

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/363283678>

METADADOS PARA CATALOGAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Article · October 2022

CITATIONS

0

READS

42

3 authors, including:



Etefania Cristina Pavarina
São Paulo State University

5 PUBLICATIONS 1 CITATION

[SEE PROFILE](#)



Zaira Regina Zafalon
Universidade Federal de São Carlos

117 PUBLICATIONS 74 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Representação documental: discussões teóricas e a práxis em unidades de informação [View project](#)



Representação documental: discussões teóricas e a práxis em unidades de informação [View project](#)



XXI ENANCIB

Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

50 anos de Ciência da Informação no Brasil:
diversidade, saberes e transformação social

Rio de Janeiro • 25 a 29 de outubro de 2021

XXI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXI ENANCIB

GT-2 – Organização e Representação do Conhecimento

METADADOS PARA CATALOGAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

METADATA FOR CATALOGING OF COMICS

Etefania Cristina Pavarina - Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)

Zaira Regina Zafalon - Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)

Thalyta Braga Barboza - Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: As histórias em quadrinhos são recursos informacionais que tem ganhado destaque nas instituições de patrimônio cultural. A catalogação tem condições, por meio de processos, instrumentos e produtos, de garantir e ampliar as formas de recuperação e acesso aos recursos informacionais. Esta pesquisa, de abordagem qualitativa, cunho teórico e caráter exploratório, tem por objetivo analisar os metadados para catalogação de história em quadrinhos e discute, nos resultados, os metadados identificados a partir do mapeamento de literatura. Conclui-se que os padrões de metadados se voltam à estrutura dos dados ao invés do conteúdo das histórias em quadrinhos e que os campos descritos não atendem às particularidades das instituições.

Palavras-Chave: catalogação; metadados; histórias em quadrinhos.

Abstract: Comics are informational resources that have been gaining prominence in cultural heritage institutions. Cataloging is able, through processes, instruments and products, to guarantee and expand the forms of retrieval and access to informational resources. This research, with a qualitative approach, theoretical and exploratory character, aims to analyze the metadata for cataloging comic books and discusses, in the results, the metadata identified from the literature mapping. It is concluded that the metadata standards turn to the data structure instead of the comic book content and that, in most cases, the fields described do not meet the particularities of the institutions.

Keywords: cataloging; metadata; comics.

1 INTRODUÇÃO

Em meados do século XX a definição sobre o que se consideraria como bem patrimonial vinha das classes dominantes e relacionavam-se às edificações e aos monumentos históricos, ou às manifestações artísticas que possuíam valor simbólico e representavam a cultura de uma sociedade.

Segundo Thompson (2014), os bens são selecionados a partir de critérios, voltados à atribuição de valor, e de processos, que consideram aspectos teóricos do patrimônio cultural. Patrimônio cultural, por sua vez, "É um termo que [...] é considerado também como campo teórico, ou seja, objeto de teorização e generalização da natureza, das funções, das propriedades, do processo de disciplinarização, dos métodos do patrimônio cultural." (THOMPSON, 2014). No Brasil, foi na Constituição Federal de 1988 que, em seu artigo 216, houve a ampliação do conceito de patrimônio, inicialmente compreendido como conjunto de bens móveis e imóveis, para patrimônio cultural, voltado para "[...] bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira [...]" (BRASIL, 1988). Por considerar que as histórias em quadrinhos demarcam identidades, ações e memórias da cultura nacional, esta pesquisa volta-se à perspectiva de compreendê-las como patrimônio cultural material.

As histórias em quadrinhos, desde os primeiros registros de sua existência, nas pinturas rupestres, até o meio digital, modificaram-se ao longo dos séculos. Com o aprimoramento tecnológico tornou-se possível adaptá-las às mídias pós-modernas, valorizando os recursos gráficos presentes em sua estrutura, além de dinamizar sua forma de apresentação, publicação, divulgação e consumo.

