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

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 6 – Informação, Educação e Trabalho

INFORMAÇÃO COM HUMOR: COMPETÊNCIAS EM INFORMAÇÃO NO CARTUNISMO

INFORMATION WITH HUMOR*: INFORMATION LITERACY IN CARTOONING*

Lázaro Almeida Galvão – Universidade Federal do Cariri (UFCA)
Lucas Almeida Serafim – Universidade Federal do Cariri (UFCA)
Elieny do Nascimento Silva – Universidade Federal do Cariri (UFCA)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Apresenta resultados parciais de pesquisa em andamento, em nível de Mestrado Profissional em Biblioteconomia, cujo objetivo é aprimorar as competências em informação (*information literacy*) de cartunistas em seus espaços imediatos de informação. Para tanto, empreende pesquisa exploratório-descritiva e aplicada, de natureza qualitativa, por meio de levantamento bibliográfico e documental, com foco na análise de Malditos Cartunistas, primeiro longa-metragem documental dedicado especificamente à rotina e ao panorama da profissão de desenhista de humor no país. À luz da Ciência da Informação e dos estudos do lazer, especificamente da *The Serious Leisure Perspective*, categoriza a prática cartunista como uma atividade de lazer, realizada no âmbito das buscas sérias (*serious pursuits*), especialmente na forma de trabalho devotado. Constata que os cartunistas mobilizam competências informacionais em seus processos criativos, embora enfrentem desafios significativos relativos à organização, recuperação e preservação de seus acervos pessoais, majoritariamente analógicos. Conclui que qualquer intervenção informacional deverá, necessariamente, respeitar a singularidade do fazer cartunista, fortemente pautado em processos manuais, artesanais e profundamente ligados à materialidade da informação, mesmo em tempos de predominância da informação digital.

Palavras-chave: Competência em informação; cartunismo; trabalho devotado.

Abstract: This paper presents partial results of ongoing research conducted within the scope of a Professional Master's Degree in Library Science, aimed at enhancing the information literacy of cartoonists within their immediate information environments. To this end, it employs an exploratory-descriptive and applied qualitative approach, through bibliographic and document-based research, with a focus on the analysis of Malditos Cartunistas, the first feature-length documentary film dedicated specifically to the routine and the professional landscape of humor illustrators in the country. Drawing on Information Science and leisure studies, particularly The Serious Leisure Perspective, it categorizes the practice of cartooning as a leisure activity, carried out within the realm of serious pursuits, especially in the form of

devotee work. It finds that cartoonists mobilize informational competencies in their creative processes, although they face significant challenges related to the organization, retrieval, and preservation of their predominantly analog personal collections. It concludes that any informational intervention must necessarily respect the uniqueness of the cartoonist's craft, which is heavily grounded in manual, artisanal processes and deeply tied to the materiality of information, even in times of digital information predominance.

Keywords: information literacy; cartooning; devotee work.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo resulta de pesquisa em andamento, em nível de Mestrado Profissional em Biblioteconomia, que tem como objetivo é aprimorar as competências em informação (*information literacy*) de cartunistas em seus espaços imediatos de informação – ambiente físico e material mais próximo no qual a pessoa interage diretamente com recursos informacionais no seu cotidiano, como residências e estúdios (Hartel; Thomson, 2012). Trata-se, portanto, de estudo provocativo para a teoria e prática de uma disciplina do "campo da informação" (Bawden; Robinson, 2012), a Biblioteconomia, predominantemente devotada aos contextos profissionais/institucionais formais.

Na proposição de produto ou serviço de informação, exigida neste tipo de estudo, realiza-se a necessária adaptação do conhecimento teórico majoritariamente originado de situações profissionais ao contexto de práticas de informação não tão planejadas, não convencionais e informais, com atenção às demandas percebidas nas experiências cotidianas de informação dos cartunistas (*cartoonists*). Esta expansão se justifica e se realiza no âmbito de uma disciplina mais ampla – uma metadisciplina, centrada no universo da informação registrada (Bates, 1999) – a Ciência da Informação (CI), para a qual o cartunismo (*cartooning*), assim como quase todas as atividades humanas, são altamente informacionais (Kari; Hartel, 2007). Estão incluídas tanto buscas e o usos de informação relacionadas ao trabalho (em contextos sérios/profissionais/formais) quanto aquelas não relacionadas a ele (*non-work information seeking*). Nesta última categoria, especialmente, situa-se uma frutífera fronteira de crescimento do domínio da área, como, por exemplo, aquela advinda dos estudos sobre ELIS (*Everyday Life Information Seeking*), em várias situações do dia a dia das pessoas, como no tempo livre (Hartel *et al.*, 2024; Savolainen, 1995; Wilson, 2026).

