separando abruptamente o jovem casal.</p>
--	---	--	--

Roteirista	Dedicado ao nome do roteirista responsável pelo roteiro da história em quadrinhos	Baseado no romance de // Autoria	Kyoichi Katayama // Katayama, Kyoichi, 1959-
Tema	Descreve-se o tema do qual a história em quadrinhos trata; os temas gerais podem ser: super-herói, infantil, adulto, erótico, autobiográfico, mangá etc.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Título	Registra-se o título do documento	[Elemento de metadado não observado]	Socrates in love : o amor sobrevive ao tempo
Volume	Inclui-se o número do volume, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
		Idioma	Português
		ISBN	9788587679963 (broch.)
		Classificação Dewey	741.5 (Edição 22)
		Localização	Obras Gerais - I-013,5,05,n.33/ARM
		Nota geral	Subtítulo retirado da capa // Tradução do original em japonês
		Nota da Bibliografia Nacional Brasileira	BNB // 05/07

Autor	Koichi Katayama	Autoria	Kyoichi Katayama
[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Gênero	Drama // One Shot (volume único) // Romance
[Elemento de metadado não observado]	Socrates in love	[Elemento de metadado não observado]	Socrates in Love - O Amor Sobrevive ao Tempo #01
[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Número de volumes	Volume único
Idioma	Português	Personagens	Sakutarô Matsumoto - É ele quem narra a história do grande amor de sua vida. Seu nome é uma homenagem ao poeta japonês, Sakutarô Hagiwara.
ISBN-10	8587679961		Aki Hirose - O grande amor da vida de Saku. Garota animada que vê sua vida aos poucos ser tomada pela paixão por seu colega de infância.
ISBN-13	978-8587679963	Classificação etária	Livre
Idade de leitura	14 anos e acima		

APÊNDICE C – *Dakaichi*: o homem mais desejado do ano [Panini]

Josei <i>Dakaichi</i> : o homem mais desejado do ano [Panini]									
Elementos de metadados	Orientações	Elemento BN	Valor BN	Elemento Americanas	Valor Americanas	Elemento Amazon	Valor Amazon	Elemento Editora	Valor Editora
Ano	Registra-se o ano no qual a história foi publicada	Publicação	Barueri, SP : Panini, 2022- .	Ano de publicação // Data de Publicação	2024 // 20/03/2024	Editora	Panini; 1ª edição (20 março 2024)	Ano de publicação	2024
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)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	Livro 1 de 8: <i>Dakaichi</i> : O homem mais desejado do ano	Coleção	<i>Dakaichi</i> : O Homem Mais Desejado Do Ano
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Descrição Física	Registram-se dados como número de páginas, dimensões etc.	Descrição Física	il. algumas col. ; 20 x 14 cm	Dimensões do produto // Número de páginas	A 20 cm / L 13,7 cm / P 1,8 cm / 237 gr // 178	Dimensões // Capa comum	13.7 x 1.8 x 20 cm // 178 páginas	Quantidade de páginas	184
Desenhista	Insere-se o nome do desenhista responsável	Nota de crédito de produção	Por Hashigo Sakurabi	Ilustrador	Hashigo Sakurabi	Autor	Hashigo Sakurabi	Autores	Hashigo Sakurabi
Edição	Registra-se o número de edição, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Edição	1º Ed.	Editora	Panini; 1ª edição (20 março 2024)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Editora	Insere-se a editora	Publicação	Barueri, SP : Panini,	Editora // Fabricante	Panini	Editora	Panini; 1ª edição (20	[Elemento de	[Valor não observado]

