

Projeto gráfico da revista Fraude #9¹

Wesley Marcos Santana MIRANDA²

Daniel Oliveira de FARIAS³

Leonor Graciela NATANSOHN⁴

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA

RESUMO

O trabalho tem o intuito de apresentar o projeto gráfico da revista Fraude edição nº 9, desenvolvido pelo grupo PET (Programa de Educação Tutorial) da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, por meio do diálogo com conceitos de diagramação em impressos. O objetivo é expor os detalhes das etapas de produção e execução do produto, os padrões utilizados na revista e apontar suas fundamentações teóricas.

Palavras-chave: jornalismo impresso; revista; design; diagramação.

1. INTRODUÇÃO

Design em revista é comunicação, é informação, é arma para tornar a revista e as reportagens mais atrativas, mais fáceis de ler.
(SCALZO, 2004, p. 67)

A Fraude é uma revista laboratorial de jornalismo cultural realizada pelos 12 bolsistas do Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Criada há 8 anos, o produto é inteiramente produzido pelos estudantes de Jornalismo e Produção em Comunicação e Cultura, orientado por um professor tutor. A proposta da revista, desde o surgimento, em 2004, no exercício de tutoria do Prof. Dr. Maurício Tavares, tem como base o princípio de que “Na natureza nada se cria tudo se copia” e, dessa forma, que “Nos meios de comunicação nada se cria tudo se FRAUDA”.

Então, no produto jornalístico, a ideia de fraudar não é sinônimo de copiar, mas carrega consigo um sentido de lesar formas já edificadas e, em detrimento disso, reinventar temas, informações e identidades visuais. Por ser uma revista experimental, a proposta é tratar de assuntos da cultura de modo geral, englobando desde as linguagens artísticas

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Produção Editorial, modalidade Produção Transdisciplinar em Comunicação.

² Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, email: wesleymiranda7@gmail.com.

³ Estudante do 3º semestre do curso Comunicação Social com Habilitação em Produção em Comunicação e Cultura, email: danoliveiradefarias@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo, email: graciela71@gmail.com

tradicionais, como música, cinema e artes plásticas, até abordagens de cotidiano, como gastronomia e comportamento.

No que se refere à diagramação, a revista Fraude possui uma programação visual coerente com a proposta editorial, isto é, tem um projeto gráfico que determina uma identidade visual relacionada aos temas tratados em suas matérias e ao público-alvo. Segundo Scalzo (2004, p.67), “o universo de valores e interesses dos leitores que vai definir a tipologia, o corpo do texto, a entrelinha, a largura das colunas, as cores, o tipo de imagem e a forma como tudo isto será disposto na página”. Em outras palavras, é necessário que o diagramador tenha a consciência do público-alvo e da linha editorial do produto jornalístico para realizar o projeto gráfico.

Nas primeiras edições da revista Fraude, não era atribuída a devida importância ao processo de diagramação e, por conta disso, quase não havia relação dos textos com as imagens, que serviam, em sua maioria, apenas para ilustrar as matérias. Dessa forma, não existia uma estrutura de diagramação que permitisse ao leitor explorar de forma mais confortável e aprazível a experiência da leitura.

Apesar da diagramação da revista Fraude #9 ter sido realizada com base no projeto gráfico da edição anterior, alguns aspectos pontuais foram repensados, como a abolição das editoriais, modificações no formato das legendas das fotografias e inserção de material multimídia, postado no site da Fraude após a publicação da revista impressa. De acordo com Scalzo (2004, p. 67), “a mesma necessidade de rever periodicamente o conteúdo das revistas, também vale para o seu projeto gráfico. Redesenhar a revista, ou seja, modificar sua linguagem visual, é tarefa obrigatória de tempos em tempos”. Desse modo, as mudanças atenderam à proposta editorial da revista e atingiu o público-alvo de forma mais efetiva.

2. OBJETIVO

Em virtude da necessidade de trabalhar o aspecto gráfico de um produto editorial, foi desenvolvida uma programação visual para a revista laboratorial, com o objetivo de complementar a formação dos bolsistas PETCOM/UFBA no que diz respeito à etapa final da realização de uma revista impressa.

