



**“OS QUADRINHOS E SEUS FAZERES”
29 DE MAIO A 01 DE JUNHO DE 2019
LEOPOLDINA – MG**

PROGRAMAÇÃO DETALHADA E CADERNO DE RESUMOS

SOBRE O ENTRE ASPAS

O **Entre ASPAS** é um encontro promovido pela Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) com o objetivo de reunir seus associados e associadas, a cada dois anos, na cidade de Leopoldina, sede física da ASPAS.

Além de ser um evento científico, o Entre ASPAS também é um encontro administrativo, isto é, parte da programação será reservada para questões internas da ASPAS, como a assembleia geral da associação. Aberta a todos os associados e todas as associadas, nela serão apresentadas propostas de ação efetiva e será homologada a nova diretoria cujo mandato terá a duração de dois anos. Parte da sua programação será voltada a mesas e debates acerca dos rumos futuros da ASPAS e da pesquisa em Arte Sequencial no Brasil.

Para o ano de 2019, a ASPAS irá promover um encontro voltado, também para a formação de seus associados e associadas. Serão oferecidos minicurso e oficinas voltados as práticas acadêmicas relacionadas à produção bibliográfica. Com “Quadrinhos e seus fazeres” a ASPAS pretende oportunizar aos seus associados meios para melhor desempenharem seu trabalho no campo da pesquisa, em particular da pesquisa com quadrinhos.

A novidade este ano será a presença de uma programação especial, elaborada em parceria com a rede a rede pública de ensino de Leopoldina, voltada a estudantes e docentes, que irá oferecer oficinas e palestras, nas escolas e em espaços públicos. A ASPAS acredita na educação como forma de transformação da sociedade e nos quadrinhos como um instrumento de ensino que poder auxiliar não apenas na aprendizagem formal mas, também, na formação de membros pensantes e ativos da sociedade.

Organização:

Natania A Silva Nogueira
Valéria Aparecida Bari
Caetano Borges
Maiara Alvim

Diretoria 2017/2019
Natania A Silva Nogueira
Amaro Xavier Braga Jr
Valéria Aparecida Bari
Sabrina da Paixão Brésio

SUMÁRIO

]	
Programação Geral	04
Programação Especial	06
Conferências	07
Oficinas	08
Sessões de Comunicação	10
Resumos das comunicações	12
Lançamentos	24
Agradecimentos	29

PROGRAMAÇÃO GERAL

29 de maio - quarta-feira

10:00 – 17:00

Credenciamento e acolhimento dos participantes.

Local: Casa de Leitura Lya Muller Botelho

14:00 – 16:00

Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral.

Ministrante: Equipe do projeto I Fanzine e ANZINE.

Local: Casa de Leitura Lya Muller Botelho

16:00 - Abertura da exposição do IFanzine e lançamento do ANZINE.

Local: Casa de Leitura Lya Muller Botelho

18:30 – 19:00

Cerimonial de abertura

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

19:00 – 20:00

Conferência com Valéria Bari - "A pesquisa acadêmica sobre Histórias em Quadrinhos no Brasil e as publicações digitais de disseminação científica".

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

30 de maio - quinta-feira

09:00 – 12:00

Oficina de introdução à encadernação artesanal - Amaury Fernandes (UFRJ)

Local: Casa de Leitura Lya Muller Botelho

12:00 – 14:00

Almoço

14:00 – 17:00

Sessões de Comunicação

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

17:00 – 17:30

Coffe break

17:30 – 18:30

Conferência com Sonia B. Luyten - "Um passo na frente dos alunos: dando aula com mangá e animê."

18:30 – Assembleia da ASPAS

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

20:00

Lançamento de livros

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

31 de maio - sexta-feira

09:00 – 12:00

Oficina de introdução à encadernação artesanal - Amaury Fernandes (UFRJ)

Local: Casa de Leitura Lya Muller Botelho

12:00 – 14:00

Almoço

14:00 – 17:00

Comunicações

17:00 – 17:30

Coffe break

17:30 – 18:30

Vídeo Conferência com Thomas Karlsson – Suécia ou quadrinhos feministas na Suécia?

18:30

Encerramento

19:00 – 20:00

Show com Natália Montes

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

PROGRAMAÇÃO ESPECIAL

30 de maio - quinta-feira

09:00 – 11:00

Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral.

Ministrante: Equipe do projeto I Fanzine e ANZINE.

Local: Escola Municipal Botelho Reis.

O público alvo: alunos do ensino fundamental – 20 vagas

13:00 – 15:00

Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral.

Ministrante: Equipe do projeto I Fanzine e ANZINE.

Local: Escola Municipal Judith Lintz Guedes Machado

O público alvo: alunos do ensino fundamental – 20 vagas

17:30 – 18:30

Conferência com Sonia B. Luyten - "Um passo na frente dos alunos: dando aula com mangá e animê." – Aberta aos professores do Ensino Fundamental, anos finais.

Local:

31 de maio – sexta-feira

09:00 – 11:00

Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral.

Ministrante: Equipe do projeto I Fanzine e ANZINE.

Local: Escola Municipal Ribeiro Junqueira – 20 vagas

13:00 – 15:00

Oficina com a equipe do IFanzine

Local: E. E. Omar Resende Peres

O público alvo: alunos do ensino fundamental – 20 vagas

15:00 – 16:30

Palestra "E não é que dá certo fazer e ler quadrinhos em sala de aula?" - Sonia B. Luyten.

Local: Associação comercial

Público Alvo: professores do Ensino Fundamental, anos iniciais.

01 Junho - sábado

08:00 – 10:00

Oficinas/minicursos

1 - A mulher no meio geek e a importância da Capitã Marvel. Ministrante: Dani Marino (Mestra Comunicação e colaboradora do Minas Nerds.

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

2 - Processo Criativo para Quadrinhos. Ministrante Caetano Borges (EBA/UFRJ)

Local: Centro Cultural Mauro Almeida

3 – Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral.

Ministrante: Equipe do projeto I Fanzine e ANZINE.

Local: Praça Félix Martins

CONFERÊNCIAS/PALESTRAS

1. A pesquisa acadêmica sobre Histórias em Quadrinhos no Brasil e as publicações digitais de disseminação científica"

Por meio de uma frisa histórica e a utilização de indicadores bibliométricos, a palestra vai descrever como as pesquisas que tiveram por objeto ou temática as Histórias em Quadrinhos tiveram a sua evolução no Brasil. A convergência das mídias para os suportes digitais ocorrida a partir dos anos 1990 transformou as vias de disseminação científica, sendo que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) influenciaram diretamente a valorização das publicações periódicas, em detrimento da produção técnica dos congressos, seminários, encontros e outros eventos de caráter científico. Na atualidade, a fala abre uma discussão sobre as estratégias de enriquecimento de currículos, em contraste à natureza de produções de textos mais profundos, longos e consolidados.



Valéria Aparecida Bari (UFS)

2. "Um passo na frente dos alunos: dando aula com mangá e animê."

Por meio da internet a nova geração está exposta à maciça penetração da Cultura Pop Japonesa. O que há de tão especial no mangá e animê para que a juventude do mundo todo sinta esse fascínio? Para estar à frente dos alunos é possível utilizar isto a seu favor em sala de aula, nas orientações de teses ou em discussões com os jovens, tendo em vista um planejamento para maior proveito dos alunos e professores. É uma boa oportunidade que o professor não deve desperdiçar usando o material de fonte primária (revistas e vídeos) que certamente vai envolver os alunos de vários níveis escolares. O mangá e animê em sala de aula transformam-se em ferramentas eficientes, lúdicas e reforçam o aprendizado.



Sonia B. Luyten (USP)

3. "E não é que dá certo fazer e ler quadrinhos em sala de aula?"

Se você professor (a) está procurando um jeito de motivar os alunos, envolvê-los na sala de aula, desenvolver as habilidades de leitura e de compreensão de textos há uma forma muito simples: Você já pensou em utilizar as Histórias em Quadrinhos como ferramenta de trabalho? Acreditamos que o objetivo de todo bom professor é educar, mesmo se o método parecer não convencional. Está comprovado que no plano pedagógico, os quadrinhos proporcionam experiências narrativas desde o início do aprendizado fazendo os alunos adquirir uma nova linguagem. Conseqüentemente se as Histórias em Quadrinhos melhorarem as habilidades da leitura, compreensão, imaginação, pesquisa e até disciplina em sala de aula, elas devem transformar-se numa ferramenta de trabalho para o professor. E, para atingir estes objetivos, daremos ao público docente o como e o quando ele deve utilizar.

4. Suécia ou quadrinhos feministas na Suécia?

Thomas Karlsson é responsável pelo Örebro Seriefestival (Festival de Quadrinhos de Örebro), na Suécia, e atualmente é presidente da Seriefrämjandet (Associação Sueca para a promoção das Histórias em Quadrinhos). Por meio de vídeo conferência ele irá explanar sobre os quadrinhos feitos por mulheres na Suécia e o papel do feminismo na expansão da participação das mulheres na indústria dos quadrinhos suecos nas últimas duas décadas.



Thomas Karlsson -
Seriefrämjandet

OFICINAS/MINICURSOS

1. Oficina de fanzine (fanatic + magazine) - Revista Artesanal Autoral

A Oficina de Fanzine, é uma iniciativa criada pelo presente projeto, visando divulgar a cultura do fanzine e oportunizar a participação da comunidade na confecção de revistas artesanais. Vem sendo realizada continuamente a partir de parcerias com professores tanto em sala de aula como em atividades extraclasse e em instituições parceiras. A oficina apresenta a proposta típica dos fanzines, onde as revistas artesanais são produzidas tendo como objetivo agradar e atrair o leitor, em contraponto com a do fanzine, na qual o objetivo é agradar ao próprio editor, já que se trata de uma publicação sem fins de lucro, o que assegura liberdade criativa e de conteúdo. Assim sendo, os alunos participantes são motivados a confeccionar uma revista artesanal com seus relatos de vida e apetências. As revistas são reproduzidas em fotocópias, com distribuição para todos os participantes promovendo-se assim a apreciação e avaliação coletiva da produção.

