

## A experiência de aplicação do projeto gráfico na Revista Fraude<sup>1</sup>

Flávia Santana<sup>2</sup>  
João Eduardo Silva de Araújo<sup>3</sup>  
Leonardo Pastor<sup>4</sup>  
Luís Fernando Lisboa<sup>5</sup>  
Marcelo Oliveira<sup>6</sup>  
Marília Moreira da Silva<sup>7</sup>  
Nelson Oliveira<sup>8</sup>  
Paula Janay Alves<sup>9</sup>  
Renato Oselame<sup>10</sup>  
Samuel Anderson Rocha Barros<sup>11</sup>  
Verena Paranhos<sup>12</sup>  
Leonor Graciela Natansohn<sup>13</sup>  
Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

### Resumo

Análise do processo de diagramação da sétima edição da Revista Fraude 7, publicada em 2009. Esse artigo visa definir de que forma o projeto gráfico, desenvolvido em 2007 pelos alunos-bolsistas do Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, foi aplicado no processo de estruturação visual da sétima edição da revista. Além de explicar limites que se estabeleceram naturalmente entre as orientações do projeto gráfico e a imaginação e o poder criativo dos diagramadores da equipe.

**Palavras-chave:** design gráfico; revista; projeto gráfico; jornalismo cultural

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao Expocom Nordeste na categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, na modalidade Design Gráfico (avulso), representando a Faculdade de Comunicação da UFBA. Colaboraram na elaboração desse artigo Caio Matheus de Sá Telles Martins e Jéssica Monteiro Passos.

<sup>2</sup> Bolsista Petcom, estudante do 3º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Produção em Comunicação e Cultura da UFBA.

<sup>3</sup> Ex-bolsista Petcom, estudante do 6º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>4</sup> Bolsista Petcom, estudante do 4º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>5</sup> Bolsista Petcom, estudante do 5º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>6</sup> Bolsista Petcom, estudante do 6º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>7</sup> Bolsista Petcom, estudante do 3º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>8</sup> Bolsista Petcom, estudante do 5º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>9</sup> Ex-bolsista Petcom, estudante do 7º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>10</sup> Aluno líder do grupo, bolsista Petcom, estudante do 3º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>11</sup> Ex-bolsista Petcom, estudante do 7º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>12</sup> Bolsista Petcom, estudante do 5º semestre do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da UFBA.

<sup>13</sup> Orientadora do trabalho e tutora do Petcom. Professora da Faculdade de Comunicação da UFBA.

## **1. Introdução**

Acreditamos que a tarefa do designer, do artista ou de qualquer outro profissional é a de conceber e desenvolver objetos que satisfaçam as necessidades de adequada estrutura formal, obviamente, respeitando-se os padrões culturais, estilos ou partidos formais relativos e intrínsecos aos diversificados objetos concebidos, desenvolvidos e construídos pelo homem. (Gomes Filho, 2008, p. 17)

A citação acima reflete as maiores preocupações que a equipe de diagramação da Revista Fraude, uma publicação de jornalismo cultural, tinha à época da criação do seu atual projeto gráfico, no ano de 2007. Por ser o maior projeto de extensão realizado pelos bolsistas do Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (Petcom/UFBa), a revista consome preciosos esforços e recursos financeiros do grupo. Além, é claro, de cumprir um importante papel de dar visibilidade em âmbito nacional ao trabalho jornalístico do grupo.

Um produto de tamanha importância não poderia, é claro, deixar de ser norteado por um projeto gráfico sólido que estimulasse a leitura dos textos jornalísticos produzidos pelos bolsistas e que constituísse, em si, um novo produto a ser valorizado também.

Afinal, até então, os recursos imagéticos vinham sendo utilizados de forma pouco criteriosa, sobretudo nas duas primeiras edições da Revista Fraude. Isto é, cumpriam apenas a necessidade de ilustrar as matérias, mas não desenvolviam uma estrutura mais complexa de diagramação que permitisse ao leitor explorar de forma mais confortável e agradável a experiência de leitura.

