

Apresentação

Há quase dez anos temos um trabalho contínuo de promoção e difusão dos estudos sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e Cultura Pop com ênfase na diversidade da produção acadêmica. Publicamos artigos, entrevistas, ensaios realizados por graduandos em iniciação científica, mestrandos, Mestres, Doutores e profissionais da área, que enriquecem nosso campo de estudo. Imaginário! é vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, mantendo-se firme no propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

O reconhecimento da revista no meio acadêmico e entre os artistas é um alento frente à indiferença das esferas superiores burocráticas oficiais e é com o apoio dos colaboradores e do público que levamos adiante um projeto que desde o início mostrou-se essencial e exitoso. Prova disso foi a surpreendente resposta aos recentes chamados para a edição da revista. Mantendo nossa proposta de fazer uma publicação enxuta, sintética e leve, tivemos que dividir o número de artigos recebidos na última chamada, propondo a alteração da periodicidade de semestral para trimestral. Desse modo esperamos dar vazão a todos os textos que nos têm sido enviados e que, por sua importância não poderiam ser descartados.

Abrimos a edição com o artigo de Gazy Andraus, que também nos brinda com uma bela ilustração para a capa. Gazy propõe que o olhar quadrinístico é inerente ao fator humano e que os quadrinhos são expressões de arte que auxiliam no desenvolvimento de uma inteligência sistêmica, advindos desde uma protogênese de grafismo rupestre até uma reverberação da visão humana, ainda que muitos não percebam tais conexões nestas mídias imagéticas desenhadas.

Contribuem também com a revista Thiago Lins da Silva, com a análise do quadrinho Óleo sobre tela, de Aline Zouvi; Ana Luiza Schmidt T. Fer-

nandes e Tarcísio Torres Silva apresentam o feminismo em quadrinhos, com o retrato de duas épocas a partir das antologias *Wimmen's Comix* e *Womanthology*; já Ana Paula Bourscheid disserta sobre newsgame de letramento e seu processo de produção a partir do caso do newsgame *Letracina*, explanando sobre a experiência pedagógica com o auxílio dos games.

Paulo Ricardo de Oliveira estuda a construção da vilania por meio da jornada do vilão Lex Luthor na série televisiva *Smalville*; Danielly Amatte Lopes, Janaina Freitas Silva de Araújo e Gabriela Melo estudam a importância dos mitos na cultura japonesa analisando o mangá *One punch man*; ainda sobre o universo do quadrinho japonês, Francisco Alves da Silva e Fellipe Sá Brasileiro apresentam a construção simbólica e mitológica do personagem *Naruto*.

Fecham a edição a resenha sobre o catálogo *Kaboom!*, por Alberto Ricardo Pessoa, apresentando um painel sobre os quadrinhos africanos; e a seção Ensaio visual, que propõe a descrição de processos criativos e elaboração artística, com texto deste editor sobre a produção de uma prancha da personagem *Maria*.

Boa leitura!

Henrique Magalhães