

# Mostra Sesc Comics

**Almir Eduardo Fernandes Neto** (SESC) - almirfneto@yahoo.com.br

## **Resumo:**

*O “Mostra SESC comics” é um Projeto de cultura Geek, realizados pelas atividades de literatura e artes que descreve e identifica um tipo específico de evento, que tem fortes raízes nos quadrinhos e que na sua segunda edição passou a abranger outras áreas da cultura pop como hip hop, cinema, tatoos, games, cosplays, RPG e colecionáveis, entre várias outras. Ou seja, o Mostra SESC Comics será o primeiro desse tipo de evento voltado a fãs de cultura pop em geral que acontece em Mossoró. Sendo assim o objetivo do projeto é realizar discussões e atividades práticas para desmistificar a cultura alternativa, bem como dar voz a artistas independentes, investindo em produções autorais de revistas em quadrinhos, Rock, tatuagens, livros de RPG e curtas metragens.*

**Palavras-chave:** *Incentivo à leitura, Quadrinhos, Rpg, Mangás, Cultura Geek.*

**Eixo temático:** *Eixo 6: Gestão de bibliotecas*



## XXVIII Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação

Vitória, 01 a 04 de outubro de 2019.

Videografia: ( ) Sim (x) Não

### Modelo 2: resumo expandido de relato de experiência

#### **Introdução:**

Percebe-se que ano pós ano o número de fãs de quadrinhos vem crescendo, os altos investimento da indústria cinematográfica e da tevê em séries, games, animes e demais assuntos relacionados a este tema, que se tornou o principal expoente da cultura Geek ocidental. Desta maneira nos cinemas e séries de TV há uma invasão de super-heróis e adaptações de HQs, os eventos e convenções geek recebem cada vez mais participantes. Na moda, as marcas apostam em coleções inspiradas em Harry Potter, Star Wars, DC Comics e Marvel Comics. Nada disso é mais só coisa de criança.

Assim em meados dos anos 90, com democratização da internet, surgiram, no meio digital, diversos blogs e sites destinados a assuntos específicos como moda, música e etc. Uma comunicação digital independente e de nicho surgiu no início daquela década e vem garantindo cada vez mais espaço.

Desta forma por estarmos vivenciando este momento, é importante que se discuta o quanto o mundo geek abre um universo cheio de possibilidades, principalmente no que se refere a incentivo à leitura de forma mais lúdica. Não é novidade que o leitor está se transformando, criando novas vertentes literárias, jamais imaginadas na era pré internet.

Sendo assim projeto “Mostra Sesc Comics” vem preencher uma lacuna institucional que é o trabalho voltado para jovens leitores, já que o público

participante está na faixa etária entre 12 a 30 anos o que vai ao encontro com nossa diretriz institucional do quinquênio. Desta forma apresenta-se como essencial para o planejamento estratégico traçado para o ano.

### **Relato de experiência**

Vivemos um momento crescente ao que se refere a leitores “Nerds/Geeks” tornou-se lugar comum falar sobre o evidente crescimento desse tipo de literatura, principalmente, entre a parcela mais jovem da população. O Brasil historicamente é apontado como um país que não possui o hábito da leitura, com isso entende-se que esse fenômeno é ainda mais evidente, e louvável, principalmente pelo momento apontado por muitos como propício justamente à um movimento contrário, capaz de afastar os leitores juvenis dos livros, graças à oferta mais fácil da tecnologia.

Com o intuito de promover a integração da literatura com a tecnologia e o universo Geek em geral o projeto Mostra Sesc Comics utiliza-se de alguns artifícios para que de maneira lúdica e com abstenção de preconceitos cada vez mais jovens tenham contato com a literatura, tendo como porta de entrada o universo Geek, são eles:

**RPG**, o Role-playing game, também conhecido como (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativa. Desta maneira no ato de criar os personagens o jogador de RPG terá que se apoderar do mesmo para isso terá que estudar bastante o personagem, formando assim diretamente o leitor, em nosso projeto trabalhamos dois RPG's próprios um que fala sobre o comércio e outro sobre nosso folclore.

Outra ação de formação e incentivo à leitura são as **oficinas de quadrinhos** na forma de comics e mangá que serve para realizar discussões e atividades práticas para desmistificar elementos das histórias em quadrinhos, bem como seu trajeto histórico, culminando numa produção prática dos participantes, desenvolvida durante a oficina. Assim proporcionar explicações acerca da linguagem dos Quadrinhos; expor os elementos de composição próprios das Histórias em

Quadrinhos (balões, onomatopeias, legendas, requadros, etc.) e Conceber exercícios práticos em que cada participante da oficina produzirá sua própria história em quadrinhos.

