



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA UFSC  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE  
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

**Janine Silva**

*Cascaes no MARquE: jornalismo para plataformas móveis*

**RELATÓRIO TÉCNICO**  
*do Trabalho de Conclusão de Curso*  
apresentado à disciplina de *Projetos Experimentais*  
ministrada pelo Profº. Fernando Crócomo  
em fevereiro de 2017 referente ao  
segundo semestre de 2016  
Orientadora: Profº. Rita de Cássia Romeiro Paulino

**Florianópolis**  
**Fevereiro de 2017**

<b>ORIENTADOR</b>			
<b>MÍDIA</b>		Impresso	
		Rádio	
		TV/Vídeo	
		Foto	
		Website	
	X	Multimídia	
<b>CATEGORIA</b>		Pesquisa Científica	
		Produto Comunicacional	
		Produto Institucional (assessoria de imprensa)	
	X	Produto Jornalístico (inteiro)	<b>Local da apuração:</b>
		Reportagem livro-reportagem ( )	( X ) Florianópolis ( ) Brasil ( ) Santa Catarina ( ) Internacional ( ) Região Sul País: _____
<b>ÁREAS</b>	Arte; Cultura; Jornalismo Digital		
<b>RESUMO</b>	<p>No início de 2016, o canadense <i>La Presse</i> tornou-se o primeiro grande diário do mundo a abandonar a circulação impressa de segunda a sexta-feira e disponibilizar o seu conteúdo apenas na edição para tablets nesses dias. Em setembro desse ano, a Folha de São Paulo transformou-se no jornal pioneiro no Brasil a ter o número de assinaturas do impresso superado pelo da versão digital. Essas situações destacam um Jornalismo cada dia mais <i>mobile</i>. O trabalho de Conclusão de Curso <i>Cascaes no MARquE: jornalismo para plataformas móveis</i> pretende, a partir da elaboração de uma revista para tablets sobre a vida de Franklin Cascaes e a exposição de suas obras no Museu De Arqueologia e Etnologia da UFSC, estudar de que maneiras o jornalismo pode utilizar recursos multimídia e de interatividade na elaboração de produtos para plataformas móveis. Ao fim desse trabalho a autora pretende: i) documentar vida e obra do artista Franklin Cascaes ii) compreender e registrar o processo de elaboração de um produto jornalístico para essas mídias; iii) pesquisar o uso de funcionalidades interativas nesse tipo de produção; iv) elaborar um catálogo de recursos de interatividade oferecidos pela plataforma Adobe InDesign CC 2015.</p> <p>Palavras-chave: multimídia; interatividade; jornalismo para plataformas móveis</p>		

À minha mãe, que me ensinou que o amor pode ser manifestado de inúmeras maneiras e que a forma mais bonita é sua tradução em luta, dedicação e esforço.

Se sigo em frente, é por ti.

“Aqui artista é visto como malandro. A política é uma madame manhosa. É uma bruxa.”

(Franklin Cascaes)

“Fazer arte ajuda a atravessar os tempos bons e os  
nem tão bons assim.”

(Neil Gaiman)

## SUMÁRIO

1. RESUMO .....	7
2. APRESENTAÇÃO.....	8
2.1. A PLATAFORMA.....	8
2.2. O TEMA .....	9
3. JUSTIFICATIVAS .....	11
4. PROCESSO DE PRODUÇÃO.....	12
4.1. PESQUISA E APURAÇÃO .....	12
4.1.1. FONTES .....	13
4.2 REDAÇÃO E EDIÇÃO.....	14
4.3 PROJETO GRÁFICO .....	15
4.4 GUIA DE INTERATIVIDADE .....	17
5. O PUBLISH ONLINE.....	20
6. DIFICULDADES E APRENDIZADOS .....	22
7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS .....	24

## 1. RESUMO

No início de 2016, o canadense *La Presse* tornou-se o primeiro grande diário do mundo a abandonar a circulação impressa de segunda a sexta-feira e disponibilizar o seu conteúdo apenas na edição para tablets nesses dias. Em setembro desse ano, a Folha de São Paulo transformou-se no jornal pioneiro no Brasil a ter o número de assinaturas do impresso superado pelo da versão digital. Essas situações destacam um Jornalismo cada dia mais *mobile*. O trabalho de Conclusão de Curso *Cascaes no MARquE: jornalismo para plataformas móveis* pretende, a partir da elaboração de uma revista para tablets sobre a vida de Franklin Cascaes e a exposição de suas obras no Museu De Arqueologia e Etnologia da UFSC, estudar de que maneiras o jornalismo pode utilizar recursos multimídia e de interatividade na elaboração de produtos para plataformas móveis. Ao fim desse trabalho a autora pretende: i) documentar vida e obra do artista Franklin Cascaes ii) compreender e registrar o processo de elaboração de um produto jornalístico para essas mídias; iii) pesquisar o uso de funcionalidades interativas nesse tipo de produção; iv) elaborar um catálogo de recursos de interatividade oferecidos pela plataforma Adobe InDesign CC 2015.