Abordamos o tema dos fanzines em seu contexto histórico e comunicacional, discutindo o campo de possibilidade do zine enquanto dispositivo contra-hegemônico, como instrumento facilitador para incentivar e viabilizar a produção criativa, a potencialização de talentos, bem como seu uso no contexto do ensino-aprendizado.

Súmula:

O que é Fanzine

Histórico dos Fanzines no Brasil e no Mundo

Novas Linguagens

Subvertendo e (re)criando regras

Fazendo um zine

Detalhes: As oficinas de fanzine serão oferecidas para a comunidade e para escolas públicas. A oficina do dia 29 de maio estará aberta ao público geral. As inscrições poderão ser realizadas no Centro Cultural Mauro Almeida, a partir do dia 20 de maio de 2019. Serão oferecidas 20 vagas. Para participar das oficinas de fanzine é necessário levar: Papel A4 (2 a 3 folhas para cada participante); revistas velhas com fotos para corte/colagem; caneta preta esferográfica, ponta porosa ou hidrocor ponta fina; tesoura e cola.

2. Oficina de introdução à encadernação artesanal

A atividade proposta visa apresentar os fundamentos básicos do ofício de encadernador, com ênfase nas habilidades manuais mais necessárias para a boa confecção de capas duras e sua aplicação aos miolos de livros e outros produtos gráficos.

Detalhes: A oficina tem duração de 02 horas e será ministrada no dia 30 de maio apenas para os inscritos no IV Entre ASPAS, mas no dia 31 de maio estará aberta para o público, podendo as inscrições serem realizadas pelo e-mail: aspascontato@gmail.com ou no Centro Cultural Mauro Almeida a partir do dia 20 de maio.



Dinamizadores: Equipe Fanzinoteca IFF Macaé e ANZINE - Alberto de Souza, Danielle Barros, Edgar Franco e Gazy Andraus.



Amaury Fernandes - UFRJ

3. A mulher no meio geek e a importância da Capitã Marvel

Com a popularidade dos filmes de super-heróis e o advento da internet, que possibilita que qualquer artista publique seu trabalho online, o mercado de quadrinhos no Brasil tem aumentado em público e em diversidade. As histórias em quadrinhos têm se tornado uma mídia cada vez mais relevante no universo *Geek* e têm passado por um processo de legitimação cultural que vem se sedimentando com as produções cinematográficas e *comic cons*, maiores a cada ano. Portanto, conhecer as peculiaridades e as relações que cada obra estabelece com o contexto onde está inserida, pode propiciar o aprofundamento do pensamento crítico de seus leitores, além de aproximá-los a obras que normalmente não têm acesso. Assim, buscamos apresentar diversos conteúdos relacionados à cultura pop para que os participantes consigam explorar diversas potencialidades das histórias em quadrinhos e suas obras derivativas, expandindo assim seu conhecimento, sua fruição na leitura e seu senso crítico.

Detalhes: a oficina será oferecida para os alunos do CEFET – Leopoldina, com limite de 20 vagas. Havendo disponibilidade poderão se inscrever, também membros da comunidade. As inscrições serão realizadas no dia da oficina.

4. Processo Criativo para Quadrinhos

Ler quadrinhos é muito diferente de ver um filme ou ler um livro, assim sendo se a fruição é diferente então a execução também é. Pensar em forma de quadrinhos é um processo cheio de particularidades próprias e habituar-se com elas não apenas dinamiza o processo de leitura como torna a execução do objeto final muito mais integrado com a linguagem. Essa oficina apresenta reflexões em forma de exercícios simples e dinâmicas coletivas sobre como imaginar e executar quadrinhos, de maneira explorar o que há de único nessa linguagem e diminuir a distância entre a ideia inicial e sua forma final.

Detalhes: a oficina será oferecida para os alunos do CEFET – Leopoldina, com limite de 20 vagas. Havendo disponibilidade poderão se inscrever, também membros da comunidade. As inscrições serão realizadas no dia da oficina.



Dani Marino – Minas Nerds



Caetano Borges – UFRJ

SESSÕES DE COMUNICAÇÃO

As sessões de comunicação serão realizadas no Centro Cultural Mauro Almeida, das 14h às 17h

30 de maio de 2019

Sessão 01 – coordenação Attila Piovesan

A primeira guerra mundial sob o olhar de Jacques Tardi	Natania Aparecida da Silva Nogueira (Universidade Salgado de Oliveira)
O riso e o desmonte da imagem de um presidente (apresentação por videoconferência)	Thiago Vasconcellos Modenesi (Centro Universitário Guararapes – UNIFG)
Visões do cotidiano no imaginário contemporâneo: o “american way of life” nos tempos atuais.	Gustavo Montalvão Freixo (Universidade Federal Fluminense)
Capitão Gralha: construção do guia visual (apresentação por videoconferência)	Ivan Carlo Andrade de Oliveira (Universidade Federal do Amapá)
“O atravessamento de memórias nas publicações em comemoração aos 80 anos de Mauricio de Sousa” (apresentação por videoconferência)	Guilherme Sfredo Miorando
Escatologia e presentismo em os Invisíveis de Grant Morrison	Attila Piovesan (Universidade Federal do Espírito Santo)

Sessão 02 – coordenação: Danielle Barros Silva Fortuna

A coleção de fanzines da Universidade de Miami	Gazy Andraus (PPGACV da FAV da UFG/UEMG-Campanha-MG)
Gibiteca na escola – um mundo de possibilidades	Claudia Conte dos Anjos Lacerda (Secretaria Municipal de Educação de Leopoldina - MG) Sheyla Costa Fontes Paixão (Escola municipal Judith Lintz Guedes Machado)
#somostodosmacacos: breves reflexões antropocêntricas acerca dos chimpanzés na arte sequencial	Elidiomar Ribeiro da Silva (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO)
Mapeamento de fanzines etnobotânicos no Brasil	Danielle Barros Silva Fortuna (Universidade Federal do Sul da Bahia - UFSB), Campus Paulo Freire, Teixeira de Freitas-BA).
Em busca da obra perfeita: o livro como objeto de glória nas histórias em quadrinhos (apresentação por videoconferência)	Isa Maria Marques de Oliveira (CEFET/MG)

Sessão 03 – coordenação: Sabrina da Paixão Brésio

Gênero, história alternativa e mangá: reflexões sobre ooku de Fumi Yoshinaga	Valéria Fernandes da Silva (Colégio Militar de Brasília)
Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil: questões de gênero e sexualidade	Daniela dos Santos Domingues Marino (Grupo de pesquisas Sonia Luyten)
Tramas de vida, tessitura de vozes, tapeçaria de imagens: bordados de Marjane Satrapi e o lugar de fala do feminino através da arte.	Sabrina da Paixão Brésio (Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP).
Barbarella psychedella: uma leitura antropológica sobre a adaptação cinematográfica da heroína de papel (apresentação por videoconferência)	Lucas do Carmo Dalbeto (FAAC/UNESP – Universidade Estadual de São Paulo)

31/05/2019

Sessão 04 – coordenação: Edgar Silveira Franco

Adaptação de quadrinhos em uma perspectiva intersemiótica: o caso da hq e da série <i>The UmbrellaAcademy</i>	Maiara Alvim de Almeida (IFRJ – Campus Avançado Resende)
Fronteiras invisíveis - uma investigação sobre a tela infinita no Appcomic Phallaina	Caetano Borges (Universidade Federal do Rio de Janeiro)
O tempo multidimensional nos quadrinhos: um estudo das estratégias narrativas em <i>Here</i>, de Richard Mcguire (apresentação por videoconferência)	Cátia Ana Baldoino da Silva (FAV/UFG - Universidade Federal de Goiás)
Processos criativos transmídia em performance e quadrinhos: Posthuman Tantra & Artlectos e Pós-humanos.	Edgar Silveira Franco (Programa de Pós-graduação - mestrado e doutorado da Universidade Federal de Goiás - UFG)

Sessão 05 – Coordenação: Iuri Andréas Reblin

Algumas possibilidades para a hq-escultura	Fábio Purper Machado (IARTE/UFU - Universidade Federal de Uberlândia)
O retrato de madame x: a construção de uma história em quadrinhos como produto educacional	Igor Luiz Oliveira Dias (PPGTLCOM/UF RJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro)
Quadrinhosofia: uma proposta metodológica para a classificação conceitual das histórias em quadrinhos quanto a sua abordagem filosófica (apresentação por videoconferência)	Edgar Indalecio Smaniotto (Faculdade de Ensino Superior do Interior Paulista - FAIP)
hermenêutica de bens culturais: sugestão metodológica e perspectivas de análise de artes sequenciais	Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST)
Identificação das espécies vegetais e usos etnobotânicos presentes na série <i>Outlander</i>, da artecientista Diana Gabaldon	Danielle Barros Silva Fortuna (Universidade Federal do Sul da Bahia - UFSB), Campus Paulo Freire, Teixeira de Freitas-BA).