No cartunismo, mobilizam-se competências de busca e uso de informação para o aprimoramento de habilidades técnicas altamente qualificadas de escrita e ilustração,

articuladas a outras capacidades inatas, ao autodidatismo, e ao grafismo – modo de representar pensamentos, imaginação e criatividade por meio de rabiscos, formas, traços e cores, no qual a coordenação motora não é desconsiderada. Nele, desenha-se de forma estética e assimétrica, bem como se representam ideias e pensamentos por meio da linguagem prioritariamente visual. Desse processo, resultam os cartuns – imagens de comunicação de massa lidas em papéis ou telas (Abdel-Raheem, 2021) –, os quais cumprem relevante função social recreativa de distrair, divertir, produzir humor e, ao mesmo tempo, criticar os acontecimentos da sociedade.

Embora o ato de desenhar seja comum na infância, como algo inato a todas as crianças, na vida adulta agregam-se àqueles que se dedicam a essa ocupação o gosto estético, o humor e o pensamento crítico em torno dos fatos sociais, base para a produção dos cartuns. Estes, por sua vez, apoiam-se fortemente em estereótipos ao descrever pessoas, objetos e eventos (Abdel-Raheem, 2021).

O *modus operandi* – escrever e desenhar – é compartilhado com outros gêneros, como quadrinhos, grafite ou *weblogs*. No entanto, enquanto os quadrinhos (*comics*) emergem de realidades do imaginário – ou, mesmo quando abordam aspectos reais, são mais literários –, os cartuns enfatizam uma identidade real, sobre a qual as pessoas que estão sendo entretidas por eles frequentemente conhecem o personagem-alvo. Assim, uma das características do gênero cartum é a combinação metafórica de um cenário imaginário e de uma situação da vida real (Abdel-Raheem, 2021).

Os cartunistas são considerados especialistas em artes gráficas, atuando na produção de narrativas visuais que combinam crítica social e humor. Esses profissionais atuam no mercado editorial e midiático, produzindo imagens associadas ao discurso político e ao entretenimento, conteúdos que informam, divertem e, em alguns casos, educam, complementando as notícias e integrando o lazer do público.

É por meio de imagens, textos políticos e de humor – ou seja, narrativas visuais – que esses profissionais organizam e transmitem mensagens complexas de forma compreensível, criativa, crítica e visualmente impactante. Desse modo, exercem uma função social relevante, ao contribuir para a formação de opinião, o registro histórico e a circulação de informações em várias mídias – como jornais, revistas, livros, ambientes digitais e exposições artísticas.

Abdel-Raheem (2021) esclarece, no caso dos cartuns políticos, a capacidade do humor de neutralizar comportamentos considerados, *a priori*, hostis, principalmente se comunicados

nos canais formais de informação. As características mal-educadas (*impoliteness*), ofensivas, ridículas, difamatórias, absurdas (ou qualquer outro aspecto negativo, cujo grau de estranhamento é altamente relativo ao contexto sociocultural, principalmente, do personagem-alvo), não permitidas na mídia política convencional, convidam o leitor ao riso. A postura subversiva, não legitimada pelas convenções sociais, associada a tópicos sensíveis como normas, sexo, morte, corpo, política, constitui uma das formas básicas do humor (Abdel-Raheem, 2021).

Embora o fazer cartunista seja socialmente reconhecido como profissão, dele se ausentam as características que tipicamente definem o trabalho convencional: não consta da Classificação Brasileira de Ocupações; opera predominantemente na informalidade, sobretudo nos ambientes em que se desenvolve; e, ainda que exija alto domínio técnico, esforço e tempo significativos, é realizado sem obrigatoriedade e vivenciado por seus praticantes como atividade essencialmente prazerosa.

