



Revista Eletrônica 3eMeio¹

Marina Mota FERNANDES²

Hayanne NARLLA³

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS⁴

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Este *paper* expõe a experiência da disciplina eletiva de Laboratório de Jornalismo Multimídia da Universidade Federal do Ceará, do segundo semestre de 2011. A realização do produto se deu através da revista online 3eMeio, uma publicação que traz o cenário artístico-cultural da cidade de Fortaleza, ressaltando a possibilidade de expansão da página na internet e trazendo para a audiência o mundo que habita a capital cearense, dentro e fora dos limites da revista.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura; Arte; Entretenimento; Webjornalismo.

INTRODUÇÃO

O presente artigo faz um relato fruto das experiências realizadas na disciplina de Laboratório de Jornalismo Multimídia, do curso de Jornalismo na Universidade Federal do Ceará, do segundo semestre de 2011. Trazer as possibilidades de experimentação do ambiente virtual aliada aos conhecimentos práticos e teóricos adquiridos pelos alunos em disciplinas anteriores, como Cibercultura e Jornalismo na Internet, é proposta essencial do Laboratório. Ofertada como disciplina eletiva, tendo como outras opções os Laboratórios de Impresso, Rádio ou TV, essa disciplina favorece a experimentação na construção de narrativas que utilizem diversas linguagens e meios. O trabalho em questão é a revista online 3eMeio⁵.

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Jornalismo, modalidade jornalismo digital.

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Jornalismo da UFC, email: marinamotafernandes@gmail.com.

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de jornalismo, email: hayannenarlla1@gmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor dos Cursos de Jornalismo e Publicidade do Instituto de Cultura e Artes da Universidade Federal do Ceará (ICA-UFC), doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM-UFPe), email: ricardo.jorge@gmail.com.

⁵ Disponível em www.wix.com/revista3emeio/revista3emeio

A necessidade de incorporar da melhor forma a realidade do jornalismo na internet é que move a proposta laboratorial da disciplina. Aliando teoria e prática, a didática da experimentação propõe uma simulação da produção real em webjornalismo, adaptando-se à realidade da vida acadêmica. Assim propõe José Marques de Melo (1984):

Formar jornalistas, sem que lhes desperte o interesse pela análise crítica dos padrões vigentes na sociedade e sem que lhes forneça oportunidade de testar tais modelos em laboratórios e de criar alternativas inovadoras, é motivo de frustração generalizada na área [...] (MELO, apud LOPES, 1989, p. 33).

As possibilidades do texto multimídia nos fizeram vislumbrar uma narrativa que expande as fronteiras da publicação que viria a ser produzida. O universo explorado em uma matéria tem sua realidade espalhada pelo ciberespaço, a compreensão percorre o que se vê e até o invisível. Pièrre Lévy (1996) discute a possibilidade de construção de significado através até mesmo de lacunas e expressões não compreendidas, como o uso de um hiperlink no esclarecimento de termos ou exemplificação deles.

Elementos como periodicidade, segmentação, identidade gráfica, leitura multimídia, interatividade e hipertexto são importantes na percepção do potencial do gênero revista, uma oportunidade para a experimentação laboratorial. Pensar uma publicação como um produto focalizado em sua audiência é pensar um mundo voltado para o seu leitor. Com projeto gráfico específico, linha editorial que corresponde diretamente ao público-alvo não é mais uma preocupação.