Para que as histórias em quadrinhos possam compor o acervo de instituições de patrimônio cultural, destaca-se a importância da catalogação, considerando os processos, instrumentos e produtos a ela atinentes, com vistas à garantia e ampliação das formas de recuperação e acesso aos recursos informacionais.

Neste contexto, apresenta-se o seguinte questionamento: quais metadados contribuem para a recuperação e o acesso às histórias em quadrinhos, compreendidos como documentos culturais materiais que compõem o acervo de instituições de patrimônio

cultural? Diante disto, busca-se, como objetivo, analisar os metadados para catalogação de história em quadrinhos.

Justifica-se a pesquisa tendo em vista que tal estudo amplia as condições para análise da perspectiva descritiva e temática dos recursos informacionais envolvidos, além de desenvolver a percepção quanto aos aspectos qualitativos dos padrões identificados e das possibilidades de interoperabilidade, haja vista que os métodos e instrumentos adotados promovem consistência dos registros.

Deste modo, a pesquisa, de abordagem qualitativa, cunho teórico e caráter exploratório, recorre à pesquisa bibliográfica realizada nas bases de dados *Web of Science* (WoS), *Google Scholar* (GS), Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI) e *Library & Information Science Abstracts* (LISA) a fim de alcançar o objetivo proposto e discute, nos resultados, os metadados identificados a partir do mapeamento de literatura.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CATALOGAÇÃO

As histórias em quadrinhos, a partir de considerações de Cagnin (1975), Eisner (1985), McCloud (1995) e Pessoa (2016), podem ser compreendidas como um meio de comunicação que adota, de modo complementar, a arte pictográfica sequencial, enquanto discurso de linguagem visual, e a escrita, como discurso de linguagem verbal, com a intenção de transmitir informação ou produzir respostas ao leitor por meio de uma narrativa. Costa e Orrico (2009) situam as histórias em quadrinhos na cultura contemporânea como manifestações socioculturais e como gênero secundário do discurso, posto que surgem a partir de condições sociais de produção específicas.

Quanto ao fato de instituições de patrimônio cultural contarem com histórias em quadrinhos em seus acervos, O'English, Matthews e Lindsay (2006) já indicavam que estas eram bastante requisitadas pela comunidade acadêmica, cumprindo, além do lazer, as finalidades de pesquisa, ensino e estudo.

Apesar de já serem incorporadas em acervos e de Vergueiro (2017) afirmar que as histórias em quadrinhos se mostram importantes nas mais variadas áreas do conhecimento, ele também indica a dificuldade de esses documentos se consolidarem como objeto de estudo no Brasil e no mundo haja vista o fato de cientistas não as considerarem como um objeto de estudo sério na comunidade acadêmica, não obstante o significado histórico-cultural que

carregam. Kiryakos et al. (2016) e de Kiryakos e Sugimoto (2019) corroboram com esse ponto de vista ao afirmarem que os mangás, e outros recursos da cultura pop, ainda que importantes peças de herança cultural, têm sido historicamente tratadas pelas instituições culturais como menos significativas do que os materiais mais tradicionais. Wagner (2010) destaca que os quadrinhos, enquanto gênero de ficção, são um texto cultural rico que fornece uma visão sobre o período em que foram criados e que as questões abordadas direta ou implicitamente nas histórias refletem as questões e preocupações da época, além de fornecerem evidências e interpretação da mudança social, bem como eventos históricos e atuais. Mas é com Ho, Burie e Ogier (2012) que se tem a perspectiva de que as histórias em quadrinhos tradicionais representam um patrimônio cultural importante em muitos países; com Petiya (2014) que reconhece o seu caráter como artefato cultural e documento histórico que agrega aspectos artísticos e culturais; e com Messias e Crippa (2017, p. 7) que afirmam que as histórias em quadrinhos “[...] adquiriram relevância como objetos materiais que servem para compreender uma série de aspectos políticos e sociais de um contexto histórico.”