A *The Serious Leisure Perspective* (SLP), em tradução livre Perspectiva do Lazer Levado a Sério ou Lazer Sério, criada na década de 1970 pelo sociólogo americano Robert A. Stebbins, referência nos estudos do lazer, e integrada aos estudos de informação pela professora canadense Jenna Hartel, defensora de pesquisa para além dos domínios convencionais, como o lazer, tem se consolidado como lente teórica para a compreensão desse tipo de atividade (Hartel, 2003, 2007; Galvão; Serafim, 2022; Serafim, 2016; Stebbins, 2009a). Em contraposição intencional às situações do mundo do trabalho convencional – ressaltadas como já amplamente examinadas pela literatura –, esta perspectiva tem buscado dar visibilidade às buscas e usos de informação orientadas por aspectos mais amplos da vida (*Higher things in life*), como o prazer, a contemplação, a satisfação pessoal e o bem-estar (Kari; Hartel, 2007).

À luz de uma Ciência da Informação positiva (Hartel *et al.*, 2009), reconhecem-se os contextos maiores (abrangem regimes não obrigatórios) e menores (incluem obrigações formais, como trabalho e estudo, centrados na resolução de problemas humanos), estando os primeiros em condição de pouca valorização, escassez de conhecimento e reduzida teorização devido ao fato de serem ainda vistos pela pesquisa científica como triviais, banais, meramente divertidos, leves, fáceis ou desprovidos de esforço (Kari; Hartel, 2007). Na estrutura hierárquica da SLP, as atividades lazer são detalhadas em três modalidades principais: casual, busca séria (*serious pursuit*) e baseado em projeto (ver diagrama completo em Hartel, 2013).

Com base nesta concepção, é possível conceber a prática cartunista – considerando as suas características singulares que divergem das formas convencionais de trabalho – como uma atividade de lazer, no âmbito da categoria buscas sérias, especialmente na forma de trabalho devotado (*devotee work*). (Stebbins, 2009a, 2009b). Deste modo, é descrita como altamente substancial, interessante e satisfatória, na qual, em casos típicos, os participantes desenvolvem uma carreira em adquirir e expressar uma combinação de suas experiências, conhecimentos e habilidades especiais; possui características semelhantes ao trabalho formal, já que é desenvolvida com seriedade, sinceridade, esforço, importância e cuidado. Contrasta, contudo, quanto à obrigatoriedade: são realizadas voluntariamente; prevalecem como elementos motivadores de sua realização as experiências positivas. Os participantes fazem porque gostam, amam, sentem satisfação, realização profunda e orgulho. Embora remunerados, porém não realizam esta atividade como meio exclusivo de sobrevivência (Stebbins, 2009a, 2009b).

Como trabalho devotado, é:

> [...] composto por pessoas positivamente e fortemente relacionadas com uma forma de trabalho autoaprimorado, no qual o senso de realização é alto e a sua atividade central (conjunto de tarefas) é dotada de sentimento [de satisfação, de adoração] tão intenso que a linha que separa trabalho e lazer é virtualmente apagada. Os trabalhadores devotados sobrevivem do lucro de suas atividades (Stebbins, 2009b, p. 764, tradução nossa).

Outra noção interessante para a categorização do cartunismo é o entendimento de práticas de informação proposto por Cox (2012), teórico britânico que corrobora a necessidade de ampliação do conceito ante as variadas e inexploradas realidades informacionais:

a) "práticas de informação" – ocorrem na esfera formal, devidamente planejadas e gerenciadas por um profissional da informação, o qual reconhece a informação e aplica conhecimento técnico-científico em torno desse objeto de estudo e trabalho, como em bibliotecas, arquivos, museus e galerias;
b) "práticas sociais de informação" – incluem-se as demais práticas, incluindo as informais e as cotidianas não relacionadas ao trabalho, nas quais nem sempre a informação é compreendida como tal pelos seus participantes, ainda que ocorram a produção, a busca e o uso da informação (Cox, 2012).

Diante do aparato técnico-científico do campo da informação, especialmente oriundo da relação interdisciplinar da Biblioteconomia e da CI, ainda que destinado às práticas convencionais de informação, pergunta-se: como aprimorar as ações de competências (busca, avaliação, aprendizagem, uso) de informação na prática cotidiana dos cartunistas?