Para a concepção do projeto foram elaborados estudos tanto sobre aspectos técnicos de um produto editorial impresso, tais como tipo de papel, gramatura e forma de grampeamento, quanto aspectos de linguagem, como utilização de cores, tipografia, sinais

gráficos, simetria e assimetria, que são fundamentais para a consolidação e, ao mesmo tempo, mobilidade da identidade visual da revista. Com tal objetivo, foram definidas características que não precisam, necessariamente, serem modificadas nas próximas edições, como a temática da capa remeter à matéria principal e os repórteres e o tutor sempre estarem presentes na fotografia do editorial. Entretanto, alguns elementos variam ao longo das publicações, por exemplo, as relações entre texto e imagem e a tipologia utilizada nas matérias.

Outro objetivo a ser ressaltado é o fortalecimento dos laços entre prática e teoria por meio do contínuo processo de metalinguagem na construção da identidade visual. Por exemplo, a escolha da fonte *Liberation Serif* deu-se após o estudo da tipologia, em que foi constatado que fontes “serifadas” são recomendadas para a leitura de textos longos e corridos. Dessa forma, o estudo específico é aliado à prática da diagramação, capacitando os bolsistas do PETCOM/UFBA em design gráfico, percebendo a natureza do design como uma síntese sincrônica de diversos desenhos (fragmentos) que se interrelacionam e também se caracterizam individualmente como um todo.

Por fim, os elementos variantes e invariantes do projeto gráfico da revista Fraude buscam gerar o hábito e a curiosidade perceptiva do leitor. Enquanto o hábito garante a identificação, a curiosidade estimula a interação entre a revista e o receptor, provocando o aumento da quantidade de informação repertorial.

3. JUSTIFICATIVA

A importância fundante do projeto gráfico e, em consequência, da identidade visual de um produto editorial jornalístico, decorre da necessidade de se criar uma coesão entre texto e imagem, de forma que não estabeleça uma relação hierárquica entre tais elementos, mas um intenso diálogo. Além disso, ocasiona um modo de comunicar em que a disposição destes em um espaço delimitado modifica a forma que as informações serão recebidas.

Inserido no contexto do Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, as ferramentas comunicativas que são proporcionadas aos bolsistas com a experiência teórica e prática da diagramação são agregadores na formação destes futuros profissionais capazes não apenas de reproduzir formas já consolidadas, mas propor outros formatos comunicacionais.

Como recurso didático, o ato de diagramar é um modo de propor distintas visualidades, que dependem das várias possibilidades de combinação entre as imagens,

figuras, palavras e demais elementos que compõem um texto. Dessa maneira, caracteriza-se também como um processo de experimentação por unir inúmeras ferramentas que permitem diferentes arranjos. A diagramação insere-se no processo de produção de uma revista experimental, como a Fraude, pois a partir dela é possível inovar e criar diferentes formas de comunicar um determinado assunto.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A revista Fraude #9 tem tamanho A4, papel couché fosco, 90g e foi diagramada com o Adobe Indesign 5.5, versão mais atualizada do software, que é específico para diagramação. No desenvolvimento do trabalho relativo ao design gráfico da nona edição, os seguintes passos básicos foram respeitados:

- a) Formação da equipe de diagramação e definição do diretor de arte: escolha dos membros do PETCOM/UFBA que possuíam capacidade e interesse em design gráfico para compor a equipe de diagramação. O grupo foi liderado pelo diretor de arte e se comunicava por meio de um grupo de email, o Fraudesign.
- b) Estudo do projeto gráfico: a equipe de diagramação realizou reuniões específicas, com o intuito de estudar o projeto gráfico da edição anterior para estabelecer o que poderia ser mudado (tipologia, aspectos do design, legendas etc) no do ano corrente. Nessas reuniões, foram analisadas as revistas anteriores e foram pontuados os erros cometidos para que estes fossem corrigidos.
- c) Divisão das matérias entre os diagramadores: nessa etapa, os membros se dividiram de acordo com as matérias que iriam diagramar. Geralmente o diagramador que tem afinidade com o tema de determinada matéria, a diagrama. Como os diagramadores também foram repórteres da revista, ficaram responsáveis por diagramar a sua própria matéria. Outros membros do PETCOM/UFBA, apesar de dominarem apenas as ferramentas básicas dos softwares de edição, também diagramaram suas próprias matérias, a fim de dar mais dinâmica e rapidez ao processo de finalização da revista e exercitar seus conhecimentos no tal software.
- d) Apresentação das versões preliminares aos repórteres: as versões das matérias diagramadas foram enviadas por email e cada repórter

opinou sobre o que achou da diagramação da sua matéria e fez sugestões de mudanças, nos casos que houve a necessidade. Posteriormente, foram realizadas as modificações sugeridas, com base no projeto gráfico.

