

## EDITORIAL

A "Cult de Cultura: Revista Interdisciplinar sobre Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop" chega ao seu quarto volume reafirmando seu compromisso em promover análises críticas e interdisciplinares sobre os fenômenos da cultura pop e suas manifestações em diferentes formatos e linguagens. Nesta edição, destacamos temas que dialogam com questões sociais contemporâneas, práticas pedagógicas, estéticas e narrativas emergentes, compondo um panorama rico e diversificado.

O artigo "Candidaturas e mandatos coletivos: mulheres na luta pela representação no parlamento brasileiro nas eleições de 2022", de Danilo Magalhães Farias e Amaro Xavier Braga Junior, explora como as mulheres vêm utilizando o formato de mandatos coletivos como estratégia de enfrentamento às desigualdades de gênero e representação política no Brasil. A pesquisa ilumina a relevância de pautas identitárias no contexto parlamentar e suas implicações para o fortalecimento da democracia representativa.

Na interseção entre matemática e arte sequencial, o texto "Representações da matemática em Logicomix: uma análise pelo Método Cartográfico Crítico" examina como o quadrinho "Logicomix" apresenta a matemática como elemento narrativo central, destacando-a tanto como ferramenta de organização da realidade quanto como refúgio

intelectual. A análise, conduzida por Danilo Magalhães Farias e Amaro Xavier Braga Junior, aponta ainda o potencial pedagógico dessa obra para o ensino de matemática.

Ricardo Carvalho, em "O legado Carter: Narrativa complexa, multimídia e transmídia contra o sexismo", revisita a trajetória da personagem Peggy Carter no Universo Cinematográfico Marvel. A pesquisa discute como a personagem, em suas múltiplas representações midiáticas, se torna um símbolo de resistência ao sexismo, promovendo valores de igualdade e resiliência.

Ainda no campo das narrativas visuais, o artigo "Representações do grotesco em Berserk: Uma análise dos arcos 'Era de Ouro' e 'Convicção'", de Vinicius Ribeiro da Silva e Ruben Marcelino Bento da Silva, investiga a estética do grotesco no mangá de Kentaro Miura. Utilizando o Método Cartográfico-Crítico, a análise revela como o grotesco opera como uma categoria estética que dialoga com temas como o monstruoso, o animalesco e a loucura, enriquecendo a compreensão da obra.

Os jogos narrativos também ocupam espaço nesta edição, com "Analisando a estrutura dos jogos nos roleplaying games de mesa", de Mônica Lima de Faria e Amaro Xavier Braga Junior. O artigo relaciona as características estruturais dos RPGs de mesa aos videogames, propondo novas categorias interpretativas como performance, liberdade criativa e serialização, ampliando a compreensão desse meio tão característico da cultura pop.

Por fim, "O estudo dos quadrinhos como tecnologias do imaginário", de Guilherme "Smee" Sfredo Miorando e Amaro Xavier Braga Junior, aborda os quadrinhos sob o prisma da

# CULT DE CULTURA

*REVISTA INTERDISCIPLINAR SOBRE ARTE SEQUENCIAL, MÍDIAS E CULTURA POP*

teoria do imaginário. O artigo destaca como mitologias, estereótipos, códigos ideogramáticos e arquétipos funcionam como tecnologias culturais que moldam e refletem as dinâmicas da sociedade contemporânea.

A pluralidade de temas e abordagens presentes neste volume reforça a posição da "Cult de Cultura" como espaço de diálogo entre pesquisadores e entusiastas da cultura pop. Convidamos nossos leitores a mergulhar nesta edição e refletir sobre as múltiplas camadas de significado que emergem das manifestações artísticas e midiáticas que compõem nosso universo cultural.