



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL**

CAMILA JESUS

**PROJETO TERROÇA:
NARRATIVAS ASSOMBROSAS
DOS INTERIORES DO NORDESTE BRASILEIRO**

Salvador

2019

CAMILA JESUS

PROJETO TERROÇA:
NARRATIVAS ASSOMBROSAS
DOS INTERIORES DO NORDESTE BRASILEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Sampaio

Salvador

2019

CAMILA JESUS

**PROJETO TERROÇA:
NARRATIVAS ASSOMBROSAS
DOS INTERIORES DO NORDESTE BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação, da Universidade Federal da Bahia.

Salvador, 25 de novembro de 2019.

Banca examinadora

Adriano Sampaio – Orientador _____
Pós-Doutorado em Ciências Sociais Aplicadas pela Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
Universidade Federal da Bahia

José Roberto Severino _____
Pós-Doutorado em Ciências Humanas pela Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
Universidade Federal da Bahia

Rodrigo Maurício Freire Soares _____
Mestre em Desenvolvimento e Gestão Social pela Universidade Federal da Bahia, Bahia, Brasil.
Universidade do Estado da Bahia

AGRADECIMENTOS

À Maria Aparecida Silva e Sandoval Moura de Jesus, que me ensinaram valores de integridade, caráter e empatia através do amor que dispensaram na minha criação.

À toda minha família, em especial, à Maria José da Silva, por serem a rede de apoio que me proporcionou o que esteve ao alcance para que eu avançasse nesse caminho árduo mas recompensador da educação.

À Vitor Tourinho Machado, um dos artistas mais criativos e caprichosos que já conheci, que abraçou o projeto e que foi paciente mesmo nos meus momentos de ansiedade.

Ao nordeste brasileiro, à agricultura familiar, ao forró, à terra vermelha, ao Cariri Paraibano, em especial, à Pedra Branca, terra de minha mãe, o primeiro lugar que me fez perceber nordestina.

Também à Salvador, minha terra natal, que me surpreende todos os dias com a sua beleza, o seu povo e as suas histórias.

À FACOM e à Universidade pública, gratuita e de qualidade, fundamental para o desenvolvimento da sociedade brasileira e para a manutenção das garantias do Estado Democrático de Direito.

“O que é o medo? Um produzido dentro da gente, um depositado; e que às vezes se mexe, sacoleja, e a gente pensa que é por causas: por isto ou por aquilo, coisas que só estão é fornecendo espelhos.

A vida é para esse sarro de medo se destruir, jagunço sabe. Outros contam de outra maneira”

Grande Sertão Veredas

JOÃO GUIMARÃES ROSA

RESUMO

O presente memorial tem o propósito de documentar as etapas de produção do projeto Terroça, uma narrativa em quadrinhos do gênero terror inspirada em relatos assombrosos dos interiores nordestinos, ilustrada pelo desenhista Vitor Tourinho, roteirizada e produzida por Camila Jesus. O projeto envolve o desenvolvimento do produto, realização de sondagem de público, a criação de um projeto para seleção e a criação de campanha de financiamento coletivo.

Palavras-chave: Quadrinhos. Terror. Nordeste. Patrimônio Imaterial.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	OBJETIVOS	9
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
3.1	ARTE SEQUENCIAL	10
3.2	O HORROR NA LITERATURA E NOS QUADRINHOS	12
3.3	LITERATURA FANTÁSTICA	14
3.4	MÍDIA E IDENTIDADE NORDESTINA	16
4	O PROJETO	17
4.1	ELABORAÇÃO	18
4.2	PESQUISA	26
4.3	EXECUÇÃO	30
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
	REFERÊNCIAS	35
	APÊNDICE A - PILOTO 01	38
	APÊNDICE B - PILOTO 02	44
	APÊNDICE C - ORÇAMENTO	45

1. INTRODUÇÃO

Este é um memorial com o propósito de documentar as etapas de produção do Terroça, uma narrativa em quadrinhos do gênero terror inspirada em relatos dos interiores nordestinos, ilustrada pelo desenhista Vitor Tourinho, roteirizada e produzida por mim, Camila Jesus, e que surge diante da escuta de histórias assombrosas contadas por familiares e amigos do Semiárido Paraibano e do Recôncavo Baiano.

A ideia do projeto foi desenvolvida em abril de 2019, na disciplina COM136 - Planejamento e Elaboração de Projetos Culturais, sob orientação do professor Adriano Sampaio, o qual permaneceu orientando o projeto na disciplina COM118 - Trabalho de Conclusão de Curso.

A narrativa do Terroça se desenvolve na contemporaneidade, no universo ficcional de Palmeira Branca, município com 13 mil habitantes localizado numa região semiárida com forte desempenho na agricultura familiar e na exportação agropecuária. A criação deste universo é de coautoria entre Camila Jesus, responsável pelo roteiro e produção, e Vitor Tourinho, estudante de design na Escola de Belas Artes da UFBA e responsável pela ilustração.

Até a década de 1960 Palmeira Branca possuía graves problemas de abastecimento, solucionados através da construção do açude Abaeté, que resolveu a crise hídrica da região, fortaleceu a agricultura familiar e a exportação pecuária local. No mesmo período, a cidade passou a enfrentar casos de desaparecimentos inexplicáveis, sendo o primeiro deles numa madrugada em 1967, com o desaparecimento de uma criança recém-nascida do seu berço, restando apenas uma janela aberta por onde suspeita-se que fugiu o criminoso.

Apesar da conformidade dos cidadãos alvi-palmeirenses em razão da falta de resolução dos eventos pelas autoridades, as desapareições continuaram e estima-se que no período entre 1967 e 2019 quinze pessoas desapareceram e apenas cinco delas retornaram, mutiladas e confusas, sem saber explicar o que lhes aconteceu:

Zé Cachorro, Ana Paula da Farmácia, Benedita Ramires, Ubiratan e Silas, há quem acredite que os acontecimentos sejam obra de alienígenas e seres sobrenaturais.

Além dos relatos pessoais já conhecidos, o Projeto Terroça se inspira em relatos factuais, como os canibais de Garanhuns (PE), e também em relatos locais sem comprovação, como o envoltamento de pessoas em Jeremoabo (BA), os relatos de agouro da coruja rasga-mortalha em Coração de Maria (BA), as porteiras e curvas mal assombradas em Boqueirão (PB), o suposto aparecimento de alienígenas em Feira de Santana (BA) e na Chapada Diamantina (BA), entre outros. As narrativas são utilizadas como inspiração para criação do universo ficcional, não sendo representação fiel dos ocorridos.

O memorial tem o objetivo de documentar as etapas de pré-produção do projeto que foram divididas em elaboração, definição e execução, as quais ocorreram no período de maio a outubro de 2019.

Por fim, é necessário salientar que o Terroça objetiva aspectos mercadológicos mas, antes disso, surge de uma expectativa pessoal em criar um produto que seja resultado da escuta de histórias contadas por primos, tios e avós durante a infância no vilarejo de Pedra Branca, no semiárido paraibano, e em Baixa do Palmeira, no Recôncavo Baiano. Também por isso a cidade chama-se Palmeira Branca, uma homenagem aos dois distritos pouco populosos mas com muita expressividade na contação de histórias e na construção do Patrimônio Imaterial nordestino.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Publicar o primeiro volume dos quadrinhos do Terroça em junho de 2020, seja por meio da seleção da Incubadora de Publicações Gráficas ou de forma gratuita e digital nas redes sociais e no site terroca.co.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Veicular tirinhas nas redes sociais do projeto;

2. Valorizar aspectos da cultura popular nordestina e do regionalismo;
3. Difundir o Patrimônio Imaterial através da contação de histórias;
4. Contribuir para a produção de conteúdo independente.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a criação do projeto de uma narrativa em quadrinhos do gênero terror é indispensável a compreensão de quatro elementos teóricos necessários para a elaboração do produto:

O conceito de Arte Sequencial criado por Will Eisner em sua obra "*Comics and Sequential Arts*" em 1985 e empregado por Scott McCloud em "*Desvendando Quadrinhos*", 1995;

Os aspectos distintivos do gênero do horror na literatura, trazidos por H.P Lovecraft na obra "*O horror sobrenatural na literatura*", em 1987, e os aspectos distintivos do gênero nos quadrinhos "*Tomie*" e "*Uzumaki*" de Junji Ito, artista japonês contemporâneo, e também nos quadrinhos "*À meia noite levarei sua alma*" e "*Prontuário 666*", adaptações das obras produzidas por José Mojica Marins, o personagem Zé do Caixão;

Os conceitos relativos à literatura fantástica trazidos pelo teórico estruturalista Tzvetan Todorov na obra "*Introdução à Literatura Fantástica*", em 1973;

E, por fim, aspectos relativos à construção das trilhas de identidade nordestinas através de Análise do Discurso proposta pela Prof. Dra. Maria Regina Baracuhy, na Revista Veredas, 2010.