A diminuição dos custos das revistas online, uma vez que não passa pelos processos de impressão, distribuição física e acúmulo de estoques, possibilitou uma maior personalização do conteúdo, criando uma fidelização entre leitor e revista. Leonor Natansohn, Rodrigo Cunha, Samuel Barros e Tarcízio Silva (2010) observam esse processo de “conquista” da audiência:

O leitor de revista é um nômade, difícil de domesticar. Se o jornal fideliza leitores através da rapidez, a revista o faz nos interstícios das pressas do cotidiano, através do lazer e do prazer estético, da diversão ou do entretenimento, assegurado por uma periodicidade maior. Se o jornal é eficiente na superficialidade dos fatos, revistas oferecem análise e opinião e, por cima de tudo, beleza. E se tratando de web, a fidelização se vê desafiada pelo constante apelo a percorrer os caminhos da hipertextualidade. (BARROS et al, 2010)

A possibilidade de incluir o leitor nas estratégias editoriais da revista é também algo a ressaltar. As novas formas de interação, como a participação de redes sociais no projeto editorial de publicações revela uma nova realidade dos processos de produção, consumo e distribuição do conteúdo a ser publicado. São criados novos formatos de revistas, cada vez mais criativos e originais.

Poder analisar, criticar, experimentar novos meios, traz para o estudante do laboratório uma chance de se ver como parte produtora de webjornalismo. É a partir dessa experiência laboratorial que a disciplina de Laboratório de Jornalismo Multimídia se propôs a desenvolver uma revista cultural online, denominada 3eMeio.

A revista “3eMeio *arte, cultura e entretenimento com algo a mais*”⁶ traz o cenário cultural de Fortaleza através de suas possibilidades de produção artístico-cultural sem restringir o pensamento aos limites geográficos da cidade. Na 3eMeio é possível pensar fenômenos culturais mundiais nas ruas da capital cearense.

Na primeira seção, serão expostos os objetivos do trabalho. Na segunda seção, iremos justificar a produção da revista. Na terceira seção, serão explicados os métodos e técnicas utilizadas ao decorrer da elaboração do projeto.

1. OBJETIVO

Trazer o mundo para Fortaleza. A revista 3eMeio surge com a proposta de enxergar a cidade, de perceber o que salta aos olhos, o que diverte, o que intriga. Uma revista sobre cultura já não parece mais novidade.

Cultura é aqui o conjunto dos instrumentos de que dispõe a mediação simbólica (língua, leis, ciências, artes, mitos) para permitir ao indivíduo ou ao grupo a abordagem do real. Os instrumentos ditos culturais são “equipamentos” coletivos ou grupais, postos à disposição de todos. (SODRÉ, 2001 p. 85)

A proposta do laboratório do Jornalismo Multimídia é, portanto, perceber o conteúdo como novo, tornar inédito até o que já passou há muito tempo. Novas também são as possibilidades do meio, mesmo porque aproveitar o ciberespaço para construir a publicação tem seu motivo. Além de corresponder aos anseios da disciplina de elaborar um produto multimídia, a experiência multisensorial trazida pelo ambiente virtual conversa diretamente com a proposta da revista 3eMeio.

⁶ O texto em itálico compõe a nome da revista, como uma espécie de subtítulo.

Conversar com o ciberespaço é premissa fundamental na construção da Revista 3eMeio. Fugir das “páginas” da revista não é prejuízo, é percorrer a imensidão do mundo virtual, esse sim é o objetivo dessa publicação. Não se deter a um só espaço é fugir em busca de Fortaleza. Como grande aliado os alunos da disciplina encontraram o *hipertexto*⁷. Em uma ou duas palavras é possível encontrar dezenas de outras páginas.

A ordem da leitura, no meio digital, superou a linearidade dos meios impressos. O leitor cria sua própria experiência narrativa por meio de *links* inseridos em textos e gráficos (HORIE e PLUVINAGE, 2011).

Na próxima seção, iremos expor a justificativa do trabalho, ou seja, da revista 3eMeio.

2. JUSTIFICATIVA

Expandir as fronteiras das páginas de uma revista é possibilitar a construção de múltiplas narrativas. Desde os anos 90, quando revista eram pensadas em *cd-roms*, os meios para se construir uma publicação *online* se mostram mais originais e criativos, a audiência vibra a cada novidade experimentada.