Sessão 06 – coordenação: Elidiomar Ribeiro da Silva

Os bichos que habitam a rapsódia gráfico-visual antropofágica de Macunaíma.	Luci Boa Nova Coelho (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ) Elidiomar Ribeiro da Silva (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO)
Resgate da literatura oral: do conto à fanzineagem!	Andrea Gomes Barbosa (Instituto Federal Fluminense <i>campus</i> Macaé) Sabrina Domiciano de Jesus Gaspar (Instituto Federal Fluminense <i>campus</i> Macaé)
Fanzines Comer pra quê?: relato de uma experiência de aproximação com temas relacionados à alimentação.	Sara Gaspar (UFRJ - Campus Macaé)

RESUMOS DAS COMUNICAÇÕES

1 - #SOMOSTODOSMACACOS: BREVES REFLEXÕES ANTROPOCÊNTRICAS ACERCA DOS CHIMPANZÉS NA ARTE SEQUENCIAL

Elidiomar Ribeiro da Silva (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO)
Luci Boa Nova Coelho (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ)
Tainá Boa Nova Ribeiro Silva (Fundação Instituto Oswaldo Cruz - FIOCRUZ)

Chimpanzés, *Pan troglodytes* (Blumenbach, 1776), são grandes macacos classificados na família Hominidae, a mesma dos seres humanos. Chimpanzés e humanos são, assim, parentes bem próximos que se separaram entre 4 e 7 milhões de anos atrás, mas ainda mantêm atitudes comportamentais similares. Possivelmente por isso, os chimpanzés das obras ficcionais costumam ser retratados com uma marcante caracterização antropomórfica. Exemplo disso é Phinneus Pogo, o assistente do magnata Sir Reginald Hargreeves, na HQ / série Netflix “The Umbrella Academy”. Resultado de experimentos científicos, Pogo é um chimpanzé idoso completamente humanizado: inteligente, bem-falante, responsável e portando acessórios como roupas, óculos e bengala. Essa última contribui para a postura ereta do personagem, fator que o afasta dos chimpanzés reais e o aproxima dos seres humanos. Interessantemente, Pogo não usa calçados, talvez para que não se esqueça de sua origem, como um tipo de traço remanescente de bestialidade - ou então por uma mera impossibilidade anatômica. Isso também ocorre com Bobo T. Chimpanzee, o Detetive Chimp, da DC Comics. Chimpanzé maduro, com inteligência equivalente à de um humano genial, veste trajes estereotipados de detetive, mantendo, no entanto, postura mais semelhante à dos chimpanzés reais, com alternância entre posturas bípede e tetrápode. Outros personagens, como a Chita (das histórias de Tarzan) e os de “Planeta dos Macacos” (especialmente Caesar, Cornelius e Zira), igualmente têm conotação benéfica aos olhos dos humanos. Isso pode ser um ponto a ser considerado nas campanhas de preservação da espécie, que se encontra em sério risco de extinção.

Palavras-chave: antropomorfismo; cultura pop; primatas; Zoologia Cultural.

2 - A COLEÇÃO DE FANZINES DA UNIVERSIDADE DE MIAMI

Gazy Andraus (PPGACV da FAV da UFG/UEMG-Campanha-MG)

A Universidade de Miami possui, em sua biblioteca, uma coleção especial chamada *Special collections*, e nela, um acervo especial: o de fanzines com mais de 6000 deles. Em uma visita *in loco* neste ano de 2019 pude constatar como são catalogados e também seus dados e capas encontrados digitalizados para facilitar a pesquisa, como neste link: <https://merrick.library.miami.edu/cdm/search/collection/zines>. Este resumo quer apresentar um pouco deste acervo norte-americano que abarca zines do mundo todo, incluindo brasileiros, e expor a importância que os fanzines (ou zines) vêm tomando na área da pesquisa acadêmica como uma forma que transita entre a literária e a artístico-visual, sendo que seus formatos inusitados e variados os tornam peças *sui generis*, e de potencial autoral, anárquico e criativo sem igual, pois livre das amarras do sistema comercial, já que não visam lucro, e sim, a exposição e troca de ideias libertárias, geralmente. Isto se constata, neste caso, principalmente, devido à importância com que a universidade norte-americana dá a esta coleção tão bem catalogada e preservada, já que o acesso a ela, embora democrático e livre, requer um pré-pedido que pode ser acessado para escolha dos fanzines no sistema *online* da universidade que abriga as informações principais e a capa dos zines, conforme explicarei ao apresentar o resumo.

Palavras-chave: Fanzines; Zines; Pedagogia; Biblioteca, Acervo

3 - A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL SOB O OLHAR DE JACQUES TARDI

Natania Aparecida da Silva Nogueira (Universidade Salgado de Oliveira – Niterói/RJ)

O presente trabalho busca analisar a Primeira Guerra Mundial a partir de seu componente humano, o soldado. Para tanto iremos utilizar a obra em quadrinhos de Jacques Tardi Foi assim a *Guerra das*

Trincheiras (1914-1918), publicada originalmente em 1993. A obra apresenta a Primeira Guerra Mundial a partir do olhar do combatente, que vive a rotina diária da guerra de trincheiras. A análise da História em Quadrinhos se faz combinada com obras de historiadores que se debruçaram sobre o tema, como Erick Robsbawm e Modris Eksteins. O objetivo do artigo é demonstrar como o uso das imagens e dos quadrinhos em particular pode ser um instrumento eficiente de ensino para os professores de história. Acreditamos que este tipo de material em quadrinhos, assim como outros tipos de publicações similares, pode servir para aprofundar debates sobre o tema em sala de aula. As Histórias em Quadrinhos ainda podem servir de fonte de pesquisa para trabalhos sobre ensino de história e enriquecer, em especial, a área das ciências humanas.

Palavras-chave: Primeira Guerra Mundial, Histórias em Quadrinhos, Ensino de História.

4 - ADAPTAÇÃO DE QUADRINHOS EM UMA PERSPECTIVA INTERSEMIÓTICA: O CASO DA HQ E DA SÉRIE THE UMBRELLA ACADEMY

Maiara Alvim de Almeida (IFRJ – Campus Avançado Resende).

A adaptação de obras de uma mídia para outras – fenômeno que teóricos como Julio Plaza chamam de tradução intersemiótica – pode resultar em modificações no enredo de uma narrativa, bem como na adequação da estrutura narrativa às características da nova mídia em que será veiculada. Tais modificações teriam como objetivo tornar a narrativa mais adequada tanto a seu novo suporte quanto a um possível novo público que a consumirá. Assim, neste trabalho, realizaremos uma leitura comparativa entre os quadrinhos da série *The Umbrella Academy* (2008) – em especial da primeira saga da publicação, “The apocalypse suite” - de Gerard Way e Gabriel Bá, e sua adaptação para o formato televisivo, transmitida pelo serviço de *streaming* de vídeo Netflix. Através da análise, pretendemos levantar reflexões acerca do processo de adaptação dos quadrinhos para outras mídias, bem como discorrer sobre os diálogos que os mesmos constroem com a linguagem e convenções de outras manifestações artísticas e midiáticas. Para tanto, contaremos com contribuições teóricas de autores como Julio Plaza, Linda Hutcheon e Henry Jenkins.

Palavras-chave: Quadrinhos; Adaptação; Tradução Intersemiótica.

5 - ALGUMAS POSSIBILIDADES PARA A HQ-ESCULTURA

Fábio Purper Machado (IARTE/UFU - Universidade Federal de Uberlândia)

As narrativas abordadas neste texto partem de movimentos entre os campos da escultura, da fotografia e da história em quadrinhos. É possível caracterizá-las como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), num borrar de fronteiras característico das manifestações artísticas da contemporaneidade. Figuras nesta discussão comentários sobre as HQs “Um Outro Pastoreio” (2010) e “Reconto” (2014), dos brasileiros Rodrigo dMart e Indio-San, onde fotografias de esculturas compõem as cenas das histórias contadas. Isto ocorre também em produções do brasileiro Willian Hussar, assim como nos trechos com bonecos de “Mr. Punch” (2010) dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean, e nas hibridações do desenho com colagens de objetos em “Stray Toasters” (1988), do estadunidense Bill Sienkiewicz, entre diversos outros referenciais. As obras como estas é possível também associar o fenômeno “efeito escultura” (DUBOIS, 1988), quando, em suportes planos, fotografias de objetos levam a percepção do espectador a uma experiência tridimensional. Nos diferentes modos com que adentra narrativas em quadrinhos, a escultura explora possibilidades do que tem sido chamado seu campo expandido ou ampliado (KRAUSS, 1979). Para isto, passa por um processo que contrasta com a ação manual direta sobre materialidades tridimensionais que a costuma caracterizar. Estas HQs-escultura têm como etapa central de sua produção uma captação fotográfica que depende da assistência de uma “caixa preta” (FLUSSER, 2002), onde o artista manipula entradas e saídas de signos e luzes através de um aparelho sem exercer controle total sobre o que acontece em seu interior.

Palavras-chave: Escultura; História em Quadrinhos; Fotografia; Caixa preta; Poéticas híbridas.

6 - BARBARELLA PSYCHEDELLA: UMA LEITURA ANTROPOLÓGICA SOBRE A ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DA HEROÍNA DE PAPEL

Lucas do Carmo Dalbeto (FAAC/UNESP – Universidade Estadual de São Paulo)

Em outubro de 1968, chegava aos cinemas americanos o filme *Barbarella*, longa dirigido pelo francês Roger Vadim que adaptava das Histórias em Quadrinhos (HQs) as sagas da aventureira espacial criada por Jean-Claude Forest poucos anos antes. O filme estrelado por Jane Fonda teve uma recepção morna em grande parte do mundo, e recebeu diversas críticas negativas. Entretanto, tal como havia acontecido nas páginas das HQs anos antes, *Barbarella* teve grande impacto sociocultural e pode ser considerado um marco na historiografia do cinema ao apresentar para a audiência uma mulher independente, destemida e sexualizada. Apoiado pela Teoria Crítica Feminista do Cinema, proposta por Laura Mulvey, este trabalho tem por objetivo traçar uma leitura antropológica do filme por meio do esquema quaternário de Massimo Canevacci. Entende-se que, enquanto produtos culturais, cinema e HQs refletem em suas narrativas as questões dispersas no tecido social. Desta forma, como resultado, identifica-se que, ainda que *Barbarella* oferece uma representação sexualizada da figura feminina, que beira o erótico, a personagem traz à reflexão questões ainda hoje não resolvidas acerca do espaço destinado à mulher nas telas de cinema, nas páginas dos Quadrinhos e também na sociedade.

Palavras-chave : *Barbarella*; Crítica Feminista do Cinema; Histórias em Quadrinhos; Cultura; Canevacci.

7 - CAPITÃO GRALHA: CONSTRUÇÃO DO GUIA VISUAL

Ivan Carlo Andrade de Oliveira (Universidade Federal do Amapá)

O artigo tem como objetivo descrever o processo de criação do Guia Visual do Capitão Galha. Guias visuais de personagens são incomuns nos quadrinhos nacionais, mas muito usuais em outros países, em que vários artistas trabalham com o mesmo personagem, como no caso dos Estados Unidos. Além do próprio herói, são apresentados elementos textuais e visuais sobre os personagens secundários e ambientação. O trabalho detalha o processo criativo do guia, as referências usadas, além de explorar a mitologia por trás do Capitão Galha e Francisco Iwerten.