A sétima edição da Revista Fraude, como as duas últimas que a antecederam, utiliza o projeto gráfico desenvolvido em 2007 para alcançar esse objetivos. Foram feitas apenas algumas modificações e adaptações desse projeto para melhor adequação às necessidades impostas por essa edição, mas que também tiveram a função de refinar o método pelo qual a revista é diagramada.

## **2. Objetivo**

O desenvolvimento de um projeto gráfico para uma revista e sua posterior utilização complementam a formação dos bolsistas do Petcom/UFBa no que concerne a etapa final de desenvolvimento de um produto gráfico. Nesse contexto, a Revista

Fraude é o principal produto estimulador do grupo no que concerne aos estudos de design gráfico.

O processo de criação do projeto há cerca de três anos é exemplo disso. Seria impossível realizá-lo de forma adequada sem a realização de estudos sobre tipografia, sinais gráficos, simetria e assimetria, a utilização das cores (no nosso caso, dos tons de cinza), além da fundamentação teórica da Gestalt e outros. Dentro de um contexto do contexto de programa de educação tutorial, a Revista Fraude é um dos únicos produtos desenvolvidos pelo grupo que poderia suprir essa carência de conhecimentos.

Nesse contexto, a diagramação das revistas consegue estimular também a auto-crítica, uma vez que cada nova edição exige por parte dos bolsistas o empenho de analisar novamente o projeto gráfico, de que modo ele foi empregado e como o aperfeiçoaamos.

As falhas de diagramação também são parte integrante do processo de capacitação do bolsistas em design gráfico que, em primeira instância, é o objetivo das constantes revisões da forma de estruturação visual da revista. Afinal, apesar de passar por um processo bastante criterioso de avaliação, que inclui a produção de duas bonecas, antes de sua publicação, não é incomum encontrarmos erros na diagramação da revista. Algo que, na verdade, é comumente encontrado em qualquer produção gráfica, mas que é encarada pela equipe de diagramação da Revista Fraude como uma oportunidade para aperfeiçoarmos o projeto gráfico e nossa rotina de trabalho.

### **3. Justificativa**

A necessidade de criação, manutenção e aperfeiçoamento de um projeto gráfico para a Revista Fraude decorre da necessidade elementar de estabelecer uma estrutura visual que estimule a leitura. Nesse contexto, a sétima edição da revista também se constitui num produto de grande importância na medida que enfrenta o desafio de adaptar as necessidades de cada matéria aos critérios desenvolvidos para o projeto gráfico.

Entretanto, não é coerente afirmar que as normas de diagramação que norteiam a construção visual da revista representem um corte na criatividade e na capacidade expressiva de seus autores. Pelo contrário, o projeto foi pensado e desenvolvido para servir às necessidades da linha editorial do produto.

Somado a isso, há um problema de ordem estrutural na equipe da Revista Fraude cujas consequências o projeto gráfico pretende amenizar: a considerável rotatividade dos membros do grupo Petcom/UFBA. Isto é, cada bolsista deve permanecer no grupo, no mínimo, pelo período de dois anos. Esse período, contudo, para um produto de publicação anual, representa uma alta rotatividade. Os reflexos desse processo na produção da Revista Fraude podem ser facilmente evidenciados quando são comparadas as quatro primeiras edições, nas quais a diagramação apresenta estrutura, emprego de fontes, forma de utilização das imagens, entre outros elementos bastante diferentes entre si. Além de serem, em geral, visualmente confusas.

Não é de se estranhar, portanto, que a necessidade de elaborar um projeto gráfico para a quinta edição da revista tenha se tornado emergente. Era mais do que necessário desenvolver uma estrutura formal que se adequasse à revista, constituísse, em si, um produto a ser valorizado e facilitasse a leitura. A importância desse último aspecto é ressaltado por E. Martín:

O convite natural à leitura é a primeira fase da linguagem gráfica, a qual depende mais do aspecto morfológico que do semântico. Os dados morfológicos da obra gráfica, ou seja, sua *forma*, suscitam no leitor o desejo de conhecer o conteúdo, isto é, a face semântica ou do *significado* das palavras. (MARTÍN, 1970, p. 113)

O projeto gráfico da revista foi desenvolvido de forma a articular forma e conteúdo, sem, contudo, descartar de imediato todas as diferentes concepções desenvolvidas para a diagramação das quatro revistas anteriores.