3.1 ARTE SEQUENCIAL

A narrativa em quadrinhos ou Arte Sequencial, termo criado por Will Eisner (1985), é uma representação artística que reúne elementos da literatura e dos meios de comunicação, em razão disso a intermedialidade faz parte da sua essência, por ser da sua materialidade a necessidade de mesclar texto, imagem e sequência.

As narrativas em quadrinhos naturalmente permitem o cruzamento das fronteiras entre as diversas mídias. Esse fenômeno é possível de ser observado na transformação, adaptação ou representação de contos, livros, reportagens, músicas ou poesias em quadrinhos, seja em pequenas tirinhas publicadas nos jornais diariamente, em revistas, ou até na adaptação de livros inteiros, como aconteceu em *Grande Sertão Veredas* (1956) de João Guimarães Rosa, adaptado para o formato de *Graphic Novel* em 2014, tendo sido ilustrada por Rodrigo Rosa.

A origem da arte sequencial é incerta, autores como Scott McCloud (1995, p. 15) sugerem que as pinturas egípcias são possivelmente as primeiras formas de arte sequencial pois, quando lidas de baixo pra cima, demonstram imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada, diferente de expressões artísticas anteriores que não demandavam uma forma sequencial.

Quanto à produção da arte sequencial moderna, o suíço Rodolphe Töpffer é considerado um dos pioneiros quando através de "*Historie Mr. Jabot*" (1833), a primeira história em quadrinhos do mundo, ele inaugura o formato das HQs através do emprego de imagens satíricas, caricaturas e requadros, apresentando também a primeira combinação interdependente de palavras e figuras da história e criando uma linguagem própria, conforme aponta McCloud (1995, p. 17).

Desde Töpffer os artistas modernos desenvolveram um processo de interação entre a palavra e a imagem permeada pelo elemento da sequência, o qual Eisner aponta como uma hibridação bem sucedida entre ilustração e prosa (1985, p. 08). Nesse sentido, diante da complexificação da relação entre imagem e palavra, existe uma demanda maior da relação interpretativa visual e verbal do leitor através do incremento da percepção estética e do esforço intelectual.

Entretanto, apesar da natural relação entre a palavra e a imagem existente na narrativa em quadrinhos, há a possibilidade de se contar histórias sem a utilização de palavras, como aconteceu em "*Hoagy, the Yogi*", quadrinho de Eisner publicado em março de 1947, o qual afirma ser: "uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa (....) e a ausência de qualquer diálogo para reforçar a

ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens trazidas da experiência comum” (1985, p. 16).

Por fim, é necessário salientar que o emprego de habilidade técnica é parte importante para a criação da narrativa em quadrinhos, sendo empregada uma diversidade de disciplinas como: psicologia, linguagem, design, física, entre outras, conforme é apontado por Eisner (1985, p. 144). Sendo assim, é considerado um diferencial o domínio do desenho e da escrita e um amplo repertório sobre fatos e informações, haja vista que a narrativa retrata a experiência humana e o modo como o artista vê a vida, e os objetos com os quais têm que lidar impactam diretamente na produção artística e com o núcleo da técnica que emprega (1985, p. 145).

3.2 O HORROR NA LITERATURA E NOS QUADRINHOS

Inicialmente, é importante frisar que esse trabalho utiliza a ideia de gênero literário para classificar a literatura de terror mas também compreende a existência das críticas quanto às possíveis limitações do campo literário através desse modo de classificação da literatura.

Isso posto, compreendendo que a obra literária realiza um movimento de revisitação às obras do passado e ao tempo em que é produto de inspiração pessoal, se faz possível perceber que por mais diferente que as obras sejam entre si, características genéricas e esquemas narrativos que se repetem no tempo fazem com que seja possível a admissibilidade do gênero literário como um modo de classificação.

Não é possível, por conseguinte, “rechaçar a noção de gênero”, como o pretendia Croce, por exemplo. Este rechaço implicaria na renúncia à linguagem e, por definição, seria impossível de formular. É importante, em troca, ter consciência do grau de abstração que se assume e da posição desta abstração frente à efetiva evolução, que se inscreve assim em um sistema de categorias que a fundamenta e, ao mesmo tempo, depende dela. (TODOROV, 1981, p. 7)

Nesse sentido, utiliza-se como referência da literatura de horror Howard Phillips Lovecraft, através da obra “*O horror sobrenatural na literatura*” (1987). E,

como referência de arte sequencial, utiliza-se as produções do artista japonês Junji Ito, expoente na criação de mangás especializados em histórias de terror, e as obras de Edgar Allan Poe, na inovação das trilhas narrativas ao utilizar do elemento psicológico.

A LITERATURA DE HORROR

Na literatura de horror o aspecto distintivo que se sobressai é a sensação produzida no leitor através da provocação do medo e da instauração do clima de suspense. Esse sentimento provocado no leitor é a mais expressiva caracterização de uma obra como do gênero terror.

Em “*O horror sobrenatural da Literatura*”, Lovecraft induz que a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido (1973, p. 09). O autor sustenta a necessidade de haver uma predisposição do leitor à sensibilidade, uma dose de imaginação e o desprendimento da vida do dia-a-dia para imergir no universo do espectral e do macabro existente na literatura de terror.

Os primeiros instintos e emoções do homem moldaram a sua resposta ao meio em que ele se viu envolvido. Sensações definidas baseadas em prazer e dor criaram-se em torno dos fenômenos cujas causas e efeitos ele podia entender, ao passo que em torno dos que ele não entendia - e estes abundavam no mundo no início dos tempos - teceram-se naturalmente os conceitos de magia, as personificações e sensações de assombro e medo próprias de uma raça portadora de ideias poucas e simples e experiência limitada. (LOVECRAFT, 1973, p. 10.)

Desde o início da humanidade o desconhecido e o perigo possuem uma associação estreita de modo que carregam um mundo de ameaças e funestas possibilidades. A literatura de horror surge principalmente da relação dos sentimentos de medo e de desgraça com a curiosidade e a fascinação pelo desconhecido. Para caracterizá-la, Lovecraft infere a necessidade da existência de uma atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças externas ignotas e uma alusão à mais terrível concepção da inteligência humana. Nesse sentido,

identificamos obras clássicas como *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818) e *O Exorcista*, de Peter Blatty (1971).

OS MANGÁS DE JUNJI ITO

Na contemporaneidade, o artista japonês Junji Ito se destaca na produção de mangás que contam histórias de horror através da manipulação do psicológico com cenários claustrofóbicos, conturbados e personagens que utilizam do real e do fantástico para impactar o leitor.

Inspirado por diversos autores, entre eles H.P Lovecraft, seus trabalhos mais conhecidos são “*Tomie*” (1987), uma coletânea de contos sobre uma estudante que utiliza da sua aparência para manipular as pessoas ao ponto de ir à insanidade, e “*Uzumaki*” (1998), sobre a história dos cidadãos da cidade fictícia Kurôzu-cho que é atormentada por uma maldição envolvendo espirais.

Os quadrinhos de Junji Ito utilizam-se do elemento do terror psicológico mas também são gráficas ao mostrar explicitamente o sangue e as deformidades dos personagens. Nesse contexto, a imagem pictórica é um elemento agregador à percepção estética do leitor na literatura de horror.

OS QUADRINHOS DE ZÉ DO CAIXÃO

As produções cinematográficas de José Mojica Marins, o Zé do Caixão, foram adaptadas para os quadrinhos e publicadas e republicadas por diversas editoras, em especial a Conrad e a Marsupial. Se destacam as HQs “À meia noite levarei sua alma”, com roteiro de José Mojica Marins e ilustração por Laudo Ferreira Jr., e “Prontuário 666 - Os anos de cárcere do Zé do Caixão”, inspirada no filme “Essa noite encarnarei o teu cadáver”, com roteiro de Samuel Casal e Adriana Brunstein e arte também de Samuel Casal.

O primeiro quadrinho é uma adaptação do filme de mesmo nome, um fenômeno possível nas HQs em razão da intermidialidade que permite o cruzamento das fronteiras entre as diversas mídias.

A história tem como personagem principal o agente funerário Zé do Caixão, obcecado pela busca da mulher ideal, imaginando que esta lhe garantirá o filho perfeito que irá perpetuar o seu legado.

A segunda é inspirada no filme “Essa noite encarnarei o teu cadáver”, mas com roteiro criado por Samuel Casal e Adriana Brunstein, e retrata as terríveis experiências que o personagem Zé do Caixão promove na cadeia que ele apelida de zoológico humano.