Palavras-chave (até cinco): Palavras-chave: Guia Visual, Capitão Galha, Francisco Iwerten

8 - EM BUSCA DA OBRA PERFEITA: O LIVRO COMO OBJETO DE GLÓRIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Isa Maria Marques de Oliveira (CEFET/MG)

Resumo: A perfeição é considerada uma virtude na filosofia clássica, pensamento este muitas vezes inspirado no universo das artes e das letras, em que sua expressão maior pode ser vista quando se imprime no papel as grandes ideias. Desta forma, no meio editorial a publicação de um livro é sinônimo de glória, o pódio da intelectualidade. Neste ensaio pretende-se analisar a presença do livro nas histórias em quadrinhos e como é exposto pelos seus personagens criadores, apoiada nos referenciais metalinguísticos dessas narrativas sequenciais e da prosa metaliterária de Italo Calvino em *Se um viajante numa noite de inverno* e Afonso Cruz em *Os livros que devoraram meu pai*. No texto *O desafio da escrita*, Chartier (2002) defende que o processo de mediação entre o autor e seu objeto livro, sempre envolve as formas e sentidos que ele confere ao livro. Uma das formas comumente presente nas histórias em quadrinhos, é trazer o leitor para uma imersão do processo criativo da produção editorial, seja metaliterária e até mesmo pseudobiográfica. A partir dessa perspectiva da busca pela obra perfeita analiso duas *graphics novels*, *Daytripper*, dos quadrinistas e irmãos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá, e *Coisas de adornar paredes*, do quadrinista e editor independente José Aguiar. Por meio dessas narrativas sequenciais encontro o objeto livro como uma obra construída, criada, moldada e acabada pelo autor, que é o signatário de suas criações. O ápice do autor deveria ser o leitor, sua obra ser apreciada e difundida, independente das formas materiais, mas muitas vezes ela se traduz exclusivamente na representação do objeto livro. Esse valor simbólico é manifestado como o fruto de uma incansável clausura escritural, os caminhos percorridos para traçar a narrativa. E o dilema da obra perfeita transforma em uma busca incansável, o que se presume que o autor dificilmente alcança a obra-prima senão pela morte.

Palavras-chave: Livro. Histórias em Quadrinhos. Edição. Pseudobiografia. Metaliteratura.

9 - ESCATOLOGIA E PRESENTISMO EM *OS INVISÍVEIS* DE GRANT MORRISON

Attila Piovesan (Universidade Federal do Espírito Santo)

Seguindo as considerações de presentismo de François Hartog e de imaginário catastrófico contemporâneo de Annie Le Brun, investiga-se como a série em quadrinhos *Os Invisíveis*, escrita por Grant Morrison, reflete tais categorias em uma metafísica temporal a partir de quatro tópicos: sensação de aceleração da modernidade, singularidade temporal gerando um eterno presente, a perspectiva escatológica que determina um fim para a História e a reação atual diante da catástrofe.

Palavras-chave: tempo; presentismo; catástrofe; escatologia; *Os Invisíveis*.

10 - FANZINES COMER PRA QUÊ?: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DE APROXIMAÇÃO COM TEMAS RELACIONADOS À ALIMENTAÇÃO.

Sara Gaspar (UFRJ - Campus Macaé)

O movimento Comer pra quê? (CPQ) propõe aos jovens uma reflexão crítica sobre a alimentação contemporânea e utiliza o fanzine como uma estratégia educativa, por meio do qual os jovens expressam suas impressões sobre os temas abordados. Para mobilizar a reflexão e o debate são utilizados recursos como vídeos e animações produzidos especialmente para o CPQ, porém, são necessários recursos audiovisuais, que nem sempre estão disponíveis. O uso dos fanzines mostrou um grande potencial para aproximação dos temas à linguagem juvenil e motivou a produção da coleção de Fanzines Comer pra quê?. Para a criação da coleção, foi integrada a equipe uma graduanda de Biologia, com experiência anterior no projeto IFFANZINE, do IFF – Campus Macaé. A experiência possibilitou que a graduanda se aproximasse das temáticas abordadas pelo CPQ, oferecendo oportunidade para que aprofundasse seus conhecimentos. A produção de fanzines com finalidade educacional e com temas previamente definidos foi um desafio para a graduanda, que até então produzia fanzines como expressão espontânea de seus interesses pessoais. A coleção CPQ é, portanto, fruto da história pessoal de aprendizado da autora. Até o momento a coleção Fanzine Comer pra quê? não foi utilizada como recurso pedagógico, porém, tudo indica que será uma potente ferramenta educacional, por aproximar a temática da alimentação ao universo da juventude, utilizando o humor, despojamento, arte e conhecimento científico como elementos centrais.

Palavra Chave: Juventude; Arte sequencial; Educação Alimentar e Nutricional; Alimentação.

11 - FRONTEIRAS INVISÍVEIS - UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE A TELA INFINITA NO APPCOMIC PHALLAINA

Caetano Borges (Universidade Federal do Rio de Janeiro)

A página, ou mais precisamente o multiquadro (GROENSTEEN, 2007), define como uma história em quadrinhos pode ser contada. Seu tamanho e formato limitam como os quadros podem ser organizados e compreendidos. Concatenam-se imagens, que vão sendo correlacionadas pelo leitor e emerge a ilusão de que aquelas imagens isoladas fazem parte de uma única narrativa serializada. Nesse processo o total é mais do que a soma das partes pois a associação entre quadros e páginas ultrapassa o simples antes e depois. Cada fragmento é uma coordenada espaço-temporal distinto que é continuamente reordenado e ressignificado conforme a narrativa prossegue (BORGES, 2016). Se nos quadrinhos tempo é espaço e o espaço é em parte modelada pela restrição da página, o que acontece quando essa restrição é removida? Isso pode ser trabalhado no meio digital a partir do conceito da tela infinita (MCCLLOUD, 2006), onde o limite de quadros em uma mesma superfície bidimensional pode ser expandido indefinidamente, o que coloca em questão o limite do multiquadro. Se não existe multiquadro ou página, resta apenas o quadro. Quais são as consequências dessa dissolução da unidade da página para a narrativa de quadrinhos e das novas interações que emergem dessa mudança? Tendo como foco essa questão do quadro e seu

comportamento na tela infinita propõe-se analisar o appcomic Phallaina e como sua narrativa de fluxo contínuo explora o limite do quadro, da sarjeta e da página.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, appcomics, tela infinita, artrologia.

12 - GÊNERO, HISTÓRIA ALTERNATIVA E MANGÁ: REFLEXÕES SOBRE OOKU DE FUMI YOSHINAGA

Valéria Fernandes da Silva (Colégio Militar de Brasília)

“O que aconteceria se uma peste dizimasse boa parte dos homens de uma determinada sociedade e as mulheres tivessem que ocupar funções outrora consideradas masculinas? Quais seriam os problemas enfrentados pela população ao ter que redefinir a estrutura social e os papéis de gênero? Haveria resistências, sem dúvida, mudanças rápidas, outras nem tanto, acomodações. Como seria este mundo?” A possibilidade de reinventar o passado exerce grande atração sobre escritores, cineastas e, também, quadrinistas. A pergunta “E se?” possibilita inúmeras reflexões a respeito de questões políticas, sociais, econômicas e, também, sobre os papéis de gênero. No Japão, os mangás (quadrinhos japoneses), que abordam qualquer tipo de tema, tem na História Alternativa (ucronia) e na ficção científica social dois campos férteis de produção e não são incomuns, nas várias antologias dedicadas aos leitores do sexo feminino ou masculino, quadrinhos trabalhando com narrativas históricas que divergem em algum momento daquilo que seria a nossa linha de tempo. Particularmente no campo da ficção científica social, aquela inventa ou reinventa sociedades, questionando hierarquias e papéis de gênero, destacam-se as autoras mulheres, que produzem farto material desde a década de 1970. Em 2005, Fumi Yoshinaga iniciou a série de Ooku na revista de mangá Melody, uma publicação voltada para o público feminino no final da adolescência e além. Nesta obra, a autora revisita o Xogunato Tokugawa (1603-1868), marcado pelo relativo isolamento do Japão em relação ao resto do mundo e pela manutenção de uma sociedade hierarquizada e pautada pelos valores militares dos samurai. Ao longo dos anos, a autora vem construindo uma História Alternativa na qual boa parte da população masculina foi dizimada por uma peste e as mulheres assumiram o poder. Contando com mais de treze volumes até o momento, Ooku vem reconstruindo meticulosamente o passado de um Japão no qual, por força das circunstâncias, a organização social, as relações de poder e os costumes precisaram ser reinventados. Como apontou Linda Hutcheon, através de uma obra de ficção, é possível ao mesmo tempo “(...) sacralizar o passado e questioná-lo ao mesmo tempo” (Hutcheon, 1991: 165). Assim discutiremos como a autora aborda a possibilidade de um passado diferente daquele que foi nos foi narrado e ensinado, abrindo a possibilidade para várias discussões a respeito de hierarquias, papéis de gênero e da própria escrita da História.