	responsável pela publicação da história em quadrinhos		2022- .				março 2024)	metadado não observado]	
Formato	Inclui-se o formato no qual a história em quadrinhos é publicada; alguns exemplos de formatos são: tiras de jornais, revistas, álbuns, fanzines	Tipo de Publicação Seriada // Material	Periódico // Histórias em quadrinhos /// Periódico ou jornal	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Tipo de publicação	Tankobon
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.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Palavras-chave	Registram-se os principais termos correspondentes ao tema e ao assunto abordado na história em quadrinhos	Assuntos	Casais homossexuais - Histórias em quadrinhos // Homossexuais masculinos - Histórias em quadrinhos // Ficção erótica - Histórias em quadrinhos // Ficção romântica - Histórias em quadrinhos // Histórias em quadrinhos - Japão	Palavras-chave	Adulto // BL	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Resumo	Insera-se o resumo da história	Resumo	"Depois de ter sido eleito como "O Homem mais Desejado do Ano" por cinco anos seguidos, Takato Saijou finalmente perde seu posto para ninguém menos do que Junta Azumaya, um novato com apenas três anos de carreira! Enquanto Takato transbordava de hostilidade, Azumaya se aproxima com um sorriso inocente e cintilante. Apesar de estar com suas defesas erguidas ao máximo, Takato se vê envolvido em uma situação inesperada e a posição dos dois se inverte completamente! Além	Informações do produto	Takato Saijou, eleito o "Homem Mais Cobiçado" do ano por cinco anos seguidos, tem o seu posto tomado por Junta Azumaya, um ator iniciante com quem irá atuar em um novo filme. Após a primeira leitura do roteiro, os dois saem para beber juntos e, no dia seguinte, Takato acorda na cama de Junta.	[Elemento de metadado não observado]	Takato Saijou, eleito o "Homem Mais Cobiçado" do ano por cinco anos seguidos, tem o seu posto tomado por Junta Azumaya, um ator iniciante com quem irá atuar em um novo filme. Após a primeira leitura do roteiro, os dois saem para beber juntos e, no dia seguinte, Takato acorda na cama de Junta.	[Elemento de metadado não observado]	Takato Saijou, eleito o "Homem Mais Cobiçado" do ano por cinco anos seguidos, tem o seu posto tomado por Junta Azumaya, um ator iniciante com quem irá atuar em um novo filme. Após a primeira leitura do roteiro, os dois saem para beber juntos e, no dia seguinte, Takato acorda na cama de Junta.

			desta história incrível, esta obra ainda está recheada com outros curtas bombásticos e eróticos! Ver menos						
			Alguns fascículos contêm conteúdo explícito						
			BR-RJBN						
Roteirista	Dedicado ao nome do roteirista responsável pelo roteiro da história em quadrinhos	Nota de crédito de produção	Por Hashigo Sakurabi	Autor	Hashigo Sakurabi	Autor	Hashigo Sakurabi	Autores	Hashigo Sakurabi
Tema	Descreve-se o tema do qual a história em quadrinhos trata; os temas gerais podem ser: super-herói, infantil, adulto, erótico, autobiográfico, mangá etc.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Thema	Quadrinhos de tradição // Estilo do Leste Asiático e Mangá	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Título	Registra-se o título do documento	[Elemento de metadado não observado] // Título outro	Dakaichi : o homem mais desejado do ano // [Dakaretai otoko no.1 ni odosareteimasu]	[Elemento de metadado não observado]	Livro - Dakaichi: O Homem Mais Desejado do Ano Vol. 1	[Elemento de metadado não observado]	Dakaichi: o Homem Mais Desejado do ano Vol. 1	[Elemento de metadado não observado]	Dakaichi: O Homem Mais Desejado Do Ano Vol. 1
Volume	Inclui-se o número do volume, quando houver	Período de publicação	Vol. 1 (mar. 2022)-	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
		Idioma	Português	Código	4612333957	Idioma	Português	Referência	ADAKA001R
		Classificação Dewey	741.5 (Edição 21)	Código de barras	9786559604821	ISBN-10	6559604829	Frequência	1
		Localização	Publicações Seriadas	BISAC	CGN004050 - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS & GRAPHIC NOVELS / Mangá / Geral	ISBN-13	978-6559604821	Mês	Abril
		Periodicidade	Mensal	ISBN-10 // EAN // ISBN-13	6559604829 // 9786559604821 // 9786559604821	Idade de leitura	18 anos e acima	Encadernação	Capa Cartão
		Nota geral	Título do expediente: Dakaretai otoko no.1 ni odosareteimasu // Publicado no sentido oriental de leitura // Alguns fascículos são acompanhados de marcador de página	Idioma	Português			Classificação etária	18 anos
		Nota de acesso restrito	Acesso permitido apenas para usuários com fins de pesquisa comprovado						