José Mojica Marins é um expoente na produção cinematográfica, sendo considerado o “pai” do terror nacional. Nesse sentido, tendo em vista a intermedialidade inerente às histórias em quadrinhos e a relevância do cineasta para o gênero terror, é fundamental apontar o destaque das produções nacionais de Zé do Caixão, bem como a repercussão e a influência das suas obras na construção do Terroça.

3.3 A LITERATURA FANTÁSTICA

A obra “*Introdução à literatura fantástica*” (1973) do teórico estruturalista Tzvetan Todorov trata da literatura fantástica. O gênero fantástico é parte essencial da literatura de horror visto que a imaginação e o desprendimento da vida do dia-a-dia para adentrar no universo do spectral e do macabro são necessários para a imersão na literatura de terror, e o fantástico se dá no limite entre o real e o imaginário.

Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Quem percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. (TODOROV, 1973, p. 15).

Todorov estabelece três condições, duas necessárias, que definem o fantástico: a primeira é que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo dos personagens como o mundo real e hesite entre explicações naturais e sobrenaturais dos acontecimentos da história; a segunda é que a hesitação deverá ser sentida por um dos personagens de modo que o leitor real, em uma leitura ingênua, se identifique com esse personagem; por último é importante que o leitor adote uma certa atitude com relação ao texto: haverá a recusa tanto da interpretação alegórica¹ quanto da interpretação poética.

A primeira e a terceira condições são necessárias para definição do fantástico, a segunda pode não acontecer, mas a maioria dos exemplos cumprem com as três.

A primeira condição é uma importante definição do gênero fantástico, pois permite a existência de explicações naturais, com base no plano real, e sobrenaturais, com base no plano imaginário, para os acontecimentos da história. Quando é distinto disso, adentra-se o universo dos gêneros do fantástico: o estranho e o maravilhoso.

O estranho, por essência, é quando algo explica-se pelas leis da realidade, ao passo que o fantástico-estranho trata-se daquilo que inicialmente parecia sobrenatural mas ao final mostra-se natural. Já no fantástico-maravilhoso as leis são do plano imaginário, com explicações do sobrenatural.

Nesse sentido, Terroça mostra-se como uma narrativa em quadrinhos da literatura de horror com elementos do gênero fantástico-maravilhoso.

3.4 MÍDIA E IDENTIDADE NORDESTINA

No imaginário coletivo a estiagem ou o período de seca, o chapéu de couro, o homem rústico e a caatinga são elementos cotidianamente evocados ao referirmo-nos a região nordeste do Brasil.

¹ “**Interpretação alegórica**, é a abordagem que atribui uma interpretação mais-que-literal ao conteúdo de um texto (por exemplo, Bíblia). É partir do pressuposto que o autor quis dizer mais do que escreveu.”

A Prof. Dra. Maria Helena Baracuhy trabalha com a hipótese de que: “os processos de construção da identidade nordestina, que circulam em vários gêneros discursivos, são pautados em estereótipos e silenciamentos” (2010, p. 05).

Por essa razão, faz-se importante esse estudo para a composição do Terroça, a fim de compreender o processo de construção discursivo adotado pela mídia e desenvolver senso crítico acerca da repetição de estereótipos, caricaturas e silenciamentos que são veiculados e podem vir a ser internalizados inconscientemente por indivíduos da sociedade.

Baracuhy utiliza-se da Análise do Discurso (AD), mediante definição trazida em artigo escrito por Michel Pêcheux e Catherine Fuchs, em 1975, que estabelece o quadro epistemológico da fundação da AD em três regiões do conhecimento: “materialismo histórico (como teoria das formações sociais e de suas transformações, compreendida aí a teoria das ideologias); linguística (como teoria dos mecanismos sintáticos e dos processos de enunciação ao mesmo tempo) e teoria do discurso (como teoria da determinação histórica dos processos semânticos)” (BARACUHY, p. 01, 2010)

Relevante para o projeto, a posição de Baracuhy infere que a repetição e circulação de imagens produzidas pela mídia reiteram estereótipos e impõem maneiras de pensar e de agir. Ainda, aponta que o nordeste brasileiro é representado através de vários símbolos culturais que compõem sua identidade: “o cacto, que representa o Sertão (muitas vezes utilizado como símbolo da seca, pobreza nordestinas); a cachaça e a tapioca (símbolos gastronômicos); o chapéu de couro, dentre outros” (2010, p. 06)

Pode-se dizer que a utilização desses símbolos culturais de forma reducionista e estereotipada para construção da identidade do nordestino desconstrói facetas identitárias construídas pelas narrativas locais acerca do nordeste e cria uma imagem agressiva, rústica e asselvajada. Nesse sentido, “a mídia joga com múltiplos sentidos e múltiplas construções identitárias para manipular os gestos de interpretação dos seus leitores” (2010, p. 08)

Desse modo, é fundamental para a produção de um produto cultural inspirado em narrativas nordestinas realizar um diálogo interdiscursivo com as construções identitárias locais, apartando-se das ressignificações estereotipadas dos símbolos identitários regionais criados por enunciados midiáticos.

4. O PROJETO

A produção do projeto dividiu-se em três etapas: a primeira, de **elaboração**, diz respeito ao momento de justificação, ajuste do produto e da construção do roteiro; a segunda, de **pesquisa**, foi o período de construção da sondagem de público e da análise dos seus resultados, da definição de público-alvo e dos ajustes diante do *feedback* quanto aos aspectos mercadológicos do projeto: título, marca e identidade; por fim, a terceira etapa, de **execução**, nela houve o ajuste do projeto diante dos resultados da pesquisa, também foi o momento de criação dos pilotos, da inscrição na Incubadora de Publicações Gráficas e da criação da campanha de financiamento no Apoia.se.

RECURSOS HUMANOS

Camila Jesus

Estudante de Comunicação Social pela Universidade Federal da Bahia e Direito pela Universidade Católica do Salvador. Adquiri experiência na área de gestão cultural ao estagiar na Diretoria de Espaços Culturais, com ênfase no auxílio ao acompanhamento, monitoramento e gestão de espaços culturais públicos. Possuo certificação acerca da Gestão de Mídias Sociais, pela Skill Up, tendo conhecimento acerca de briefing, planejamento, produção e estratégia de conteúdo, análise de métricas e estratégias de monitoramento. Também possuo certificação pelo SENAC, nas ferramentas de design: Photoshop, Illustrator, InDesign, Lightroom e Corel Draw.

Vitor Tourinho

Estudante de Design na Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, desenhista interessado em artes. Egresso do curso Digital Design na Infinity

School com ênfase em Publicidade e Marketing Digital, Comunicação e Produção gráfica, Design e Produção Audiovisual e Digital Design 3D. Foi também monitor na Galeria Cañizares, espaço expositivo da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

4.1 ELABORAÇÃO

Como dito anteriormente, a ideia surge em abril de 2019, na disciplina COM136 - Planejamento e Elaboração de Projetos Culturais, sob orientação do professor Adriano Sampaio, do interesse pessoal em criar um produto inspirado em relatos assombrosos do interior nordestino.

Diante disso, a concepção do projeto justifica-se em um cenário em que a economia criativa é um dos setores que mais cresce no Brasil. O país está entre os maiores mercados para o setor entre os países emergentes, e até 2021 possui expectativa de expansão de 4,6%, enquanto a expectativa mundial é de 4,2%, segundo estudo da consultoria PwC². O período entre 2003 e 2013 foi considerado a década de ouro da economia criativa, segundo pesquisa da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN), com um avanço de 69,4%, superando 36,4% de crescimento do PIB nacional e os especialistas afirmam que a tendência de expansão se manteve em 2018.

Apesar do exponencial crescimento da economia criativa no Brasil, sabe-se que o setor reúne diversos segmentos populares, entre eles o cinema, que conseguem mobilizar grandes aportes de investimento através do marketing cultural e das leis de incentivo.

Entretanto, ao explorarmos o segmento das histórias em quadrinhos encontramos nebulosidades quando precisamos apontar dados e aspectos que fundamentam as possibilidades de financiamento do campo, e tal deficiência traz incertezas para as iniciativas de investimentos nos projetos, o que é uma pena, haja vista que atualmente o segmento está no auge das suas perspectivas de crescimento através de iniciativas como a *ComiXology* (da Amazon) e a *Social*

² PWC – PRICEWATERHOUSE COOPERS. Global entertainment and media outlook 2017-2021.

Comics (do Omelete), plataformas conhecidas como as “Netflix dos quadrinhos”, que possibilitam a distribuição e a fruição de HQs em formato digital, diminuindo os custos para os produtores e investidores e, conseqüentemente, para os consumidores.

