

CHAMADA PARA REDATOR DA REVISTA SUSTOMANIA

INTRODUÇÃO

Está aberta a chamada da Revista Sustomania para envio de textos de redatores. A chamada ficará aberta de 03 de junho a 27 de junho de 2025. Abaixo, encontre todas as informações sobre tema da edição, número de caracteres, tipologias textuais aceitas, linguagem, seções da revista e sugestões de temáticas. Não perca a oportunidade de escrever para a revista e ter sua autoria publicada em um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) oficial do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da UFSM.

As submissões deverão ser realizadas por meio de preenchimento de formulário via Google Docs – é possível submeter mais de um original por autoria, mas cada submissão deverá ser feita preenchendo-se o formulário individualmente (ou seja, um formulário por original). Além disso, a autoria deverá utilizar seus dados reais para preenchimento do formulário (sendo que apenas a equipe da revista terá acesso a eles), podendo optar ou não pelo uso de um nome artístico/fantasia para receber os créditos pelo original publicada na revista.



SUMÁRIO

1 TEMA DA EDIÇÃO	3
2 NÚMERO DE CARACTERES	3
3 LINGUAGEM	3
4 TIPOLOGIA DE TEXTOS ACEITOS NA REVISTA	5
5 SEÇÕES DA REVISTA	5
6 SUGESTÕES DE TEMAS	5
7 DIREITOS AUTORAIS E MODIFICAÇÕES NO TEXTO	7
8 CRONOGRAMA	8
9 CONTATO	8



1 TEMA DA EDIÇÃO

A definição de monstro é aquilo que escapa, transgride e ameaça o que é considerado natural, moral ou socialmente aceitável, enquanto a de criatura é “aquilo que foi criado” e existe como resultado da ação de um criador, muitas vezes sendo ambígua, provocando empatia e problematizando os limites entre criador e criação. Portanto, tanto monstros quanto criaturas são construções simbólicas que funcionam como espelhos das angústias e tensões sociais de seu tempo. Enquanto o monstro representa a ameaça ao sistema, a criatura pode representar tanto o risco quanto a fragilidade diante desse mesmo sistema.

Assim, a edição “Criaturas do Terror”, da revista Sustomania, visa abordar todas as histórias do terror, independente da mídia (audiovisual, literatura, jogos), que abriguem pelo menos uma personagem que siga a definição de monstro ou criatura, seja ela mitológica, extraterrestre ou mesmo humana. Não é necessário que a personagem em questão seja protagonista da história, mas ela deve ser importante para o cenário geral e deve ser o foco do texto redigido para a revista.

2 NÚMERO DE CARACTERES

Número mínimo de caracteres (contando os espaços): 4000 caracteres

Número máximo de caracteres (contando os espaços): 8000 caracteres

3 LINGUAGEM

A linguagem utilizada na revista será **informal, porém ainda de acordo com a norma padrão da língua portuguesa, e seu estilo de texto será mais breve**, apoiado em recursos de linguagem visual, como infográficos e outros elementos criativos. No entanto, diferentemente da revista Mundo Estranho, sua principal referência em estilo, Sustomania trará uma linguagem menos simplista e de humor escrachado, sendo mais **crítica e aberta à interpretação**, justamente por visar um público-alvo jovem adulto, que não teria os mesmos gostos ou senso de humor que adolescentes. Ainda assim, sua brevidade teria relação com a rotina deste mesmo público, corrida e agitada, e por isso não se estenderia além do necessário.

Portanto, a medida certa do tamanho de seus textos seria um meio termo entre curto e aprofundado, sem ser superficial ao ponto de fazer os leitores perderem o interesse nem prolixo ao ponto de entediá-los. Fora isso, seu principal objetivo será **despertar a curiosidade** mórbida que todas as pessoas carregam em seu interior, que “faz parte do repertório instintivo do ser humano” (SABATER, 2021, s.p.) e que, segundo Plutarco (apud SABATER, 2021, s.p.), “é a desobediência da razão que todos nós, de alguma forma, já praticamos em algum momento”, seja através de **metáforas, intertextualidade** (ou seja, referências externas) ou mesmo **ironia**, simplesmente para instigar nos leitores a mania (o vício ou hábito excêntrico) de comprar a revista. Vale dizer que a revista trará **textos esclarecedores até mesmo para o leitor mais leigo**, sem que seja necessário ter consumido previamente as obras de entretenimento a que se refere para poder entendê-la – para ler Sustomania, basta ter interesse no gênero terror.

