26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
ISSN 2177-3688

GT 10 – Informação e Memória

A CASA QUE LEMBRA: INFORMAÇÃO ESTÉTICA E MEMÓRIA EM *SANGATSU NO LION*

THE HOUSE THAT REMEMBERS: *AESTHETIC INFORMATION AND MEMORY IN SANGATSU NO LION*

César Waltonyer de Araújo Silva – Universidade Federal de Pernambuco /(UFPE)
Matheus Henrique de Moraes Bispo – Universidade Federal de Pernambuco /(UFPE)
Májory Karoline Fernandes de Oliveira Miranda – Universidade Federal de Pernambuco /(UFPE)
Hélio Márcio Pajeú – Universidade Federal de Pernambuco /(UFPE)
Aureliana Lopes de Lacerda Tavares – Universidade Federal de Pernambuco /(UFPE)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: A Ciência da Informação consolidou instrumentos teóricos orientados a objetos textuais e arquivos institucionais, produzindo um ponto cego para a dimensão afetiva da experiência coletiva irredutível ao discurso verbal. Este estudo propõe que o mangá opera como regime de informação capaz de tornar legível essa dimensão por dispositivos estéticos que escapam ao registro textual. De orientação teórico-analítica qualitativa, a pesquisa toma como *corpus* os quatro primeiros volumes de *Sangatsu no Lion*, analisados a partir de três categorias em relação hierárquica: variação gráfica, espaço de memória e memória incorporada. A variação gráfica funciona como mecanismo estruturante: organiza a casa das Kawamoto como portador metonímico da presença dos ausentes e torna legível, pelo silêncio visual, o shogi como prática de transmissão corporal e memória cultural entre gerações. Os três dispositivos confirmam o argumento central: a operacionalização da informação estética como instrumento da Ciência da Informação para descrever objetos cujos efeitos constitutivos são irredutíveis ao regime textual.
Palavras-chave: memória cultural; informação estética; regime de informação; mangá; *Sangatsu no Lion.*

Abstract: Information Science has consolidated theoretical frameworks oriented toward textual objects and institutional archives, producing a blind spot for the affective dimension of collective experience that resists verbal discourse. This study proposes that manga operates as an information regime capable of rendering that dimension legible through aesthetic devices that escape the textual register. Drawing on a qualitative theoretical-analytical orientation, the research takes as its corpus the first four volumes of Sangatsu no Lion, analyzed through three hierarchically ordered categories: graphic variation, memory space, and embodied memory. Graphic variation functions as the structuring mechanism: it organizes the Kawamoto household as a metonymic carrier of the presence of the absent and renders legible, through visual silence, shogi as a practice of bodily transmission and intergenerational cultural memory. The three devices confirm the central argument: the operationalization of aesthetic information as an instrument within Information Science for describing objects whose constitutive effects are irreducible to the textual regime.
Keywords: cultural memory; aesthetic information; information regime; manga; Sangatsu no Lion.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo toma como objeto os quatro primeiros volumes de *Sangatsu no Lion*[1] (2007), produção autoral de Chica Umino, com o propósito de demonstrar que o mangá japonês, enquanto narrativa visual sequencial, opera como regime de informação capaz de tornar legível uma dimensão da memória coletiva irredutível ao discurso verbal. Para tanto, percorremos um argumento que vai da crítica ao repertório teórico da Ciência da Informação (CI) até a operacionalização de três dispositivos estéticos da obra - a variação gráfica, o espaço de memória e a memória incorporada -, analisados em relação hierárquica, com a variação gráfica da autora funcionando como mecanismo estruturante das demais.

A nossa escolha por *Sangatsu no Lion* é justificada porque a obra reúne três condições analíticas que a tornam um caso exemplar para a pesquisa. Em primeiro lugar, a casa das Kawamoto[2] funciona como portador metonímico de memória funcional habitada, no sentido proposto por Jan Assmann (2016); em segundo, o shogi[3] opera como prática de transmissão

[1] Publicado no Brasil como *Sangatsu no Lion*: O Leão de Março.

[2] A casa das Kawamoto é o lar de três irmãs, Akari, Hinata e Momo, criadas pelo avô após a morte dos pais. Na narrativa, a casa funciona como refúgio afetivo do protagonista Rei Kiriyama, jogador profissional de shogi que cresceu em ambiente hostil após perder a própria família ainda criança. A casa representa, para Rei, o único espaço de pertencimento e acolhimento da obra - e Chica Umino, autora do mangá, a representa visualmente de forma consistente e distinta de todos os outros ambientes: sempre aquecida, texturizada e carregada de presença dos ausentes.

[3] O shogi é um jogo de tabuleiro japonês de estratégia, frequentemente comparado ao xadrez ocidental, com origem documentada no século XI. Possui hierarquia formal de títulos profissionais, sistema institucionalizado de mestres e discípulos (iemoto) e uma longa tradição de transmissão do saber entre gerações de jogadores. Em *Sangatsu no Lion*, o shogi é a atividade central de Rei Kiriyama, protagonista da trama.

corporal e memória cultural institucionalizada entre gerações; em terceiro, a variação gráfica de Umino constitui um regime de informação sobre estados memorativos que o texto verbal, por sua própria natureza, não consegue nomear.

