



Tendências da Pesquisa  
Brasileira em  
Ciência da Informação

## REPRESENTAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: análise de metadados<sup>1</sup>

### *REPRESENTATION OF COMICS: metadata analysis*

Etefania Cristina Pavarina<sup>2</sup>

Zaira Regina Zafalon<sup>3</sup>

Thalyta Braga Barboza<sup>4</sup>

**Resumo:** As histórias em quadrinhos são recursos informacionais que tem ganhado destaque nas instituições de patrimônio cultural. Decorrente da gênese dos quadrinhos como recurso informacional sincrético, faz-se necessário a definição de orientações específicas e precisas na descrição e no tratamento dos quadrinhos de modo que deem conta de suas especificidades. 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 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 caracterizados se voltam à estrutura dos dados ao invés do conteúdo das histórias em quadrinhos 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.

**Palavras-Chave:** Histórias em quadrinhos. Metadados. Catalogação. Linguagem imagética. Linguagem verbal.

**Abstract:** Comics are informational resources that have gained prominence in cultural heritage institutions. Due to the genesis of comics as a syncretic information resource, it is necessary to define specific and precise guidelines in the description and treatment of comics in order to take into account their specificities. The cataloguing has conditions, through processes,

---

<sup>1</sup> A pesquisa foi submetida, avaliada, aprovada, apresentada e premiada no XXI Enancib (2021).

<sup>2</sup> Doutoranda em Ciência da Informação. Universidade Estadual Paulista (UNESP). E-mail: [e.pavarina@unesp.br](mailto:e.pavarina@unesp.br). <https://orcid.org/0000-0002-3626-5567>.

<sup>3</sup> Doutora em Ciência da Informação. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). E-mail: [zaira@ufscar.br](mailto:zaira@ufscar.br). <https://orcid.org/0000-0002-4467-2138>.

<sup>4</sup> Mestranda em Ciência da Informação. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). E-mail: [lyta.braga@gmail.com](mailto:lyta.braga@gmail.com). <https://orcid.org/0000-0001-8414-5730>.

*instruments and products, to guarantee and expand the forms of recovery and access to information resources. This research, of qualitative approach, theoretical nature and exploratory character, aims to analyze metadata for cataloging of comics, and discusses, in the results, the metadata identified from the mapping of literature. It is concluded that the metadata patterns characterized are focused on the data structure instead of the content of comics and that the description does not meet the purposes of cataloging, i.e., to establish semantic relationships between the records that represent the comics, both in the imagery and verbal sense, under the syncretic perspective of its genesis.*

**Keywords:** Comics. Metadata. Cataloguing. Imagetic language. Verbal language.

## 1 INTRODUÇÃO

As instituições de patrimônio cultural vêm passando por transformações significativas, em detrimento da ampliação dos conceitos relacionados aos bens patrimoniais e às relações entre patrimônio, cultura e memória, considerando o papel dessas instituições na sociedade ao salvaguardar e preservar bens e manifestações culturais, que garantem a identificação e permanência das diferentes identidades e a cultura de determinada sociedade.

Em meados do século XX a definição sobre o que se consideraria 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, online). 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 a 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 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

As histórias em quadrinhos tiveram suas primeiras manifestações como arte sequencial na pré-história, em forma de pintura rupestre, como ato de representar o cotidiano dos homens da caverna de forma palpável. Esse modo de representação por meio de arte sequencial passou por diversas modificações até consolidar-se como conhecida atualmente.

Definir as histórias em quadrinhos não é uma tarefa fácil, visto que vários pesquisadores e especialistas não entram em consenso sobre tal definição. Em uma perspectiva um tanto restrita, Eisner (1985) propõe que as histórias em quadrinhos se

configuram como artes sequenciais que têm o intuito de contar histórias ou transmitir informações graficamente. Por outro lado, em uma concepção abrangente, McCloud (1995) aborda os quadrinhos como imagens pictóricas e justapostas com o intuito de transmitir uma informação ou produzir uma resposta no leitor. Para Cagnin (1975) as histórias em quadrinhos são um sistema narrativo formado por códigos de signos gráficos compostos pela linguagem visual e pela linguagem verbal. Em perspectiva complementar, Pessoa (2016) ressalta a convergência entre os elementos visuais e verbais das histórias em quadrinhos que somados estabelecem determinado discurso midiático.

Assim, a partir das considerações dos autores supracitados (EISNER, 1985; MCCLLOUD, 1995; CAGNIN, 1975; PESSOA, 2016), compreende-se nesta pesquisa as histórias em quadrinhos 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.

As histórias em quadrinhos podem compor a gama de pesquisas desenvolvidas na Ciência da Informação por serem um tipo de manifestação que contém informações registradas em determinado suporte, analógico ou digital, coadunando com o escopo de recursos que compõe o objeto de estudo da Ciência da Informação, isto é, a informação-como-coisa, retomada por Buckland (1991).