O mercado de quadrinhos também tem sido beneficiado pelas novas formas de financiamento, as plataformas de *crowdfunding* são os locais onde os autores independentes estão conseguindo quebrar o monopólio da distribuição.

O crescimento de audiência e a internacionalização de eventos como a Comic Con Experience (CCXP), a HQ Mix e o Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ), também demonstram que aproximação do público ao universo dos quadrinhos aumentou nos últimos anos, estando a CCXP de São Paulo com uma média de público de 200 mil pessoas.

Ainda assim, é importante destacar que nesses eventos apesar de abrirem espaço para artistas e criadores de conteúdo com menor alcance, ainda reforçam o monopólio das grandes empresas de quadrinhos no mundo, como a DC Comics e a Marvel. Nesse sentido, quadrinistas brasileiros, com histórias, personagens, cenários e perspectivas brasileiras, ainda perdem espaço no próprio país para narrativas da cultura estadunidense, sendo poucos os que conseguem se destacar no *mainstream* e entrar no mercado competitivo.

No contexto apresentado, a criação do Terroça buscou trazer novas perspectivas de HQs, inspiradas em histórias e personagens nordestinos, com o intuito de valorizar a produção independente através das novas ferramentas digitais de distribuição e financiamento, participando dos eventos do segmento e criando novas possibilidades para a inserção de novos quadrinistas no campo, tendo em vista a ascensão do setor de economia criativa e das plataformas de financiamento coletivo, que cada vez mais comportam projetos de histórias em quadrinhos.

ANÁLISE SWOT

A análise SWOT (acrônimo para strengths, weaknesses, opportunities e threats) ou FOFA (forças, oportunidades, fraquezas e ameaças) trata-se de um Método do Quadro Lógico, uma técnica utilizada para o planejamento de projetos.

A Agência Sueca de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento - ASDI desenvolveu um relatório a respeito do Método do Quadro Lógico (2003, p.5) que enumera os passos a serem tomados para o planejamento de projeto: a análise do contexto, do problema e dos objetivos.

Diante das análises, constrói-se a Matriz SWOT baseada nos parâmetros de forças, fraquezas, oportunidades e ameaças. Nesse sentido, construiu-se a SWOT do Projeto Terroça:

Análise do cenário	Forças	Oportunidades
	Cenário fértil para produção independente de quadrinhos + baixo custo de produção + diferencial de mercado	Financiamento favorável através do <i>crowdfunding</i> + viabilidade de distribuição gratuita nas plataformas digitais
	Fraquezas	Ameaças
	Monopólio editorial na distribuição de quadrinhos + inexperiência dos recursos humanos + distribuição gratuita não-remunerada	Incertezas quanto ao financiamento prejudicam a continuidade do projeto

Identifica-se como **forças** o cenário fértil para produção de independente de quadrinhos diante do crescimento da indústria criativa e dos eventos voltados ao público consumidor do segmento. Também o baixo custo de produção, tendo em vista que os recursos humanos são as principais ferramentas para execução do projeto, ademais, notebook e mesa digitalizadora são objetos necessários mas é

algo que o ilustrador possui. O diferencial no mercado também foi apontado como força pois não foram identificados quadrinhos de temática similar, narrativas assombrosas dos interiores nordestinos.

Como **oportunidades** apontou-se a viabilidade de financiamento através do *crowdfunding*, conforme tem ocorrido em plataformas como Catarse e Apoia.se, permitindo que criadores independente publiquem seus trabalhos por meios distintos, que não as grandes editoras. A viabilidade de distribuição gratuita através das plataformas digitais também foi identificada como uma oportunidade tendo em vista que democratiza o acesso ao produto e possibilita a divulgação para um maior número de pessoas.

Como **fraquezas** identifica-se o monopólio editorial das grandes empresas que detém o *mainstream* e a atenção do público consumidor. A inexperiência dos recursos humanos também é apontada como uma fraqueza tendo em vista que ambos são universitários com pouca experiência de mercado. Por fim, a distribuição gratuita que ora foi apontada como uma oportunidade, também é uma fraqueza, tendo em vista que a facilidade de obter o produto gratuitamente desestimula o consumo e o financiamento da HQ.

Por último, como **ameaças**, foram apontadas as incertezas quanto ao financiamento que prejudicam a continuidade do projeto, tendo em vista que no cenário controverso de financiamento à cultura as possibilidades via leis de incentivo estão mais restritas, restando o financiamento privado que possui expectativa de aportes imprevisíveis.

O TÍTULO TERROÇA

Terroça é um título que denota, por óbvio, a junção de 'terror', do gênero artístico-literário que pretende causar sentimentos de medo ou pavor, com o substantivo feminino 'roça', definido pelo dicionário Priberam como: "terreno cultivado para produção agrícola, grande ou pequena", também é considerado um sinônimo para campo ou zona rural. O título tem o objetivo de ser óbvio e intuitivo,

possibilitando que já se entenda de início o objeto central do quadrinho, qual seja, terror na zona rural.

O título também possui o objetivo de trazer uma comicidade e sarcasmo características de algumas regiões do semiárido paraibano. Tais elementos são utilizados no diálogo dos personagens através de expressões nordestinas com o objetivo de criar identificação entre o leitor e o produto.

A CRIAÇÃO DO ROTEIRO

Para criação do roteiro da história em quadrinhos levou-se em consideração que a história em quadrinhos possui uma linguagem própria e não dispõe de recursos existentes em outras mídias, como som e movimento, existentes no audiovisual. Gian Danton, escritor e roteirista brasileiro, no artigo: “O roteiro nas histórias em quadrinhos” (2010), exemplifica:

Imaginemos, por exemplo, um filme de terror. É possível transmitir ao espectador o clima tenso utilizando-se apenas de sons subliminares, trilha sonora e movimentos de câmera, sem que seja necessário recorrer ao texto. Nos quadrinhos a mesma cena ficaria, no melhor dos casos monótona e, no pior, incompreensível. (DANTON, 2010, p. 04)

Nesse sentido, entende-se que o principal recurso para se criar o clima da história é o texto, de modo a fazer com que o leitor participe ativamente da narrativa ao completar a ação entre um quadro e outro, como aponta Danton. “Assim, o melhor texto não é aquele que explica o desenho ao leitor, mas aquele que faz com que ele use ainda mais sua imaginação, completando aspectos que não estão sendo mostrados pelo desenho” (DANTON, 2010, p.04)

Utilizou-se a noção apontada por Danton de que a criação de um roteiro de história em quadrinhos deve ser dividida em dois aspectos: conteúdo e forma. Sendo o conteúdo a história em si, a trama, o *plot* e a forma os recursos de texto usados para contar a história.

Nesse sentido, o conteúdo pode ser resumido ou condensado, mas dele podem ser criadas uma diversidade de quadrinhos que não necessariamente seriam

aqueles idealizados na forma de uma história. A forma agrupa os recursos de texto usados para contar essa história.

Inicialmente foi criado o conteúdo, o plot, qual seja, os desaparecimentos na cidade de Palmeira Branca, conforme pode ser resumida na sinopse a seguir:

A história do Terroça se passa no universo da cidade fictícia de Palmeira Branca. Município com 13 mil habitantes localizado numa região semiárida com forte desempenho na agricultura familiar e na exportação agropecuária. Palmeira Branca possuía graves problemas de abastecimento até a década de 1960, momento de construção do açude Abaeté, o qual resolveu a crise hídrica da região e fortaleceu a agricultura familiar local.

A cidade possui um histórico de desaparecimentos inexplicáveis desde a década de 1960. Alguns dos desaparecidos retornam mutilados, sem saber explicar o que aconteceu, outros nunca voltaram. Os casos são arquivados sem resolução pelas autoridades e o mistério permanece.

Posteriormente, na forma, foram descritas as informações detalhadas do que aconteceria no quadro e o que ele deveria exprimir para o leitor. Conforme exemplo no esboço do quadro dois do piloto a seguir:



Piloto

Quadro 02:

Pessoas com caras assustadas quando um balão de fala surge pela esquerda “ESSE JUMENTO FALOU!”.

Tem um balão de fala sobre as pessoas dizendo: “oxe”; “é o que?”; “é doido é?”

Necessidade de criar um quadro escrito “desaparecido” na parede das casas e uma pintura de teor político.

No Terroça a trama não é linear, possui diversas alternâncias de núcleos de personagens e cenários e a utilização de *flashbacks*. A complexificação na trama justificou-se pela faixa-etária do público consumidor e pelos detalhes dos recursos gráficos.

CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

A criação dos personagens se deu mediante a observação das características dos indivíduos contados nos relatos, onde identificou-se a predominância de características descendentes de povos indígenas e pessoas negras e pardas. Para além disso, levou-se em consideração a representatividade étnica, econômica, sexual e de gênero na construção.

Os diálogos utilizam-se de expressões idiomáticas como “oxe”, “e é?” e “rapaz”, de modo a recriar os diálogos de típicos de comunidades nordestinas, mas, ainda assim, evitou-se a todo custo trazer essas expressões de modo a estereotipar e reduzir os personagens.

CRIAÇÃO DO CENÁRIO

As características da cidade de Palmeira Branca e a divisão geográfica foram inspiradas nas características semiáridas e na crise hídrica do município de Boqueirão e no distrito de Pedra Branca, ambos no estado da Paraíba, em especial no Açude Epitácio Pessoa.

O Açude Epitácio Pessoa é uma represa localizada na cidade de Boqueirão - PB, construída no período de 1951 a 1956 e inaugurada em 1957 pelo presidente Juscelino Kubitschek. A construção foi realizada pelo Departamento Nacional de Obras Contra a Seca, o Dnocs, autarquia federal vinculada ao Ministério da Integração Nacional, com o objetivo de apresentar uma solução para a crise hídrica da região de Campina Grande, que sofria de escassez no abastecimento urbano desde 1939.

As ruas da cidade e a arquitetura foram inspiradas em Baixa do Palmeira, distrito de Sapeaçu, no recôncavo Baiano.

ACESSIBILIDADE

Pretende-se tornar a HQ acessível ao público com deficiência visual através da criação de *audiobook* com narração descritiva dos quadrinhos.

Antes da criação do conteúdo audiodescritivo pretende-se realizar o curso de 120 horas existente na plataforma da Rede Internacional de Apoio à Inclusão dos Deficientes Visuais, também intenta-se o Curso de Introdução à audiodescrição de imagens estáticas, proporcionado gratuitamente pelo ASIBI - Núcleo de Acessibilidade Informacional do SIBI/UFBA e o TRAMAD - Tradução, Mídia e Áudio descrição do Instituto de Letras da UFBA, a fim de garantir embasamento técnico para a produção.

Além dos cursos, pretende-se formalizar parceria com o TRAMAD - Tradução, Mídia e Áudio descrição, por ser grupo acadêmico especializado em acessibilidade e possuir manejo técnico para realizar a descrição dos quadrinhos com maior precisão e garantir acessibilidade ao público com deficiência visual.

DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO

Pretende-se democratizar o acesso através da distribuição gratuita e digital da HQ, por meio da mobilização em escolas e bibliotecas públicas, com foco no público entre 16 e 20 anos e, por fim, através da circulação da obra pelos interiores do nordeste, em especial no semiárido paraibano.

4.2 PESQUISA

No período de agosto a outubro de 2019 foi realizada **sondagem de público** direcionada aos consumidores de quadrinhos para definir seu perfil, seus hábitos e características de consumo. A sondagem foi criada com o intuito de compreender

quatro aspectos importantes para definir qual seria o *target* do Projeto Terroça e o público consumidor do segmento.

A sondagem foi disponibilizada através da ferramenta do Google Forms e obteve mais de 100 respostas de pessoas que consomem revistas em quadrinhos. A divulgação foi feita através dos fóruns de discussão de quadrinhos na internet (reddit, facebook, páginas voltadas a quadrinhos) e também na Faculdade de Comunicação, Instituto de Letras e Escola de Belas Artes.

A sondagem foi dividida em quatro segmentos, sendo o primeiro deles: Quem consome revistas em quadrinhos? A fim de identificar o gênero, a etnia, a faixa etária, orientação sexual, estado civil, renda mensal familiar, atividade remunerada e nível de escolaridade do consumidor. O segundo foi voltado aos hábitos de consumo, para identificar padrões sobre os hábitos de leitura, gêneros preferidos, aspecto que se sobressai na hora da escolha por um quadrinho e qual a quantidade de revistas em quadrinhos lidas no último ano. O terceiro desenvolveu-se sobre características do consumo, qual o formato utilizado para leitura, se realiza assinatura de serviços de streaming de quadrinhos digitais ou se faz assinatura de quadrinhos físicos, se paga pelas revistas em quadrinhos que consome, quanto paga pelas revistas que consome e se as revistas em quadrinhos brasileiras estão no consumo habitual.

O último segmento foi criado para entender como o público responde ao tema e ao título do projeto, perguntou-se se existe interesse em consumir uma revista em quadrinhos inspirada em relatos assombrosos dos interiores nordestinos, qual a opinião sobre o título do projeto, o que espera de um projeto com esse tema e esse título, se possui alguma história assombrosa para relatar e, por fim, caso o entrevistado tivesse interesse, poderia deixar o e-mail para receber novas informações sobre o projeto.

O PERFIL DO PÚBLICO CONSUMIDOR DE QUADRINHOS

O **gênero** foi a primeira pergunta realizada para definir o público-alvo. Os indicadores apontavam que os homens consomem mais quadrinhos do que

mulheres, o que se confirmou na pesquisa. O público masculino equivale a 78% enquanto o feminino a 19,5% e os outros gêneros ocupam 2,4%. Em seguida, na pergunta sobre a **etnia** foram adotados os mesmos critérios étnico-raciais utilizados pelo IBGE, nesse sentido, as pessoas que se autodeclararam brancas consomem mais quadrinhos, sendo 54,9%, pardas ocupam o segundo lugar com 29,3%, pretas equivalem a 13,4% do consumo, amarelas equivalem a 1,2% e outras etnias também 1,2%.

Quanto à **faixa-etária** os indicadores apontam que o público-infante juvenil é o maior consumidor de quadrinhos no Brasil. Os resultados da sondagem demonstraram que os jovens-adultos entre 21 e 29 anos representam 46,3% do consumo; seguidos por adultos entre 30 e 44 anos que ocupam 24,4%, depois vêm os jovens entre 15 e 20 anos com 19,5% e, por fim, adultos entre 45 e 60 anos com 9,8%. Sobre a **orientação sexual** a sondagem apontou que o maior público é heterossexual com 81,7%, o público bissexual representa 11%, o público homossexual representa 3,7%, os pansexuais representam 1,2% assexuais representam 1,2% e, por fim, também 1,2% de pessoas que possuam outras orientações sexuais.

Sobre o **estado-civil** descobriu-se que 58,5% do público é solteiro, 19,5% do público é casado, 13,4% está em um relacionamento, 6,1% em união estável e 2,4% é divorciado. Quanto à **renda mensal familiar**, a maior parte do público está localizada na classe de renda mensal familiar D, 29,3% entre R\$ 1.874,01 a R\$ 3.748,00; seguida da classe E, 22%, com renda até R\$ 1.874,00; depois a classe C, 18,3%, com renda entre R\$ 3.748,01 e 9.370,00; 14,6% preferiram não responder; 13,4% recebem entre R\$ 9.370,01 e 18.740,00 e estão na classe B e, por fim, 2,4% têm renda igual ou superior a de 18.740,01 e estão na classe A.

Sobre **atividade remunerada** 59,8% possui e 40,2% não possui. Quanto ao **nível de escolaridade** descobriu-se que 34,5% tem nível superior incompleto, 24,4% tem nível superior completo, 19,5% tem nível médio completo, 12,2% tem Pós-Graduação, 4,9% tem nível médio incompleto, 2,4% tem ensino fundamental completo e 1,2% tem ensino fundamental incompleto. Por fim, quanto ao perfil do

público consumidor do segmento identificou-se que o principal consumidor é do gênero masculino, de etnia branca, heterossexual, solteiro, com renda mensal familiar localizada na classe D, possui atividade remunerada e tem nível superior incompleto.

OS HÁBITOS DE CONSUMO DO PÚBLICO CONSUMIDOR DE QUADRINHOS

Quanto aos hábitos de consumo do público, foi questionado se os **quadrinhos são o gênero textual favorito** do entrevistado, 67,1% respondeu que sim, enquanto 32,9% respondeu que não. Sobre a **habitualidade da leitura de livros não-didáticos** em relação ao consumo de quadrinhos 44,4% respondeu que tem habitualidade de leitura de livros-não didáticos mas que tem preferência por quadrinhos; 28,4% respondeu que faz a leitura de quadrinhos e livros não-didáticos na mesma proporção; 21% respondeu que lê mais outros livros não-didáticos do que quadrinhos e 6,2% respondeu que não lê livros-não didáticos, apenas quadrinhos.