e) Confecção e correções das bonecas: após todas as correções sugeridas pelos repórteres, uma versão preliminar da revista foi impressa (boneca) e, em grupo, todos os bolsistas PETCOM/UFBA a corrigiram, a fim de buscar erros na diagramação e nos textos das matérias. Depois de todas as correções feitas, uma segunda boneca foi confeccionada e o mesmo processo ocorreu. Caso ainda houvesse muitas imperfeições, uma terceira boneca seria confeccionada para que ocorresse outra correção.

f) Fechamento do arquivo e envio para a gráfica: depois de todas as correções e fechamento pelo diretor de arte, o arquivo final foi enviado para a impressão.

Os bolsistas que diagramaram matérias estavam cientes de que o projeto gráfico não era um conjunto de normas absolutas, mas um “guia” que tinha o objetivo de manter a identidade visual da revista, o que não impediu que a capacidade artística e criativa dos diagramadores fosse desenvolvida, já que tal projeto foi pensado em conjunto e em conformidade com a linha editorial da revista.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Descrição analítica da estruturação dos elementos visuais e regras do projeto gráfico na revista Fraude #9.

a) Capa:

Na Fraude #9 foi seguido o mesmo formato de capa da edição anterior. A temática se relacionou com o que resolvemos chamar de “matéria principal” da revista, que foi um perfil histórico do Café Calypso, um antigo espaço de rock de Salvador. Na fotografia de capa, há músicos da época em que o local funcionava, o dono do estabelecimento e ilustrações produzidas por Oliver Dórea, estudante de design da UFBA.



Figura 1 – Capa da revista Fraude #9. Foto de: Agnes Cajaíba.

A proposta da Fraude, como já foi citada, é fraudar. Na capa da nona edição da revista foi feita uma fraude da capa do disco Tropicalia ou Panis Et Circensis, de 1968. Retratos das pessoas que não puderam participar da foto foram inseridos em quadros brancos e as ilustrações deram o toque de “rock'n'roll” que permeava o clima do Café Calypso (FIG. 1).

A chamada da matéria principal apareceu em fonte maior do que as demais, bem destacada, enquanto as outras três mais importantes, de acordo com critérios estabelecidos pelo grupo, aparecem na parte de baixo. Uma barra da mesma cor foi incluída na parte inferior da revista (com transparência) no fundo das chamadas secundárias para estabelecer uma distinção entre a fotografia e o texto. A fonte utilizada para as chamadas, tanto na principal quanto nas secundárias, foi a *BorisBlackBloxx*.

b) Editorial:



Figura 2 – Editorial da revista Fraude #9. Foto de: Agnes Cajaíba.

Além do tema, nenhuma alteração foi desenvolvida no editorial da revista Fraude #9, que foi feita nos moldes da edição anterior. Mantemos o logotipo “Fraude” depois da palavra “Editorial” no topo da primeira página e o local do texto do editorial - escrito pela editora-geral - continua livre. Decidimos colocá-lo na segunda página porque tinha um fundo mais sólido, por meio da toalha vermelha.

Também foram respeitadas a tipologia definidas no projeto gráfico e a proposta 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.

A ideia do editorial da revista Fraude #9, assim como da capa, é ser uma “fraude”. Nesse caso, tentou-se fraudar a pintura “A Última Ceia”, de Leonardo Da Vinci (FIG. 2). Para estabelecer a relação com a matéria de capa, os bolsistas vestiram camisetas de bandas dos diversos gêneros do rock, para fazer alusão ao Café Calypso, e a tutora, no centro, “representando” Jesus, vestindo uma camisa da banda Calypso, para satirizar o nome da antiga casa de show com a banda do Pará de forró eletrônico.

c) Índice das matérias:

Como as editorias foram abolidas na mudança do projeto gráfico da revista Fraude #8 para a #9, o índice sofreu algumas alterações. O grupo dividiu as matérias em duas colunas, cada uma com a sua numeração da página, título em negrito e linha de apoio, diferentemente da edição anterior, em que existia uma única coluna e as matérias eram separadas de acordo com as editorias.



