

No dia 10 de setembro, o IFSul Camaquã realizou a segunda edição do COMIFCON - em alusão às *Comic Cons*, grandes eventos que ocorrem ao redor do mundo e reúnem aficionados por filmes, séries e quadrinhos, entre outras produções.

Aberto à comunidade, o evento contou com atividades em diferentes espaços do Câmpus e recebeu cerca de 400 visitantes ao longo do dia.

Pela manhã ocorreu, no auditório, a abertura do evento com a palestra “Chutando portas, descobrindo mercados: trabalhando com entretenimento”, com o publicitário Leonardo Moreira, criador do evento *Anime Buzz*, que ocorre desde 2010 na região metropolitana de Porto Alegre. A seguir, ocorreu a mesa redonda “História, sociedade e artefatos da cultura pop”, com Gustavo Ribeiro, Maurício Albuquerque e Rafael Pernas, membros do Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa e Ensino em Entretenimento e Mídias da UFPel. A manhã foi encerrada com a apresentação do projeto “Sobre resistência, representatividade e empoderamento em nós, heróis de cara preta”, por Mailson Santiago, graduando em História pela UFPel. Ainda pela manhã, o saguão do prédio do curso de Controle Ambiental sediou uma oficina de RPG, do inglês *role-playing game*, mediada pela aluna Marina Cabral, do curso de Informática.

Ao longo de todo dia o evento contou com diversas salas temáticas, montadas nas salas de aula do Câmpus:

-

A sala Bronzódia, de Porto Alegre, trouxe diferentes atividades alusivas ao jogo *League of Legends*.

-

Herdeiros de Sonserina e *Star Wars Alliance*, também de Porto Alegre, apresentaram tributos, respectivamente, à saga Harry Potter e ao universo intergaláctico da obra cinematográfica do diretor George Lucas.

-

Escrito por Gabinete do Diretor
Qui, 15 de Setembro de 2016 12:27 -

A sala de *Board Games*, de Pelotas, contou com uma série de jogos de tabuleiro ao longo de todo dia e foi uma das salas mais disputadas do evento.

-

A sala *Yu-Gi-Oh*, organizada pelo aluno Daniel Santos, do curso de Informática, prestou homenagem ao mangá/anime, que se tornou popular no Brasil a partir do final da década de 1990. Ocorreu ainda um torneio do *card game Yu-Gi-Oh*.

-

As demais salas, todas coordenadas por alunos do câmpus, foram Espaço da Música, *Just Dance*,

Games

, Museu do Videogame e Aprendiz de Super-herói. No saguão do bloco H, também esteve disponível para visitaç o o Espaço Anime, com exposiç o de mang s e outros itens alusivos   cultura oriental e exibic o de animes.

No turno da tarde, no bloco do curso de Automaç o Industrial, o professor Rodrigo Scherer ministrou oficina de Eletr nica b sica com Arduino, tecnologia cada vez mais presente em diversos filmes de ficç o cient fica.

No mesmo turno, o audit rio do campus recebeu um desfile de *cosplayers*. A comiss o julgadora da atividade elegeu o

cosplay

da aluna Marina Cabral, a Rey, de

Star Wars: o despertar da forç .

Ap s o desfile, ocorreu um

quiz

em que duas equipes competiram em um jogo de perguntas sobre cultura pop em geral.

No miniaudit rio ocorreu a palestra “Dos quadrinhos   animaç o: como as HQ’s chegaram   TV e ao cinema?”, com o produtor cultural Alexandre Woloski e a sess o comentada de cinema “Quarto 237: o que voc  n o viu em O Iluminado”, com o professor Edson Lu s Oliveira.

IFSul Câmpus Camaquã realiza 2ª COMIFCON

Escrito por Gabinete do Diretor
Qui, 15 de Setembro de 2016 12:27 -

De acordo com o professor Rodrigo Ferreira, coordenador do evento, em pesquisa de satisfação realizada na *fanpage* da COMIFCON no *Facebook*, os participantes avaliaram positivamente a atividade, destacando fatores como a organização de salas temáticas pelos alunos e a importância da COMIFCON para a comunidade de Camaquã, como um espaço que possibilitou o encontro e o diálogo entre pessoas com gostos culturais em comum, e que são, muitas vezes, ignorados em cidades do interior, participar cada vez mais dos eventos promovidos pelo campus.

Fotos do evento: [IFSul Câmpus Camaquã](#)