Buckland (1991) em seu estudo analisou e discorreu sobre os tipos de informação, sintetizando-as em três: informação-como-conhecimento, informação-como-processo e informação-como-coisa. Destaca-se nesta pesquisa a informação-como-coisa pois é o único tipo de informação que pode ser registrada em algum tipo de suporte e passível de tratamento, fator que viabiliza a sua localização, acesso, transmissão e recuperação.

Nessa concepção, as histórias em quadrinhos englobam o escopo de estudos da Ciência da Informação por ser uma forma de informação registrada e por

caracterizarem-se como fontes de informação, bens patrimoniais e recursos informacionais ou documentais (SOUZA; TOUTAIN, 2010; OLIVEIRA, 2014; MESSIAS; CRIPPA, 2017; SOUZA, 2017).

Seguindo a definição do *International Institute for Intellectual Cooperation*, um documento é qualquer fonte de informação representada, em forma material, capaz de ser usada como referência, estudo ou como autoridade. Estudos recentes transcendem o conceito de documento de registros textuais a qualquer forma de registro (ou evidência) que tenha um determinado valor, seja histórico, cultural ou social (BUCKLAND, 1997).

As produções quadrinísticas se enquadram na concepção de documento do *International Institute for Intellectual Cooperation*, pois são uma fonte de informação primária que carregam em si valores históricos, culturais e sociais. Os quadrinhos são um conjunto de representações visuais e verbais que mostram determinada realidade (real ou imaginária) sobre determinada situação; por conta disto, além de fornecerem entretenimento, os quadrinhos são registros históricos que ajudam a entender e a analisar a história de determinada época, cultura ou sociedade, o que os configura como um documento histórico-sócio-cultural e garante sua identidade como bem patrimonial.

Quanto ao fato de as 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 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.

## 2.1 CATALOGAÇÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ao tratar os quadrinhos como documento, questões que vão além do armazenamento e da disseminação em instituições de patrimônio cultural tornam-se relevantes. Decorrente da gênese sincrética dos quadrinhos, faz-se necessário estabelecer orientações específicas para a descrição e o tratamento de tal modo que os dados representativos destes documentos deem conta de suas especificidades. Nesse contexto, a catalogação torna-se fundamental para a busca, a recuperação e o acesso aos documentos, bem como para promover o uso e o reuso dos dados criados.

As instituições de patrimônio cultural, ao longo dos anos, vêm aumentando significativamente a inserção de histórias em quadrinhos em seus catálogos (O'ENGLISH; MATTHEWS; LINDSAY, 2006). Este contexto incita o desenvolvimento de pesquisas sobre catalogação de histórias em quadrinhos, desde os processos tradicionais até a catalogação na *web*, incluindo perspectivas da modelagem conceitual e *linked data* (KIRYAKOS; SUGIMOTO, 2015).

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. A catalogação é definida por Mey e Silveira (2009, p. 7) como:

O estudo, preparação e organização de mensagens, com base em registros do conhecimento, reais ou ciberespaciais, existentes ou passíveis de inclusão em um ou vários acervos, de forma a permitir a interseção entre as mensagens contidas nesses registros do conhecimento e as mensagens internas dos usuários.

Para 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 de um documento estabelece relações semânticas com outros documentos e que essas relações semânticas permeiam a catalogação, os registros bibliográficos e, por conseguinte, os catálogos (ZAFALON,

2017). A catalogação também envolve princípios<sup>5</sup> que aliam-se aos objetivos<sup>6</sup> da catalogação e dos catálogos.

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 nos 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.

As histórias em quadrinhos possuem além de códigos escritos, códigos imagéticos, por isso deve-se pensar não somente nos textos inseridos nesse recurso e sim nas imagens presentes na obra. Desta forma, o profissional da informação, deve ter conhecimentos prévios sobre o conjunto como um todo, mas também dos elementos (imagem e texto) separados, assim como aborda Souza e Toutain (2010, p. 85):

O conhecimento de metodologias de representação de imagens e texto, em separado, será fundamental no processo de elaboração de uma representação documental própria e específica para os quadrinhos, não só realizando a síntese de seu enredo, mas também identificando e indexando estilos, artistas, temas e gêneros etc.

No que diz respeito à representação de histórias em quadrinhos, faz-se necessário que os profissionais que trabalham com esse recurso, não se limitem a utilizar os instrumentos de catalogação da mesma maneira que são utilizados para recursos como livros. As histórias em quadrinhos possuem especificidades diferentes que devem ser representadas, para sua efetiva recuperação, a considerar os elementos imagéticos que dificilmente são avaliados no ato de catalogar.