A Revista Fraude 7, por sua vez, foi orientada por esse projeto gráfico desenvolvido em 2007. E são justamente as novas necessidades de diagramação impostas pelas matérias e a natural adequação entre essas e o projeto gráfico, além das necessidades estruturais do grupo citadas acima, que justificam a criação, a manutenção, o desenvolvimento e a importância desse sistema de orientações.

#### **4. Métodos e Técnicas utilizados**

Para desenvolver o trabalho relativo ao design gráfico de uma nova edição da Revista Fraude, como foi efetuado na sétima edição, respeitamos os seguintes passos básicos:

#### 4.1. Formação da equipe de diagramação e definição do diretor de arte:

Determinar quais membros do grupo Petcom/UFBa estão devidamente capacitados nos softwares (Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e CorelDRAW) e possuem embasamento teórico no que concerne o design gráfico, estando aptos, portanto a diagramar. E, dentre eles, qual é o membro com maior experiência na área para ocupar o cargo de diretor de arte da revista.

#### 4.2. Estudo do projeto gráfico:

Reuniões com a equipe de diagramadores para avaliar todos os aspectos contidos no projeto gráfico a partir das últimas edições da revista, determinar erros e definir de que forma podemos diagramar as novas matérias de acordo com ele e com a identidade visual do produto.

#### 4.3. Reunião para *Brainstorm*:

Reunião com toda a equipe da revista para discutir ideias para a estruturação visual de cada uma das matérias. Estabelece-se aqui um contato importante entre repórteres e diagramadores que irá se fortalecer no decorrer do processo de diagramação.

#### 4.4. Divisão das matérias entre os diagramadores

Seleção de quais membros da equipe diagramarão quais matérias. Geralmente são divididas de acordo com a afinidade entre diagramador e cada matéria ou tema abordado. Como todos os diagramadores são também repórteres, cada um tem o encargo de construir visualmente suas próprias matérias.

#### 4.5. Criação de um *mailing*:

Estabelecimento de uma importante forma de comunicação online entre todos os diagramadores e o diretor de arte, onde as primeiras versões de cada uma das matérias são devidamente compartilhadas e avaliadas segundo critérios como pertinência ao tema, respeito ao projeto gráfico, estética, entre outros.

#### 4.6. Apresentação das versões preliminares aos repórteres:

Reunião com todos os integrantes da equipe da revista para discutir possíveis erros de diagramação e ouvir o *feedback* dos repórteres sobre a diagramação das suas matérias. Posteriormente, as correções e adequações aos desejos dos repórteres (tendo em vista o projeto gráfico) são feitas.

#### 4.7. Confeção e correções das bonecas:

São confeccionadas, normalmente, duas versões preliminares impressas da revista. Nelas, todas as páginas são minuciosamente analisadas em busca de erros de diagramação e problemas nos textos das matérias. Após a primeira boneca, todos os erros são anotados, corrigidos e uma nova boneca é confeccionada. Nesta, repete-se o mesmo processo. Caso o número de imperfeições ainda seja relevante, uma terceira boneca é feita e o processo se repete.

#### 4.8. Fechamento do arquivo e envio para a gráfica:

Após todas as correções, o arquivo final da revista é fechado pelo diretor de arte e enviado para impressão.

É importante ressaltar que durante do o processo de diagramação o senso crítico dos envolvidos é estimulado e que o projeto gráfico não é uma lei absoluta, mas uma norma que garante a identidade visual da revista. Isso não significa, contudo, que o projeto limite a capacidade artística dos diagramadores, uma vez que este foi pensado em conformidade com a linha editorial da revista e, portanto, as matérias naturalmente se adequam a ele.

Isso significa, na prática, que os temas abordados pela Revista Fraude tendem a ser menos austeros e graves e que a diagramação do produto segue naturalmente essa mesma linha, sem necessidade de ser forçada e tolhida pelo projeto gráfico. Este, pelo contrário, é um projeto leve e sem grandes restrições no tocante à liberdade artística, desde que esta escape do padrão austero, uma vez que a Revista Fraude não o deseja para si.