Nesse sentido, estabeleceu-se como objetivo geral do estudo aprimorar práticas de competências em informação no desenvolvimento da atividade cartunista. Neste ensaio, abordam-se os dois primeiros objetivos específicos da pesquisa com fundamento em resultados ainda preliminares, a saber:

a) caracterizar a natureza informacional (o que é informação no mundo social do cartunismo) e os modos de aquisição/aprendizado de conhecimento na prática cartunista;
b) Estabelecer relações entre a noção de competências em informação, oriunda de práticas de informação convencionais, e a prática cartunista

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Foi realizado um estudo exploratório-descritivo e aplicado, de natureza qualitativa, que diagnostica e propõe solução informacional para o contexto das competências informacionais no cotidiano da atividade cartunista. Apoia-se, portanto, em abordagens sociocognitivas da informação, como a descrita por Bates (1999), que destaca como papel dos estudiosos da informação em traçar o fio condutor da informação (*the red thread of information*) na vida das pessoas, neste caso, nos espaços imediatos de informação (Hartel; Thomson, 2012) dos cartunistas. Nas palavras de Wilson (2026, p. 379, tradução nossa), na investigação das "[...] barreiras e facilitadores para a busca de informação, bem como fatores ambientais, sociopolíticos e afetivos [...]".

A compreensão aprofundada do contexto e a proposição de intervenção parecem fazer mais sentido quando o pesquisador possui algum nível de participação na realidade em estudo, possibilitando o emprego de múltiplos métodos, condizentes com a complexidade da análise do fenômeno informacional. Neste trabalho, os pesquisadores são entusiastas da prática do cartunismo, sendo que um deles é editor de rede social especializada no assunto, com mais de mil seguidores.

Os métodos de coleta e análise de dados condizem com a natureza e os aspectos éticos definidos por cada objetivo específico, neste caso, limitou-se à pesquisa bibliográfica e

documental. Para o alcance do primeiro e segundo objetivo, foram realizados os seguintes procedimentos:

a) pesquisa bibliográfica e documental, especificamente: Malditos Cartunistas (filme completo + extras da série) (Malditos..., 2011): primeiro longa-metragem documental dedicado especificamente à rotina e ao panorama da profissão de desenhista de humor no país.
b) Técnica de coleta: Apropriar-se da natureza etnográfica com que se desenvolvem os documentários, coletando imagens (pesquisa visual) e falas em que cartunistas descrevem como aprenderam a desenhar, como buscam referências e como lidam com fontes de informação – livros, outros cartunistas, internet, observação do cotidiano, cadernos de esboço, referências visuais expostas em mesa, menção a sites ou acervos – nos espaços imediatos de informação (Hartel; Thomson, 2012);
c) Capturar trajetórias individuais de aquisição de conhecimento, contrastando formas convencionais e não convencionais de aquisição, com foco na noção de competências em informação (*information literacy*) – identificar, localizar, avaliar, organizar, comunicar informação (Association of College and Research Libraries, 2000, 2016);
d) Análise: Análise dos dados qualitativos por intermédio do Método da Interpretação de Sentidos (Minayo, 2009), fundamentado na teoria da interpretação da cultura (Clifford, 1989 *apud* Minayo, 2009) e em diálogos entre a hermenêutica e a dialética, além dos conceitos de inferência da análise de conteúdo de Bardin (1979 *apud* Minayo, 2009); Narrar a história de vida dos participantes no estilo de estudo etnográfico proposto por Hartel (2007, 2020) e Serafim (2016), a saber, a narrativa temática (*thematic narrative*).

Todas as fontes de análise, a saber, o documentário *Malditos Cartunistas*, incluindo extras, estão disponíveis publicamente no YouTube, sem restrição de acesso ou exigência de cadastro. A pesquisa se limita à análise do conteúdo apresentado nos vídeos, sem qualquer intervenção nos comentários ou na comunidade da plataforma.

3 RESULTADOS PRELIMINARES

A análise dos materiais audiovisuais – especialmente o documentário Malditos Cartunistas (2011), incluindo extras – permitiu identificar elementos concretos das práticas

informacionais dos cartunistas, que caracterizam as competências em informação desses trabalhadores devotados.

As atividades dos cartunistas constituem, antes de tudo, uma prática social relevante, que atravessa e documenta, em seus traços e narrativas, diferentes momentos da historiografia brasileira. Para além da definição tradicional que reduz os cartuns à sua natureza humorística e divertida, eles desempenham funções sociais tão relevantes quanto as das demais profissões. Com base em Abdel-Raheem (2021), os cartuns podem atuar como atos de fala – criticando, condenando, comandando, pedindo desculpas, agradecendo, elogiando ou congratulando –, sendo, por isso, avaliados positiva ou negativamente conforme o contexto cultural em que circulam e os sujeitos ou eventos que representam.