Souza e Toutain (2010) evidenciaram a necessidade de os profissionais da informação entenderem os processos cognitivos envolvidos nos quadrinhos de modo a serem consideradas suas características particulares, como as informações textuais, verbais, imagéticas e gestuais. 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

---

<sup>5</sup> Os princípios da catalogação, que podem ser mais bem estudados em International Federation of Library Associations and Institutions (2016), são: conveniência do usuário, uso comum, representação, precisão, suficiência e necessidade, significância, economia, consistência e padronização, e integração.

<sup>6</sup> Os objetivos da catalogação e dos catálogos podem ser estudados em International Federation of Library Associations and Institutions (1961; 2009; 2016).

considerados, haja vista suas características distintas. Depreende-se, portanto, que, na catalogação de histórias em quadrinhos, o uso de métodos e de instrumentos generalizados não atendam às especificidades deste tipo documental, o que dificulta a recuperação e o acesso às histórias em quadrinhos.

Outra perspectiva interessante de se ressaltar é a de que as tecnologias digitais atuais difundidas na sociedade contemporânea trouxeram mudanças significativas para as histórias em quadrinhos, relacionadas, principalmente, à criação, à publicação e ao suporte. Com isto, além de lidar com o tratamento informacional dos quadrinhos publicados em meio analógico (quadrinhos impressos) torna-se necessário um olhar acurado para os quadrinhos nato digitais e para aqueles digitalizados, posto que demandam técnicas e procedimentos específicos em seu tratamento.

As histórias em quadrinhos em suporte digital são significativamente diferentes daquelas em suporte analógico em relação às características físicas, por exemplo: *design* das páginas, uso dos efeitos visuais, efeitos de movimento, onomatopeias, interjeições e ambiente dos usuários. Essas diferenças devem ser consideradas no processo de tratamento informacional, a fim de garantir o nível de granularidade adequado na representação (MOROZUMI *et al.*, 2009). Quanto às histórias em quadrinhos digitais, Morozumi *et al.* (2009) apontam que os modelos conceituais<sup>7</sup> podem contribuir para a representação de histórias em quadrinhos e abordam a perspectiva do *Functional Requirements for Bibliographic Record* (FRBR). Fazer uso de um modelo entidade-relacionamento permite estabelecer uma semântica de dados que auxilie, futuramente, a projeção de um banco de dados - catálogo (MORENO; MÁRDERO-ARELLANO, 2005). Quanto à utilização do FRBR para a modelagem de catálogos de histórias em quadrinhos Morozumi *et al.* (2009) afirmam que é possível garantir uma melhor representação e relação entre os recursos representados, bem como uma recuperação ampla e precisa. O diferencial é que uma história em quadrinhos pode ser publicada pela primeira vez em uma revista, e posteriormente, ter uma parte republicada em outros meios digitais ou analógicos (jornal, *web* etc.), o que permite que uma única história em quadrinhos seja

---

<sup>7</sup> Em instituições de patrimônio cultural destacam-se os modelos conceituais de Bibliotecas – *Functional Requirements for Bibliographic Record* (FRBR), *Functional Requirements of Authority Data* (FRAD), *Functional Requirements for Subject Authority Data* (FRSAD) e *IFLA Library Reference Model* (IFLA LRM); Arquivos – *Records in context: a conceptual model for archival description* (RiC-CM); e Museus – *CIDOC Conceptual Reference Model* (CIDOC CRM).

percebida por meio de diversas manifestações. Diante disso, a descrição das histórias em quadrinhos é capaz de: [1] ser feita em vários níveis de granularidade, de acordo com o conteúdo e estrutura da história; [2] ter identificada a diferença entre uma história em quadrinhos (obra) e sua característica como material publicado (manifestação); [3] ter descrita as entidades intelectuais associadas, por exemplo, personagens principais, agentes, conceitos.

## 2.2 PADRÕES DE METADADOS PARA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No desenvolvimento da catalogação é necessário refletir sobre os metadados, posto que, conforme destacam Milstead e Feldman (1999), são elementos que representam um recurso informacional, padronizam a estrutura e o conteúdo dos elementos do recurso documental além de disporem de dados para sua descoberta.

Os metadados se popularizaram diante do advento tecnológico e a necessidade de descrever recursos informacionais na *web*, baseando-se em métodos tradicionais da representação e recuperação da informação. Nesse sentido, Milstead e Feldman (1999) destacam que, embora o termo metadado seja recente, desde os primórdios das bibliotecas e dos catálogos existe a produção e padronização de metadados para a descrição de recursos informacionais. No entanto, em detrimento das evoluções e mudanças nas necessidades informacionais dos usuários e das tecnologias disponíveis, Haynes (2018) salienta que os métodos e as tecnologias se modificaram significativamente nos últimos anos.