Tal argumento parte de um diagnóstico: ao longo de sua consolidação enquanto campo interdisciplinar, a CI construiu um repertório teórico para pensarmos a memória social e cultural. Nesse processo, conceitos como regime de informação, documentalidade e suportes materiais de memória tornaram-se instrumentos comuns à compreensão de como sociedades produzem e transmitem o que desejam guardar sobre si. Todavia, a área produziu uma penumbra estrutural para a dimensão afetiva da experiência coletiva - aquela que não se deixa nomear pelo discurso verbal, mas que constitui, em muitos contextos, o núcleo mais resistente e duradouro da memória compartilhada.

E é nesse intervalo que o mangá intervém. Autores como Flusser (2009) argumentam que a imagem técnica reconstitui o mundo por uma lógica de superfície irredutível ao texto que pudesse descrevê-la; já outros, como McCloud (1995), demonstram que é na *closure*, o processo cognitivo pelo qual o leitor completa o que ocorre entre os quadros da obra, que a narrativa visual sequencial produz seus efeitos mais densos. *Sangatsu no Lion* mobiliza estes mecanismos de modo sistemático e persistente ao longo de seus volumes.

A hipótese aventada que desenvolvemos ao longo do texto é a de que Chica Umino opera com a forma visual como regime de informação autônomo: um dispositivo estético cujos efeitos constitutivos são irredutíveis ao registro textual. A análise se desdobrará em três blocos correspondentes aos três dispositivos identificados. Contudo, antes disso, estabelecemos os fundamentos teóricos que articulam informação estética, regime de informação e memória cultural - nossa base para a leitura analítica do *corpus*.

2 INFORMAÇÃO ESTÉTICA E REGIME DE INFORMAÇÃO

Pensar a linguagem visual do mangá como regime de informação nos exige, antes da análise do objeto empírico, uma fundamentação teórica estruturada em dois momentos complementares. No primeiro, estabelecemos sobre quais bases ontológicas um objeto não textual pode ser tratado como documento e como suporte legítimo de efeitos informacionais, e isso implica em deslocarmos a noção de informação de seu sentido mais corrente - como conteúdo abstrato transportado por canais - em direção a uma compreensão das práticas que a produzem e dos regimes que a organizam. No segundo momento, descrevemos em que

sentido específico a forma visual - o traço, o ritmo, o silêncio gráfico e toda a variação de estilo de Umino no mangá - constitui a informação e não apenas a ilustra; então, pensemos a imagem técnica em sua irredutibilidade ao código verbal.

2.1 DA INFORMAÇÃO ABSTRATA ÀS PRÁTICAS DOCUMENTAIS

Um dos deslocamentos mais consequentes operados na CI atual consiste em questionar a concepção de informação como substância abstrata transportável por diferentes canais - o que Frohmann (2004) chama de ideia abstrata de informação. Nessa concepção dominante, documentos seriam formas de transporte nas quais a informação é carregada, ou seja, eles a conteriam, a veiculariam e a transmitiriam.

O problema dessa concepção, argumenta Frohmann (2004), é que essa imagem oculta os efeitos mais significativos que os documentos produzem; pois a vida de um documento - aquilo que o torna informativo - não reside no conteúdo que ele supostamente carrega, mas sim nas práticas com as quais ele se articula, pois: "assim como as práticas com palavras dão vida às palavras, as práticas com documentos dão vida aos documentos" (Frohmann, 2004, p. 16, tradução nossa[4]).

E é por isso que a informação não preexiste às práticas que a constituem; ela emerge como efeito de configurações institucionalmente situadas de inscrição, circulação e uso, e os efeitos assim produzidos vão para além dos comunicativos - pois são, antes de tudo, constitutivos: "tais efeitos constitutivos da escrita precedem, e tornam possíveis, quaisquer efeitos comunicativos e informativos" (Frohmann, 2004, p. 207, tradução nossa[5]). Tal argumento tem implicações diretas para o estatuto do mangá como objeto legítimo da CI. Se a documentalidade não é propriedade intrínseca de objetos, mas efeito de práticas que os investem de função informacional, então a pergunta sobre *Sangatsu no Lion* não é se ele pode ser tratado como documento, mas sim quais práticas o constituem como tal e quais efeitos informacionais essas práticas produzem.

