

Apresentação

Adriana Amaral

As temáticas de pesquisa vinculadas aos quadrinhos e à cultura pop têm se intensificado na área acadêmica de comunicação nos últimos anos com dissertações de mestrado e teses de doutorado defendidas, livros, grupos de pesquisa de vários programas de pós-graduação sobre o tema, simpósios e congressos e diversos dossiês em periódicos, todos procurando discutir e compreender tais fenômenos no âmbito transnacional bem como no contexto brasileiro. Destacaram-se as articulações político-identitárias relacionadas a essas mídias e questões de gênero, sexualidades, etnias, consumo, além de discussões estéticas, de adaptação/tradução/transcodificação, jornalísticas, mercadológicas, tecnológicas e transmidiáticas.

Nosso dossiê *Quadrinhos, Cultura Pop e Outras Mídias* cuja chamada foi ao ar no início de 2017 recebeu 42 artigos de pesquisadores das cinco regiões do país e da América Latina demonstrando a grande popularização e interesse pela temática no contexto da pesquisa em comunicação e análises que se utilizam dos mais variados métodos e objetos - dos quadrinhos autorais aos de grande circulação massiva – em suas mais variadas articulações midiáticas como cartazes, cinema, games, internet entre outros. Para o dossiê, contamos com o trabalho incansável de pareceristas *ad hoc* que avaliaram os artigos e a quem agradeço pela leitura e avaliação criteriosa. O resultado foram os 12 artigos aqui publicados e que de alguma forma representam as diversas questões midiáticas que atravessam e se interligam a essas pesquisas. Mesmo assim, alguns artigos ainda serão incluídos nas próximas edições de 2018, uma vez que as avaliações ultrapassaram nosso limite por edição.

La animación japonesa en torno de la guerra: reflexiones sobre su dimensión ética y estética a partir de 'La Tumba de las Luciérnagas' de Federico Álvarez Gandolfi abre as discussões da última edição do ano da Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. O artigo trata dos estereótipos e da questão da maturidade nas animações japonesas e de seus fãs a partir da análise da animação *O Cemitério dos Vagalumes* (1988), dirigida por Isao Takahata e produzida pelo Studio Ghibli. Vinicius Pedreira Barbosa da Silva e Célia Maria Ladeira Mota apresentam as relações entre os estudos culturais, narratologia e os estudos de jornalismo para refletirem sobre representações de identidade palestina nas produções de jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco em *Narrativas de identidades no conflito israelo-palestino: experiências de palestinação em Joe Sacco. O fetiche tecnológico na Avenida Paulista de Luiz Gê* situa o debate nas representações de tecnologia na história em quadrinhos Fragmentos completos do artista brasileiro Luiz Gê. Os conceitos de determinismo tecnológico e fetiche da tecnologia são operacionalizados para a análise da obra feita por Marilda Lopes Pinheiro Queluz e Guilherme Caldas dos Santos. Outra obra nacional analisada é a adaptação em quadrinhos de *Dois Irmãos*, do escritor amazonense Milton Hatoum cuja versão em formato graphic novel foi produzida pelos irmãos quadrinistas Fábio Moon e Gabriel Bá. A análise

exploratória qualitativa de conteúdo foi utilizada como método por Roberto Elísio dos Santos e Maria Luisa Fontenele de Paula para comparação entre a versão literária e a versão em quadrinhos no artigo *Dois Irmãos: do texto literário para os quadrinhos*.