No Brasil, iniciativas que demonstram o vínculo entre histórias em quadrinhos e patrimônio cultural podem ser notadas no Programa Puxirão, que apoia mestres e jovens aprendizes que atuam na perpetuação do Fandango Caiçara no Município de Cananéia (SP), que, dentre suas ações, lançou sua história em uma publicação, em quadrinhos; nas oficinas que incentivam os quadrinistas a desenvolverem quadrinhos sobre o patrimônio municipal, como a oficina “Revelando o Patrimônio Histórico em Quadrinhos”, promovida pela Prefeitura de Itapetinga (SP) em parceria com a Secretaria Estadual de Cultura e Economia Criativa e a Poiesis - Organização Social de Cultura e Programa Oficinas Culturais; ou em ações como a do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional que, junto ao Estado de Goiás, desenvolveu o Programa de Educação Patrimonial, o qual prevê o uso de histórias em quadrinhos para trabalhar de forma educativa na difusão do patrimônio cultural do Estado, através de histórias, referências regionais e o reconhecimento dos bens tombados e registrados. Por meio de ações e projetos desta natureza é possível perceber que as histórias em quadrinhos carregam uma memória social e um vínculo cultural com o contexto no qual está inserido, visto que, como produto intelectual, reflete as vivências dos autores ou a cultura local.

Em se tratando do tratamento documental das histórias em quadrinhos, Souza e Toutain (2010) já destacaram a necessidade de os profissionais da informação entenderem os

processos cognitivos nelas representadas de modo a serem consideradas suas características particulares, como as informações textuais, verbais, imagéticas e gestuais. Por sua vez, Son (2014) destaca que é fundamental reconhecer, no desenvolvimento de diretrizes para elaboração de catálogos de quadrinhos, que elementos descritivos aplicáveis na catalogação de coleções gerais não devem ser considerados, haja vista suas características distintas. Depreende-se, portanto, que, na catalogação de histórias em quadrinhos, o uso de métodos indeterminados e de instrumentos generalizados não atendem às especificidades deste tipo documental, o que dificulta a recuperação e o acesso às histórias em quadrinhos.

De acordo com Smiraglia (2003), em uma perspectiva histórica, o catálogo da biblioteca pode ser considerado como um inventário estruturado e hierárquico de recursos informacionais, visto que serve para armazenar, identificar e recuperar tais recursos. Diante disto, tem-se a catalogação como atividade fundamental para o estabelecimento da comunicação, por meio dos catálogos, entre recursos informacionais e usuários. Com base na afirmação de Zafalon (2017, p. 134), catalogação é “[...] o ato de articular formas de descrição a partir de instrumentos que permitam tornar cognoscível um recurso informacional sem que seja necessário recorrer ao documento original para identificá-lo.” Daí depreende-se que a representação do documento estabelece relações semânticas (ZAFALON, 2017). Essas relações semânticas que permeiam a catalogação, os registros bibliográficos e, por conseguinte, os catálogos, também envolvem os princípios internacionais de catalogação, elencados em *Statement of International Cataloguing Principles* (INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS, 2016). Deste modo, compreende-se que o ato de catalogar bem como os instrumentos de representação (códigos de catalogação e padrões de metadados) devem basear-se nos princípios bibliográficos e objetivos da catalogação, isto porque os primeiros servem de base para a criação de regras de descrição bibliográfica e os segundos explicam a sua finalidade. Esses princípios coadunam com os objetivos da catalogação e dos catálogos.

No desenvolvimento da catalogação é necessário refletir sobre os metadados, posto que, conforme destacam Milstead e Feldman (1999), eles são elementos que representam um recurso informacional, padronizam a estrutura e o conteúdo dos elementos do recurso documental e contém informações para sua descoberta. Compreende-se, portanto, que os metadados são dados estruturados que descrevem as características de um recurso

informacional de modo a auxiliar processos de identificação, descoberta, avaliação e gerenciamento dos recursos informacionais com vistas à recuperação.