Ora, se o mangá existe em circuitos documentais explícitos e produz, a cada leitura, efeitos que não preexistem a ela, então, esses efeitos são, na visão de Frohmann (2004), constitutivos, e vão para além de algo meramente comunicativo. E é aqui, nesse ponto, que

[4] No original: *just as practices with words give words their life, practices with documents give documents their life*.
[5] No original: *such constitutive effects of writing precede, and make possible, any communicative and informing effects*.

as contribuições de González de Gómez (2012) parecem fazer eco na ideia desenvolvida anteriormente. Pois, na formulação da autora, o regime de informação não é uma estrutura neutra de circulação de dados, longe disso. Na verdade, é o modo informacional dominante em uma formação social, que organiza historicamente quem informa, com que recursos informa, segundo que padrões e em benefício de que critérios de valor. Então, ainda de acordo com ela, o regime de informação é uma configuração historicamente situada que dá visibilidade à dimensão simbólica da cultura e aos critérios de valor associados às ações de informação. Juntos, os dois autores enquadram a pergunta que este artigo coloca: em que sentido específico a linguagem visual do mangá constitui um regime de informação com efeitos irredutíveis ao regime textual?

2.2 INFORMAÇÃO ESTÉTICA: A FORMA COMO REGIME

Tendo em vista que a pergunta com que encerramos a subseção anterior pressupõe uma distinção que ainda precisa ser fundamentada, é aqui que a reflexão de Flusser (2009) sobre a imagem técnica traz o instrumental necessário[6] para este estudo; pois, para ele, imagens técnicas não representam o mundo, elas o reconstituem por meio de uma superfície que opera segundo lógica própria, irredutível ao código textual. Assim, enquanto o texto o decompõe em sequências lineares de conceitos, a imagem técnica o reconstitui como superfície de simultaneidade, pois tudo nela é dado ao mesmo tempo, e o sentido emerge da relação entre elementos que coexistem, e não da cadeia que os precede ou os segue.

Transpor essa compreensão para o mangá significa reconhecer que a variação de traço de Chica Umino, a modulação do espaço em branco, a textura das páginas e o ritmo entre quadros não são recursos que acompanham uma narrativa que poderia existir sem eles. Na verdade, elas são o lugar onde a informação se constitui. *Em Sangatsu no Lion*, não há narrativa que preexista à forma e à qual a imagem daria expressão - a inscrição visual é, ela própria, o lugar onde o sentido se produz. É nesse sentido que este artigo opera com o conceito de informação estética. O termo designa os dispositivos visuais, compositivos e

[6] O traço manual do mangá situa-se mais próximo da imagem tradicional de Flusser (2009) - superfície capturada pela mão - do que da tecno-imagem, mediada por aparelhos e constituída de pontos e grânulos. No entanto, a serialização reprodutível da obra e, sobretudo, o uso intensivo de retículas - texturas em micropontos formadoras de luz e sombra - submetem esse gesto manual a uma lógica de processamento visual, alinhando a página diagramada do mangá ao que Flusser (2009) descreve como superfície técnica programada.

narrativos que produzem efeitos informacionais pela forma - não apesar dela. Por essa razão, retomando Frohmann (2004), os documentos se tornam informativos pelas práticas de inscrição das quais a informação emerge como efeito.

Essa inscrição, em *Sangatsu no Lion*, é visual, e os efeitos que ela produz - sobre a memória, o afeto, a percepção do tempo e do espaço - são constitutivos de sentidos que o discurso verbal pode nomear apenas aproximadamente. Quando Umino representa Rei Kiriyama como figura esquemática flutuando em espaço branco, ela produz o isolamento como informação estética, com uma precisão que a proposição verbal dificilmente replicaria. É esse modo de produzir e organizar informação que constitui um regime - com suas próprias autoridades, seus próprios padrões de excelência e sua própria lógica de distribuição de sentido (González de Gómez, 2012). Assim, a pergunta que a seção seguinte desenvolve é esta: que tipo de memória esse regime é capaz de tornar legível, e como os dispositivos estéticos de *Sangatsu no Lion* o fazem?

3 MEMÓRIA CULTURAL E SEUS SUPORTES MATERIAIS

A pergunta com que encerramos a seção anterior nos exige um aparato teórico sobre a estrutura e os modos de operação da memória cultural. Jan Assmann (2016) distingue dois *modi memorandi*[7] - a memória comunicativa e a memória cultural. Inspirado pelos estudos de Jan Vansina (1985), ele explica que a primeira é vivida, oral e partilhada entre contemporâneos, com horizonte temporal de aproximadamente três a quatro gerações e estrutura de participação difusa, sem especialistas formais. Ainda se baseando em Vansina (1985), ele explícita que a segunda, por sua vez, é institucionalizada e mediada em formas simbólicas estáveis - como textos, ícones, rituais e performances - além de ser orientada para um passado que transcende a experiência vivida diretamente, e exige portadores especializados para sua transmissão; o autor ainda destaca que ela persiste porque está exteriorizada em objetos que nos fazem lembrar.

Nossa atenção se volta agora para Aleida Assmann (2011), que complementa esse quadro com uma distinção de eixo diferente e igualmente decisiva para este trabalho. Enquanto Jan opera no eixo temporal, Aleida opera no eixo do uso, voltando-se para o modo como a memória é mobilizada. Para ela, a memória funcional é habitada, ou seja, está

[7] A expressão latina - literalmente, “modos de lembrar” - é utilizada por Assmann (2016) para caracterizar os dois pólos como tensão produtiva e permeável, com sobreposição constante entre eles.

vinculada a portadores vivos, além de ser seletiva e orientadora de identidade. Por sua vez, a memória cumulativa é inabitada, pois é desvinculada de um portador específico. É justamente essa dependência mútua que a autora sintetiza ao afirmar que: “uma memória funcional desvinculada da memória cumulativa decai à condição de uma massa de informações sem significado” (Assmann, 2011, p. 155).