Uma recomendação opcional, porém importante: **utilize subtítulos**. É importante que seu texto fique visualmente bem dividido, o que auxilia na sua organização e na compreensão do leitor. Quanto mais **criativos e relacionados à temática** forem os subtítulos, melhor – vide aqueles escolhidos para as seções da revista! Por exemplo, no caso hipotético de você redigir uma resenha sobre um jogo de terror de *pixel art*, algumas boas ideias de subtítulos seriam: “Pixelizando demônios”, no qual você poderia falar sobre o design de personagens, sobre o personagem principal do jogo e o seu maior objetivo ou sobre os cenários; “O abismo gráfico” poderia ser um tópico que discorre sobre a estética do jogo e referências de estilo, por exemplo se o jogo se baseou na era Gameboy; “Atmosfera 8-bit”, em que você falaria sobre a trilha sonora do jogo e o que ela te fez sentir.

Priorize obras em domínio público! Apesar de ser possível falar sobre obras em geral para a revista, é importante que elas sejam de fácil acesso ao público e que a redação da matéria não gere problemas com direitos autorais – por isso, sempre dê os créditos devidos a tudo que escrever e evite ao máximo *spoilers* de obras recentes.

Por fim, uma restrição: **não utilize Inteligência Artificial ao redigir os textos para a revista**. Não foque em perfeição, apenas em espontaneidade, e se precisar de algum auxílio ou sugestão, fique à vontade para nos contatar. Caso contrário, a autoria vai para o Chat GPT; precisamos nos precaver em caso de ocorrer uma revolução das máquinas.

4 TIPOLOGIA DE TEXTOS ACEITOS NA REVISTA

- Reportagens;
- Resenhas críticas;
- Infográficos.

5 SEÇÕES DA REVISTA

A seguir, as seções da Sustomania, com seus temas e nomes, para que você possa começar a pensar para qual delas gostaria de redigir. Tenha em mente que podem ser criadas subseções dentro das seções apresentadas; se você tiver alguma sugestão quanto a isso, fique a vontade para enviá-la junto com o seu texto.

- **Biblioteca Assombrada**, que trará resenhas críticas e fatos curiosos sobre obras literárias, além de recomendações de livros e HQ's de terror;
- **Cinemacabro**, que trará resenhas críticas, recomendações e conteúdos sobre cenários e/ou produção de filmes, séries e curtas de terror;
- **Morte Súbita**, que trará resenhas críticas, fatos curiosos e recomendações de jogos de terror, sendo estes eletrônicos, de RPG ou mesmo de tabuleiro;
- **Terror Existencial**, que trará resenhas e pensamentos filosóficos e críticos sobre temas e mídias variadas e misturadas, sem especificar se é de livro, audiovisual ou jogo, mais focado na análise e no gênero terror em si.

6 SUGESTÕES DE TEMAS

Caso você precise de alguma ideia de sobre o que escrever, abaixo apresentamos uma lista de sugestões ligadas à temática da edição, com fontes midiáticas das quais você pode tirar inspiração para escrever:

- A. Debaixo da cama:** criaturas que assombram a sua casa. Exemplos de mídia para basear a temática: A Maldição da Mansão Bly (série), A Maldição da Residência Hill (série e também livro, escrito por Shirley Jackson);