Nota de público-alvo	18-
Nota de fonte de aquisição	Depósito legal // BR-RJBN
Nota de idioma	Texto em português
Nota de informação sobre a edição	Licenciado por: Libre Shuppan
Nota de índice cumulativo e remissivo	Não publica
Nota de fonte da descrição	Último consultado: vol. 9 (maio. 2024) // BR-RJBN
Nota da Bibliografia Nacional Brasileira	BNB 2022

APÊNDICE D – O preço da desonra: *Kubidai Hikiukenin* [Pipoca & Nanquim]

Seinen O preço da desonra : <i>Kubidai Hikiukenin</i> [Pipoca & Nanquim]									
Elementos de metadados	Orientações	Elemento BN	Valor BN	Elemento Americanas	Valor Americanas	Elemento Amazon	Valor Amazon	Elemento Editora	Valor Editora
Ano	Registra-se o ano no qual a história foi publicada	Publicação	São Paulo : Pipoca & Nanquim, 2019.	Ano de publicação // Data de lançamento	2020 // 18/12/2020	Editora	Pipoca e Nanquim; 1ª edição (18 dezembro 2020)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
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	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Descrição Física	Registram-se dados como número de páginas, dimensões etc.	Descrição Física	383, [2] p. : il. ; 22 cm	Páginas	396	Dimensões // Capa comum	22 x 15.4 x 3 cm // 396 páginas	[Elemento de metadado não observado] // Formato	396 páginas // 16 x 22 cm
Desenhista	Insere-se o nome do desenhista responsável	Autoria	Hirata, Hiroshi, 1937-2021	AutorArtista	Hirata, Hiroshi	Autor	Hiroshi Hirata	Autoria	Hiroshi Hirata

Edição	Registra-se o número de edição, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Edição	1	Editora	Pipoca e Nanquim; 1ª edição (18 dezembro 2020)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Editora	Inserir-se a editora responsável pela publicação da história em quadrinhos	Publicação	São Paulo : Pipoca & Nanquim, 2019.	Editora // Marca // Fabricante	Pipoca E Nanquim	Editora	Pipoca e Nanquim; 1ª edição (18 dezembro 2020)	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Formato	Inclui-se o formato no qual a história em quadrinhos é publicada; alguns exemplos de formatos são: tiras de jornais, revistas, álbuns, fanzines	Material	Livro	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Formato	16 x 22 cm
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.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Tipo	Mangás
Palavras-chave	Registram-se os principais termos correspondentes ao tema e ao assunto abordado na história em quadrinhos	Assuntos	Histórias em quadrinhos	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Resumo	Inserir-se o resumo da história	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	Informações do produto	Japão. Xogunato. Em um determinado momento, as lutas travadas nos territórios em conflito começaram a ser negociadas e ganharam contornos econômicos, quando honra, tradição e glória foram substituídas pelo comércio puro e simples. Por meio de barganhas firmadas no desenrolar de um combate de espadas em campo	[Elemento de metadado não observado]	Hiroshi Hirata, alardeado no Japão como um dos maiores autores de histórias de samurai, se não o maior, finalmente chega ao Brasil! A simples menção da palavra "samurai" basta para evocar o espírito do guerreiro, seguida por substantivos que parecem estar diretamente conectados a ela, como honra, bravura e perseverança. E, apesar de o samurai ser um combatente perfeito, protegido por sua armadura e com espada em punho, destaque em	[Elemento de metadado não observado]	Japão. Xogunato. Em um determinado momento, as lutas travadas nos territórios em conflito começaram a ser negociadas e ganharam contornos econômicos, quando honra, tradição e glória foram substituídas pelo comércio puro e simples.