Diante da pluralidade discursiva a respeito do termo metadado, utiliza-se nesta pesquisa a definição de Smiraglia (2005, p. 2, tradução nossa), de modo a caracterizar os metadados como:

[...] descritores estruturados de recursos de informação, destinados a promover a recuperação da informação. Ou seja, no nível mais básico, os metadados descrevem recursos informacionais como *sites*, textos eletrônicos, artefatos digitais etc., por meio da compilação de descritores que são estruturados de acordo com um quadro específico (chamado de um esquema), e são colocados juntos para servir a uma função de indexação na recuperação da informação.

Entende-se por metadados os elementos que melhor representam um recurso informacional registrado em um sistema de informação. 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.

Os metadados podem ser classificados em diferentes grupos, de acordo com seus objetivos. A literatura sobre o assunto em geral apresenta cinco tipos de metadados: administrativos, descritivos, de preservação, técnicos e de uso (ZENG; QIN, 2015). Smiraglia (2005) afirma que os metadados descritivos e de uso servem aos propósitos de recuperação e são centrados no usuário, e os metadados administrativos, de preservação e os técnicos voltam-se aos inventários e são centrados nas instituições. Entretanto, Riley (2017) propõe outra forma de categorizá-los: a) metadados descritivos, que servem para encontrar ou entender um recurso informacional; b) metadados administrativos, divididos em: metadados técnicos (voltados para decodificação e renderização de arquivos), metadados de preservação (para gerenciamento de arquivos a longo prazo) e metadados de direitos (que tratam de direitos de propriedade intelectual anexados ao conteúdo); c) metadados estruturais (que proveem relacionamentos entre as partes de recursos); e d) linguagens de marcação (que integram metadados e sinalizadores para outras estruturas ou recursos semânticos dentro do conteúdo).

Além dos objetivos e tipos de metadados, Haynes (2018) destaca outras finalidades dos metadados: descrição de recursos informacionais, descoberta e recuperação de informações dos recursos, administração e gerenciamento de recursos, registro de direitos de propriedade intelectual, informações contextuais sobre recursos, gestão e preservação de recursos digitais e fornecimento de dados sobre contexto e autenticidade.

Para que os metadados possam cumprir seus propósitos é exigido um nível de eficiência nas descrições e padronização, principalmente em questões que envolvem a interoperabilidade, isto é, os metadados devem ser padronizados para que possam ser interoperáveis entre catálogos distintos. É também com a finalidade de padronizar que os metadados tem por finalidade descrever determinados tipos de recursos

informativos em diferentes contextos de modo uniforme, possibilitando a interoperabilidade dos registros bibliográficos entre sistemas e almejando o acesso e a recuperação desses recursos pelo usuário. A descrição e o tipo de metadados para recursos informativos dependem do tipo de objeto que se deseja descrever e dos propósitos a que se destina o uso deste recurso (MILSTEAD; FELDMAN, 1999).

Está posto que entender a necessidade dos metadados e dos seus padrões garante que a catalogação de histórias em quadrinhos seja realizada de modo padronizado, remetendo a uma recuperação mais precisa das informações. Muitas instituições de patrimônio cultural não abordam critérios específicos para metadados de histórias em quadrinhos, tratando-as por meio de instrumentos e padrões de uso geral que não atendem às suas especificidades. Esse fator remete à representação incompleta e, conseqüentemente, dificulta a recuperação pelo usuário e ao acesso consistente às histórias em quadrinhos.

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 informativos com vistas à recuperação, buscou-se identificar metadados voltados à catalogação de histórias em quadrinhos.

Na literatura internacional encontra-se um movimento crescente de desenvolvimento de padrões de metadados para uniformizar e padronizar a representação da informação de histórias em quadrinhos e melhorar a recuperação deste tipo de recurso informativo, principalmente no ambiente *web*, com o intuito de promover o compartilhamento de dados e reduzir os esforços na catalogação (PETIYA, 2014).

A partir do mapeamento de literatura<sup>8</sup> realizado na WoS, no GS, na BRAPCI e na LISA foram identificadas as seguintes propostas de metadados para histórias em quadrinhos: *Advanced Comic Book Format* (ACBF), *Comic Book Markup Language* (CBML), *Comic Metadata* (CoMet) *Format* e *Comics Markup Language* (ComicsML).

---

<sup>8</sup> 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)).

