

EDITORIAL

Prof^a Dr^a Ermelinda Maria Araújo Ferreira
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Em 2018, o Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI/CNPq) da Universidade Federal de Pernambuco promoveu o seu *I Congresso Nacional*, contemplando quatro linhas de pesquisa: Histórias em Quadrinhos, Poesia e Novas Materialidades, Literatura e Audiovisual e Literatura Eletrônica. Como resultado desse encontro, dois números da *Intersemiose – Revista Digital* foram organizados neste ano, reunindo alguns artigos relacionados a dois desses temas.

Este volume sobre Histórias em Quadrinhos, organizado pela Prof^a Dr^a Joane Leôncio de Sá e pelo Prof. Doutorando Bruno Fernandes Alves, conta com quatorze colaborações. Ambos os organizadores refletem sobre aspectos pedagógicos da narrativa sequencial. No artigo “Processos de emancipação do gênero quadrinístico na literatura nacional”, Joane Leôncio de Sá discute como o movimento de transposição dos clássicos literários canônicos para os quadrinhos, apoiado institucionalmente por políticas governamentais de incentivo à leitura no Brasil, atravessou diversas etapas de amadurecimento. Essas etapas são exemplificadas através do estudo de duas adaptações do romance *O Guarani*, de José de Alencar, em épocas distintas: a versão antiga, de 1957, e a versão moderna, de 2009. No artigo “A adaptação do poema “Quadrilha” para os quadrinhos: uma experiência com licenciandos de pedagogia na UFRPE”, Bruno Fernandes Alves explora o potencial didático dos quadrinhos no ensino de poesia em sala de aula, através de uma experiência prática levada a cabo no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Dois outros artigos focalizam aspectos diferenciados da pedagogia dos quadrinhos. Maria da Graça Gomes de Pina, em “Banda-desenhada e a didática do crioulo” estuda a criação da primeira banda-desenhada em crioulo, língua de expressão popular no arquipélago de Cabo Verde, como uma iniciativa ligada à proposta de introdução do ALUPEC (Alfabeto Unificado para a Escrita do Cabo-Verdiano), uma tentativa de normalizar a escrita do crioulo e de contribuir para a sua oficialização na região. Já Tayana Dias de Menezes, Layse da Costa Santos e Nathalia da Costa Santos, em “Estereótipos surdos e as percepções de identidade: uma análise da obra *The deaf guy*, de Matt e Kay Daigle”, exploram a relevância das histórias em quadrinhos para os estudos da identidade do povo surdo. As tirinhas de Matt e Kay Daigle mostram o dia a dia de uma família em que o pai é surdo e utiliza a Língua Americana de Sinais (American Sign Language – ASL) para comunicar e interagir com a sociedade, apresentando situações vividas pelo personagem. Neste artigo, as autoras analisam uma seleção dos quadrinhos desta série mostrando como os elementos de identidade

agenciados nos enredos reforçam as concepções do ouvinte acerca do surdo, e do surdo pelo próprio surdo.

Os demais artigos, em sua maioria, abordam leituras específicas de obras em quadrinhos, sejam adaptativas, sejam originais. No âmbito dos quadrinhos em língua portuguesa, Ermelinda Maria Araújo Ferreira comenta sobre a premiada coleção *A pior banda do mundo*, original de José Carlos Fernandes, na qual as aventuras de uma inepta banda de músicos, de intenções jazzísticas e resultados caóticos, servem como pretexto para introduzir discussões filosóficas sobre a cultura na pós-modernidade. O artigo reflete sobre a percepção de Fernandes do gênero quadrinhos como “literatura menor”, através de um intenso diálogo com obras de autores clássicos elencados nesta rubrica, a partir do conceito de Deleuze. Maria Gabriela Wanderley Pedrosa, no âmbito das versões quadrinísticas, por sua vez, estuda um provável viés feminista na adaptação da escritora Maria Helena Rouanet e da ilustradora Thais dos Anjos do conhecido conto de Guimarães Rosa, “A terceira margem do rio”, contrapondo essa leitura às análises dominantes desta obra, centradas na predominância da imagem do pai e da ideologia patriarcalista.

Quatro artigos tratam da adaptação de obras de língua inglesa para os quadrinhos. Maiara Alvim de Almeida, em “O papel das traduções de graphic novels no processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos”, traça um panorama da situação dos quadrinhos no Brasil a partir da análise de traduções de obras estrangeiras, em especial norte-americanas, considerando que os modelos e estéticas estadunidenses forneceram as bases para a produção e fundação de tradições de quadrinhos também na Europa (com destaque para a França e a Itália) e no Japão.

Danielly Amatte Lopes, Janaína Freitas Silva de Araújo e Gabriela Lessa Santos estudam os aspectos técnicos e simbólicos da versão do mangá japonês de Yana Toboso – *Kuroshitsuji* – do conto policial inglês produzido por autores clássicos como Sir Arthur Conan Doyle e Agatha Christie, mostrando como a mecânica desses romances investigativos migra para este novo formato contemporâneo. Em seu artigo, Márcia Tavares Chico trata de uma análise da representação do feminino na história “Façade”, presente no universo *Sandman*, do autor britânico Neil Gaiman, mostrando como a violência contra o feminino serve de ferramenta para a construção da história. Já Maria Carolina M. Nascimento e José Albino Santos Jr. analisam o filão dos heróis nos quadrinhos de origem estadunidense, propondo uma leitura existencialista do personagem Batman, na obra *O Cavaleiro das Trevas*.

Neste número da *Intersemiose*, dois artigos tratam da questão judaica: a representação do trauma em *Maus* – a história de um sobrevivente, de Art Spiegelman, numa análise de Victor Vitorio de Barros Correia, que considera como a linguagem é insuficiente para representar e comunicar a ruptura infligida pelo trauma, demandando uma árdua reconstrução simbólica que resulta num verdadeiro esforço de tradução. E uma análise de Magneto – personagem do *Universo Marvel* – por Heloiza Montenegro Barbosa, na qual a autora procura conectar esse gênero de graphic novel com pesquisadores e ficcionistas relacionados ao holocausto.

Finalmente, dois pesquisadores trabalham convergências múltiplas entre literatura, quadrinhos e outras mídias nesta coletânea. Mônica dos Santos Melo discute como o romance *Dois irmãos*, de Milton Hatoum, é adaptado para os quadrinhos e para uma minissérie televisiva, num estudo que reforça a ideia de que as transcrições surgidas a partir de uma obra inicial gozam de completa autonomia, constituindo obras independentes, construídas de forma consistente na mobilização dos seus próprios recursos. Vinícius Gomes Pascoal, por sua vez, discute a convergência semiótica da literatura com os games e o cinema na obra *Metal Gear Solid*, uma graphic novel digital de Hideo Kojima. Neste artigo, o autor questiona como os elementos verbivocovisuais entram em sintonia nessa modalidade do jogo de videogame, potencializando os modos de recepção que se manifestam através da leitura, da apreciação sonora, da apreciação fílmica, ou todas essas, já que o suporte ou objeto da análise é um jogo de videogame, um filme e uma graphic novel, simultaneamente.

Esperamos que a variedade de textos reunidos neste volume da revista *Intersemiose* ofereça um amplo panorama das implicações teóricas e estéticas do estudo das histórias em quadrinhos na atualidade.



Ermelinda Maria Araújo Ferreira

Recife, Julho de 2018.