3.1 LUGARES DE MEMÓRIA E PRÁTICAS DE TRANSMISSÃO

Se na seção anterior estabelecemos que a memória cultural opera por suportes externos, cabe agora precisarmos o espaço e o corpo, dois suportes centrais em *Sangatsu no lion*. Para demarcar o campo conceitual em que operamos, é necessário confrontar o modelo mais difundido para o espaço de memória, o *lieu de mémoire,* de Nora (2012), e explicitar por que ele não é suficiente para a nossa pesquisa, que também foca no que a casa das Kawamoto faz. O conceito de Nora designa espaços onde a memória se cristaliza diante da ausência da experiência viva, mas esse modelo encontra um limite preciso diante da casa das Kawamoto, onde a memória viva ainda está presente e tem sua inscrição nos gestos cotidianos das filhas, na organização do espaço e na hospitalidade que oferecem ao Rei.

É Jan Assmann (2016) quem oferece o conceito operativo mais preciso para nossa pesquisa. Para o autor, a memória não é uma metáfora, mas uma metonímia baseada no contato material entre uma mente que lembra e um objeto que faz lembrar - e é esse contato vivo e afetivo, e não uma institucionalização posterior, que converte a casa em portador metonímico das memórias que seus habitantes nela investiram. Ela é, portanto, a memória funcional habitada que Aleida Assmann (2011) descreve - vinculada a portadores vivos, seletiva e orientadora de identidade -, representada por Umino com escolhas estéticas que a distinguem de todos os outros espaços da obra e constituem, nos termos de González de Gómez (2012), um regime de informação próprio.

Ao formular uma distinção fundamental para o argumento deste estudo, Connerton (1999) desloca o foco do espaço para o corpo. O autor diferencia as práticas de incorporação, nas quais a transmissão de informação ocorre via atividade corporal corrente e se torna irrecuperável na ausência do corpo e das práticas de inscrição - entendidas como os dispositivos que captam e conservam informação além do organismo, a exemplo da escrita e da fotografia. Para ele, foi a hermenêutica ocidental que privilegiou sistematicamente a

segunda em detrimento da primeira, e produz um ponto cego para tudo o que o corpo transmite por gestos, posturas e repetições ritualizadas antes de qualquer registro formal.

Essa distinção é quem traz um norte para o estatuto de *Sangatsu* como regime de informação. Ora, o mangá já é uma prática de inscrição cujo objeto é, em sua natureza, incorporado, e o movimento que Umino realiza na obra é o que Connerton (1999) identifica como ausente na tradição hermenêutica ocidental - o de traduzir memória incorporada em inscrição visual. É justamente nessa tradução que reside o efeito constitutivo de que Frohmann (2004) fala, pois a inscrição de Chica Umino produz os estados memorativos como informação estética imediata, que precede qualquer nomeação verbal. Espaço e corpo são, assim, os dois suportes que a variação gráfica torna informacionalmente legíveis, e é essa legibilidade que buscamos ao apresentar a metodologia.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa é de natureza qualitativa e de orientação teórico-analítica. Nos termos de Bufrem e Alves (2020), ela combina estudo descritivo - pela exposição sistemática dos dispositivos estéticos de *Sangatsu no Lion* e de suas características informacionais - e estudo de caso - pelo aprofundamento em objeto único que não se presta à generalização, mas à compreensão densa. O estatuto documental da obra é declarado com apoio no referencial da seção 2, onde *Sangatsu no Lion* é tratado como documento visual cujos efeitos informacionais emergem das práticas que o constituem como tal, nos termos de Frohmann (2004), e não de qualquer propriedade intrínseca à obra.

A análise organiza-se em torno de três categorias operacionais, derivadas do cruzamento entre o referencial teórico das seções 2 e 3 e o vocabulário técnico da linguagem visual sequencial de McCloud (1995), em relação hierárquica entre si. A primeira categoria é estruturante em relação às demais. Logo: a) dispositivos de variação gráfica, que descrevem como Umino alterna estilos visuais para tornar legíveis estados memorativos; b) dispositivos espaciais de memória, que descrevem como a casa das Kawamoto é construída visualmente como portador metonímico de memória; c) dispositivos de memória incorporada que descrevem como o shogi é representado como prática de transmissão corporal.