- B. Horror material:** quando a criatura é um objeto. Exemplos de mídia para basear a temática: El Almohadón de Plumas (conto de Horacio Quiroga), El Libro de Arena (conto de Jorge Luis Borges). É possível pesquisar sobre o movimento do Realismo Mágico latinoamericano, do qual derivam ambos os contos citados, para encontrar mais referências;
- C. Monstruosidade feminina:** o feminismo no terror. Fontes que baseiam a reflexão: My Monster/My Self (texto de Barbara Johnson sobre o feminismo na obra Frankenstein), A Jury of her Peers (conto de Susan Glaspell) e The Lottery (conto de Shirley Jackson, mesma autora de A Maldição da Residência Hill);
- D. As criaturas mais assustadoras dos jogos.** Exemplos de mídia para basear a temática: Sexta-feira 13, Dead by Daylight, Slenderman, FNAF, etc. Uma sugestão seria iniciar a matéria com criaturas sobrenaturais e terminá-la com personagens humanos, como serial killers, para demonstrar que humanos também podem ser monstros, gerando um impacto final;
- E. Horror de outro mundo:** criaturas de outros planetas. Exemplos de mídia para basear a temática: O Predador (franquia de filmes), Alien (franquia de filmes). Uma sugestão seria elaborar a matéria de aliens mais perigosos dos jogos em escala crescente de perigo, com os mais perigosos sendo deixados para o final;
- F. Coração mecânico:** o horror existencial com robôs e autômatos. Exemplos de mídia para basear a temática: Anjo Mecânico (livro), Acompanhante Perfeita (filme), A.I.: Inteligência Artificial (filme), Her (filme), Blade Runner 2049 (filme). Possível pegada dos estilos *cyberpunk* e *steampunk* na matéria;
- G. O inimigo invisível:** quando o monstro mora dentro da sua cabeça. Uma sugestão é explorar monstros que personificam traumas ou doenças mentais, como em O Chamado do Monstro (livro) ou em Babadook (filme) – em que o monstro é usado como alegoria à depressão;
- H. Ecoterror:** quando monstros representam a vingança da natureza. Com essa pauta, pode-se linkar as criaturas com discussões sobre as crises climáticas atuais e citar criaturas do folclore brasileiro e de outros países;

- I. Quando o monstro veste a sua pele:** body horror. Abordar monstros que invadem corpos humanos e os dominam/controlam ou modificam, citando, por exemplo, a franquia de filmes Alien, Resident Evil 7, Uzumaki do Junji Ito;
- J. Viralizando o medo:** quando o monstro vira piada. Abertura para discutir sobre a desmistificação do terror na era digital, falando de como memes ressignificam criaturas que deveriam ser aterrorizantes, como, por exemplo, Sonic.exe, Herobrine no minecraft, Jeff, the Killer, Momo, Grimcutty (filme).

Lembre-se: você não é obrigado a seguir nenhum tópico desta lista! Se tiver outra ideia que se relacione com a temática geral da edição, fique à vontade para escrever sobre ela. Novas ideias serão sempre apreciadas, e esta lista contém apenas exemplos para aqueles que se encontrarem em dúvida sobre o que escrever.

7 DIREITOS AUTORAIS E MODIFICAÇÕES NO TEXTO

Ao submeter o seu texto à nossa revista, você estará concordando com a cessão dos direitos autorais à equipe por ela responsável, estando ciente de que seu texto poderá sofrer alterações caso necessário – mas estas serão devidamente comunicadas à autoria em questão. Ao preencher o formulário de submissão, você estará automaticamente concordando com a Cessão de Direitos Autorais; caso seu texto seja aprovado e você não responder aos *e-mails* da equipe da revista, dará-se andamento automático ao processo de edição e posterior publicação do original. Só será possível desistir até o momento anterior à publicação oficial, tendo em vista os custos envolvidos na impressão da revista.

8 CRONOGRAMA

Atividade	Data	Acesso em
Divulgação da chamada e período de submissão	03/06 a 27/06/25	Formulário para redator da Revista Sustomania
Avaliação dos textos	28/06 a 10/07/25	-
Resultados dos textos aprovados	11/07/25	Contato por e-mail
Início da etapa de edição dos originais	2025/2	-
Finalização da revista	2025/2	-

9 CONTATO

Em caso de dúvidas, contate nossa equipe pelo e-mail neblinaeditora@gmail.com ou pelo usuário **@neblina.editora** nas seguintes redes sociais: TikTok e Instagram.

Santa Maria, 03 de junho de 2025,
Equipe editorial da Revista Sustomania.