Por considerar que, à medida que tanto a valorização do significado cultural das histórias em quadrinhos quanto o consumo geral de histórias em quadrinhos se ampliam, se tem necessidade de uma melhor descrição dos recursos e representação desses materiais pelas instituições que os coletam, como afirma Kiryakos et al. (2016), a próxima seção busca analisar os metadados identificados para a catalogação de histórias em quadrinhos.

3 ANÁLISE DE RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao destacar a compreensão das histórias em quadrinhos enquanto patrimônio cultural material e a importância da catalogação nos processos de identificação, descoberta, avaliação e gerenciamento dos recursos informacionais com vistas à recuperação, buscou-se identificar metadados voltados à catalogação de histórias em quadrinhos.

A partir do mapeamento de literatura¹ realizado na WoS, na LISA, na BRAPCI e no GS foram identificadas as seguintes propostas de metadados para histórias em quadrinhos: *Comic Book Markup Language* (CBML), *Advanced Comic Book Format* (ACBF), *Comic Metadata* (CoMet) *Format* e *Comics Markup Language* (ComicsML).

O *Comic Book Markup Language* (CBML) é um padrão de metadados para descrição, que possui uma sintaxe em vocabulário XML baseado no padrão de metadados *Text Encoding Initiative* (TEI) para codificação e análise de histórias em quadrinhos. Por meio deste padrão é possível adicionar metadados para descrição de elementos básicos (quadros, balão, personagens) e a característica de alguns outros elementos (legenda, textos, efeitos sonoros etc.). Esse padrão de metadados possui enfoque na descrição do conteúdo verbal das histórias em quadrinhos, não apresentando tantos esforços para a descrição de imagens (WALSH, 2012).

O *Advanced Comic Book Format* (ACBF) promove a descrição de elementos verbais e visuais, separadamente. O ACBF é baseado em vocabulário XML e abrange metadados para elementos descritivos (título, autor, ano), metadados para a estrutura (páginas, quadros) e

¹ No desenvolvimento da pesquisa adotou-se como *strings* de busca: [1] ((comics OR comic book OR comic strip OR graphic novels) AND (cataloging OR metadata OR metadata framework OR metadata standard)) e [2] ((quadrinhos OR história em quadrinhos OR gibi) AND (catalogação OR metadados OR estrutura de metadados OR padrão de metadados)).

indexação de páginas. O ACBF pode ser usado junto com outros metadados técnicos, como os encontrados em arquivos *Comic Book Zip* (CBZ) e outros formatos de arquivo (PETIYA, 2014).

O *Comic Metadata Format* (CoMet) é um padrão de metadados baseado em XML e destinado para histórias em quadrinhos digitais. Esse padrão constitui-se de uma tentativa de “[...] padronizar a representação da informação usada para descrever histórias em quadrinhos e reduzir as barreiras para a proliferação de conteúdo relacionado.” (DENVOG, 2012-2015, tradução nossa). O CoMet possui 28 atributos de metadados, em uma estrutura não hierárquica, com apenas um atributo obrigatório e nove repetitivos; alguns atributos são similares ao *Dublin Core*. Esse padrão de metadados não possui em suas especificações distinções entre histórias em quadrinhos digitais ou impressas, tendo ampla aplicação em ambos os formatos (PETIYA, 2014).

O *Comics Markup Language* (ComicsML) constitui-se de uma linguagem de marcação baseada em XML, definida por um *Document Type Definition* (DTD), isto é, um conjunto de declarações que definem o tipo de documento a ser representado por uma linguagem de marcação da família da SGML (SGML, XML, HTML). O ComicsML é destinado para representação da informação de histórias em quadrinhos digitais e possui atributos para descrever informações verbais e visuais. Para McIntosh (2011), essa proposta de padrão de metadados foi desenvolvida com o intuito de afirmar o valor das histórias em quadrinhos como recurso *online* e forma de arte por possibilitar a descrição dos conteúdos de modo a expandir a sua visibilidade, flexibilidade e acesso.