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

O *Comic Book Markup Language* (CBML) é um padrão de metadados para descrição de recursos, com 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 caracterizar 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 *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, 2015, tradução nossa). O CoMet possui 28 atributos de metadados, alguns similares ao Dublin Core, em uma estrutura não hierárquica, sendo um obrigatório e nove repetitivos. 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 SGML (SGML, XML, HTML). O ComicsML é destinado à representação 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 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

Tendo sido observada a relevância de estudos sobre o tratamento informacional de quadrinhos e da influência dos metadados para a recuperação dos recursos informacionais, torna-se necessário discutir sobre os padrões de metadados identificados na literatura para a representação da informação das histórias em quadrinhos, além de analisar quais deles são aplicáveis em instituições de patrimônio cultural e discorrer quais metadados são frequentemente utilizados para descrever este tipo de recurso.

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**

<b>Padrão de metadados</b>	<b><i>Advanced Comic Book Format (ACBF)</i></b>	<b><i>Comic Book Markup Language (CBML)</i></b>	<b><i>Comic Metadata (CoMet) Format</i></b>	<b>ComicsML</b>
<b>Tipo</b>	Linguagem de marcação	Linguagem de marcação	Padrão de estrutura	Linguagem de marcação
<b>Objetivos</b>	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	Padronizar os metadados a fim de facilitar o compartilhamento entre programas, plataformas e dispositivos	Tornar-se um padrão para publicação de quadrinhos na <i>web</i>
<b>Vantagens</b>	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	Possui um aplicativo de leitura próprio ( <i>Comic Viewer</i> ) que suporta o formato dos dados	Permite ampla descrição, desde informações bibliográficas até os tipos de balões presentes na HQ e a tipografia dos textos e caracteres envolvidos
<b>Limitações</b>	Separa as camadas de texto e imagem, centrando-se no formato da HQ e não no conteúdo	Foco na descrição verbal; descrição puramente semântica; criado para descrição de recursos	Não possui elementos de metadados para descrição do enredo da história	Não foram identificadas

**REPRESENTAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: análise de metadados**  
Etefania Cristina Pavarina, Zaira Regina Zafalon, Thalyta Braga Barboza

	do enredo	digitalizados; restringe a descrição de conteúdos que nasceram digitais		
<b>Tipo de suporte</b>	Quadrinhos impressos e digitalizados	Quadrinhos digitais e digitalizados	Quadrinhos digitais	Quadrinhos impressos, digitais e digitalizados

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2022).

Para tecer as considerações sobre os metadados de histórias em quadrinhos foram analisados os atributos presentes nos padrões ACBF, CoMet e ComicsML, apresentados no Quadro 2, e do CBML, no Quadro 3.

**Quadro 2 – Atributos dos padrões de metadados ACBF, ComicsML e CoMet para catalogação de quadrinhos**

ACBF		CoMet	ComicsML
<b>1 book-info</b>	<b>4 body selection definition</b>	1 title	1 title
1.1 Author	4.1 bgcolor	2 person	2 description
1.2 book-title	4.2 page	2.1 firstname	3 series
1.3 genre	4.3 title	2.2 surname	4 issue
1.4 characters	4.4 image	2.3 e-mail	5 volume
1.5 annotation	4.5 text-layer	2.4 url	6 publisher
1.6 keywords	4.6 text-area	2.5 job	7 date
1.7 coverpage	4.7 strong	3 last-built	8 genre
1.8 languages	4.8 emphasis	4 icon	9 character
1.9 sequence	4.9 commentary	5 description	10 isVersionOf
1.10 databaseRef	4.10 strikethrough	6 url	11 price
1.11 content-rating	4.11 sub	7 strip	12 format
<b>2 publish-info selection</b>	4.12 sup	7.1 id	13 language
2.1 publisher	4.13 code	7.2 date	14 rating
2.2 publish-date	4.14 inverted	7.3 title	15 rights
2.3 city	4.15	7.4 person	16 identifier
2.4 ISBN	4.16 frame	7.5 url	17 pages
2.5 license	4.17 jump	7.6 teaser	18 creator
<b>3 document-info selection</b>	<b>5 references selection definition</b>	7.7 description	19 writer
3.1 author	5.1 reference	7.8 panels	20 penciller
3.2 creation-date	5.2 p	<b>7.9 language</b>	21 editor
3.3 source	5.3 data selection definition		22 coverDesigner
3.4 ID	5.4 binary		23 letterer
3.5 version	<b>5.5 stylesheet declaration</b>		24 inker
3.6 history			25 colorist
			26 coverImage
			27 lastMark
			28 readingDirection

**Fonte:** Elaborado pelas autoras (2022).

Decorrente da grande produção de quadrinhos *online*, disponibilizados na *web*, observa-se a partir dos padrões encontrados na literatura, que o desenvolvimento de

modelagem e representação da informação para histórias em quadrinhos centra-se principalmente em quadrinhos no formato digital, tendo os esforços destinados para a criação de linguagens de marcação em sua maioria, criando categorias que descrevam elementos específicos de histórias em quadrinhos na *web* e histórias em quadrinhos digitais e principalmente para tornar possível e melhorar a visualização/leitura de quadrinhos online.