No processo criativo dos cartuns, motivadores externos atuam como fontes de inspiração, com destaque para os meios de comunicação de massa – sobretudo a informação jornalística veiculada em jornais, sites de notícias e televisão. Nos espaços imediatos de informação – a dimensão física, tangível e visível onde as práticas informacionais acontecem em tempo real (Hartel; Thomson, 2012), como se verá adiante, é comum que o cartunista constitua arquivos pessoais, físicos e digitais, que lhe servem como repertório ou matéria-prima para a produção de novos desenhos. Essa dinâmica evidencia a aplicação de competências informacionais em suas múltiplas dimensões – identificar fontes relevantes, localizar referências visuais e textuais, avaliar a pertinência e o impacto dos conteúdos, organizar materiais de acordo com critérios pessoais e comunicar ideias por meio da linguagem visual – tal como preconizado pelos padrões de competência em informação (*Association of College and Research Libraries*, 2000, 2016). No entanto, como evidenciado adiante, a diversidade de formas de organização – frequentemente desprovidas de sistematização ou critérios de conservação – compromete o controle, a recuperação e a preservação do vasto volume de produções, sobretudo aquelas em suporte papel.

3.1 O ESPAÇO IMEDIATO DE INFORMAÇÃO E A PRÁTICA DO CARTUNISTA

No *frame* extraído do documentário Malditos Cartunistas (2013, min. 55), Figura 1, apresenta-se o cartunista Caco Galhardo em sua mesa de trabalho – um típico espaço imediato de informação (Hartel; Thomson, 2012) –, além de dois cartuns do artista.

Figura 1 – Prática do cartunismo



Fonte: Malditos [...] (2013, min. 55).

No quadrante superior direito, o cartunista aparece com cabelos escuros e grisalhos, barba, óculos e jaqueta escura. Ele está sorrindo e parece trabalhar em uma mesa de desenho, que contém alguns lápis e materiais coloridos (possivelmente canetas ou marcadores). Ao fundo, vê-se uma janela com vista para grades e algumas folhas de uma planta.

A presença de instrumentos tradicionais de desenho sobre a mesa – lápis, papéis, canetas – indica a materialidade do processo criativo do cartunista. Esses utensílios não apenas sinalizam o caráter artesanal da atividade, mas também corroboram a literatura dos estudos de lazer ao evidenciar o fazer cartunista como típico “trabalho devotado” com características de engajamento sério e, ao mesmo tempo, prazeroso. O sorriso e a postura relaxada do cartunista em seu ambiente de trabalho, mesmo cercado de instrumentos que exigem esforço técnico, personificam a síntese entre "trabalho sério" e "prática feliz" (Stebbins, 2009b). Como "busca séria" (*serious pursuit*), esse tipo de atividade, embora exija perseverança e esforço, é imensamente atraente, geradora de bem-estar e proporcionadora de realização. Nesse contexto, fatores como "problema" e "necessidade" cedem espaço para o "prazer" e o "profundo" na compreensão das buscas e usos de informação. Dessa forma, a dedicação e a atmosfera de criação observadas na imagem – com o sorriso do cartunista – reforçam o lado positivo da informação nesta prática (Hartel, 2003, 2007, 2024; Serafim, 2016; Stebbins, 2009a, 2009b).

Embora o documentário também registre, em outras histórias de vida de outros cartunistas, o emprego de ferramentas digitais (computadores, mesas digitalizadoras,

scanners), a imagem em foco demonstra a permanência dos suportes analógicos no cotidiano do cartunista profissional, expressando a relação tátil e intuitiva com a informação e a criação.

Já no cartum à direita – uma mulher de costas, vestindo minissaia e top, com pernas e partes íntimas à mostra, apoiada no balcão de um bar – é ilustrada uma das características centrais do cartum: a *impoliteness* (descortesia, grosseria, falta de educação) e a subversão das normas sociais rígidas, tal como teorizado por Abdel-Raheem (2021). A cena retratada, ainda que potencialmente provocativa ou transgressora em outros contextos artísticos, é absorvida e legitimada pelo viés do humor, sendo aceita inclusive em veículos formais e, por vezes, conservadores. Essa tensão entre a liberdade criativa do cartunista e os limites do aceitável socialmente é mediada pelo recurso do riso, que neutraliza a hostilidade e permite que temas sensíveis – como corpo, sexualidade, machismo, política e normas – sejam abordados com leveza e crítica (Abdel-Raheem, 2021).