Ressalta-se que esses padrões comportam histórias em quadrinhos digitais ou digitalizadas em arquivos de formato de imagens (.GIF, .JPEG, .PNG, .BMP, entre outras estruturas), página (.PDF) e formatos específicos (.CBA, .CBR, .CBT, .CBZ, .CB7).

Por reputar a pesquisa de Foulonneau e Riley (2008), que discorre sobre questões importantes a serem consideradas na escolha de padrões de metadados para projetos de bibliotecas digitais, tomou-se como base para a análise dos padrões de metadados identificados para a catalogação de histórias em quadrinhos os seguintes aspectos: 1) o tipo de instituição e seu contexto; 2) os próprios padrões e seus propósitos; 3) os tipos de materiais a serem representados e; 4) os objetivos do projeto. Em relação ao tipo de instituição faz-se necessário compreender que apesar de apresentar objetivos similares as instituições de patrimônio cultural possuem práticas diversificadas para descrição de recursos informacionais. Quanto aos padrões, é necessário atentar-se quanto aos seus objetivos, à

estrutura, ao contexto e ao histórico do padrão pois estes elementos refletem tanto no tipo e no nível de descrição quanto nos atributos a serem descritos, bem como nas questões voltadas à interoperabilidade. No que se refere aos tipos de recursos informacionais a serem descritos, destaca-se que se vinculam às especificidades de gênero e formato. A respeito dos objetivos do projeto, em específico quanto à catalogação de histórias em quadrinhos em instituições de patrimônio cultural, é importante definir os níveis de descrição do recurso, o grau de granularidade, a necessidade de repetitividade dos elementos e a capacidade de criar e manter relacionamentos entre os registros.

Diante disto, a análise dos padrões identificados considerou o tipo do padrão de metadados; os objetivos do padrão; as vantagens e limitações identificadas; e o tipo de suporte ao qual o padrão se aplica. O Quadro 1 apresenta a sumarização da análise.

Quadro 1 – Análise de padrões de metadados para histórias em quadrinhos

Padrão de metadados	<i>Advanced Comic Book Format (ACBF)</i>	<i>Comic Book Markup Language (CBML)</i>	ComicsML	<i>Comic Metadata (CoMet) Format</i>
Tipo	Linguagem de marcação	Linguagem de marcação	Linguagem de marcação	Padrão de estrutura
Objetivos	Fornecer informações estruturais e semânticas sobre os quadrinhos representados	Explorar de forma geral a modelagem e a representação de documentos que integram imagens pictóricas e texto	Tornar-se um padrão para publicação de quadrinhos na <i>web</i>	Padronizar os metadados a fim de facilitar o compartilhamento entre programas, plataformas e dispositivos
Vantagens	Codifica a localização espacial dos quadros e áreas de texto na imagem; Permite capturar cenas com mouse durante a leitura	Possui um modo de digitalização que garante a preservação	Permite ampla descrição, desde informações bibliográficas até os tipos de balões presentes na HQ e a tipografia dos textos e caracteres envolvidos	Possui um aplicativo de leitura próprio (<i>Comic Viewer</i>) que suporta o formato dos dados
Limitações	Separa as camadas de texto e imagem, centrando-se no formato da HQ e não no conteúdo do enredo	Foco na descrição verbal; Descrição puramente semântica; Criado para descrição de recursos digitalizados; Restringe a descrição de conteúdos que nasceram digitais	- Não foram identificadas	Não possui elementos de metadados para descrição do enredo da história
Tipo de suporte	Quadrinhos impressos e digitalizados	Quadrinhos digitais e digitalizados	Quadrinhos impressos, digitais e digitalizados	Quadrinhos digitais

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

Conforme análise, identificou-se que esses padrões de metadados se concentram em apresentar ou descrever a estrutura da história narrada pelas histórias em quadrinhos (o quadro, palavras presentes nos balões, legendas etc.), deixando de lado a questão da organização da informação, mecanismos de descoberta e formas de localização e acesso a esses recursos informacionais.