Palavras-chave: Gênero, Mangá, história

13 - GIBITECA NA ESCOLA – UM MUNDO DE POSSIBILIDADES

Claudia Conte dos Anjos Lacerda (Secretaria Municipal de Educação de Leopoldina - MG)
Sheyla Costa Fontes Paixão (Escola municipal Judith Lintz Guedes Machado)

Este trabalho é o relato de uma experiência escolar que está na fase inicial de seu desenvolvimento. Ao final do ano de 2018, no trabalho de Supervisão Pedagógica junto às turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, na Escola Municipal “Judith Lintz Guedes Machado”, no planejamento das ações para o ano subsequente, percebeu-se a necessidade de desenvolvimento de um projeto mais dinâmico com as alunas e alunos, que despertasse, ainda mais, o interesse e criatividade dos discentes e, o trabalho com Histórias em Quadrinho, se apresentou como possibilidade viável aos objetivos propostos. A Escola Municipal Judith Lintz Guedes Machado está situada no Município de Leopoldina, MG, em um dos maiores bairros da cidade, oferecendo o Ensino Fundamental, do 1º ao 9º ano, também na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), com média de 650 alunos e alunas no total. Possui a escola uma GIBITECA – instalada há dez anos – com acervo diversificado, em espaço específico, o que facilita consideravelmente o interesse dos educandos. Foi proposto pela Supervisora Pedagógica à Professora do 4º ano do Ensino Fundamental, que incluísse no planejamento semanal a frequência regular a GIBITECA. No planejamento pedagógico, entre os objetivos da proposta, destaca-se: “diversificar as opções de acervo para a prática da leitura, ampliando o letramento e repertório dos educandos através da arte sequencial, numa perspectiva inter e

transdisciplinar”. Os estudantes têm apresentado considerável autonomia, escolhendo as revistas, olhando os títulos, os detalhes, demonstrando sempre muito prazer. E na interface com o planejamento das capacidades e competência a serem desenvolvidas na etapa de ensino, a professora tem trabalhado questões como: ortografia, estruturação de frases, pontuação, diálogo, costumes, regionalismos, gêneros textuais, atitudes, valores, criticidade, vocabulário, além da leitura e também a socialização entre os estudantes. Espera-se expandir esse trabalho, podendo desenvolver outros saberes e também a produção da literatura na forma de arte sequencial, pelos próprios alunos e alunas.

Palavras-chave: Gibiteca, leitura, ensino

14 - HERMENÊUTICA DE BENS CULTURAIS: SUGESTÃO METODOLÓGICA E PERSPECTIVAS DE ANÁLISE DE ARTES SEQUENCIAIS

Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST)

Delineamento de um método teológico de leitura e interpretação de elementos do fenômeno religioso nas histórias em quadrinhos. O estudo, de natureza básica, de abordagem qualitativa, quanto ao problema, exploratória, quanto aos objetivos, e bibliográfica, quanto aos procedimentos, parte da premissa, calcada em referenciais teóricos como Umberto Eco, Waldomiro Vergueiro, Will Eisner, de que as histórias em quadrinhos são simultaneamente uma forma de linguagem, uma expressão artística e um produto cultural. Como tais, apresentam e representam uma visão de mundo, situada num contexto e, portanto, carregada simbolicamente, mediada por uma narrativa e a intencionalidade atribuída pela pessoa autora. As histórias em quadrinhos tornam-se, dessa forma, potencialmente locus revelacionis do fenômeno religioso. Nessa direção, como ciência hermenêutica do fenômeno religioso, a teologia é capaz de acrescentar a percepção do agenciamento teológico imiscuído na representação da vida humana apresentada nas histórias em quadrinhos. Assim, num primeiro momento, a pesquisa se ocupa em destacar as características das histórias em quadrinhos como linguagem, expressão artística e produto cultural, ressaltando suas narrativas como portadoras de uma leitura de mundo. Num segundo momento, apresenta a teologia como ciência hermenêutica e suas particularidades. No terceiro momento, propõe um método de leitura e interpretação das histórias em quadrinhos a partir do instrumentário metodológico da teologia de análise do fenômeno religioso. Ao final, a pesquisa aponta para as nuances da aplicação do método teológico na leitura e interpretação das histórias em quadrinhos e suas contribuições para uma compreensão multidimensional do sentido implícito em suas narrativas.

Palavras-chave: Religião e Histórias em Quadrinhos; Hermenêutica teológica; Linguagens da experiência religiosa.

15 - IDENTIFICAÇÃO DAS ESPÉCIES VEGETAIS E USOS ETNOBOTÂNICOS PRESENTES NA SÉRIE *OUTLANDER*, DA ARTECIENTISTA DIANA GABALDON

Danielle Barros Silva Fortuna (Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)
Campus Paulo Freire, Teixeira de Freitas-BA).

Resumo: A série televisiva *Outlander* “A viajante do tempo” é uma adaptação da série literária de autoria da escritora estadunidense Diana Gabaldon, com oito volumes publicados até o momento. Gabaldon é bióloga, graduou-se em Zoologia pela Universidade do Arizona, cursou mestrado em Biologia Marinha pela Universidade da Califórnia, fez doutorado em Biologia Comportamental na Universidade do Arizona, e pós-doutorado em Biologia Marinha. Atuou como professora universitária por 18 anos. Em 1988, sem pretensões, resolveu aventurar-se a escrever uma trama misturando ficção com aspectos históricos. Antes de se tornar escritora premiada, Gabaldon escreveu roteiros de histórias em quadrinhos para Disney, também escreveu uma *graphic novel* intitulada *The Exile*, ambientada no universo *Outlander*. A primeira temporada da série na TV começa no final da Segunda Guerra, com o casal Frank Randall, historiador e Claire Beauchamp, enfermeira, viajando para a Escócia em busca das origens da família do Frank, de descendência escocesa. O casal presencia um ritual de tradições místicas no círculo de pedras de *Craigh na Dun* que posteriormente será o portal onde a personagem central, Claire será transportada à Grã-Bretanha do século XVIII, no auge dos conflitos entre os ingleses e os escoceses. Claire, ao viajar no tempo para uma

sociedade completamente diferente, passa a vivenciar muitos desafios e conhece Jamie Fraser com quem vive um amor. Através de sua profissão como enfermeira, Claire passa a desenvolver suas habilidades de cura através das plantas medicinais. O presente trabalho mapeia e identifica as espécies vegetais e usos etnobotânicos presentes na primeira temporada série televisiva *Outlander*.

Palavras-chave: Identificação de espécies vegetais; etnobotânica; *Outlander*; série televisiva, botânica.

16 - MAPEAMENTO DE FANZINES ETNOBOTÂNICOS NO BRASIL

Danielle Barros Silva Fortuna (Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB)
Campus Paulo Freire, Teixeira de Freitas-BA).

As formas de utilização dos vegetais pela humanidade são investigadas por uma área científica denominada etnobotânica (ALBUQUERQUE, 2005). Dentre seus objetos de estudo, um dos enfoques mais investigados são as ervas medicinais, plantas que possuem princípios ativos que podem ser utilizados para finalidades terapêuticas, medicinais e rituais. O Brasil possui grande diversidade biológica e cultural (OLIVEIRA, 2017), porém muito dos saberes tradicionais está se perdendo pela destruição dos povos étnicos e devastação das florestas. O conhecimento acerca do uso das ervas era repassado oralmente entre gerações, entretanto com advento da escrita, da ciência e tecnologias, os esforços para que esse saber popular seja descrito, valorizado e protegido ganhou novas perspectivas. Nesse contexto, surgem, sobretudo em grupos virtuais e/ou redes sociais com temática feminina e sagrada, os “fanzines etnobotânicos”, publicações independentes em formatos impressos e digitais, que tem como objetivo comum o compartilhamento de conhecimentos sobre ervas para usos rituais e medicinais. Neste estudo inédito, foi realizado levantamento preliminar acerca da produção de fanzines etnobotânicos no Brasil, através do método de pesquisa exploratória utilizando ferramentas de buscas por palavras-chave. Além dos resultados encontrados no levantamento foi consultado acervo pessoal da autora deste artigo que reúne mais de 200 títulos entre HQs e fanzines. Apesar do caráter difuso, marginal e paratópico inerente aos fanzines, fator que dificulta seu mapeamento, este trabalho preliminar buscou traçar um panorama dessas publicações que se mostram crescentes, de grande potencial para preservação da memória e compartilhamento de saberes populares, contribuindo também para a conservação das relações etnobotânicas.

Palavras-chave: Etnobotânica, fanzines etnobotânicos, ervas medicinais, publicações independentes, quadrinhos.

17 - O ATRAVESSAMENTO DE MEMÓRIAS NAS PUBLICAÇÕES EM COMEMORAÇÃO AOS 80 ANOS DE MAURICIO DE SOUSA

Guilherme Sfredo Miorando - Universidade La Salle

Em 2015 o criador da Turma da Mônica, Mauricio de Sousa completou oitenta anos. Em comemoração a este evento, foram trazidas ao público diversas publicações resgatando trabalhos antigos e revelando histórias da vida do quadrinista em diversos formatos e impressas por várias editoras. Este artigo tem a intenção de comparar estas obras a partir dos espectros da memória que atravessam essas publicações. Não se pode dizer que este tipo de material se utiliza apenas de um tipo de memória para estabelecer a trajetória de Mauricio de Sousa. Também não pode se dizer que está sendo feito um trabalho de historiografia, porque tanto a história como a memória possuem suas peculiaridades, sendo este, um trabalho muito mais de memória que de historiografia. Mesmo assim, as produções em comemoração ao aniversário de Mauricio de Sousa abordam e se utilizam de diversos tipos de memória, entre as quais podemos citar a memória autobiográfica, a memória empresarial, a memória cultural e a memória afetiva. Neste artigo discutiremos estes conceitos e também traçaremos identificações destes diferentes tipos de memória presentes nas obras comemorativas dos oitenta anos de Mauricio de Sousa.

Palavras-chave: história, memória autobiográfica, memória empresarial, memória cultural e memória afetiva.

18 - O RETRATO DE MADAME X: A CONSTRUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO PRODUTO EDUCACIONAL

Igor Luiz Oliveira Dias (PPGTLCOM/UFRJ)

O Produto Educacional é uma proposta de ensino, um instrumento didático ou uma proposta para formação de professores, produzido geralmente a partir de uma pesquisa. O presente trabalho busca apresentar uma proposta para a produção de uma história em quadrinhos sendo essa um produto educacional voltado especialmente para utilização em aulas de artes visuais. Para tal foram pensadas maneiras de adequação de um conteúdo histórico-artístico para a mídia das Histórias em Quadrinhos de maneira que o mesmo se estruture como uma narrativa, e ainda assim mantenha um conteúdo com caráter didático. A proposta de produção se baseia no estudo da história do quadro “O Retrato de Madame X” do pintor italiano John Singer Sargent. Para compreender esse tipo de produção, buscou-se analisar outras histórias em quadrinhos que apresentassem conteúdos semelhantes para assim poder entender as possibilidades de trabalho abertas pela proposta. Pretende-se com esse estudo perceber como através da análise de teóricos, críticos e historiadores da arte, assim como a investigação de documentos, fotografias e pinturas da época podem beneficiar a produção da história que será contada, dando ao produto final características que o habilitem não só como uma história em quadrinhos, mas também como um Produto Educacional plenamente utilizável em um contexto didático.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Produto Educacional. Ensino de Artes. História da Arte.