Ser parte da revista é fundamental para o seu reconhecimento. São só pelo conteúdo, mas também pela interatividade que a publicação mantém com seu leitor, essa sim é a grande motivação para se publicar na internet. A cada clique um mundo novo é descoberto e a revista 3eMeio quer fazer parte dessa busca pelo mundo virtual. Na próxima seção, serão explicados os métodos e técnicas utilizadas na elaboração do projeto.

3. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para produzir uma publicação é necessário antes de tudo pensá-la. Após a análise de outras produções laboratoriais ao redor do país, o processo de produção da revista 3eMeio se dedicou à elaboração dos projetos editorial e gráfico, discutindo pontos relevantes para a concretização do objetivo anteriormente exposto.

Através da observação de outras publicações e a reflexão sobre quais pontos seriam levados em conta para a construção de um projeto editorial, os alunos da disciplina resolverem considerar os seguintes pontos: nome da publicação, objetivo, público-alvo, política editorial, linguagem e editorias ou seções. Pensada como uma revista sobre cultura,

⁷ Para Lévy (1993) o hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Podemos observar esses nós em palavras, páginas, recursos audio/visuais, documentos etc.

arte e entretenimento, a 3eMeio se propõe a desbravar a capital cearense como parte do que acontece no mundo todo.

A disciplina seguiu sua estrutura da seguinte forma: 1. Análise e Planejamento: a) Pesquisa de Experiências de jornalismo multimídia; b) Definição dos objetivos do projeto; c) Definição do conteúdo; d) Organização do conteúdo em seções; 2. Design a) Definição da arquitetura da informação; b) Definição de aspectos da interface gráfica; 3. Implementação a) Produção do conteúdo, utilizando recursos multimídia; b) Publicação do conteúdo na rede; 4. Teste: a) Verificação do correto funcionamento das páginas do site e dos seus recursos; b) Avaliação de usabilidade; c) Ajustes dos problemas encontrados.

A elaboração do projeto gráfico ocorreu após um *brainstorming*⁸ e a avaliação de propostas de integrantes do laboratório. Depois de modificações coletivas, e tentativas com auxílio programas de vetorização⁹, a identidade visual da revista foi definida.

Partindo para as reuniões de pauta, as definições do que seria pautado surgiu de propostas coletivas, sempre dialogando com a linha editorial da revista. Com pautas informativas e opinativas, os repórteres deveriam valorizar os recursos multimídia quando a matéria mostrasse potencial para tal. A fotografia, em particular, possui grande importância no projeto gráfico, sendo crucial para a finalização da matéria.

A construção do *website* foi realizada através da plataforma Wix¹⁰, uma possibilidade de introduzir conteúdo em flash à revista sem a necessidade de domínio das técnicas de programação. Na próxima seção, a quarta, será relatado todo o processo, acompanhado de uma descrição detalhada.

4. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A revista 3eMeio é dividida em quatro editorias: Acervo, Exposição, Contraindicação e Galeria. De acordo com o projeto editorial, essas seções ganhariam nomes que tivessem identificação direta com o tema a ser tratado. A primeira, “Acervo”, traz todos os tipos de matérias produzidas na disciplina, desde entrevistas até reportagens sobre arte cultura e entretenimento em Fortaleza. A segunda, “Exposição” literalmente traz exposições de obras de qualquer natureza, desde que tenham sido produzidas ou em Fortaleza, ou por artistas fortalezenses. A editoria Contraindicação traz dicas culturais do

⁸ Também conhecida tempestade de ideias, *brainstorming*, termo criado por Alex Osborn em 1939, é uma técnica utilizada para explorar a potencialidade criativa do grupo, como uma sucessão de ideias imediatas.

⁹ Programa utilizado: *Adobe Illustrator CS5* desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems.

¹⁰ pt.wix.com

corpo editorial, como os “5 discos que você deve morrer sem ouvir”. Por último, a editoria “Galeria” traz todos os recursos áudio e visuais utilizados na revista.