Quanto à identificação de cada dispositivo no *corpus*, este estudo seguiu critérios visuais explícitos. Para os dispositivos de variação gráfica, os marcadores considerados foram

a redução do traço do personagem a poucas linhas[8], o desaparecimento do fundo substituído por espaço em branco ou preto[9] e a perda de textura dos elementos ao redor[10] - indicadores de deslocamento ao longo do espectro de abstração icônica descrito por McCloud (1995). Quanto aos dispositivos espaciais de memória, o nosso critério foi o contraste sistemático de densidade gráfica entre ambientes - a quantidade de detalhes de textura[11], o tipo de traço e o tratamento da luz -, comparando a representação da casa das Kawamoto a outros espaços da obra[12]. Para os dispositivos de memória incorporada, o critério foi a supressão ou rarefação do texto verbal em sequências de prática corporal, acompanhada da centralidade de gestos e posturas no enquadramento.

Para descrever tecnicamente como cada categoria se manifesta nas páginas do mangá, a análise mobiliza, como instrumental subsidiário, os conceitos de McCloud (1995) de transição aspecto-para-aspecto, escolha de enquadramento e variação entre representação realista e abstração icônica - instrumentais cuja pertinência específica para o objeto é reforçada pelo fato de McCloud (1995) documentar o mangá como regime visual estruturalmente distinto da tradição ocidental, organizado em torno da combinação sistemática entre protagonistas de traço esquemático e fundos densamente detalhados.

De maneira complementar, para a análise das expressões faciais como dispositivos de caracterização afetiva e das escolhas de enquadramento em seu aspecto compositivo, a análise recorre ainda aos conceitos de Eisner (2010) sobre a articulação entre linguagem visual e verbal nos quadrinhos e de Cagnin (1975) sobre a função das expressões na construção dos personagens. O *corpus* compreende os quatro primeiros volumes da obra, pois eles concentram as sequências relativas aos três dispositivos analisados e fornecem material para a análise. Por fim, o nosso processo interpretativo seguiu duas etapas. Na primeira, os quatro volumes do *corpus* foram lidos integralmente para o mapeamento de todas as sequências que atendiam a pelo menos um dos critérios descritos acima. Na segunda, as sequências mapeadas foram todas relidas em diálogo com o referencial teórico que apresentamos nas

[8] Como podemos notar no primeiro quadro da colagem presente na figura 1.
[9] Isso pode ser percebido no último quadro da colagem presente na figura 2.
[10] Como no terceiro quadro da colagem presente na figura 1.
[11] Ver o último quadro da figura 1.
[12] A diferença pode ser percebida nas duas figuras do estudo.

seções 2 e 3, articulando o dado visual identificado - neste caso, o traço, o enquadramento e a densidade - à categoria teórica correspondente.

5 ANÁLISES E DISCUSSÕES: A VARIAÇÃO GRÁFICA DE *SANGATSU NO LION* COMO REGIME DE INFORMAÇÃO

Ao longo dos primeiros volumes de *Sangatsu no Lion*, Umino é minuciosa ao recorrer a um mesmo procedimento: quando Rei Kiriyama entra em estado de memória ou dissociação da realidade, o traço da autora muda. O corpo do protagonista se esquematiza e é reduzido a poucos traços; o fundo desaparece e é substituído por espaços brancos; os objetos ao redor perdem a textura e toda a densidade. Essa variação usada pela criadora do mangá é o modo pelo qual a obra informa o leitor sobre o que a memória faz ao presente do personagem.

Quando o traço de Umino se esquematiza, o mangá não narra que Rei está dissociado, é a variação gráfica que produz a dissociação como efeito informacional direto, sem necessidade de ter ali uma mediação verbal, e é isso que os estudos de Flusser (2009) nos informam. Para ele, a imagem técnica está longe de representar estados internos, na verdade, ela os reconstitui por meio de uma superfície com lógica própria. Isso é o que Frohmann (2004), em seus estudos, chama de efeito constitutivo, onde a inscrição visual precede e torna possível qualquer nomeação posterior do efeito produzido.

A precisão desse efeito constitutivo exige, contudo, que se especifique o mecanismo visual que o sustenta, e é aqui que o espectro de abstração icônica, mobilizado por McCloud (1995) como instrumental analítico desta pesquisa, nos mostra seu alcance. O autor demonstra que o grau de esquematização de um personagem regula diretamente o grau de identificação projetiva do leitor - quanto mais abstrato o traço, mais ele funciona como superfície aberta à projeção, uma máscara na qual o leitor insere a sua própria experiência. Quando Chica Umino reduz Rei Kiriyama a poucos traços flutuando em espaço branco, ela constrói a dissociação como superfície aberta à projeção do leitor. O estado memorativo do personagem torna-se, assim, informação estética imediata, operando no registro que Flusser (2009) descreve como irredutível ao código verbal.

Esse mecanismo usado por Chica Umino é primordial para o argumento que usamos ao longo do trabalho porque é ele que torna os outros dois legíveis. A casa das Kawamoto e o shogi só carregam peso memorativo porque Umino os distingue visualmente de tudo o que os rodeia, e é justamente a variação gráfica que opera essa distinção. Sem essa modulação do

traço, a casa seria apenas mais um cenário da estória e o shogi seria apenas mais um tema. Com ela, ambos se tornam suportes de informação sobre memória - nos termos de González de Gómez (2012), nós os reconhecemos como parte de um regime informacional com autoridades, padrões e lógica de distribuição de sentido próprios. A subseção seguinte analisa como esse regime se materializa no espaço da casa.