19 - O RISO E O DESMONTE DA IMAGEM DE UM PRESIDENTE

Thiago Vasconcellos Modenesi (Centro Universitário Guararapes – UNIFG)

Nosso artigo analisa as charges da cartunista Laerte Coutinho publicadas no período de 1 de janeiro a 31 de março de 2019 no jornal A Folha de São Paulo, a escolha do periódico se deu por ser o com maior circulação no país. Fazemos o referido levantamento buscando relacionar o humor presente nas charges da artista com a análise política de conjuntura do Brasil após a eleição de Jair Messias Bolsonaro para presidência da República, a proposta é entender a crescente perda de aprovação da imagem do político após a sua vitória e a contribuição do humor nesse processo. Acreditamos que é possível aferir esse fato nas pesquisas de opinião executadas após a posse do presidente tornadas públicas também na imprensa no mês de março de 2019. Nosso artigo se constrói a partir das teorias Lustosa (2011) e Bremmer, Jan e Roodenburg (2000) acerca da história cultural do humor, bem como da relação da imprensa com o humor e os estereótipos culturais e busca articular as categorias presentes no humor, no deboche e no riso com a interpretação do fato em si por parte dos leitores do jornal, estes relacionam o conteúdo do mesmo e da conjuntura do Brasil com as charges presentes na página 2 da Folha de São Paulo publicadas diariamente, acreditamos que os desenhos da Laerte Coutinho são partícipes no processo do aumento da criticidade e desnude das contradições por parte de quem as lê.

Palavras-chave (até cinco): Humor. Imprensa. Política.

20 - O TEMPO MULTIDIMENSIONAL NOS QUADRINHOS: UM ESTUDO DAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS EM *HERE*, DE RICHARD MCGUIRE

Cátia Ana Baldoino da Silva (FAV/UFG - Universidade Federal de Goiás)

A presente comunicação condensa a dissertação defendida, cujo objetivo é analisar como se configura a representação do tempo na história em quadrinhos *Here* (1989), a partir da análise da sua estrutura e dos recursos narrativos utilizados pelo autor, Richard McGuire. Estruturada a partir de um ângulo de visão fixo, *Here* (1989) apresenta, de forma múltipla, multilinear e fragmentada, a evolução e acontecimentos do espaço retratado, num período de milhões de anos. Tal estrutura demanda uma leitura também múltipla, multilinear e fragmentada, a partir da qual o leitor consegue construir os sentidos da história. Sua análise, assim, possibilita uma melhor compreensão da linguagem dos quadrinhos, especialmente no que diz respeito às suas dimensões temporais. A escolha do aporte teórico, guiada pela temática e objeto de estudo,

propicia um diálogo entre a teoria literária e os estudos das histórias em quadrinhos (ELIAS, 1998; NUNES, 1995; TODOROV, 2013; EAGLETON, 2006; GROENSTEEN, 2015; EISNER, 1999 e 2005). Espera-se, com essa intersecção, contribuir para um melhor entendimento acerca das possibilidades e potencialidades das narrativas gráficas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos experimentais; *Here*; Richard McGuire; Tempo; *Comix*.

21 - OS BICHOS QUE HABITAM A RAPSÓDIA GRÁFICO-VISUAL ANTROPOFÁGICA DE MACUNAÍMA.

Luci Boa Nova Coelho (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ)
Elidiomar Ribeiro da Silva (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO)

Em 1928, Mario de Andrade nos brinda com as andanças de Macunaíma, um negro, índio Tapanhumas. Mario brinca com termos e significados, tratando com seriedade as realidades do nosso tão novato Brasil. Macunaíma, o herói sem caráter, é o brasileiro que ainda não amadureceu, face ao constante sufocamento de sua cultura original e absorção das culturas dos povos que aqui chegaram. O texto denso mostra um misto de “brasis” sem regionalismos, formando a nação brasileira. Em 2015, a obra entra em domínio público e, no ano seguinte, é lançada a HQ “Macunaíma em Quadrinhos”. Como parte do estudo que vem sendo realizado sobre a pluralidade da obra, tratamos aqui da visão zoológica, onde os animais são parte fundamental em situações fantasiosas e ilógicas. Dado o vasto conhecimento sobre o multiculturalismo brasileiro, Mario os cita por seus nomes vulgares/regionais, incluindo repetições e sinônimos, revelando uma exuberante diversidade. Para saber quem e quais são os bichos que povoam o Brasil de “Macunaíma em Quadrinhos”, as referências a animais foram tabuladas, totalizando 144 citações, cerca de 1/3 das do livro (1988). São 43 aves, 33 mamíferos, 28 répteis, 12 insetos, 12 peixes, 6 aracnídeos e 10 pertencentes a outros grupos, incluindo àqueles relacionados a lendas e mitos primitivos. Diferentemente do livro, cuja grafia nem sempre é de fácil decodificação, os quadrinhos, com sua narrativa reduzida, apresentam menos problemas de interpretação. Assim, acreditamos na possibilidade de seu uso didático, estimulando e enriquecendo o aprendizado e, ao mesmo tempo, promovendo um importante resgate cultural.

Palavras-chave: biodiversidade, ensino, Mario de Andrade, quadrinhos, Zoologia Cultural.

22 - PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL: QUESTÕES DE GÊNERO E SEXUALIDADE

Daniela dos Santos Domingues Marino (Grupo de pesquisas Sonia Luyten)

Hoje é possível encontrar uma grande variedade de trabalhos que trazem análises diversas e sob diferentes vieses, que abordam as histórias em quadrinhos em seus vários suportes e gêneros narrativos. No entanto, ainda há lacunas na produção acadêmica brasileira, principalmente em relação aos aspectos do nosso mercado, de nossos leitores e do consumo de maneira geral. Muitas dessas lacunas têm sido preenchidas com pesquisas recentes, especialmente com a publicação do livro *Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil* (2017), de Waldomiro Vergueiro, e que traz dados e considerações sobre nosso mercado nas últimas décadas. Outras ações têm sido tomadas no intuito de suprir uma demanda crescente de estudiosos interessados nas aplicações das histórias em quadrinhos, desde cursos de extensão a eventos presenciais, onde os participantes podem ter acesso a perspectivas interdisciplinares sobre os mais diversos temas. Porém, tanto as publicações recentes como os cursos de extensão, não aprofundam suas análises sobre os quadrinhos que abordam questões de gênero e sexualidade, ao menos não de forma que as obras e seus artistas sejam registrados e referenciados. Assim, esta comunicação visa expandir a discussão sobre a produção de histórias em quadrinhos no Brasil com foco nas publicações, virtuais ou impressas, produzidas por mulheres e pessoas LGBTQA+ e cujos temas abordem questões de gênero e sexualidade, elencando artistas e obras brasileiras que contribuam para maior compreensão da diversidade no contexto onde estão inseridas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos, gênero, sexualidade

23 - PROCESSOS CRIATIVOS TRANSMÍDIA EM PERFORMANCE E QUADRINHOS: POSTHUMAN TANTRA & ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS

Edgar Silveira Franco (Universidade Federal de Goiás - UFG).

Esta comunicação estrutura-se a partir de uma pesquisa de pós-doutorado que está sendo realizada no Instituto de Artes da UNESP, em São Paulo. Ela visa o aprofundamento dos conceitos envolvidos nos processos criativos das performances transmídia do grupo performático Posthuman Tantra e sua retroalimentação poética e estética com as criações de quadrinhos no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-humana - universo de ficção científica que toma como base o chamado “deslocamento conceitual”(DICK, 2004), a partir desse conceito desloca o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões seminais no contexto contemporâneo sobre as relações entre sociedade e avanços tecnológicos. A pesquisa parte da criação de novos atos performático para o Posthuman Tantra e novas HQs para a revista em quadrinhos Artlectos e Pós-humanos e outras, baseados em investigações sobre os conceitos-chave que engendram minhas poéticas através de referenciais bibliográficos, sendo eles: Tecnognose (DAVIS, 1998), Tecnoxamanismo, Pós-humano/Pós-biológico/Transumano (ASCOTT, 2007), Ficção Científica e Deslocamento Conceitual, Decolonialidade, Reconexão Cósmica, Teoria de Gaia, Retorno ao Animal Essencial (HAN, 2018), Obsolescência Programada, Sexta Extinção (KOLBERT, 2016); e também os aspectos de semântica e de linguagem envolvidos em minhas criações, sendo eles: Transmídia, Narrativas Biocíbridas, Convergência Midiática, Ciberarte, Performance Multimídia e Quadrinhos Expandidos (FRANCO, 2017). O mergulho na investigação teórica e nas experiências práticas artísticas está sendo realizado simultaneamente, criando uma retroalimentação dinâmica e ativa entre o ato criativo e a percepção racional dos conceitos.

Palavras-chave (até cinco): Performance, História em Quadrinhos, Processos Criativos, Transmídia, Pós-humano.

24 - QUADRINHOSOFIA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA PARA A CLASSIFICAÇÃO CONCEITUAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUANTO A SUA ABORDAGEM FILOSÓFICA

Edgar Indalecio Smaniotta (Faculdade de Ensino Superior do Interior Paulista - FAIP)

Tomando por referência a base conceitual criada pelo filósofo Matheus Lipman (1922-2010), que desenvolveu uma tipologia de textos filosófico-literários, desenvolvemos uma classificação conceitual de histórias em quadrinhos (HQs) em distintas categorias de acordo com sua proposta filosófica. A partir das quatro divisões conceituais, inicialmente propostas por Lipman, adaptamos estas ao cenário específico das HQs e desenvolvemos outras três, possibilitando, assim, sete categorias conceituais para a classificação das histórias em quadrinhos quanto a sua abordagem filosófica: 1. Histórias em quadrinhos de filosofações; 2. Histórias em quadrinhos a partir de um ponto de vista filosófico específico; 3. Histórias em quadrinhos com perspectiva filosófica específica; 4. Histórias em quadrinhos que tratam de ideias; 5. História da filosofia em quadrinhos; 6. Comentário filosófico (análise de autor/sistema) em histórias em quadrinhos; e 7. Filosofia em quadrinhos. A partir dessa proposta metodológica, pretende-se o desenvolvimento de uma filosofia das HQs que possibilite ao professor de Filosofia ter um “livro-texto” adequado para o trabalho didático pedagógico; e, ao filósofo, um legítimo meio de exposição de seu sistema filosófico, tal como o texto discursivo/argumentativo. Cabe aqui não pensar as HQs apenas como suporte para instrumentalizar o ensino de Filosofia – como já se faz em diversas áreas: História, Geografia, Matemática, etc. –, mas sim ultrapassar esse nível de instrumentalização para abordarmos a história em quadrinho como possibilidade para a expressão do pensamento filosófico.