**Quadro 3 – Atributos do padrão de metadados CBML para catalogação de quadrinhos**

CBML										
1 TEI	35 byline	66	98 epilogue	131 headItem	159 linkGrp	188 nationality	216 place	243	271	301 tagUsage
2 ab	36 c	correspDesc	99 event	132 headLabel	160 list	189	217	relatedItem	settlement	302 tagsDecl
3 abbr	37 cRefPattern	67 country	100 ex	133 hi	161 listBibl	normalization	placeName	244 relation	272 sex	303 taxonomy
4 abstract	38 calendar	68 creation	101 expan	134	162 listChange	190	218	245 rendition	273 sic	304 tech
5 activity	39	69 damage	102 extent	hyphenation	163 listEvent	notatedMusic	population	246 residence	274 signed	305 teiCorpus
6 actor	calendarDesc	70	103 facsimile	135 idno	164 listNym	191 note	219 postBox	247 resp	275 soCalled	306 teiHeader
7 add	40 camera	damageSpan	104 factuality	136	165 listObject	192 notesStmt	220 postCode	248 respStmt	276	307 term
8 addName	41 caption	71 date	105 faith	imprimatur	166 listOrg	193 num	221 postscript	249 restore	socecStatus	308 terrain
9 addSpan	42 castGroup	72 dateline	106 figDesc	137 imprint	167 listPerson	194 nym	222 prefixDef	250 retrace	277 sound	309 text
10 addrLine	43 castItem	73 death	107 figure	138 index	168 listPlace	195 object	223	251	278	310 textClass
11 address	44 castList	74 del	108 fileDesc	139 indicia	169	196	preparedness	revisionDesc	sourceDesc	311 textDesc
12 affiliation	45 catDesc	75 delSpan	109	140	listPrefixDef	objectIdentifie	224 principal	252 role	279 sourceDoc	312 textLang
13 age	46 catRef	76 derivation	floatingText	interaction	170	r	225	253 roleDesc	280 sp	313 time
14 alt	47 category	77 desc	110 floruit	141 interp	listRelation	197	profileDesc	254 roleName	281 spGrp	314 timeline
15 altGrp	48 cb	78 distinct	111 foreign	142 interpGrp	171	objectName	226	255 row	282 space	315 title
16 am	49 cell	79 distributor	112 forename	143	listTranspose	198	projectDesc	256 rs	283 span	316 titlePage
17 analytic	50 change	80 district	113 formula	interpretation	172 locale	occupation	227 prologue	257 s	284 spanGrp	317 titlePart
18 anchor	51 channel	81 div	114 front	144 item	173 location	199 offset	228 ptr	258 said	285 speaker	318 titleStmt
19 applInfo	52 choice	83 docAuthor	115 funder	145 join	174 m	200 opener	229 pubPlace	259 salute	286 sponsor	319 trailer
20 application	53 cit	84 docDate	116 fw	146 joinGrp	175 measure	201 org	230	260	287 stage	320 trait
21 argument	54 citedRange	85 docEdition	117 gap	147 keywords	176	202 orgName	publicationStm	samplingDecl	288 standOff	321 transpose
22 author	55 cl	86 docImprint	118 gb	148 l	measureGrp	203 orig	t	261	289 state	322 unclear
23 authority	56 classCode	87 docTitle	119 genName	149 label	177 media	204 p	231 publisher	schemaRef	290 stdVals	323 undo
24 availability	57 classDecl	88 domain	120 geo	150	178 meeting	205 panel	232	262 scriptNote	291 street	324 unit
25 back	58 climate	89 edition	121 geoDecl	langKnowledg	179	206 particDesc	punctuation	263 secl	292	325 unitDecl
26 balloon	59 closer	90 editionStmt	122 geogFeat	e	mentioned	207 path	233 purpose	264 seg	styleDefDecl	326 unitDef
27 bibl	60 constitution	91 editor	123 geogName	151	180 metamark	208 pb	234 q	265	293 subst	327 view
28 biblFull	61 conversion	92	124 gloss	langKnown	181 milestone	209 pc	235 quotation	segmentation	294 substJoin	328 w
29 biblScope	62 corr	editorialDecl	125 graphic	152 langUsage	182 mod	210	236 quote	266 series	295 supplied	329 when
30 biblStruct	63 correction	93 education	126 group	153 language	183 monogr	performance	237 redo	267 seriesStmt	296 surface	330 xenoData
31	64	94 email	127 handNote	154 lb	184 move	211 persName	238 ref	268 set	297	331 zone
binaryObject	correspAction	95 emph	128	155 lg	185 name	212 person	239 refState	269 setting	surfaceGrp	
32 birth	65	96	handNotes	156 licence	186 nameLink	213 personGrp	240 refsDecl	270	298 surname	
33 bloc	correspContex	encodingDesc	129 handShift	157 line	187	214 persona	241 reg	settingDesc	299 surplus	
34 body	t	97 epigraph	130 head	158 link	namespace	215 phr	242 region	300 table		

Fonte: Elaborado pelas autoras (2022).