Observa-se que o tanto o CBML quanto o ACBF estão mais focados na descrição da página (o suporte) do que da história em si. Concorde-se com Petiya (2014) ao observar, dentre os padrões identificados, entidades semelhantes e atributos comuns à modelagem e à descrição de histórias em quadrinhos, concentrando-se na representação digital do recurso informacional e em seu conteúdo. Entretanto, tais padrões de metadados não se voltam ao nível de especificidade ou extensibilidade suficiente para descrever aspectos descritivos, temáticos e de contexto cultural de histórias em quadrinhos².

Os padrões identificados apresentam diferentes níveis de granularidade para a catalogação de histórias em quadrinhos. Apesar de ser indicado o desenvolvimento contínuo do padrão, com atualizações e modificações, o ComicsML teve sua última atualização em 2011 e o projeto foi descontinuado, tornando-se obsoleto; o CBML passa por constantes atualizações e modificações, sendo a última datada de 2020; o ACBF teve sua última atualização em 2018; e o CoMet não possui atualizações recentes, sendo a última datada de 2015.

Destaca-se que dentre as vantagens, identificou-se aplicações úteis tanto para a navegação quanto para a leitura de quadrinhos.

Ressalta-se a necessidade de fortalecimento de iniciativas voltadas aos metadados para catalogação de histórias em quadrinhos, principalmente no que se refere aos padrões de conteúdo. Sem dúvida, a pesquisa de Kiryakos e Sugimoto (2015), desde os processos tradicionais de catalogação à catalogação na *web*, incluindo perspectivas da modelagem conceitual e *linked data*, é uma iniciativa de destaque. Concorde-se com Milstead e Feldman (1999) que destacam que aos catalogadores cabe mais do que se preocupar com quais campos devem ser estabelecidos para a descrição de recursos informacionais, isto é, a ênfase deve recair sobre o que e como descrever, de modo que sejam consideradas as especificidades do documento.

² A contribuição de aspectos semióticos na catalogação de histórias em quadrinhos foi discutida em Pavarina (2021).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da análise exposta nesta pesquisa, conclui-se que os metadados para histórias em quadrinhos identificados centram-se na estrutura dos dados, ao invés do conteúdo, e que a descrição não atende aos propósitos da catalogação, ou seja, de estabelecer relações semânticas entre os registros que representam as histórias em quadrinhos, tanto no sentido imagético quanto verbal, sob a perspectiva sincrética de sua gênese.

Observa-se que os padrões identificados se voltam, principalmente, para a organização de acervos pessoais de histórias em quadrinhos, sem apresentar aderência às instituições de patrimônio cultural, quer seja por não oferecer elementos voltados à recuperação, pela falta de vocabulário controlado que garanta a padronização dos termos, ou ao acesso, por não contemplar a indicação de dados de localização.

Face ao exposto, destaca-se que as histórias em quadrinhos se configuram como patrimônio cultural material e possuem especificidades quanto à linguagem que utiliza em sua forma e conteúdo, o que demanda pesquisas que voltadas à catalogação de modo a contribuir para sua efetiva recuperação, a considerar os elementos visuais e verbais no ato de catalogar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

COSTA, R. S.; ORRICO, E. G. D. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. **DataGramZero**, [s.l.], v. 10, n. 2, abr. 2009.

DENVOG, LLC. **CoMet**. 2012-2015. Disponível em: <http://www.denvog.com/comet/>. Acesso em: 11 jan. 2020.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FOULONNEAU, M.; RILEY, J. Choosing metadata standards for a digital library project. *In*: FOULONNEAU, M.; RILEY, J. **Metadata for digital resources: implementation, systems design and interoperability**. Oxford: Chandos, 2008. p.13-28.

HO, A. K. N.; BURIE, J.-C.; OGIER, J.-M. Panel and speech balloon extraction from comic books. *In*: INTERNATIONAL WORKSHOP ON DOCUMENT ANALYSIS SYSTEMS, 10., Gold Coast. **Anais [...]**. Gold Coast: IEEE Computer Society, 2012. p. 424-428.