Palavras-chave: Quadrinhosofia – Filosofia – Categorias – Quadrinhos – Ideias.

25 - RESGATE DA LITERATURA ORAL: DO CONTO À FANZINAGEM!

Andrea Gomes Barbosa (Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé)
Sabrina Domiciano de Jesus Gaspar (Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé)

O projeto integrador Resgate da Literatura Oral: do conto à fanzineagem! tem por objetivos resgatar a literatura de Tradição Oral e investigar o uso do fanzine como ferramenta pedagógica nas aulas de produção textual. Inicialmente os alunos realizam pesquisas relacionadas ao tema em suas comunidades, levam o resultado à escola, junto à equipe do projeto fazem a transposição do código oral para o escrito, e, após a transcrição e transposição artística, retornam a produção final à comunidade. A composição final compreende o registro de coletânea de narrativas através de cds, dvds e do fanzine Traços de Memória, uma publicação artesanal e alternativa, e a socialização do material produzido com a comunidade pesquisada é feita através de círculos de leitura, roda de contação de histórias ou lançamento de revista. Busca-se, também, entender de que forma o fanzine contribui para a expressividade, a criatividade e o processo autoral. A pesquisa possui um enfoque qualitativo tendo como metodologia a pesquisa-ação já que, no campo educacional, é uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos. Apesar de inovador, o fanzine ainda tem sido pouco utilizado enquanto ferramenta pedagógica, nesse sentido, justifica-se o estudo proposto, de modo a contribuir para o desenvolvimento de estratégias facilitadoras da aprendizagem de leitura e escrita, através do resgate de textos da Literatura Oral e da metodologia usada na confecção de fanzines.

Palavras-chave (até cinco): Literatura Oral, Fanzine, Produção Textual.

26 - TRAMAS DE VIDA, TESSITURA DE VOZES, TAPEÇARIA DE IMAGENS: BORDADOS DE MARJANE SATRAPI E O LUGAR DE FALA DO FEMININO ATRAVÉS DA ARTE

Sabrina da Paixão Brésio (Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo – FEUSP).

Marjane Satrapi é notadamente uma das autoras de quadrinhos mais citada e referenciada quando se trata de mulheres quadrinistas ou sobre a autobiografia em quadrinhos, dado o reconhecimento e alcance internacional que sua obra *Persépolis* alçou, sobretudo após a animação homônima ganhar um prêmio em Cannes em 2007 e concorrer ao Oscar em 2008. Além desta, temos traduzidos no Brasil mais dois títulos: *Frango com Ameixas* (2008), que também possui um filme, e *Bordados* (2010). Nossa investigação mitohermenêutica se deterá neste último. Originalmente lançado em 2003, esta pequena obra traz em si uma história imensa: abre em suas páginas as histórias de mulheres, de diferentes idades, diferentes visões de mundo e um ponto em comum: os segredos íntimos de suas vidas femininas. Marjane utiliza sua arte para registrar estas narrativas, dando forma e rosto à estas narradoras e tecendo um panorama dos lugares sociais ocupados pelas mulheres na sociedade iraniana. São memórias, confissões e descobertas que estas mulheres trocam entre si, enquanto tratam de limpar a cozinha e fazer café. A autora aproveita este cenário, senão típico, muito comum dos encontros femininos no cotidiano, para ouvir, escrever e desenhar uma história das mulheres, entrecruzando em metáfora e vida real uma tapeçaria que remonta a um tema mitológico recorrente em narrativas femininas: o bordado.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos- Mulheres- Imaginário Simbólico- Lugar de fala

27 - VISÕES DO COTIDIANO NO IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO: O “AMERICAN WAY OF LIFE” NOS TEMPOS ATUAIS.

Gustavo Montalvão Freixo (Universidade Federal Fluminense)

A noção de um “American Way of Life”, de um estilo de vida estadunidense foi representada em inúmeros livros, filmes e demais obras da cultura da mídia deste país. Esta ideia ligava felicidade ao consumo, e falava de uma forma de viver dos subúrbios, com suas casas sem cercas, perfeitamente pintadas de cores pasteis onde as famílias nucleares seriam eternamente felizes envoltas pelos seus bens de consumo supérfluos. Este conceito dos anos 1950 e 1960, no entanto, precisa ser revisto na conjuntura dos tempos líquidos modernos. Em 2016 a Marvel Comics lançou um arco de histórias protagonizado por sua personagem

“Vision”, um androide que busca montar uma família artificial e morar nas cercanias da capital. A obra compilada em dois volumes encadernados, “Little Worse Than a Man” e “Little Better Than a Beast”, permite o mapeamento das alterações do “American Way of Life” no imaginário contemporâneo bem como outras reflexões sobre as questões prementes no tempo presente.

Palavras-chave: História Contemporânea, História da América, Cultura da Mídia, Histórias em Quadrinhos.

LANÇAMENTOS

Uma tradição da ASPAS, o lançamento de livros, quadrinhos e fanzines ocorre em todos os eventos da ASPAS, vejamos o teremos para este ano:



Peibê#6 (2018) - Coletivo Fanzinoteca / Vários autores.

Release: Indicado para o Festival de Angoulême Alternativo em 2019, o Zine Peibê traz HQs autorais de estudantes e servidores do Instituto Federal Fluminense e de autores independentes do país, além de entrevistas e relatos de empregabilidade de zines no contexto do ensino e aprendizagem. A presente edição foi lançada durante o IV FNPAS promovido pela ASPAS em parceria com a Fanzinoteca do IFF Macaé em 2018.

Valor da publicação: À base de troca.



Cozinhando com o Ossos.
Autoria: Mestre dos Magros (eu)

Release: Um esqueleto bastante esquisito que apresenta um programa de culinária.

Valor da publicação: R\$2,00



Experimentos Vol 2 - Autoria: Coletivo Negocim

Release: Uma coletânea de histórias extraídas de uma roda de conversa. Feito inteiramente por alunos do IFF Campus Macaé com apoio da Fanzinoteca.

Valor da publicação: R\$2,00



Zine Uivo # 5 - Fanzine de HQforismos do Ciberpajé (Edgar Franco).

Release: Esse quinto número apresenta 7 HQforismos inspirados em experiência de ENOC (estado não ordinário de consciência) com uso do enteógeno.

Psilocibe cubensis. Formato A6 - 8 páginas. Editora Lunatika, Goiânia, 2019.

Preço: Um abraço e uma selfie com o zine.

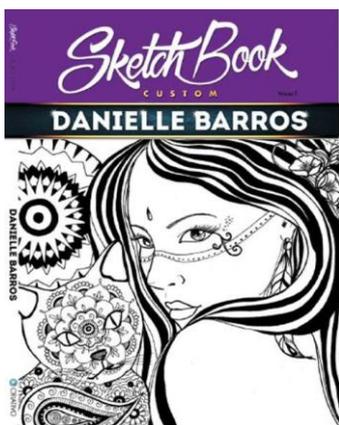


Agartha - Álbum em quadrinhos do Ciberpajé (Edgar Franco).

Release do Dr. Henrique Magalhães: Falar do trabalho de Edgar Franco – e em particular de Agartha, já em terceira edição – parecia-me absolutamente desnecessário, quando não redundante, caso procurasse fazer uma leitura objetiva da obra. Desse modo, deixo-me levar de modo intuitivo pelas reflexões que obra nos sugere. O trabalho de Edgar extrapola os limites literários e deságua num grafismo repleto de simbolismos e imagens oníricas. Os elementos visuais voltados ao Cosmos, a universos estranhos e fascinantes nos remetem à estética psicodélica dos hippies dos anos 1960/1970 e suas viagens astrais. Viagens que tinham como motivação a busca de sentido e compreensão do ser, dos mistérios da criação, seja nos limites inatingíveis do infinito, seja nos recônditos do indivíduo. Extremos que se encontram na essência mesma do ser. Edgar Franco é um dos mais vigorosos autores de um gênero de quadrinhos que já se tornou uma expressão marcante no Brasil: os quadrinhos ditos filosóficos ou metafísicos ou místicos ou reflexivos – os quadrinhos poéticos. Pois é de poesia a matéria prima da obra de Edgar e nada mais subversivo e indomado que a linguagem poética. (H. Magalhães)

Paraíba: Marca de Fantasia, 2018, 3ed. 64p. 14x20cm. ISBN 978-85-67732-89-3

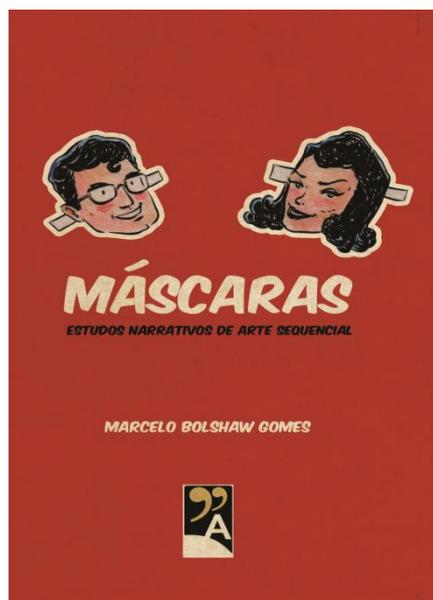
Valor: R\$ 20,00



Sketchbook Custom Danielle Barros Volume 1,

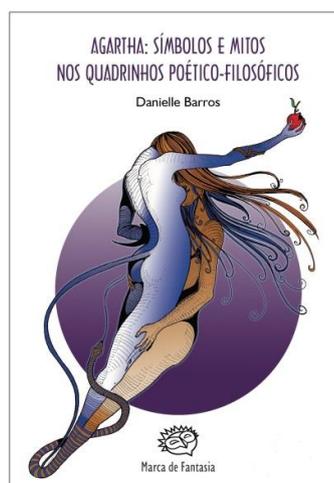
Editora Criativo, São Paulo, 64 páginas, 2017. Tamanho 21x28, papel off-set 150g, capas cartonadas com orelhas.