Sobre o **gênero de quadrinhos mais consumido** com a possibilidade de assinalar até três conforme a preferência do entrevistado, 73,2% tem preferência por quadrinhos de super-heróis; 56,1% prefere quadrinhos de aventura ou ação; 50% prefere quadrinhos de ficção científica; 24,4% prefere quadrinhos policiais ou de suspense policial; 23,2% preferem quadrinhos de drama; 18,3% quadrinhos de humor; quadrinhos biográficos ficaram com 6,1%; arte, romance e erótico com 4,9% cada; infantil com 2,4% e terror, fantasia, alternativo e faroeste com 1,2% cada. Quanto à **frequência de consumo de quadrinhos** 34,1% informaram que consomem mensalmente; 30,5% semanalmente; 19,5% diariamente; 8,5% trimestralmente; 3,7% consome semestralmente e também 3,7 de pessoas consomem anualmente.

Sobre a **quantidade de revistas em quadrinhos lida no último ano** a maioria (62,2%) respondeu que leu mais que 24 revistas no último ano; 14,6% leu entre 11 e 23; também 14,6% leu entre 05 e 11; 6,1% leu entre 02 e 05 e 2,4% do entrevistados leram apenas uma revista no último ano.

SOBRE O TERROÇA

Selecionamos algumas respostas consideradas relevantes para o projeto, por se tratar de enquete aberta. Quando perguntados sobre **o que esperam do Terroça** alguns consumidores responderam: “Se conseguir me deixar com medo e ao mesmo tempo com nostalgia das histórias que meus avós e tios contavam quando era criança, já é a revista perfeita”; “Mitologia Regional”; “Que tenha inspirações em grandes trabalhos do terror mas repense tudo isso através da perspectiva local”; “Que tenha aquele estilo da literatura de cordel”.

Quando perguntados sobre qual **a opinião sobre o título Terroça** para uma história em quadrinhos inspirada em relatos assombrosos dos interiores nordestinos a maioria das respostas foi positiva: 54,6%; negativas: 25,8% e neutras: 19,6%

Alguns comentários acerca da opinião sobre o título Terroça: **positivos**: “acho o nome muito criativo, é simples e curto, explica tudo com pouco”; “uma ótima ideia para o mercado”; “inédito e interessante” e “nem bolado. Juntar terror com roça. Título bem brasileiro. Gostei”, **negativos**: “não achei muito interessante”; “ruim e de mau gosto”; “não gostei muito. Talvez uma expressão idiomática da região ou um título mais descritivo”; “muito ruim. Não desperta meu interesse.” e, por fim, os **neutros**: “exótico, mas se funcionar na narrativa tá na paz”; “sem opinião definida”; “mais ou menos mas achei engraçado” e “não sei”.

ANÁLISE DE RESULTADOS

Com os resultados obtidos optou-se por definir como público-alvo primário mulheres e homens universitários de 21 a 29 anos das classes D e E e como público-alvo secundário, mulheres e homens estudantes de nível médio entre 16 e 20 anos das classes C e E.

A sondagem de público mostrou que o compromisso com a representatividade não é um aspecto que se sobressai para o consumidor de quadrinhos. Entretanto, para o Terroça, o compromisso com a representatividade

étnica, econômica, sexual e de gênero é um fator significativo, principalmente por ser inspirada em relatos nordestinos, razão pela qual será um aspecto considerado na construção da narrativa.

Os resultados também apontam que o título denota comédia, esse *feedback* foi interpretado positivamente tendo em vista que a HQ utiliza-se de humor característico de algumas regiões nordestinas para construção das narrativas, considerando a escolha acertada. Também existiam dúvidas sobre a necessidade dos quadrinhos serem coloridos. Elas foram superadas com a sondagem de público, haja vista que o preto e branco torna as ilustrações mais assombrosas e remetem ao cordel, algo esperado pelo público e desejado pela criação.

4.3 EXECUÇÃO

Dentre as diversas formas de financiamento existentes foram selecionadas duas possibilidades para execução do projeto no ano de 2020:

Submissão da proposta na seleção da Incubadora de Publicações Gráficas, espaço criado pela RV Cultura e Arte para acolher artistas e autores com projetos de livros originais e inéditos. É financiado pelo edital Gregórios - Ano II da Fundação Gregório de Mattos, Prefeitura de Salvador;

Inscrição do projeto no Apoia.se, uma plataforma de financiamento coletivo e contínuo que possibilita que criadores de conteúdo monetizem seu trabalho através de um plano de assinaturas.

INCUBADORA DE PUBLICAÇÕES GRÁFICAS

A Incubadora de Publicações Gráficas é um projeto criado pela RV Cultura e Arte, um espaço cultural soteropolitano criado em 2008 por Larissa Martina e Ilan Iglesias, produtores culturais formados na FACOM/UFBA, que possui foco curatorial em artes gráficas (desenho, pinturas, colagens e processos de impressão) e artistas brasileiros emergentes.

A Incubadora é um espaço criado para acolher artistas e autores com

projetos de livros de artista originais e inéditos. O objetivo é estimular a criação e desenvolvimento desses projetos oferecendo-os orientação, qualificação profissional, condições de produção, financiamento, lançamento e distribuição. É financiado pelo edital Gregórios - Ano II da Fundação Gregório de Mattos, Prefeitura de Salvador

Adequou-se a proposta criada em PDF do projeto para submeter à seleção da Incubadora de Publicações Gráficas com o intuito de produzir o primeiro volume dos quadrinhos.

A única adequação necessária foi a mudança do formato do quadrinho, que passará a ser um livro, não mais revista. A submissão foi feita coletivamente, em nome de Camila e Vitor, com as funções especificadas.

Se selecionado, serão realizados três módulos de atividades de formação com aulas teóricas, oficinas práticas e defesa oral e o projeto será financiado pela Incubadora, com lançamento em exposição coletiva.

APOIA.SE: FINANCIAMENTO COLETIVO E CONTÍNUO

O Apoia.se é uma plataforma que possibilita aos criadores de conteúdo a monetização do seu trabalho através de um plano de assinaturas. Com campanhas recorrentes, a plataforma permite que os interessados no projeto o apoie financeiramente de forma contínua.

No caso do projeto ser selecionado na seletiva da Incubadora, optou-se pelo Apoia.se como forma de dar continuidade aos próximos volumes da HQ, e, caso o projeto não seja selecionado, será feito uso da plataforma como financiamento inicial do projeto.

Também optou-se pelo Apoia.se porque o Terroça é um projeto inicial e de baixo custo, cujo principal material de trabalho é o recurso humano. Desse modo, o apoio de forma espontânea e móvel faz mais sentido tanto para os apoiadores quanto para os criadores.

Também foi importante para a escolha o fato da plataforma estar sendo utilizada por criadores de conteúdo exclusivamente digitais, que retribuem com recompensas digitais, diferente de outras plataformas que retribuem com recompensas físicas, escolha que diminui os custos de produção.

Foram estabelecidos três tipos de apoios para o público com recompensas exclusivamente digitais: o Cariri (R\$ 5,00 ou mais); o Recôncavo (R\$ 20,00 ou mais) e a misteriosa Palmeira Branca (R\$ 50,00 ou mais).

A primeira recompensa é chamada de “O Cariri” em lembrança a Pedra Branca, no Cariri Paraibano, e optou-se por utilizar na cota de apoio de valor mais baixo, e geralmente a mais assinada, recompensas que reforcem a marca e garantem que o conteúdo atinja outros públicos através da divulgação da marca em wallpapers, adesivos e posters.

A segunda é chamada de “Recôncavo”, lembrança de Baixa do Palmeira, no Recôncavo Baiano, tem o intuito de oferecer ao colaborador vídeos tutoriais com técnicas de ilustração e vídeos demonstrativos dos processos de criação do Terroça. Nessa forma de apoio pretende-se aproximar o público das linhas de produção do projeto.

A terceira foi intitulada de “a misteriosa Palmeira Branca”, a cidade fictícia do Terroça. A terceira cota tem o intuito de agradecer ao colaborador através de uma dedicatória nos créditos da revista, além de todas as recompensas anteriores.

PILOTOS

Foram criados dois pilotos para introduzir o Terroça, o primeiro (Apêndice A), intitulado “agamenon?”, retrata parte do cotidiano de moradores da cidade de Palmeira Branca que jogam dominó na praça da cidade.

No cenário foram inseridos elementos simbólicos de algumas cidades do interior do nordeste brasileiro, como as propagandas políticas nas paredes, os paralelepípedos utilizados na pavimentação das ruas, as portas de madeira divididas ao meio, os símbolos católicos nas paredes das casas. Também foi inserido no

cenário um cartaz de procura-se de uma pessoa que está desaparecida na cidade e não foi localizada pelas autoridades.