				<p>de batalha, o derrotado podia manter a cabeça sobre o pescoço... desde que pagasse a quantia certa para tanto! O campo de batalha, onde o samurai podia viver plenamente de acordo com o Bushidô, o Caminho do Guerreiro, sofreu uma mudança irreparável no instante em que o resultado do combate passou a ser decidido por uma bolsa de dinheiro! e, ao aceitar as condições de uma realidade descaracterizada, agora regida pelas finanças e não pelo fio da lâmina, todos os envolvidos se lançaram a um novo tipo de jogo... do qual poucos emergiam da mesma forma que entravam. Em O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin, Hiroshi Hirata, o mestre do jidaigeki como é conhecido o gênero que lida com dramas históricos no Japão nos brinda com sete histórias ao mesmo tempo fascinantes e cruéis, capazes de transformar nossas percepções a respeito da mítica figura do samurai, a sociedade que o cercava e os ritos inerentes à época em que esses guerreiros atuaram de maneira mais</p>	<p>histórias de heroísmo e com a existência baseada num resolutivo código de conduta, há um lado obscuro que envolve esses guerreiros e desafia tudo o que pensávamos saber sobre eles! Em um determinado período do xogunato no Japão, as lutas travadas nos territórios em conflito começaram a ser negociadas e ganharam contornos econômicos, quando honra, tradição e glória foram substituídas pelo comércio puro e simples. Por meio de uma barganha firmada após o resultado de um combate de espadas, o derrotado podia manter a cabeça sobre o pescoço... Desde que pagasse a quantia certa para tanto! Em O Preço da Desonra, Hiroshi Hirata explora essa questão em sete histórias ao mesmo tempo fascinantes e cruéis, capazes de transformar nossas percepções a respeito da mítica figura do samurai, e apresenta um dos seus maiores personagens, o tomador de promissórias Hanshiro. Um clássico gekigá dos anos 1970 revigorado para o formato luxuoso típico da editora Pipoca & Nanquim, com 396 páginas, sobrecapa com verniz de alto relevo e marcador de páginas exclusivo.</p>	<p>Por meio de barganhas firmadas no desenrolar de um combate de espadas em campo de batalha, o derrotado podia manter a cabeça sobre o pescoço... desde que pagasse a quantia certa para tanto!</p> <p>O campo de batalha, onde o samurai podia viver plenamente de acordo com o Bushidô, o Caminho do Guerreiro, sofreu uma mudança irreparável no instante em que o resultado do combate passou a ser decidido por uma bolsa de dinheiro! E, ao aceitar as condições de uma realidade descaracterizada, agora regida pelas finanças e não pelo fio da lâmina, todos os envolvidos se lançaram a um novo tipo de jogo... do qual poucos emergiam da mesma forma que entravam.</p> <p>Em O Preço da Desonra: Kubidai</p>
--	--	--	--	---	--	---

				<p>significativa, e também apresenta um dos seus maiores personagens, o kubidai hikiukenin (tomador de promissórias) Hanshiro. Um clássico gekigá dos anos 1970 revigorado em uma edição definitiva, completa, com o típico acabamento luxuoso da editora Pipoca & Nanquim, impressa em papel lux cream de alta gramatura, com encadernação colada e costurada para garantir o melhor manuseio e acabamento, capa cartão de alta gramatura, sobrecapa com reserva de verniz highprint, marcador de página exclusivo e posfácio do autor.</p>				<p>Hikiukenin, Hiroshi Hirata, o mestre do jidaigeki — como é conhecido o gênero que lida com dramas históricos no Japão — nos brinda com sete histórias ao mesmo tempo fascinantes e cruéis, capazes de transformar nossas percepções a respeito da mítica figura do samurai, a sociedade que o cercava e os ritos inerentes à época em que esses guerreiros atuaram de maneira mais significativa, e também apresenta um dos seus maiores personagens, o kubidai hikiukenin (tomador de promissórias) Hanshiro.</p> <p>Um clássico gekigá dos anos 1970 revigorado em uma edição definitiva, completa, com o típico acabamento luxuoso da editora Pipoca & Nanquim, impressa em papel lux cream de alta gramatura, com</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--