### **5. Descrição do Produto**

Descrição analítica da estruturação dos elementos visuais e regras do projeto gráfico na Revista Fraude 7.

## 5.1. Capa:

Optou-se, na Fraude 7, pela inovação do projeto gráfico no que concerne a capa. Foram realizadas pequenas alterações que não podem ser percebidas de imediato, como a padronização do tamanho e formato do logotipo da Revista Fraude e do Petcom para as próximas edições (algo que não existia e que gera desconforto visual quando são sequenciadas diferentes edições da revista). A tipografia referente ao texto que descreve o ano e a localidade do produto também passou a ser determinada, assim como sua forma de apresentação na capa.

A concepção artística geral da capa não possui um padrão definido pelo projeto gráfico, mas é orientada por este no sentido de que deve ser criada a partir montagens de elementos que produzam sentido e funcionem tanto como atrativo visual como chamada para alguma matéria. É o caso da sétima edição, que optou por utilizar uma ilustração em pixel art de um artista chamado Paul Stride-Noble para criar uma discreta chamada para a entrevista de Minusbaby, que também é um artista que trabalha com pixel art. A partir dessa ilustração, uma montagem foi desenvolvida para agregar as demais chamadas da capa. A ideia para isso foi colocar um avião de brinquedo que supostamente está voando (o que, em si só, já caracteriza uma fraude) e carregando uma faixa onde as chamadas estão escritas.

Diferentemente de todas as outras edições, optamos por desenvolver um mesmo padrão para a capa e o fundo da revista: a ilustração de Stride-Noble. Nas edições anteriores, o fundo da revista era reservado à publicidade. Nesse ponto, optamos por colocarmos a publicidade no interior da revista e aproveitarmos melhor a ilustração como forma de atrair o público-leitor.

## 5.2. Editorial:

Nenhuma mudança foi desenvolvida no editorial da Revista Fraude 7, que foi feito nos moldes da edição anterior. Respeitamos o logotipo “Fraude” criado especialmente para essa parte da revista, isto é, o nome da revista com o número da edição ao lado, posicionado de forma que a parte superior deste esteja à mesma altura do “F” maiúsculo de “Fraude”.

Também foram respeitadas a tipologia proposta pelo projeto gráfico e a ideia de que a arte desta página deve ser concebida a partir de montagens com fotografias da

equipe da revista e estar em consonância com a temática de alguma matéria da edição. É o caso da Revista Fraude 6 e 7, que apresentam, respectivamente, montagens com personagens famosos de produtos audiovisuais e com QR Codes.

### 5.3. Índice das matérias:

Nada foi modificado pela sétima edição. Continuam vigentes os padrões que foram iniciados na Revista Fraude 5 (a partir de ideias presentes na edição 4) e aprimorados na edição seis. Isto é, a estruturação das matérias com a utilização de uma imagem quadrada que simbolize genericamente sua temática. Se a matéria em questão for um perfil ou uma entrevista, colocamos a fotografia do perfilado ou do entrevistado.

O índice é feito em uma página dupla e divide esse espaço com a apresentação das editorias com um pictograma e um texto explicatório sobre cada uma delas, os agradecimentos, o expediente da revista, os logotipos do Ministério da Educação, do Petcom e da Faculdade de Comunicação da UFBA, além das informações sobre tiragem, ano, número, localidade, etc. O espaço destinado à apresentação das matérias é sempre colocado acima das demais informações, numa localidade onde a página é naturalmente mais valorizada pelos olhos do leitor. As imagens empregadas na apresentação das matérias, que possuem fundo branco, são envolvidas por um quadrado de bordas pretas a fim de impedir que se misturem com o branco das páginas.

### 5.4. As matérias:

#### 5.4.1. Critérios de estruturação visual:

Não há formada uma concepção específica de como cada matéria, segundo a sua editoria ou temática, deve ser estruturada visualmente. A formação de um projeto gráfico rígido dessa forma se provaria contraproducente para a diagramação da Revista Fraude. Assim, o que existem são critérios propostos pelo projeto gráfico que devem ser seguidos, como a ideia de que a revista não toma para si nenhum aspecto visual mais grave e austero. Logo, o diagramador tem liberdade para fazer montagens, ilustrações e desenvolver uma estrutura visual condizente com a temática da matéria e a identidade que a revista toma para si. O desenvolvimento de boxes mais criativos também é estimulado, como é o caso da matéria “Moda de rua na rede”, da sétima edição da revista.