O *plot* do quadrinho é o aparecimento de um jegue que Damião, personagem terciário, encontra nas imediações da cidade e acredita ter lhe passado informações sobre os perigos das corujas rasga-mortalha.

O intuito dos quadrinhos é suscitar no leitor a percepção de que coisas misteriosas estão ocorrendo na cidade e de que há um sentimento de desconfiança entre os moradores e os indivíduos. O primeiro piloto tem um teor cômico e de suspense, que pretende suscitar interesse no leitor através da curiosidade de descobrir mais sobre a história e da identificação com o regionalismo.

O segundo piloto (Apêndice B) tem o intuito de trazer fato ocorrido no desaparecimento de Silas Andrade, agricultor em Palmeira Branca cuja filha recém nascida foi a primeira pessoa a desaparecer na localidade, na década de 1960. No quadro é retratado o momento em que Silas tem o braço direito retirado pelo criminoso, em meio às plantações.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Terroça surgiu da expectativa de criar uma história em quadrinhos que fosse inspirada em relatos e narrativas escutadas nos interiores do nordeste brasileiro e acredito que o planejamento e desenvolvimento do projeto oportunizaram isso.

Por surgir de um anseio pessoal em criar um produto que fosse resultado das histórias contadas por primos, tios e avós durante a infância no vilarejo de Pedra Branca, no semiárido paraibano, e em Baixa do Palmeira, no Recôncavo Baiano, esse desfecho é, para além de uma conquista acadêmica, uma realização pessoal que poderá ser compartilhada com diversas pessoas do nosso convívio que, no futuro, irão ler quadrinhos nos quais encontram histórias, linguagens e cenários com os quais se identificam.

As etapas de desempenho do projeto são um espelho da minha formação na FACOM, nele desenvolvi o conhecimento absorvido nas oficinas práticas e nas disciplinas teóricas, estando familiarizada com termos e expressões técnicas e mercadológicas que favoreceram a minha pesquisa.

Espera-se que o produto atinja seus objetivos, em especial nos aspectos que dizem respeito à valorização da cultura popular nordestina e do regionalismo, na difusão do Patrimônio Imaterial através da contação de histórias e, ainda, contribua para a produção de conteúdo independente no Brasil, onde espera-se que haja maior democratização no acesso à publicação de quadrinhos de artistas independentes e uma maior diversidade de narrativas locais com que o público se identifique.

Por fim, espero que o Terroça atinja grandes números no aspecto mercadológico mas, antes disso, almejo que os leitores identifiquem-se e criem afeto com os quadrinhos, que foram criados por pessoas nordestinas, inspirados por histórias nordestinas e veiculados para todo o público, mas, em especial, para o nordestino.

REFERÊNCIAS

ALVES, José Jackson Amâncio. Caatinga do Cariri Paraibano. 2009. Disponível em: http://www.igc.ufmg.br/geonomos/PDFs/17_1_19_25_Alves.pdf Acessado em: 21/10/2019

ASDI, Agência Sueca de Cooperação Internacional para o desenvolvimento. Método do Quadro Lógico (MQL). 2003. Disponível em: https://www.sida.se/contentassets/3efa67372720487baabd8c9b15fd4e75/m233todo-do-quadro-l243gico-mql_1428.pdf Acessado em: 21/10/2019

BARACUHY, Maria Helena. Análise do Discurso e Mídia: nas trilhas da identidade nordestina. Minas Gerais: Veredas, 2010. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2010/04/artigo-131.pdf> Acessado em: 21/10/2019

BARRELLA, Luciana. O mercado das histórias em quadrinhos no Brasil. 2013. Disponível em: encurtador.com.br/avO45 Acessado em: 21/10/2019

CIRNE, Moacy. História crítica dos quadrinhos brasileiros, Rio de Janeiro: Funarte/Europa, 1990

DANTON, Gian. O roteiro nas histórias em quadrinhos. 2010. Disponível em: http://www.geocities.ws/ppjfiles/o_roteiro_nas_histrias_em_quadrinhos.pdf Acessado em: 21/10/2019

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. 1985. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/8xv0v> Acessado em: 21/10/2019

FRANÇA, Júlio. O horror na ficção literária: Reflexão sobre o "horrível" como uma categoria estética. 2008. Disponível em: encurtador.com.br/fjwBK Acessado em: 21/10/2019

KRUSE, Túlo. Economia criativa cresce acima da média no Brasil. Estadão, 2018. Disponível em:

<<https://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,economia-criativa-cresce-acima-da-media-no-brasil,70002396326>> Acessado em: 21/10/2019

LOVECRAFT, H.P. O horror sobrenatural na literatura. 1987. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/v8x>> Acessado em: 21/10/2019

MCCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Markron Books, 1995

MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos. São Paulo: Markron Books, 2007

PEREIRA, Aline; GAMA-KHALIL, Marisa. O espaço e o fantástico na obra de Edgar Allan Poe. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/horizontecientifico/article/view/4025>> Acessado em: 21/10/2019

PESSOA, Alberto. Histórias em Quadrinhos: Um meio Intermidiático. 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-historias-em-quadrinhos.pdf>> Acessado em: 21/10/2019

PWC – PRICEWATERHOUSE COOPERS. Global entertainment and media outlook 2017-2021. 2017. Disponível em: <<https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/pdf/outlook-2017-curtain-up.pdf>>. Acessado em: 27/10/2019.

SANTAELLA, Lucia. Por que a comunicação e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2005.

SANTOS, José Lucas.; ANDRADE, Anderson Bruno.; MARACAJÁ, Patrício. Aviso de chuva e seca na memória do povo: O Caso do Cariri Paraibano. In: Revista Brasileira de Gestão e Desenvolvimento Regional. 2018. Disponível em: <<http://www.rbhdr.net/revista/index.php/rbhdr/article/view/4090/718>> Acessado em: 21/10/2019

SILVA, Nadilson. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. 2001. Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145679190592438538598866043670438455063.pdf>> Acessado em: 21/10/2019

SILVA, Roberto Marinho Alves da. Entre o Combate à Seca e a Convivência com o Semi-Árido: políticas públicas e transição paradigmática. 2006. Disponível em: <https://www.bnb.gov.br/projwebren/Exec/artigoRenPDF.aspx?cd_artigo_ren=1042> Acessado em: 21/10/2019

SOUSA, Ridelson.; FERNANDES, Maria de Fátima.; BARBOSA, Marx Prestes. Vulnerabilidades, semi-aridez e desertificação: Cenários de Risco no Cariri Paraibano. 2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/okara/article/view/3350>> Acessado em: 21/10/2019

SOUZA, Bartolomeu Israel de. Cariri Paraibano: do silêncio do lugar à desertificação. 2008. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/15275>> Acessado em: 21/10/2019

TODOROV, Tzvedan. Introdução à literatura fantástica. 1980. São Paulo, Digital Source, 1980. Disponível em: <<http://static.recantodasletras.com.br/arquivos/2260559.pdf>> Acessado em: 21/10/2019

TODOROV, Tzvetan. Os Limites de Edgar Allan Poe. In: Os Gêneros do Discurso. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

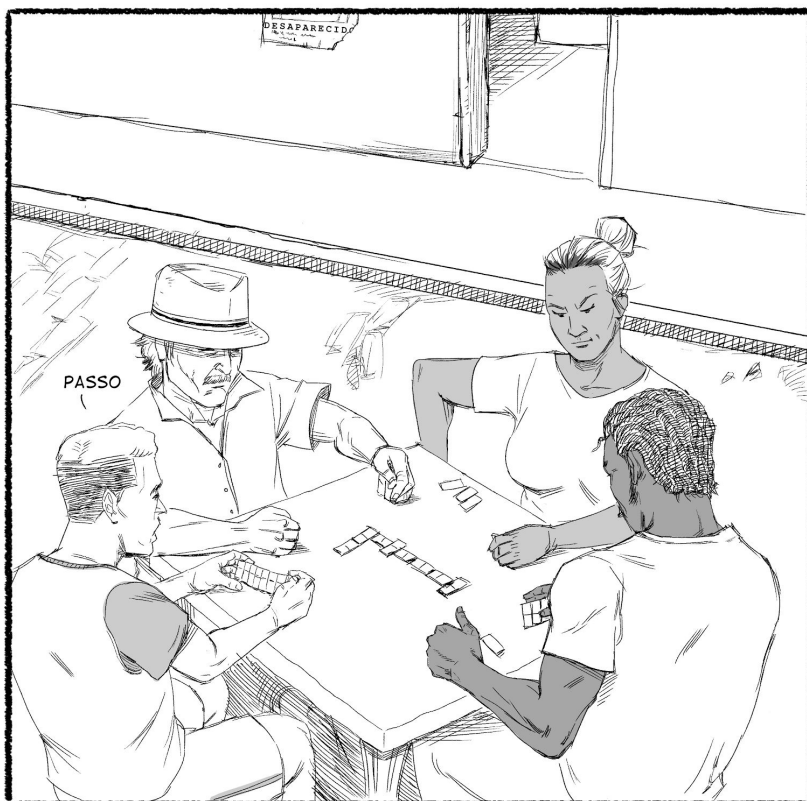
TRAVASSOS, Ibrahim Soares.; SOUZA, Bartolomeu.; SILVA, Anieres. Secas, desertificação e políticas públicas no Semiárido nordestino brasileiro. 2013. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/okara/article/view/10741>> Acessado em: 10/12/2019.