No cartum do quadrante inferior à esquerda, evidencia-se o traço característico do autor, com personagem de nariz comprido, linhas soltas e o humor ácido focado nas neuroses urbanas, no trabalho e nos relacionamentos. No cartum em foco, na descrição de uma mesa de trabalho, demonstra-se a presença de bebida ("Jack Daniels na mesa...") e de cigarros ("cigarros na primeira gaveta..."), bem como a menção a ferramentas de trabalho ("Word aberto..."). De maneira sagaz, os padrões do trabalho formal – caracterizados pela seriedade, produtividade e disciplina – são colocados em xeque diante do ambiente boêmio, caótico e transgressor, associado a cigarros e bebidas.

Tais registros, ainda que aparentemente triviais, evidenciam a natureza híbrida das práticas de informação no cartunismo: o cartunista expressa a sua criatividade por meio de referências visuais ou textuais, baseadas nos comportamentos do seu contexto sociocultural, materializadas nos traços e nas cores dos desenhos. Esse cenário de informação, certamente, contribui para ampliar o entendimento sobre os modos de organização e competência em informação, frequentemente limitados aos procedimentos típicos de ambientes institucionais (Cox, 2012; Hartel *et al.*, 2024; Wilson, 2026).

3.2 ARQUIVOS PESSOAIS E GESTÃO DA INFORMAÇÃO NO CARTUNISMO

A Figura 2 reúne quatro capturas de tela do documentário que demonstram os arquivos pessoais de dois cartunistas: Marcio Baraldi e Marcatti. Evidenciam-se os modos de organização, armazenamento e recuperação da informação no ambiente doméstico/estúdio,

os quais são dimensões fundamentais para a análise do fenômeno da competência em informação dos cartunistas.

Figura 2 – Arquivos pessoais em papel



Fonte: Malditos [...] (2013).

Nos dois quadrantes superiores, observa-se o arquivo pessoal do cartunista Marcio Baraldi, vencedor do Prêmio Angelo Agostini, um dos mais importantes do gênero no Brasil. O acervo, composto por centenas de desenhos originais em papel, é armazenado em pastas suspensas dentro de arquivos em aço, organizadas por etiquetas manuscritas que evidenciam uma classificação temática rudimentar, porém funcional. Entre as etiquetas visíveis, destacam-se os termos "CRÍTICA", "VIOLÊNCIA/ASSALTOS", “MULHER”, “GOVERNO LULA” destacado em cor vermelha, “CHARGES DE BANCOS”, “BANESPA”, indicando que o artista separa seus trabalhos por assuntos de forte interesse social. Uma possível organização alfabética, natural deste tipo de arquivamento, ao que parece Figura 2, não é seguida. Essa prática de acumulação e conservação, embora valorize a memória e o repertório criativo, carece de sistematização, tanto para uso cotidiano quanto para recuperação e preservação em longo prazo.

Nos dois quadrantes inferiores, observa-se o método de registro de cartuns produzidos pelo autor Marcatti, em um caderno datado de 1978. A primeira imagem inferior mostra a capa do caderno, desgastada pelo tempo, onde se observa um desenho, além de uma etiqueta branca colada sobre a ilustração. A segunda imagem inferior revela uma página interna pautada, com anotações manuscritas detalhadas – incluindo data, local, dimensões e referências sobre os cartuns produzidos. Demonstra-se também rabiscos e traços que sugerem uma organização cronológica e quantitativa artesanal do processo criativo do autor,

documentando sua evolução técnica, sua produção e suas influências culturais ao longo do tempo.

Esse tipo de arquivamento, extremamente pessoal e manual, contrasta com as práticas sistematizadas de gestão documental, apontando para a necessidade de intervenções (como no caso da presente pesquisa) que respeitem a singularidade do fazer cartunista, ao mesmo tempo em que ofereçam soluções para a recuperação e o controle desses acervos, garantindo sua preservação para as futuras gerações, bem como seu uso imediato no dia a dia do cartunista.

4 CONCLUSÃO

O estudo, embora em caráter preliminar, evidenciou que a prática cartunista, ancorada em forte componente lúdico e autodidata, constitui uma atividade informacional complexa, na qual profissionais devotados aplicam competências em informação em intensa aquisição/apropriação/apresentação de conhecimento. A análise dos materiais audiovisuais e da literatura permitiu identificar que os cartunistas realizam busca, seleção, organização e comunicação de informação, com foco nos espaços imediatos de informação, como estúdios domésticos.