INTERNATIONAL FEDERATION OF LIBRARY ASSOCIATIONS AND INSTITUTIONS. **Statement of International Cataloguing Principles (ICP)**. Netherlands: IFLA, 2016.

KIRYAKOS, S. *et al.* Aggregating metadata from heterogeneous pop culture resources on the Web. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DUBLIN CORE AND METADATA APPLICATIONS, 16., Copenhagen. **Anais [...]**. Copenhagen: DCMI, 2016. p. 65-74.

KIRYAKOS, S.; SUGIMOTO, S. A linked data model to aggregate serialized manga from multiple data providers. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ASIAN DIGITAL LIBRARIES, 17., Seul. **Anais [...]**. Seul: Springer, 2015. p. 120-131. Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-27974-9_12. Acesso em: 10 jun. 2021.

KIRYAKOS, S.; SUGIMOTO, S. Building a bibliographic hierarchy for manga through the aggregation of institutional and hobbyist descriptions. **Journal of Documentation**, [s. l.], v. 75, n. 2, p. 287-313, 2019.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCINTOSH, J. **ComicsML – XML for digital comics**. 2011. Disponível em: <http://comicsml.jmac.org/>. Acesso em: 11 jan. 2020.

MESSIAS, C. I.; CRIPPA, G. Histórias em quadrinhos na internet como fontes de informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., Marília. **Anais [...]**. Marília, SP: UNESP, 2017.

MILSTEAD, J.; FELDMAN, S. Metadata: Cataloging by Any Other Name... **Online**, v. 23, p. 24-31, 1999.

O'ENGLISH, L.; MATTHEWS, J. G.; LINDSAY, E. B. Graphic novels in academic libraries: From Maus to manga and beyond. **The Journal of Academic Librarianship**, v. 32, n. 2, p. 173-182, 2006.

PAVARINA, E. C. **Contribuição dos estudos semióticos para a catalogação de histórias em quadrinhos**. 2021. 247 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021.

PESSOA, A. R. **A linguagem das histórias em quadrinhos**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PETIYA, S. **Building a Semantic Web of Comics: Publishing Linked Data in HTML/RDFa Using a Comic Book Ontology and Metadata Application Profiles**. 2014. 205 f. Doctoral Thesis (Master of Library and Information Science and Master of Science dual degree program) – College of Communication and Information of Kent State University, 2014.

SMIRAGLIA, R. P. The history of “the work” in the modern catalog. **Cataloging & classification quarterly**, v. 35, n. 3-4, p. 553-567, 2003.

SON, J. **Creating a User-centred Metadata Schema for Digital Comics**. 2014. 205 f. Tese Master Thesis (Master of Science in Information Management) – The University of Sheffield, 2014.

SOUZA, E.; TOUTAIN, L. B. Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. **PontodeAcesso**, v. 4, n. 1, p. 78-95, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/3930>. Acesso em: 10 jun. 2021.

THOMPSON, A. A composição do Dicionário. *In*: RESENDE, M. B.; GRIECO, B.; TEIXEIRA, L.; THOMPSON, A. **Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural**. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1028>. Acesso em: 12 jun. 2021.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WAGNER, C. Graphic novel collections in academic ARL libraries. **College & research libraries**, [s. l.], v. 71, n. 1, p. 42-48, 2010. Disponível em: <https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16057>. Acesso em: 13 jun. 2021.

WALSH, J. A. Comic Book Markup Language: An Introduction and Rationale. **Digital Humanities Quarterly**, v. 6, n. 1, 2012. Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/1/000117/000117.html>. Acesso em: 11 jun. 2021.

ZAFALON, Z. R. Recurso informacional e representação documental. *In*: ZAFALON, Z. R.; DAL'EVEDOVE, P. R. (org.). **Perspectivas da representação documental: discussões e experiências**. São Carlos: CPOI, 2017. p. 125-144.