									encadernação colada e costurada para garantir o melhor manuseio e acabamento, capa cartão de alta gramatura, sobrecapa com reserva de verniz highprint, marcador de página exclusivo e posfácio do autor.
Roteirista	Dedicado ao nome do roteirista responsável pelo roteiro da história em quadrinhos	Autoria	Hirata, Hiroshi, 1937-2021 // O tradutor também aparece como autor na BN, nesse mangá em específico	AutorArtista	Hirata, Hiroshi	Autor	Hiroshi Hirata	Autoria	Hiroshi Hirata
Tema	Descreve-se o tema do qual a história em quadrinhos trata; os temas gerais podem ser: super-herói, infantil, adulto, erótico, autobiográfico, mangá etc.	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
Título	Registra-se o título do documento	[Elemento de metadado não observado]	O preço da desonra : Kubidai Hikiukenin	[Elemento de metadado não observado] // Título do livro	O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin (Mangá Volume Único) // O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin (Mangá Volume Único)	[Elemento de metadado não observado]	O Preço da Desonra. Kubidai Hikiukenin (Exclusivo Amazon)	[Elemento de metadado não observado]	O Preço da Desonra. Kubidai Hikiukenin
Volume	Inclui-se o número do volume, quando houver	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]	[Elemento de metadado não observado]	[Valor não observado]
		Tradução	Drik Sada	Código	7254466361	Idioma	Português	SKU	978859369532
		Idioma	Português	Código de barras	9788593695322	ISBN-10	8593695329	Formato de Capa	Capa cartão
		ISBN	9788593695322	Idioma	Não informado	ISBN-13	978-8593695322	Categorias	Mangás Hiroshi Hirata
		Classificação Dewey	741.5 (Edição 23)	Isbn	9788593695322	Editor	Bruno Zago	[Elemento de metadado não observado]	Alardeado no Japão como o maior autor de mangás de samurai, Hiroshi Hirata finalmente chega ao Brasil,

						com um de seus melhores trabalhos já publicados! Esta é a edição definitiva que reúne todas as clássicas histórias de Hanshiro, um ronin tomador de promissórias de vida.
Localização	Obras Gerais - LOCALIZANDO/FORA DE CONSULTA	Acabamento	Brochura	Tradutor	Drik Sada	
Nota Geral	Tradução do original em japonês. // Publicado em sentido oriental de leitura. // Sentido de leitura: da direita para a esquerda. // Abaixo do título: O tomador de promissórias. // Livro contém sobrecapa.	Cobertura	Mole	Acabamento especial	Assim como Virgem Depois dos 30, este mangá ganhou o cuidadoso acabamento gráfico da editora Pipoca & Nanquim. Além de capa cartão de alta gramatura, O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin é impresso em papel lux cream e acompanha sobrecapa com verniz highprint e também marcador de página especial.	
Nota da Bibliografia Nacional Brasileira	BNB // 05/22	Condição do item	Novo	Sobre o Autor	Considerado uma lenda viva no Japão, Hirata nasceu em 1937 no distrito de Itabashi, em Tóquio. A carreira como desenhista teve início aos 21 anos, quando, após um encontro casual com um amigo dos tempos do ensino médio, Hirata, por motivos financeiros, se interessou pelos mangás e elaborou uma história de dezesseis páginas em apenas uma noite (Aizou Hissatsuken; A Espada Mortal do Amor e do Ódio, em tradução livre). Esse foi seu primeiro trabalho, que ele imediatamente conseguiu publicar, em 1958. Seu estilo revela traços audaciosos e um grande conhecimento histórico de sua terra natal. Não por acaso, foram os gekigás,	

				<p>dramas com temática adulta, que construíram sua trajetória. As tramas do autor costumam ser focadas nos menos favorecidos, que confrontam os interesses dos ricos e daqueles que detêm o poder. Em 2013, a Associação de Cartunistas do Japão concedeu a ele o prêmio MEXT (Ministério da Educação, da Cultura, dos Esportes, da Ciência e da Tecnologia do Japão). Além de O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin, publicado originalmente de 1971 a 1973, Hirata também é conhecido por diversas outras obras de samurai, sendo a principal delas Satsuma Gishiden (1978), e pela criação da caligrafia do título do mangá Akira, de Katsuhiro Otomo. Calígrafo renomado, apaixonado pela esposa e vidrado em eletrônicos de todos os tipos, de rádios a computadores, Hiroshi Hirata faz parte de um seleto rol de autores cujos trabalhos se engrandecem mais e mais com a passagem do tempo.</p>
Autoria	Sada, Drik	Origin	Nacional	
		Tipo de produto	Paperback	
		WarrantyTime	0	
		BisacSubjectDescriptionCode	CGN000000	