5.1 A CASA DAS KAWAMOTO COMO LUGAR DE INFORMAÇÃO MEMORATIVA

Em *Sangatsu no Lion* observamos as relações de proximidade entre o personagem principal da obra - Kiriyama Rei - com as representações da casa das Kawamoto e como isso afeta diretamente a construção individual e coletiva do personagem. O que Chica Umino faz ao longo de todo o *corpus* analisado é representar a casa das Kawamoto com uma consistência visual precisa, e isso fica explícito quando o apartamento de Rei - que é introduzido já no primeiro volume - é apresentado. Percebe-se que, enquanto o apartamento é desenhado com linhas rígidas, espaços vazios e uma ausência notável de textura, a casa das Kawamoto, por sua vez, acumula muitos detalhes - como as madeira das paredes, os objetos sobre a mesa, a luz que entra de modo diferente em cada cômodo. Todo esse contraste informacional que surge ao compararmos tais locais, sinaliza, antes de qualquer diálogo, que aquele espaço é de outra ordem.

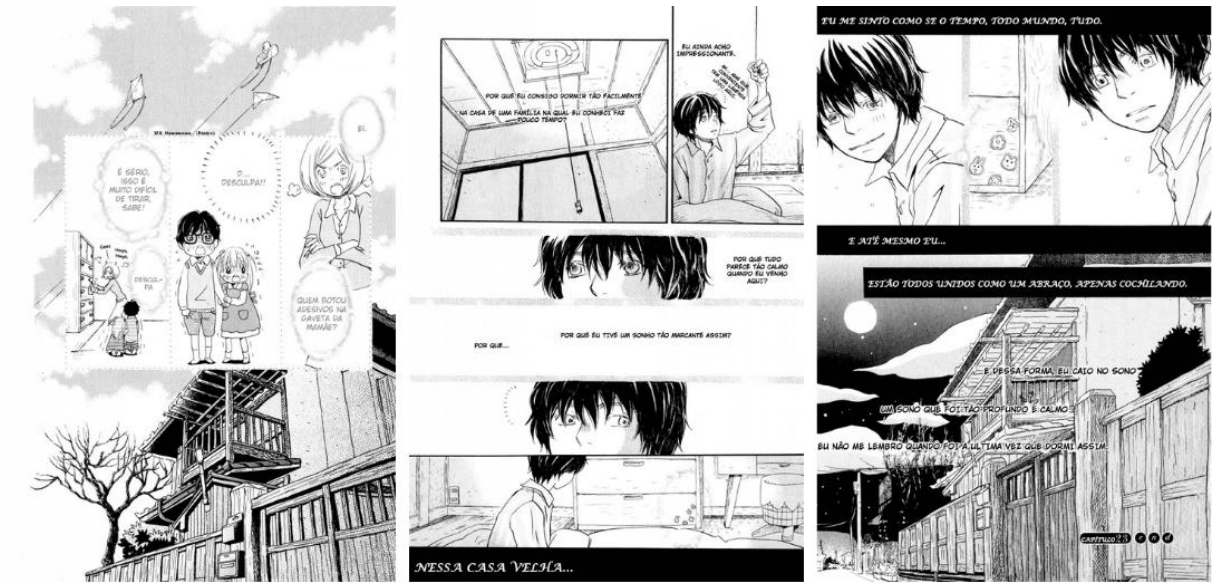
Essa outra ordem encontra sua explicação em uma distinção que Jan Assmann (2016) formula em seus estudos sobre memória comunicativa e cultural: a memória não é uma metáfora, mas sim uma metonímia baseada no contato material entre uma mente que lembra e um objeto que faz lembrar. E é aqui que entra a ideia que aventamos nesta subseção, pois isso significa que a casa das Kawamoto não possui memória própria, ela é um portador metonímico que acumula as memórias que seus habitantes nela investiram afetivamente e as devolve a quem nela entra. Esse mecanismo metonímico só é legível porque Umino o produz como experiência visual por meio das escolhas de enquadramento e da densidade de traço que, segundo McCloud (1995), funcionam como transições aspecto-para-aspecto - em vez de avançar a ação, o enquadramento permanece no espaço, o que pode suscitar, na leitura, o contato material que Jan Assmann (2016) associa à constituição da memória. A análise de sequências específicas do *corpus* nos permite verificar como esse mecanismo opera na obra.

Chica Umino em muitos momentos descreve através dos recursos narrativos, a relação de dualidade do personagem Kiriyama em relação a representação da casa, seja por meio de

flashback ou de suas expressões geralmente carregadas de um semblante melancólico. Esses recursos são descritos de acordo com McCloud (1995), auxiliam como uma forma de representar coisas invisíveis como as emoções dos personagens. No mesmo sentido, Cagnin (1975) comenta sobre a importância das expressões nos quadrinhos, indicando que as expressões faciais definem diversas características dos personagens, destacando o caráter, e o tipo dos personagens durante a narrativa, assim como os sentimentos e emoções. "Cabe ao desenhista criar uma galeria variada é distinta de personagens, traçar expressões que traduzam os diversos estados afetivos, e, sobretudo, conservar sempre a identidade dos tipos na variedade das expressões fisionômicas" (Cagnin, 1975, p. 100).