Para fixar os personagens dos quadrinhos, mangás e RPG's, materializamos esses personagens em constantes apresentações de **cosplays** que é considerado um hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura Geek.

Por meio de palestras com quadrinistas locais e de renome mundial, (EDBENES – quadrinista Marvel e DC, já participou de nossas três edições), promover o intercâmbio e incentivar a produção dos quadrinhos independentes para revelar para o mercado novos desenhistas. Quebrar tabus e preconceitos com a cultura alternativa, promovendo festivais de rock independente e autoral, bem como concurso de tatuadores, apresentações de hip hop, dança do passinho, campeonato de basquete de rua, skate e patinação livre, exposições de mesas de RPG e cardgames, além de uma imersão na cultura japonesa como mangá, animes e cosplays.

Tudo isso para atrair o público jovem para dentro do SESC, pois como já foi dito anteriormente o público alvo do projeto tem faixa etária entre 12 a 30 anos formados por, jovens comerciários e dependentes, comunidade escolar e comunidade em geral, nossa última edição teve um público médio em seus três dias de aproximadamente 700 pessoas/dia.

O evento Já foi realizado nos anos de 2015 a 2018, mais durante todos os meses do ano são realizadas oficinas formativas nas áreas fins do projeto para que os resultados possam ser expostos nos dias do evento.

### **Considerações Finais ou Conclusões:**

Percebe-se a viabilidade do projeto ao ponto que o mesmo engloba as duas vertentes culturais do SESC, Apresentações artística e principalmente o Desenvolvimento Artístico e Cultural, a ideia de desenvolver tal projeto surgiu pela

grande procura que nossos clientes da biblioteca SESC/Mossoró têm por gibis e mangás.

O Mostra SESC Comics, causa um grande impacto social na comunidade, visto que, trabalha com culturas ditas alternativas e de certa forma marginalizadas, nossas oficinas que acontecem durante o ano fomentam artista de várias vertentes da cultura como quadrinho, grafite, tatioo, maquiadores cênicos, artistas circenses etc., e que por meio dessas oficinas socializam jovens em áreas de risco na sociedade, durante estes quatro anos de projetos buscamos trabalhar principalmente em nosso projeto social o “SESC CIDADÃO” e em escolas de bairros periféricos na cidade de Mossoró/RN. E o evento em si serve como palco para estes artistas formados ao longo do ano, neste período já produzimos quadrinhos, mangás, pin’ups, novos tatuadores e artistas circenses, confeccionadores de fantasias para cosplays etc., o mais importante é que muitos participantes de nossas oficinas hoje conseguem ganhar dinheiro com sua arte.

O retorno de mídia nas quatros edições foi sensacional, com cobertura das maiores redes de TV da cidade, a InterTV (afiliada globo) e TCM (Maior TV a cabo de Mossoró), com matérias e até links ao vivo, além de outros veículos de comunicação como radio 98, parceira em todos os nossos eventos e TV UERN (TV Universidade Estadual do Rio Grande do Norte) também parceira nossa em muitos eventos. Em uma pesquisa simples no YouTube, digitando Mostra SESC Comics é possível ver algumas matérias.

## Referências:

CUCHE, Denys. **O Conceito de Cultura nas Ciências Sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. 2 ed. Bauru: EDUSC, 2002.

MÍDIA KIT, **Jovem Nerd**. Disponível em: [http://ftpi.me/m\\_2016/JN\\_MK.pdf](http://ftpi.me/m_2016/JN_MK.pdf) . Acesso em: 20 de Julho de 2018.

OMELETE. **Marvel Studios anuncia nove filmes na fase três**. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/marvel-studios-anuncia-fase-tres/>. Acesso em: 20 de Julho de 2018.

ILVA, Enildo Fernande de; SOUZA, Igor Ramady Lira de. **Dos Hackers Aos Nerds: Como um grupo outsider se torna estabelecido criando novos outsiders**. 2013. Monografia (Conclusão de curso) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Rio Grande do Norte.

SILVA JÚNIOR, Hélio Yarzon; PEREIRA, Rodrigo; SOARES, Ana Paula. **Relação entre os filmes do Marvel e o incentivo à leitura por meio das histórias em quadrinhos**. In: XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, Florianópolis, 2013.

## Agências financiadoras

Serviço Social do Comercio – SESC/RN