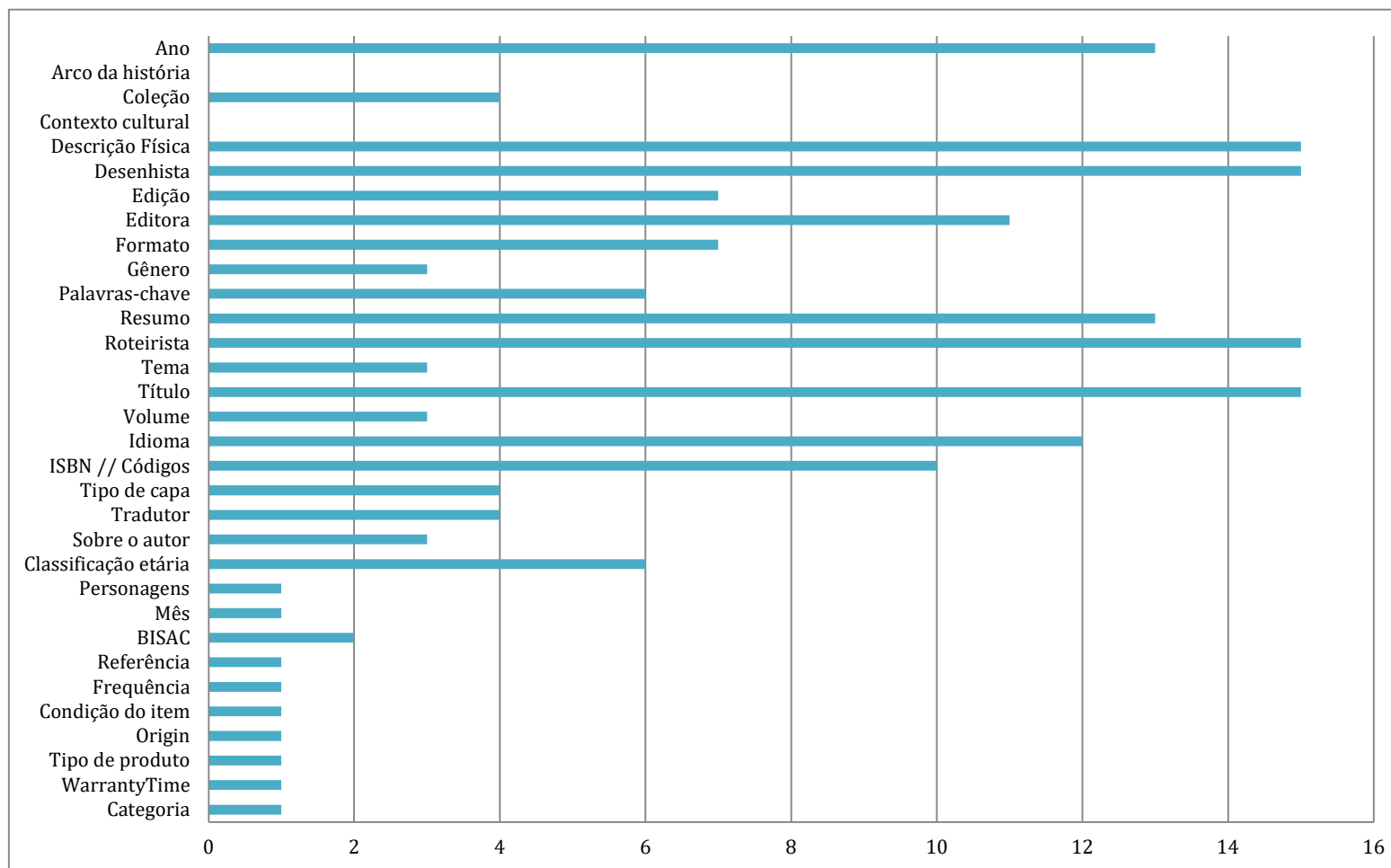
APÊNDICE E – Elementos de metadados e seus objetos de estudo