Não apenas focado na expressão dos personagens, McCloud (1995) e Cagnin (1975), destacam que o fundo da imagem assim como a mudança do ponto de vista em foco são ferramentas importantes para atrair a atenção do leitor e que ajudam na compreensão da cena. Esses recursos são muito utilizados por Chica Umino, como é possível observar na sequência da figura abaixo:

Figura 1 - Colagem composta por três páginas do capítulo 23 de *Sangatsu no Lion*



Fonte: adaptado de Sangatsu no Lion, v. 3, cap. 23, de Chica Umino (2009), consulta realizada via MangaDex em 12 jun. 2026.

Na continuação da narrativa, o mangá destaca no primeiro quadro o sonho do Kiriyama, assim como a casa no plano de fundo. No quadro seguinte, foca nas expressões do personagem em primeiro plano, mudando o plano com o personagem Kiriyama questionando como ele consegue se sentir bem naquela casa, enquanto está perdido em seus pensamentos.

O seu olhar é direcionado para um ponto da casa, uma cômoda com adesivos colados, algo que remete às lembranças do personagem. É neste contexto que a casa das Kawamoto consolida sua função de portador metonímico de memória funcional habitada.

Essa interação da casa como lugar de memória torna-se um ponto de reflexão na vida do personagem, suas experiências individuais em conflito com a casa, o leva a superação de seus próprios traumas e fortifica a sua identidade. Um dos fenômenos da memória cultural que está presente na obra é o festival Obon[13], um momento em que os personagens se reúnem para um culto de memoração dos mortos como forma de homenagem àqueles que se foram. Aleida Assmann (2011) ao se referir a memória cultural, apresenta como seu núcleo antropológico a memoração dos mortos, onde o processo de memoração ocorre através dos familiares que guardam os nomes dos mortos e permite que seus nomes sejam transmitidos às gerações seguintes.

Figura 2 - Colagem composta por quatro páginas do capítulo 4 de *Sangatsu no Lion*



Fonte: Adaptado de Sangatsu no Lion, v. 1, cap. 4, de Chica Umino (2008), consulta realizada via MangaDex em 12 jun. 2026.

Nesse contexto, o acontecimento torna a casa um local de memória nos sentidos cultural e comunicativo. "A mais antiga e mais difundida forma de recordação social que une vivos e mortos é o culto aos mortos" (Assmann; Aleida, 2011, p. 37). O tema do luto ainda vivo na casa, afeta o coletivo da família Kawamoto, assim como o personagem Kiriyama no enfrentamento dos seu próprio luto, a casa se torna um lugar de ressignificação para os seus traumas.

[13] Mais sobre o Festival Obon em: https://gogonihon.com/pt/blog/o-que-e-obon/. Acesso em 12 jun. 2026.

Observar essa interação entre o visual e o verbal, é um dos caminhos para decodificar os signos representativos que conectam a ideia do autor à compreensão do leitor de uma forma integrativa e dinâmica. Essas aproximações permitem entender o estado emocional dos personagens por meio do que descrevem Cagnin (1975) e McCloud (1995), para além disso, a aproximação das representações simbólicas das cenas dos personagens ao conceito de memória desenvolvidos por Jan Assmann (2016) e Aleida Assmann (2011), permitem conectar a narrativa dos personagens nos âmbitos individual e coletiva na ressignificação de suas memórias através das informações memorativas presentes na casa.

O exame dessas sequências corrobora o argumento teórico desenvolvido anteriormente e evidencia a amplitude do regime de informação estética que a subseção seguinte estende ao terceiro dispositivo. A leitura desses quadros convida a habitar o espaço visualmente, reproduzindo o mesmo contato material que, para Assmann, J. (2016), é o mecanismo constitutivo da memória. Então, percebemos que a casa das Kawamoto é um suporte de memória funcional habitada, no sentido de Aleida Assmann (2011), que só pode ser legível por um regime de informação estética - aquele que González de Gómez (2012) descreve como configuração que dá visibilidade à dimensão simbólica da cultura. Completamos a análise na subseção seguinte com o terceiro dispositivo: o shogi como prática de transmissão memorativa.

5.2 O SHOGI COMO PRÁTICA DE TRANSMISSÃO MEMORATIVA

Nas sequências de partidas de shogi que percorrem os volumes analisados de *Sangatsu no Lion*, Umino recorre a um procedimento contrastante ao ritmo habitual da narrativa. Nelas, as páginas se adensam de um longo silêncio. Os diálogos agora desaparecem ou simplesmente se reduzem a fragmentos; o que ocupa o espaço aqui é a gestualidade - mãos sobre as peças, corpos inclinados sobre o tabuleiro e expressões que abrem espaço, antes de qualquer legenda, para o fechamento - *closure* - do leitor. Nos termos de McCloud (1995), esse silêncio gráfico é o intervalo onde a memória incorporada se torna visível.