Conforme identificou-se na análise, esses padrões de metadados se concentram na apresentação ou descrição da estrutura da história narrada nos quadrinhos (o quadro, palavras presentes nos balões, legendas etc.), não tendo sido notados elementos de organização da informação, mecanismos de descoberta e formas de localização e acesso a esses recursos informacionais.

Observa-se que o tanto o ACBF quanto o CBML 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<sup>9</sup> de histórias em quadrinhos.

Os padrões identificados apresentam diferentes níveis de granularidade para a catalogação de histórias em quadrinhos. O padrão CBML possui um conjunto de 331 atributos. Por outro lado, o padrão ComicsML possui 7 atributos principais. Alguns desses atributos possuem um conjunto de elementos vinculados, ou seja, integram outros atributos que podem ser obrigatórios ou não, considerados como subatributos. Por exemplo, no padrão ComicsML o atributo *panel-desc* subdivide-se em 5 subatributos associados a ele: *narration*, *thought*, *character*, *text* e *speech*. Dentre esses subatributos supracitados, apenas o *character* e *text* são categorizados como requeridos.

Outra questão observada é que alguns padrões possuem nomes de atributos diferentes para elementos com o mesmo valor, por exemplo, o padrão CoMet possui o atributo *writer* e o padrão ComicsML *person* destinados ao produtor intelectual da história em quadrinho. O padrão CoMet não subdivide o elemento de metadado de autor, assim, em *creator* tanto serve para indicar a pessoa quanto a entidade coletiva responsável pelo conteúdo intelectual ou artístico da obra, sem demais especificações. Já no padrão ComicsML o atributo *person* possui outros subatributos associados a ele:

---

<sup>9</sup> A contribuição de aspectos semióticos na catalogação de histórias em quadrinhos foi discutida em Pavarina (2021).

*firstname, surname, email, url, job, last-built*, o que amplia as possibilidades quanto às especificidades dos dados autorais.

A partir de uma análise dos elementos de metadados, depreende-se que o ComicsML não possui elementos explícitos de declarações de propriedade intelectual dos autores, referente aos direitos autorais. Os padrões ComicsML e CoMet não possuem elementos que evidenciam marcações semântica, isto é, atributos que ressaltam o significado das palavras e textos apresentados nas tiras, bem como elementos que interliguem e entrelacem as tiras ao enredo geral, mesclando-os de modo a complementar os sentidos. Esses padrões também não possuem metadados que possibilitam a vinculação entre os quadrinhos e suas tiras a outras páginas na *web* que deem condições de relacionar à história à locais específicos, eventos do mundo real ou outros personagens e quadrinhos relacionados.

Por outro lado, o padrão ACBF contém um atributo opcional *DatabaseRef* que possibilita vincular o registro da história em quadrinho à uma referência ou outros registros de uma base de dados distinta (por exemplo, o *Grand Comics Database – GCD*)<sup>10</sup>. Esse atributo cria *links* entre referências, URL e outros identificadores, apontando para determinada história em quadrinhos, edições ou séries. O padrão CoMet possui um elemento de metadado similar, o *isVersionOf*; entretanto, esse elemento se destina a relacionar o registro do quadrinho a outros recursos informacionais do mesmo criador, bem como edições e adaptações de determinado quadrinho.

O padrão CBML possui os atributos *link* e *linkGrp* que permitem associar o registro a outros *links* bem como a conjuntos de *links* hipertextuais. Este padrão também possui o atributo *relatedItem* que permite fazer referência a outros itens bibliográficos relacionados às histórias em quadrinhos de alguma maneira específica, e o atributo *standOff* que permite registrar informações contextuais.

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

---

<sup>10</sup> O Grand Comics Database é um dos maiores bancos de dados abertos sobre histórias em quadrinhos. Suas iniciativas podem ser observadas em: <https://www.comics.org/>.

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.

Concorda-se com Petiya (2014) em relação à necessidade de um padrão de metadados que descreva de forma abrangente todos elementos e dimensões das histórias em quadrinhos, considerando os quadrinhos como documento, narrativa sequencial visual, uma história, um produto e um item dentro de uma coleção.

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) se destaca, visto que aborda desde os processos tradicionais de catalogação até a catalogação na *web*, incluindo perspectivas da modelagem conceitual e *linked data*. Concorda-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, posto que a ênfase deve recair sobre o quê e como descrever, de modo que sejam consideradas as especificidades do documento.