Nomes dos elementos de metadados	Objetos de estudo
Ano	Pavarina e Zafalon (2022)
Ano de Lançamento	Americanas
Ano de Publicação	Darkside Americanas Panini
Data de lançamento	Americanas
Data de Publicação	Americanas
Mês	Panini
Publicação	BN
Período de publicação	BN
Periodicidade	BN
Nota de fonte de aquisição	BN
Nota de fonte da descrição	BN
Tipo	Pipoca & Nanquim
Tipo de publicação	Panini
Tipo de Publicação Seriada	BN
Arco da história	Pavarina e Zafalon (2022)
Coleção	Pavarina e Zafalon (2022) Americanas Panini
Contexto cultural	Pavarina e Zafalon (2022)
Descrição Física	Pavarina e Zafalon (2022) BN
Dimensões	Amazon
Dimensões do produto	Americanas
Peso	Darkside
Acabamento	Darkside Americanas
Acabamento especial	Amazon
Condição do item	Americanas
Corte	Darkside
Tipo de Capa	Americanas
Formato de capa	Pipoca & Nanquim
Capa dura	Amazon
Capa comum	Amazon
Encadernação	Panini
Tipo de produto	Americanas
Edição	Pavarina e Zafalon (2022) Americanas
Nota de informação sobre a edição	BN
Editora	Pavarina e Zafalon (2022) Americanas

	Amazon
Origin	Americanas
Formato	Pavarina e Zafalon (2022) Americanas Darkside JBC Pipoca & Nanquim
Gênero	Pavarina e Zafalon (2022) Darkside JBC
Palavras-chave	Pavarina e Zafalon (2022) Americanas
Resumo	Pavarina e Zafalon (2022) BN
Tema	Pavarina e Zafalon (2022)
Thema	Americanas
Título	Pavarina e Zafalon (2022)
Título outro	BN
Título do livro	Americanas
Volume	Pavarina e Zafalon (2022)
Número de volumes	JBC
Material	BN
Idioma	BN Americanas Amazon Darkside
Nota de idioma	BN
Classificação Dewey	BN
Localização	BN
Nota geral	BN
Nota de acesso restrito	BN
Nota de crédito de produção	BN
Nota de índice cumulativo e remissivo	BN
Nota da Bibliografia Nacional Brasileira	BN
Notas locais 7	BN
Assuntos	BN Americanas
Categorias	Pipoca & Nanquim
Roteirista	Pavarina e Zafalon (2022)
Autoria	BN JBC Pipoca & Nanquim
Autor/Artista	Americanas
Autor	Amazon Americanas
Autores	Panini
Sobre o Autor	Amazon

	Darkside
Baseado no romance de	BN
Arte	BN
Ilustrador	Americanas
Desenhista	Pavarina e Zafalon (2022)
Editor	Amazon
Tradutor	Amazon
Traduzido por	Darkside
Tradução	BN
Código	Americanas
Código de barras	Americanas
SKU	Pipoca & Nanquim
EAN	Americanas
ISBN	BN Darkside Americanas
ISBN-10	Amazon Americanas
ISBN-13	Amazon Americanas
Fabricante	Americanas
Marca	Americanas Darkside
Páginas	Americanas Darkside
Quantidade de páginas	Panini
Número de páginas	JBC Americanas
Informações do produto	Americanas
Idade de leitura	Amazon
Classificação etária	JBC Panini
Nota de público-alvo	BN
Personagens	JBC
História	JBC
BISAC	Americanas
BisacSubjectDescriptionCode	Americanas
Frequência	Panini
Referência	Panini
WarrantyTime	Americanas

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

APÊNDICE F – Tipos de metadados frequentemente utilizados

Fonte: elaborado pela autora.