Na obra, o shogi é representado como prática de transmissão corporal entre gerações, exatamente no sentido que Connerton (1999) atribui à memória incorporada: inscrita no corpo por repetição antes de qualquer registro formal, manifesta em gestos que o praticante repete sem necessariamente nomear. Quando Rei reproduz um lance aprendido de seu pai

adotivo, é seu corpo que recorda por ele, e Umino torna esse mecanismo legível por meio da variação de traço que já analisamos na seção 5.

É aqui que Jan Assmann (2016) completa o nosso quadro analítico. Para além da memória incorporada de Connerton (1999), o shogi - na obra - é também memória cultural institucionalizada no sentido de Assmann, pois tem hierarquia formal de títulos, rituais de transmissão, portadores especializados e uma história acumulada que transcende qualquer praticante individual. Umino torna esse trânsito legível por dispositivos estéticos - e não por explicação verbal - e o que ilustra com precisão o argumento central deste estudo: *Sangatsu no Lion* mobiliza a variação gráfica, a construção visual do espaço e a representação das práticas corporais como um sistema articulado de regimes de informação sobre memória, operando em um registro que o discurso verbal dificilmente alcançaria e que a Ciência da Informação ainda dispõe de poucos instrumentos para descrever.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise empreendida corrobora o argumento central deste trabalho: *Sangatsu no Lion* mobiliza dispositivos estéticos que tornam visível a dimensão afetiva da memória. Ou seja, aquela que, como identificamos na introdução, os instrumentos textuais da CI não conseguem descrever com precisão. A nossa pergunta sobre em que sentido a linguagem visual do mangá constitui um regime de informação com efeitos irredutíveis ao textual encontra encaminhamento nos três dispositivos articulados ao longo das seções de análise.

Vimos que a variação gráfica de Umino opera como mecanismo estruturante dos demais: a casa das Kawamoto, portador metonímico de memória funcional habitada no sentido de Aleida Assmann (2011), tem sua presença dos ausentes tornada legível pelas transições aspecto-para-aspecto (McCloud, 1995) que abrem espaço para o contato constitutivo descrito por Jan Assmann (2016); o shogi, prática de transmissão corporal no sentido de Connerton (1999) e memória cultural institucionalizada no sentido de Assmann, J. (2016), tem seu trânsito entre as duas formas tornado legível pelo silêncio gráfico, sem a necessidade de uma mediação verbal.

Em conjunto, os três aspectos analisados evidenciam que *Sangatsu no Lion* mobiliza a forma visual como um modo de registro e construção de informações sobre a memória, produzindo sentidos que ultrapassam aqueles alcançados exclusivamente pelo discurso verbal. Nesse sentido, o estudo aponta para a possibilidade de compreender o mangá como

um objeto capaz de materializar e comunicar aspectos relacionados à memória por meio de recursos visuais, narrativos e simbólicos.

Assim, mais do que estabelecer uma definição conclusiva, este estudo busca evidenciar a pertinência de considerar esses objetos como potenciais instrumentos de registro, produção e mediação de informações sobre a memória. *Sangatsu no Lion*, nesse contexto, constitui um exemplo que demonstra a viabilidade dessa perspectiva e abre possibilidades para novas investigações sobre as relações entre visualidade, informação e memória na Ciência da Informação.

REFERÊNCIAS

ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Tradução de Paulo Soethe (coord.). Campinas: Editora da Unicamp, 2011. Disponível em: https://www.loja.editoraunicamp.com.br/DynamicItems/Catalog/b66a6515-533b-423e-bbc3-385428fe33e420pp_Espa%C3%A7os_da_recordacao_W65.pdf. Acesso em: 31 out. 2026.

ASSMANN, Jan. Communicative and cultural memory. *In*: ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies**: an international and interdisciplinary handbook. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008. p. 109-118.

ASSMANN, Jan. Memória comunicativa e memória cultural. **História Oral**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 115-128, 2016. Disponível em: https://revista.historiaoral.org.br/index.php/rho/article/view/642. Acesso em: 26 maio 2026.

BUFREM, Leilah Santiago; ALVES, Edvaldo Carvalho. **A dinâmica da pesquisa em Ciência da Informação**. João Pessoa: Editora UFPB, 2020.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CONNERTON, Paul. **Como as sociedades recordam**. Tradução de Maria Manuela Rocha. Oeiras: Celta, 1999.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 41. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2009.

FROHMANN, Bernd. **Deflating information**: from science studies to documentation. Toronto: University of Toronto Press, 2004.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Nélida. Regime de informação: construção de um conceito. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 22, n. 3, p. 43-60, set./dez. 2012.

Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/14376. Acesso em: 31 out. 2026.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hélcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Tradução de Yara Aun Khoury. **Projeto História**, São Paulo, v. 10, p. 7-28, jul./dez. 1993. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101. Acesso em: 31 maio 2026.