#### 5.4.2. Tipografia:

A sétima edição da Fraude respeitou a tipografia proposta pelo projeto editorial de 2007, em que foram definidas duas famílias tipográficas, uma para títulos e outra para corpo de texto. Para os títulos das matérias, a escolhida foi a Geo Bold. Curvilínea e um pouco espessa, ela foi escolhida por oferecer boa integração com o restante dos elementos da grade e por dar o destaque necessário aos títulos das matérias. Para os textos de apoio – para os créditos – foi escolhida a Geo Sans Light, da mesma família da Geo Bold, porém mais fina, delicada, ajudando a equilibrar a página e conferindo destaque e atenção diferenciados. Para o corpo do texto das matérias, foi escolhida a Optima, por proporcionar uma página limpa e de fácil legibilidade.

As únicas diferenças nessa nova edição foram efetuadas no sentido de dar maior visibilidade e legibilidade para o “olho” e os intertítulos e permitir maior criatividade nos títulos das matérias. Nesse sentido, tanto o “olho” quanto os intertítulos conservaram suas fontes, mas tiveram seu tamanho ampliado em 1 pt. Para os títulos das matérias, optamos por uma maior flexibilidade na utilização de fontes que pudessem complementar a estrutura visual das páginas. É o caso da matéria “Através do 4 mundo” e “Sex in the City”.

#### 5.5. Diferenciação das editorias através de pictogramas:

Utilização de pictogramas identificatórios para serem utilizados nas páginas do índice e no canto superior esquerdo ou direito (a depender da página) com a finalidade de especificar as seções e editorias da revista. Cada um destes pictogramas representa um objeto ou idéia relacionada ao tema da seção. Por exemplo, Economia da Cultura traz algumas moedas, enquanto Ciber traz uma tomada de linha trifásica. Esses pictogramas foram concebidos para a quinta edição da revista, mas sofreram mudanças no ano seguinte.

Isso porque cada pictograma vinha acompanhado da figura da “Macaquicha”, o símbolo da Revista Fraude. O que os tornava grandes e pouco discretos, atrapalhando a diagramação por ocuparem um espaço maior na página do que deveriam, além de caírem em redundância ao trazer a imagem da “Macaquicha” página a página. Assim, essa figura foi retirada e apenas os símbolos que as diferenciavam uma da outra permaneceram.

## 5.6. Imaginando: quadrinhos e ilustrações:

A editoria Imaginando respeita todas as orientações do projeto gráfico propostas acima, mas traz em seu corpo ilustrações e quadrinhos que não são contemplados por essas normas. Isso não caracteriza, contudo, um problema. É desejo da equipe da revista que essa editoria tenha permissão para ser mais criativa e não necessite ficar sempre atrelada a orientações como a escolha de tipografia, etc. Os quadrinhos têm, inclusive, a liberdade de retratar temas mais “duros” que não são abordados no restante da publicação. É o caso dos quadrinhos da sexta edição da revista, cujo título é “A Marcha da Maconha”.

## 6. Considerações

O processo de criação, manutenção e desenvolvimento do projeto gráfico da Revista Fraude foi e é uma importante forma de capacitar os bolsistas do grupo Petcom/UFBa nas técnicas do design gráfico. Mas, mais do que isso, o projeto gráfico tem a função de caracterizar, valorizar e dar uma identidade visual a essa publicação, que é o maior projeto de extensão desenvolvido pelo grupo. E que, por contar com uma distribuição nos principais centros de formação de conhecimento do país e um baixo número de exemplares, precisa dispor de uma estrutura visual arquitetada de forma a estimular a leitura e que mereça, ela mesma, ser valorizada enquanto produto.

## 7. Referências

GOMES FILHO, J. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma**. 8. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008. 136 p.

MARTÍN, E. **La composición en artes gráficas**. Tomo segundo. Barcelona: Don Bosco, 1970.