A observação da realidade dos cartunistas revela um paradoxo fundamental: ao mesmo tempo em que a prática é extremamente rica em repertório, memória e referências culturais, ela é extremamente vulnerável em sua conservação e organização. No cotidiano desses profissionais, observou-se acervos pessoais acumulados ao longo de décadas, organizados de forma intuitiva e afetiva, mas desprovidos de métodos estruturados de indexação para uso efetivo e para preservação em longo prazo. Com efeito, cadernos de anotações, rascunhos e diários visuais – suportes essenciais para o registro de ideias e para a evolução do traço – são materiais físicos frágeis, sujeitos à deterioração natural do papel e à perda irreversível de informações valiosas.

As dificuldades relatadas apontam para lacunas passíveis de intervenção/proposição de solução informacional. Nesse sentido, a pesquisa avança ao elaborar, com base no diagnóstico empírico ainda em desenvolvimento, um recurso informacional – guia ou plataforma – que centralize fontes, fluxos de trabalho e técnicas, isto é, que aprimore a gestão da informação pessoal desses profissionais. A digitalização, certamente, deverá ser tendência de sugestão para organização, embora tenha que ser adaptada à natureza artesanal, manual,

tátil, e dos acervos físicos existentes. De fato, o arquivo pessoal do cartunista não é apenas um depósito de papéis, mas uma extensão de sua identidade criativa e de sua memória afetiva, onde o esforço técnico e o prazer estético se entrelaçam.

Conclui-se que a abordagem sociocognitiva da informação, articulada à perspectiva do lazer sério e do trabalho devotado, revela-se fecunda para compreender e aprimorar as competências em informação na cotidianidade da vida dos cartunistas. O estudo reafirma, assim, a relevância de estender o olhar da Biblioteconomia e da Ciência da Informação para além dos ambientes convencionais, contribuindo com soluções aplicadas que respeitem a singularidade criativa e autônoma do fazer cartunista, promovendo a preservação de seus acervos e o acesso à informação de maneira contextualizada e situada. A organização eficiente da informação revela-se, nesse contexto, aspecto nuclear para o aprimoramento das competências informacionais – especialmente no que tange à localização das fontes –, assim como ocorre – guardadas as devidas singularidades –nos ambientes formais de informação, onde se manifesta o problema fundamental do campo da informação: a explosão documental/informacional.

REFERÊNCIAS

ABDEL-RAHEEM, A. Multimodal metaphor and (im)politeness in political cartoons: a sociocognitive approach. **Journal of Pragmatics**, [*s. l.*], v. 185, p. 54-72, 2021. Disponível em: https://matilda.science/work/d1e50f10-b5d9-410b-886b-063a86f70633?l=fr Acesso em: 1 jan. 2021.

ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARIES. **Framework for information literacy for higher education**. Chicago: American Library Association, 2016.

ASSOCIATION OF COLLEGE AND RESEARCH LIBRARIES. **Information literacy competency standards for higher education**. Chicago: ACRL, 2000.

BATES, M. J. The invisible substrate of information science. **Journal of the American Society for Information Science**, New York, v. 50, n. 12, p. 1043-1050, 1999. Disponível em: https://ideas.repec.org/a/bla/jamest/v50y1999i12p1043-1050.html Acesso em: 1 jan. 2021.

BAWDEN, D.; ROBINSON, L. What is information science? Disciplines and professions. *In*: BAWDEN, D.; ROBINSON, L. **Introduction to information science**. London: Facet Publishing, 2012.

COX, A. M. An exploration of the practice approach and is place in information science. **Journal of Information Science**, Londres, v. 38, n. 2, p. 176-188, 2012. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/254115554_An_exploration_of_the_practice_approach_and_its_place_in_information_science Acesso em: 1 jan. 2021.

GALVÃO, L. A.; SERAFIM, L. A. Práticas de informação de cartunistas: o projeto Malvados Daily. **Folha de Rosto**: revista de biblioteconomia e ciência da informação, Ceará, v. 8, n. 1, p. 358-375, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/folhaderosto/article/view/837 Acesso em: 1 jan. 2021.

HARTEL, J. Diagrams of The Serious Leisure Perspective. *In*: THE SERIOUS Leisure Perspective (SLP). [*s. l.: s. n.*], 2013. Disponível em: https://www.seriousleisure.net/slpdiagrams.html. Acesso em: 1 jan. 2021.