Em um outro viés analítico, as questões mercadológicas e da ordem da comunicação organizacional se fazem presentes em *Quadrinhos corporativos no Brasil: o convênio entre o Sebrae e a ABNT* de Thiago Seiji Takahashi e Sandra Maria Ribeiro de Souza. O estudo discute a aplicação dos quadrinhos na comunicação corporativa a partir do caso da editora Qualidade em Quadrinhos apresentando maneiras pelas quais esse formato de mídia é um importante material de apoio auxiliar no processo de conscientização dos objetivos de programas de educação corporativa. Para além do interesse corporativo, as questões editoriais dos quadrinhos têm sido pensadas em suas relações com a própria tradução dos títulos. Francisca Ysabelle Manríquez Reyes Silveira e Gilles Jean Abes discutem sobre um ponto chave no campo de tradução de histórias em quadrinhos: a tradução de títulos. Embora os títulos sejam *a priori* uma decisão editorial, o tradutor pode se fazer presente ao escolher manter ou traduzir o título de uma obra. No artigo *A tradução de títulos das Histórias em Quadrinhos: o caso de 'Violent Cases' e 'Repeteco'* são apresentados dois projetos de tradução de quadrinhos já publicados, *Violent Cases* de Neil Gaiman e *Repeteco* de Bryan Lee O'Malley, que exemplificam como cada uma das decisões do tradutor repercutem na aceitação do público. Da tradução à transposição de uma obra para um outro meio massivo é a proposta de *Uma transposição luciferina de Hellblazer/Constantine: dos quadrinhos para o cinema* de Denise Azevedo Duarte Guimarães que debate o processo de tradução/adaptação das narrativas sequenciais de *Hellblazer*, para o filme *Constantine* (2005), dirigido por Francis Lawrence. A temática presente é a da sedução das visões infernais e dos pactos diabólicos, um fenômeno que por muito séculos tem impregnado o imaginário cristão e cujas imagens tem sido exploradas pela indústria cinematográfica. A motivação filosófica para o artigo adveio do livro de Vilém Flusser, *A História do Diabo*, bem como das teorias da adaptação e da intertextualidade entre História em Quadrinhos e Cinema. Também o cinema deu maior visibilidade e popularidade a um personagem da editora Marvel: Deadpool cujas histórias em quadrinhos foram analisadas no artigo *Deadpool: mercenário com prazer*. O trabalho escrito por Lucas do Carmo Dalbeto e por Ana Paula Oliveira estabelece uma leitura do personagem Deadpool, publicado pela editora Marvel, a partir da declaração de seu escritor, Gerry Duggan, que o caracterizava como um super-herói omnissexual. Os resultados da leitura do arco escrito pelo autor indicam que os questionamentos a respeito da sexualidade do personagem podem significar o direcionamento para um novo modelo de super-herói, ou anti-herói, não mais centrado em uma performance heterossexual.

As questões de gênero e representações sociais têm aparecido com mais força nos estudos sobre quadrinhos nos últimos anos bem como no debate público entre fãs. Nesse sentido, *As representações femininas da personagem Iron Heart* de Cláudio Márcio do Carmo e Bruna de Faria trazem uma reflexão a partir do cartaz de divulgação da personagem e a capa variante da segunda edição da *graphic novel Iron Heart* da Marvel Comics analisados sob a perspectiva teórica da Gramática do Design Visual (GDV) e das representações sociais. O artigo problematiza a construção e reconstrução da personagem diante da intervenção do público. Outro ponto importante para a representação feminina é discutido a partir das teorias feministas e do ponto de vista da produção feita por mulheres, conforme Daiany Ferreira Dantas e Renata Izabel de F. Nolasco discutem no artigo *COMIXXX: corporalidades grotescas e ciborgues no quadrinho independente feito por mulheres no Brasil*. O trabalho tem como objeto a expressão da corporalidade no *Zine XXX*, uma publicação independente organizada em 2014 pela cartunista Beatriz Lopes, no intuito de veicular a produção das mulheres no mercado de quadrinhos. No artigo *Pussy made of steel: os sentidos inaugurados por um cartaz da Women's March na página Supergirl Brasil* as repercussões de um cartaz, levado à Marcha das Mulheres nos Estados Unidos, pela atriz Melissa Benoist, que representa a

super-heroína Supergirl no seriado televisivo, instaura uma gama de sentidos e problemáticas em torno do feminismo e da cultura pop analisados através da processualidade semiótica instaurada a partir da publicação da foto do cartaz na página *Supergirl* Brasil do *Facebook*. Ronaldo Henn, Christian Gonzatti e Francielle Esmitez debatem sobre a articulação entre as potencialidades dos sites de redes sociais, das questões de gênero e sexualidade e da cultura pop, como uma maneira possível de sinalizar novos caminhos em relação às representações midiáticas de heroínas. No último texto *Comix Zone: uma Hqtrônica entre videogame e História em Quadrinhos*, José Antônio Loures discute as características híbridas apresentadas no *game Comix Zone* e o analisa dentro dos parâmetros que o podem definir como uma Hqtrônica, comparando o desenvolvimento do jogo com a produção independente de histórias em quadrinhos em suas características de intermedialidade onde os *games* encontram os quadrinhos.