Figura 3 – Índice da revista Fraude #9.

Os padrões que foram iniciados na revista Fraude #5 e aprimorados na edição seis, a partir de ideias presentes na edição #4, continuaram vigentes na nona edição. 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 diagramado em uma página dupla e divide esse espaço com os agradecimentos, o expediente da revista, os logotipos do PETCOM e dos parceiros, que são o Ministério da Educação, Labfoto e Faculdade de Comunicação da UFBA, além das informações sobre tiragem, ano, número e localidade (Fig. 3).

d) As matérias:

Critérios de estruturação visual:

Não há um padrão de como cada matéria deve ser estruturada visualmente. O objetivo do projeto gráfico para as matérias da revista Fraude não foi engessar a identidade visual da revista, mas delimitar aspectos básicos em relação ao design gráfico que, a depender da matéria, pode conter ilustrações, montagens ou desenvolver uma estrutura visual diferente, mas que seja de acordo com a linha editorial da revista e a temática da matéria.

Tipografia:

A nona edição da Fraude respeitou a tipografia proposta pelo projeto gráfico de 2010, 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 *Negotiate*. Curvilínea e um pouco espessa, foi escolhida por oferecer boa integração com o restante dos elementos da grade e por dar o destaque necessário aos títulos das matérias. Utiliza-se a mesma fonte para a linha de apoio e os créditos das fotos e das matérias. Para o corpo do texto das matérias e olho, foi escolhida a *Liberation Serif*, fonte serifada, que permite que o leitor tenha a sensação de que uma letra está colada na outra e deixa o texto limpo.

Na edição #9, o “olho” foi colocado entre duas linhas que o separa do texto principal e houve um destaque para as aspas, em casos de citação. Para os títulos, ocorreu uma flexibilidade na utilização de fontes para que possam se relacionar simbolicamente com as matérias. É o caso das matérias “A forma fora da 'fôrma’” e “Me pinte aqui pra Timbalada”.

Imaginando: quadrinhos e ilustrações:

A Imaginando é a seção mais livre da revista Fraude, na qual geralmente há abordagens de temas densos de forma lúdica, por meio de quadrinhos e ilustrações, que, assim como as matérias, respeitam as normas do projeto gráfico. Na nona edição, os mineiros Luís Felipe Garrocho e Eduardo Damasceno, que fazem quadrinhos com base em canções da MPB e mantém o blog Quadrinhos Rasos, ilustraram as duas últimas páginas coloridas da revista.

Selo Fraude de Qualidade

Na nona edição, foi criada uma nova seção para a revista, o Selo Fraude de Qualidade, com o objetivo de ser um espaço em que o repórter pudesse realizar uma matéria a partir da vivência concreta de um determinado fenômeno, qualificando-o no texto. Na edição #9, o arrumadinho, prato típico da culinária nordestina, inaugurou a seção. O repórter realizou um “mapeamento” dos melhores arrumadinhos da cidade por meio da

apuração e degustação dos pratos nos restaurantes visitados. Para tal, alguns critérios foram pré-estabelecidos na escolha dos locais e atribuição das notas e, no fim, a fotografia do arrumadinho com o melhor desempenho ilustrou a seção.

6. CONSIDERAÇÕES

A revista Fraude, como instrumento de teoria e prática do estudo de design, atende à proposta de suprir a carência nessa área dentro da Faculdade de Comunicação da UFBA. O produto jornalístico, que em 2012 comemora sua décima edição, é um projeto recorrente no planejamento anual do PETCOM/UFBA e busca cumprir seus objetivos em todas as edições. Ao longo dos anos, por meio do projeto gráfico, foi estabelecido um padrão que faz com que os elementos se relacionem tanto direta quanto indiretamente, consolidando cada vez mais sua identidade visual.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CUNHA, Karenine Miracelly Rocha da. **Capas na mídia impressa: a primeira impressão é a que fica**. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0787-1.pdf>. Acesso em: 28 abr 2012.
- SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. São Paulo: Contexto, 2004.
- MARTÍN, E. **La composición en artes gráficas**. Tomo segundo. Barcelona: Don Bosco, 1970.