HARTEL, J. **Information activities, resources, and spaces in the hobby of gourmet cooking**. 2007. Doctored (Library and Information Science) – University of California, Los Angeles, 2007.

HARTEL, J. The serious leisure frontier in library and information science: hobby domains. **Knowledge Organization**, [*s. l.*], v. 30, n. 3/4, p. 228-238, 2003. Disponível em: https://www.imrpress.com/journal/KO/article/30/3-4/pii/S0943-7444(24)01074-X Acesso em: 01 jan. 2020.

HARTEL, J. Writing-up ethnographic research as a thematic narrative: the excerpt-commentary-unit. **Library and Information Science Research**, [*s. l.*], v. 42, 101037, 2020. Disponível em: https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/pra2.1105 Acesso em: 01 jan. 2020.

HARTEL J.; THOMSON, L. Visual Approaches and photography for the study of immediate information space. **Journal of ASIST**, [*s. l.*], v. 62, n. 11, p. 2214-2224, 2012. Disponível em: https://www.jennahartel.info/uploads/8/3/3/8/8338986/hartel__thomson_--_a_visual_approach.pdf Acesso em: 01 jan. 2020.

HARTEL, J. *et al*. Conceptions of everyday life in information Science. Conceptions of Everyday Life in Information Science. **Proceedings of the ASIST**, [*s. l.*], v. 61, p. 762-766, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220195563_Conceptions_of_the_Internet_in_Everyday_Life_Information_Seeking Acesso em: 01 jan. 2020.

HARTEL, J. *et al*. Towards positive information science? **Proceedings of the American Society for Information Science and Technology**, [*s. l.*], v. 46, n. 1, p. 1-5, 2009. Disponível em: 10.1002/meet.2009.1450460110. Acesso em: 01 jan. 2020.

KARI, J.; HARTEL, J. K. Information and higher things in life: Addressing the pleasurable and the profound in information science. **Journal of ASIST**, [*s.l.*], v. 58, n. 8, p. 1131-1147, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220434097_Information_and_higher_things_in_life_Addressing_the_pleasurable_and_the_profound_in_information_science Acesso em: 01 jan. 2020.

MALDITOS Cartunistas, a Série Episódio 03 - Não é só desenhar. Direção, produção e roteiro de Daniel Garcia e Daniel Paiva. [*S. l.*]: Cavídeo, Tarja Preta e Daniéis Entretenimento, 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/user/Danieisltda/videos Acesso em: 24 maio 2026.

MALDITOS Cartunistas. Direção, produção e roteiro de Daniel Garcia e Daniel Paiva. [*S. l.*]: Cavídeo, Tarja Preta e Daniéis Entretenimento, 2011. Disponível em: https://www.youtube.com/user/Danieisltda/videos Acesso em: 01 jan. 2020.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 28. ed. Petrópolis, 2009.

SAVOLAINEN, R. Everyday life information seeking: approaching information seeking in the context of "way of life". **Library & Information Science Research**, [*s. l.*], v. 17, n. 3, p. 259-294, 1995. Disponível em: https://zenodo.org/records/10412948 Acesso em: 01 jan. 2020.

SERAFIM, L. A. **Competências em informação e The Serious Leisure Perspective**: um novo espaço de interlocução. 2016. 213 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9699?mode=full&locale=pt_BR&libras=Sim Acesso em: 01 jan. 2020.

STEBBINS, R. A. Leisure and its relationship to library and: information science: bridging the gap. **Library Trends**, [*s. l.*], v. 57, n. 4, p. 618-631, 2009a. Disponível em: https://www.ideals.illinois.edu/items/13625 Acesso em: 01 jan. 2020.

STEBBINS, R. A. Serious leisure and work. **Sociology Compass**, [*s. l.*], v. 3, n. 5, p. 764- 774, 2009b. Disponível em: https://scispace.com/papers/serious-leisure-and-work-3qujolxalo Acesso em: 01 jan. 2020.

WILSON, T. D. Modelling the impact of generative artificial intelligence on information behaviour research. **Journal of Documentation**, [*s. l.*], v. 82, n. 7, p. 376-395, 2026. Disponível em: https://www.emerald.com/jd/article/82/7/376/1380006/Modelling-the-impact-of-generative-artificial Acesso em: 01 jan. 2020.