Valor R\$ 35,00 (Poucas unidades)



Máscaras – Estudos Narrativos de Arte Sequencial,

Release: **Máscaras** é um livro sobre vários aspectos das história em quadrinhos de super-heróis e metodologia de análise semiótica e discursiva, formado por vários artigos publicados nas revistas acadêmicas **Imaginário** (UFPB) e **Nona Arte** (USP): a dupla identidade; representações modernas do sagrado, do profano e do feminino; os diferentes tipos de vilões das narrativas. Mais do que um guia ou manual de como fazer análises de quadrinhos, o livro pretende ser um exemplo de como pode se podem extrair teorizações a partir das narrativas gráficas sequenciais. O autor, **Marcelo Bolshaw Gomes**, é doutor em ciências sociais e professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.. O autor, **Marcelo Bolshaw Gomes** é doutor em Ciências Sociais e professor no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN e membro da ASPAS.



Agartha: símbolos e mitos nos quadrinhos poético-filosóficos. Danielle Barros. Paraíba: Marca de Fantasia, 2018. 88p.

Valor: R\$ 25,00



JALECANDO.

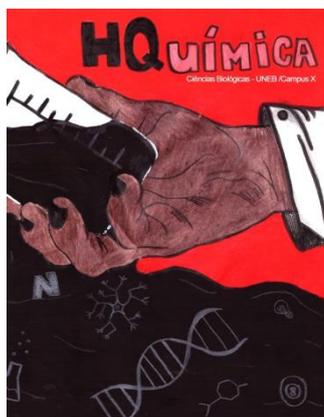
Release: Fanzine de quadrinhos sobre Biossegurança, 12 páginas, inclui passatempos. 2019. Autores: Lorrane Rocha; Jessica Santana; Érica Almeida; Estevão Borel; Jorge Fortuna e Danielle Barros Fortuna. . Formato A6, p&b.

Valor: R\$ 3,00



Para Ler Todos os Dias...

Release: Microzine poético. Autora: Danielle Barros. 20 páginas com poemas. 2019. Capa colorida, miolo p&b. 3x 3 cm.



HQQuímica.

Release: Fanzine de quadrinhos sobre química. 24 páginas. 2019. Autores: Fabio Teixeira, Ivanize Souza, Jehn Andrade, Thuanía Figueiredo, Breno Ferraz, João Moraes, Lucas Oliveira, Petherson Sacramento, Ana Paula Santana, Gabriela Guimarães, Jader Ibrahim, Matheus Prates, Daniella Carvalho, Deborah Matias, Flávia Rosa, Iago Dantas, Samila Amaral, Jéssica Souza, Júlia Izadora, Larissa Santana, Liza Mikaelly, Daniel Araújo, Isabelly Veiga, Stefany Figueiredo, Stephany Lisboa. Organizadora: Danielle Barros Silva Fortuna.

Valor: R\$ 5,00. Formato A5, capa colorida.



Memento Mori.

Release: Zine que aborda sobre a morte, mais especificamente algumas lições importantes que aprendi com o luto. Um tema que muitos evitam, mas o assunto é importante e deve ser falado. No meu caso esse Zine nasceu entre lágrimas e sorrisos, dedico a meus ancestrais e também para quem sofre o luto, e consegue, a cada dia, encontrar forças para viver da melhor forma possível! Capa cartonera e sustentável criada artesanalmente ♡ Autora: Danielle Barros. 2019. Miolo p&b com 12 páginas.

Preço a consultar. Tiragem limitada.



VegetariZine.

Fanzine com algumas receitas vegetarianas criadas ou adaptadas por minha mamãe Ana Barros. Capa cartonera e sustentável criada artesanalmente 🍷 Autoras: Ana Barros e Danielle Barros. 2019. Miolo p&b com 16 páginas.

Preço a consultar. Tiragem limitada.



Mangá, animes e psicologia (2017) - Ivelise Fortin (org) - prefácio de Sonia B. Luyten

O livro Mangás, Animes e a Psicologia procura entender as narrativas, os personagens e suas dinâmicas, refletindo sobre questões diversas, especialmente do ponto de vista da psicologia analítica de Carl Gustav Jung. A proposta é fazer análises despretenhosas, que levem a uma incursão tanto no psiquismo humano quanto nas narrativas fantásticas japonesas. Os autores deste livro, em sua maioria, fazem análises psicológicas, mas também temos contribuições de outras áreas, como administração, jornalismo e ciências sociais.

Editora: Homo Ludens, 184 páginas

Valor: R\$ 25,00



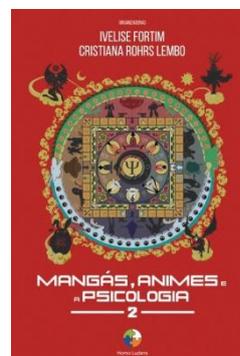
Arte Sequencial e seus Multiversos Conceituais -- Iuri Reblin e Natania Nogueira (Org)

Release: Multiverso: realidades alternativas, dimensões paralelas, versões múltiplas de nós mesmos, oceano de possibilidades. No campo da *ficção*, os multiversos funcionam como recurso narrativo quer seja para justificar lapsos em linhas de tempo, quer seja para realizar licenças poéticas em mitologias e narrativas canonizadas, quer seja para... quaisquer outros exercícios criativos.

No campo da epistemologia, pensar em multiversos é pensar interdisciplinarmente, quiçá de maneira transdisciplinar. É perceber que não há um universo, um único verso (discurso, prosa, estamento), mas múltiplas maneiras de se perceber, explorar, descobrir, compreender e afirmar a realidade, a vida social cotidiana, a cultura e suas expressões. Toda produção cultural e artística é um multiverso de sentido.

Lançamento da ASPAS de 2018. 156 p.

Valor: R\$30,00

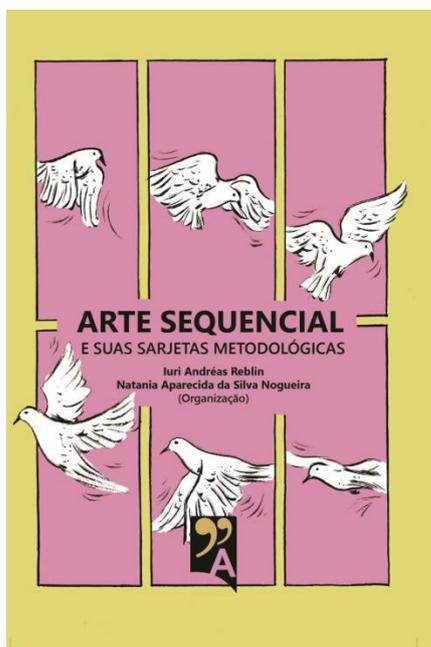


Mangá, animes e psicologia (2017) - Ivelise Fortin (org)

O primeiro volume de Mangás, Animes e a Psicologia visou analisar diversas dessas histórias fantásticas a partir de um olhar psicológico, procurando entender os simbolismos presentes, bem como o porquê destes impactarem tanto as pessoas. Neste segundo volume, as séries foram analisados, principalmente, a partir da Psicologia Analítica. Também existem outras abordagens tais como Psicologia Comportamental, Psicanálise, e Psicologia Social.

Editora: Homo Ludens, 184 páginas

Valor: R\$ 30,00



Arte Sequencial e suas sarjetas metodológicas – Iuri Reblin e Natania Nogueira (Org)

Release: Sarjeta: aquele espaço clássico entre os quadrinhos de uma história em quadrinhos, normalmente utilizado para separar um *frame* de outro, um quadro de outro. Lugar desprezado, que ninguém dá atenção.

A sarjeta é o lugar onde tudo acontece. É lá que a imaginação mistura e combina as cenas e dá um sentido à narrativa. Invisível ou não, suprimida ou não, a sarjeta, clássica ou contemporânea, delineada ou intencionada, é a imaginação em funcionamento no ato de ler e interpretar uma história.

E é nesta direção que o título deste livro revela seu propósito: indicar exercícios metodológicos imaginativos – de diferentes áreas do conhecimento – no ato de ler e interpretar uma história em quadrinhos.

As reflexões contidas neste livro foram ensejadas nos encontros da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e visam fornecer arcabouços epistemológicos interdisciplinares para estudos sobre esse fenômeno cultural, artístico, linguístico complexo e simultaneamente fascinante que é a arte sequencial e, nela, as histórias em quadrinhos.

Lançamento da ASPAS de 2018. 156 p.

Valor: R\$40,00

AGRADECIMENTOS

A diretora da ASPAS, em nome de seus associados, gostaria de agradecer ao acolhimento recebido mais uma vez pela cidade de Leopoldina (MG), que se traduz no suporte e apoio dado ao IV Entre ASPAS pela Prefeitura Municipal, por meio da Secretaria Municipal de Educação e da Secretaria Municipal de Cultura; da Casa de Leitura Lya Müller Botelho, representada por seu diretor Alexandre Moreira; O CEFET – Leopoldina (MG), parceiro sempre presente nos eventos da ASPAS em Leopoldina (MG); a Academia Leopoldinense de Letras e Artes que sempre prestigiou e apoiou os eventos da ASPAS; ao Colégio Imaculada, cuja parceria permitiu que as oficinas voltadas para o público jovem fossem realizadas e, finalmente, agradecemos ao IFF Macaé, que nos cedeu sua equipe do IFzine, que será responsável por diversas atividades nas escolas, durante o IV Entre ASPAS.



Diretoria 2017/2019
Natania A Silva Nogueira
Amaro Xavier Braga Jr
Valéria Aparecida Bari
Sabrina da Paixão Brésio