#### 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 oferecerem elementos voltados à recuperação, pela falta de vocabulário controlado que garanta a padronização dos termos, ou ao acesso, por não contemplarem 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 voltadas à catalogação de modo a contribuir para sua efetiva recuperação, de modo 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.

BUCKLAND, Michael K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 42, n. 5, p. 351-360, 1991.

BUCKLAND, Michael K. What is a “document”? **Journal of the American society for Information Science**, v. 48, n. 9, p. 804-809, 1997.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. **DataGramZero**, [s.l.], v. 10, n. 2, abr. 2009. Disponível em: [https://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/01/pdf\\_48fa1968ed\\_0007596.pdf](https://www.brapci.inf.br/repositorio/2010/01/pdf_48fa1968ed_0007596.pdf). Acesso em: 14 dez. 2022.

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

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

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

HAYNES, David. **Metadata for Information Management and Retrieval: Understanding metadata and its use**. Facet Publishing, 2018.

HO, Ann Khoi Ngo; BURIE, Jean-Christophe; OGIER, Jean-Marc. 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.

KIRYAKOS, Senan *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, Senan; SUGIMOTO, Shigeo. 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](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-27974-9_12). Acesso em: 10 jun. 2021.

KIRYAKOS, Senan; SUGIMOTO, Shigeo. 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, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

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

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

MEY, Eliane Serrão Alves; SILVEIRA, Nayra Christofoletti. **Catálogo no plural**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 2009.

MILSTEAD, Jéssica; FELDMAN, Susan. Metadata: Cataloging by Any Other Name. **Online**, [s.l.], v. 23, p. 24-31, 1999.

MORENO, Fernanda Passini; MÁRDERO-ARELLANO, Miguel Ángel. Publicação científica em arquivos de acesso aberto. **Arquivística.net**, [s.l.], v. 1, n. 1, 2005.

MOROZUMI, Ayako *et al.* Metadata framework for Manga: a multi-paradigm metadata description framework for digital comics. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DUBLIN CORE AND METADATA APPLICATIONS*. Seul, 2009. **Anais [...]**. Seul, 2009. p. 61-70.

O'ENGLISH, Lorena; MATTHEWS, J. Gregory; LINDSAY, Elizabeth Blakesley. Graphic novels in academic libraries: From Maus to manga and beyond. **The Journal of Academic Librarianship**, [s.l.], v. 32, n. 2, p. 173-182, 2006.

OLIVEIRA, Maria Jaciara de Azevedo. **As histórias em quadrinhos como fonte de informação: uma leitura de Fábulas no âmbito da Ciência da Informação**. 186f. 2014. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)- Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2014. Disponível em: [https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/7493/Dissertacao\\_maria\\_jaciara\\_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/7493/Dissertacao_maria_jaciara_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 14 dez. 2022.

PAVARINA, Etefania Cristina. **Contribuição dos estudos semióticos para a catalogação de histórias em quadrinhos**. 247f. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciência da

Informação)- Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/14287?show=full>. Acesso em: 13 dez. 2022.

PESSOA, Alberto Ricardo. **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. 205 f. 2014. Dissertação (Master of Library and Information Science and Master of Science dual degree program) – College of Communication and Information of Kent State University, 2014.

RILEY, Jenn. **Understanding metadata**: what is metadata, and what is it for? Baltimore: National Information Standards Organization (NISO), 2017.

SMIRAGLIA, Richard P. Introducing metadata. **Cataloging & Classification Quarterly**, [s.l.], v. 40, n. 3-4, p. 1-15, 2005. Disponível em: [https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J104v40n03\\_01](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J104v40n03_01). Acesso em: 13 dez. 2022.

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

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

SOUZA, Edvaldo de; TOUTAIN, Lídia Brandão. Histórias em quadrinhos: barreiras para a representação documental. **PontodeAcesso**, [s.l.], 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.

SOUZA, Mariane de. **“Estação das Brumas”**: a intertextualidade nas histórias em quadrinhos e a apropriação da informação cultural em Sandman. 131f. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)– Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-22022018-171306/publico/MarianedeSouza.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2022.

THOMPSON, Analucia. A composição do Dicionário. In: RESENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia. **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, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WAGNER, Cassie. 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, John 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, Zaira Regina. Recurso informacional e representação documental. *In*: ZAFALON, Zaira Regina; DAL'EVEDOVE, Paula Regina. (org.). **Perspectivas da representação documental**: discussões e experiências. São Carlos: CPOI, 2017. p. 125-144.

ZENG, Marcia Lei; QIN, Jian. **Metadata**. 2. ed. Neal-Schuman: Chicago, 2015.

### AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, obtido durante a realização do curso de Mestrado em Ciência da Informação na Universidade Federal de São Carlos.