Para a produção da 3eMeio foi necessária uma pesquisa para análise do cenário artístico-cultural da capital cearense. As pautas para a editoria “Acervo” foram propostas dos próprios integrantes do laboratório, enquanto as contribuições da seção “Exposição” foram feitas através da lista de e-mails de todo o curso de Comunicação Social da UFC, composta por alunos da graduação, mestrado e mesmo de alunos que já se formaram.

Para a elaboração do design da publicação, foram utilizadas quatro tons de cores: vermelho, verde-água, berinjela e cinza claro. A escolha desses tons foi feita por toda equipe, na tentativa de demonstrar a proposta mais leve e solta da linha editorial da 3eMeio. A plataforma Wix também é elemento crucial na representação dessa proposta. Utilizando elementos em *flash*, o *design* editorial se torna mais flexível, mais fluido, deixando a publicação mais descontraída e ao mesmo tempo, como não é uma ferramenta de postagem direta, possibilita cada página ser única, diagramada página por página.

A tentativa de dar fluidez ao texto, com linguagem por vezes bastante coloquial, traz para a revista 3eMeio um ar contemporâneo, próprio para o público-alvo de 18 – 25 anos, principalmente estudantes universitários.

Com matérias frias, a revista pode ter seu lançamento apenas no semestre posterior, quando as páginas estavam todas diagramadas e o envio do material audiovisual colaborativo obteve sucesso. Dessa forma, a utilização das redes sociais como ferramentas de diálogo com o público da revista veio posteriormente, iniciando as atividades com a divulgação da publicação. Na próxima seção, estão as considerações do trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES

Através da revista 3eMeio é possível enxergar Fortaleza, seus pormenores. A possibilidade de experimentação laboratorial proporcionada pela disciplina de Laboratório de Jornalismo Multimídia mostrou um caminho novo para o reconhecimento da cidade.

A experiência multisensorial permitida pela internet trouxe a prática do jornalismo cultural como ferramenta de descoberta, como um novo olhar sobre Fortaleza. Descobrir, ver e apreciar a produção artístico-cultural da cidade desperta os sentidos, a cada material audiovisual que circula, uma experiência completamente nova. Perceber a potencialidade de uma pauta, pensando vídeos, áudios, fotos, hyperlinks, textos fluidos faz do universo digital o habitat natural da revista 3eMeio.



Desde vivências da própria prática jornalística, até mesmo o contato direto com o ambiente cultural de Fortaleza, fez da disciplina de Laboratório Multimídia um local de tentativas, próprio da sua essência experimental. A possibilidade nada mais é do que princípio básico da disciplina, e com a revista 3emeio não foi diferente.

Expandir as fronteiras de uma página de revista seria talvez a premissa de construção de uma revista cultural nessa disciplina. Melhor, elaborar um produto laboratorial inovador, isso sim se fez um objetivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Samuel, CUNHA, Rodrigo, NATHANSON, Leonor e SILVA, Tarcízio. Revistas online: do papel às telinhas.

Disponível em <http://www.rodrigocunha.jor.br/textos/2010lumina.pdf> (último acesso em 03/05/2012)

HORIE, Ricardo Minoru e PLUVINAGE, Jean-Frédéric. Revistas Digitais para ipads e outros tablets. São Paulo: editora Bytes&Types, 2011.

JUNQUEIRA, Lucas. Proposta de Revista eletrônica cultural. Disponível em: <http://www.digestivocultural.com/editoriais/arquivos/tcc.pdf> (último acesso em 02/05/2012)

LOPES, Dirceu Fernandes. Jornal laboratório: do exercício escolar ao compromisso com o público leitor. São Paulo: Summus, 1989.

SODRÉ, Muniz. Reiventando a cultura, a comunicação e seus produtos. Petrópolis: editora Vozes, 2001.



ANEXO 1: IMAGENS DO SITE