APÊNDICE A – PILOTO 1

agamenon?

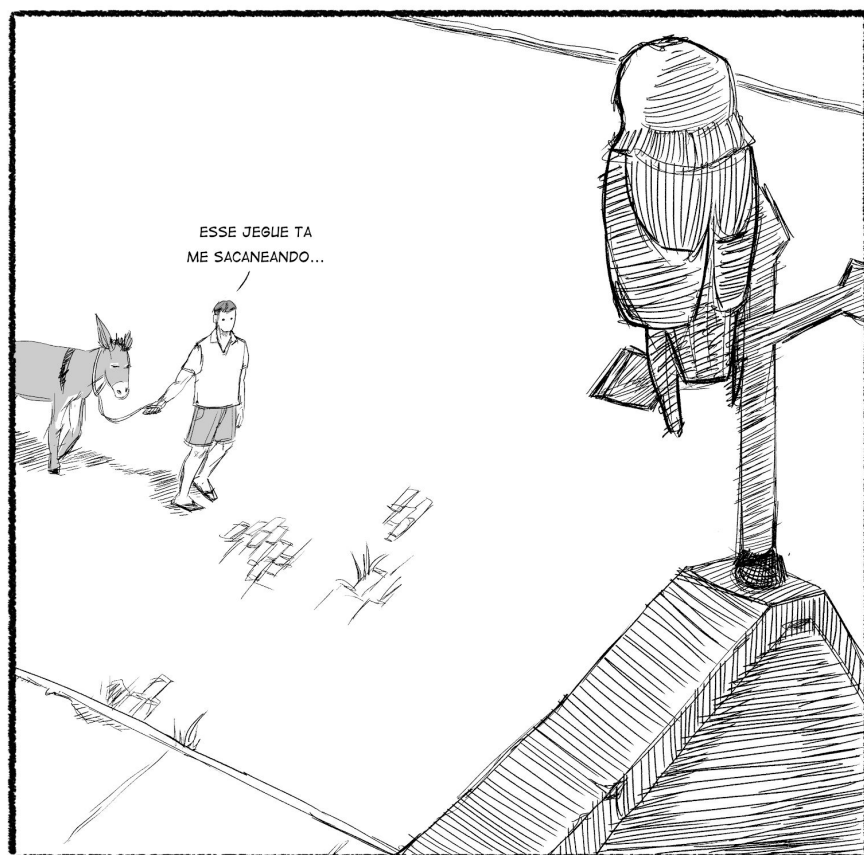


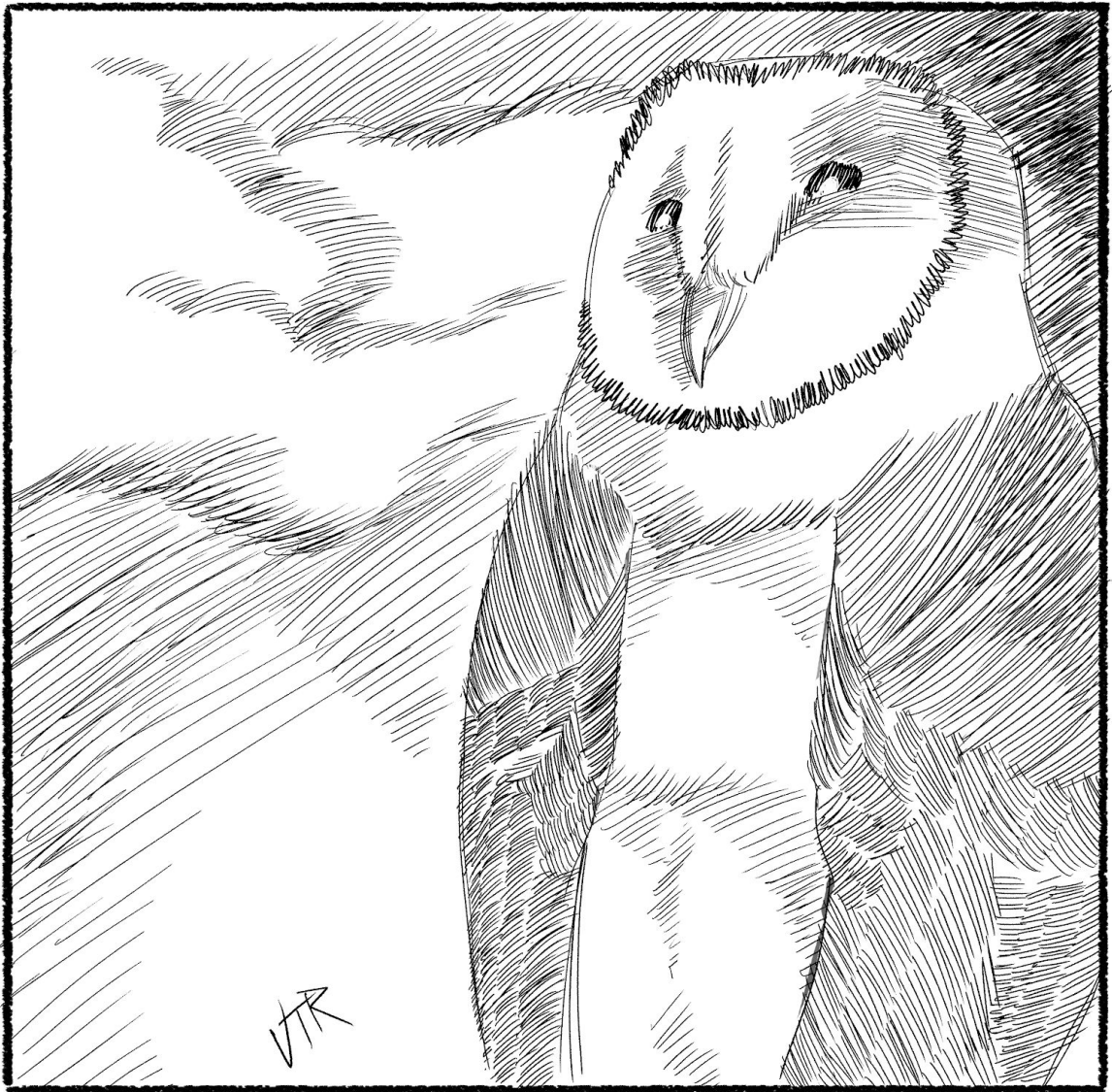
PILOTO 01 - QUADRO A QUADRO











APÊNDICE B – PILOTO 2



APÊNDICE C – ORÇAMENTO

ORÇAMENTO TERROÇA				
		Descrição	Quantidade	Valor
INCUBADORA	Livro	A5: 210mmx148mm	150	R\$ 2.283,00
		Papel capa: Cartão triplex 300g		
		Cores capa: 01 Cor FxV (Preto)		
		Acabamento capa: Laminação fosca frente		
		Papel miolo: Couché fosco 150g		
		Cores miolo: 4 cores frente e verso		
		Quantidade de páginas miolo: 48 páginas		
		Acabamento miolo: dobrado		
		Acabamento livro: capa dura papelão 18 + costura		
Total Incubadora				R\$ 2.283,00
PUBLICIDADE	Redes sociais	Impulsionamento instagram	1	R\$ 100,00
	Press kit	Bloco de anotações ecológico A6 + caneta	25	R\$ 399,99
		Caneca	25	R\$ 346,90
		Adesivo resinado	500	R\$ 67,99
		Ecobag	25	R\$ 287,99
	Impressos	Cartazes A3	10	R\$ 59,00
Total Publicidade				R\$ 1.261,87
RECURSOS HUMANOS	Vitor Tourinho Machado	Direção de arte	1	R\$ 700,00
		Ilustração		
		Roteiro		
	Camila Jesus	Roteiro	1	R\$ 700,00
		Design gráfico (Publicidade)		
		Assessoria de comunicação		
		Produção		
Total Recurso Humanos				R\$ 1.400,00
TOTAL PROJETO				R\$ 4.944,87