Palavras-chave: multimídia; interatividade; jornalismo para plataformas móveis

## 2.APRESENTAÇÃO

### 2.1 A PLATAFORMA

A primeira revista surgiu em 1663, na Alemanha, e era exclusivamente textual. Em 1842, é lançada a *The Illustrated London News*, primeira a utilizar textos acompanhados de gravuras. No século XX, com o avanço de técnicas de impressão e barateamento do papel, esse tipo de veículo se popularizou no mundo todo. Inovações continuaram a acontecer e foram potencializadas com a criação da World Wide Web na década de 1990, sistema que permite a ligação hipertextual de documentos, transformando a linguagem empregada:

(...) mais do que um mero conjunto de palavras ou frases organizadas segundo um conjunto de regras preestabelecidas, o texto transforma-se numa tessitura informativa formada por um conjunto de blocos informativos ligados através de hiperligações (links), ou seja, num hipertexto. (CANAVILHAS, 2014. p. 4)

Num primeiro momento, as revistas digitais eram distribuídas em CD-Room e, mais tarde, em PDF, geralmente como uma conversão do material impresso para o arquivo digital, tendo como maior nível de interação a inserção de links para outros websites. Já na primeira década dos anos 2000, a tecnologia *flip page*, criada com a linguagem *Flash* e inserida nas revistas PDF simulavam o folheamento das páginas, aproximando o leitor da experiência real (NATANSOHN; SILVA; BARROS, 2009).

À medida que as conexões de internet ficaram mais ágeis, tornou-se possível a inserção de vídeos, áudios, animações e outros tipos de linguagens não comuns ao jornalismo impresso nas revistas digitais, possibilidade que Salaverría define como:

(...) um desafio colossal – e uma oportunidade – para os comunicadores: a exigência de idealizar novos modos de expressão sincrética recorrendo a todos os tipos imagináveis de linguagem. Os novos criadores de conteúdos viram-se, efetivamente, perante o desafio de combinar distintos modos de expressão. Atualmente, quem desejar explorar ao máximo o potencial comunicativo da internet necessita contar com excelentes dotes de escritor e com grandes aptidões para a narrativa gráfica e audiovisual. (SALAVERRÍA, 2014, p.33)



A popularização do *tablet*, principalmente a partir de 2010 com o lançamento do iPad pela Apple, permitiu a ativação de um outro sentido além de visão e audição para o consumo de publicações digitais: o tato. A partir de recursos *touchscreen*, o leitor é capaz de acessar interatividades através do toque. Em termos de interatividade, o *tablet* permite, além de apertar botões, o acesso a outros aplicativos sem que o usuário saia da página que estava lendo (PAULINO, 2013).

Paulino (2013), define como sendo algumas das características de uma revista online: leitura multimídia, interatividade, hipertexto e composição que permita a leitura não linear, que exigem do jornalista a habilidade de organizar esses elementos de forma complementar, compatível e não redundante (SALAVERRÍA, 2014).

As revistas para *tablets* são acessadas, geralmente, através das bancas ou outros agregadores de publicações, dificultando sua leitura em outros tipos de plataformas. Em agosto de 2015, a Adobe lançou, junto ao programa InDesign CC 2015, a ferramenta *Publish Online*.

O InDesign é um software inicialmente criado para a diagramação de publicações impressas e que mais tarde ganhou atualizações para a criação de arquivos PDF e EPUB. Com o novo complemento, o usuário consegue gerar um link para sua publicação, que pode ser aberto em navegadores de diversas plataformas (*tablets, smartphones, notebooks* ou computadores de mesa), sem a necessidade de aplicativos. Dessa forma, a empresa passa a oferecer um novo produto, inserindo-se em um novo mercado, já que antes oferecia apenas uma ferramenta de criação. E o usuário tem uma nova possibilidade de compartilhar sua publicação.

## 2.2 O TEMA

Franklin Joaquim Cascaes nasceu em 16 de setembro de 1908 em Itaguaçu, na época, pertencente ao município de São Jose e, hoje, bairro de Florianópolis. Vindo de uma família tradicional, que havia ganhado uma grande porção de terra da Coroa Portuguesa durante o povoamento da ilha por imigrantes portugueses, nasceu quando grande parte das posses de seus antepassados já havia sido usada no pagamento de dívidas. Desde criança mostrava inclinação para as artes, mas, por conta da desaprovação do pai, só conseguiu dedicar aos estudos a partir dos 21 anos, quando o professor da Escola de Aprendizes de Artífices, o atual Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) viu um de seus trabalhos e o incentivou a buscar formação.

A partir de 1946, passou a fazer um registro (em forma de desenhos, esculturas e escritos) das tradições da Ilha, cultura vinda do Arquipélago dos Açores, mas que foi

modificada e ganhou traços próprios. O interesse em dedicar-se à essa tarefa veio da metamorfose pela qual passou Florianópolis durante o século XX.

Durante as três primeiras décadas do século (período da Primeira República), a Ilha passou por transformações de cunho estrutural e cultural, devido a um plano de urbanização da cidade que, até então, tinha sua economia baseada na pesca e na agricultura e ares de cidade pequena, não condizente com seu papel de capital.

A paisagem de Florianópolis foi consideravelmente modificada quando inaugurou-se a avenida em 1922, pois para construí-la foram demolidos vários conjuntos de pequenas casas de “porta e janela” existentes junto ao centro: os “cortiços, como eram chamados, uma herança arquitetônica dos tempos coloniais ainda predominante no casario miúdo da cidade. Canalizando o mal-afamado riacho da “Fonte da Bulha” que margeava toda a área urbana, e estabelecendo com o seu traçado uma fronteira entre o centro, as encostas dos morros e os caminhos que levavam para o interior da ilha, a avenida foi considerada a “pedra angular do saneamento da nossa terra”, conforme os jornais daquele período (apud BATISTELA, 2007, p. 106)<sup>1</sup>.

Surgiu ainda nesse período uma série de leis que, explica Anaissi (2009), visavam a formação de “bons cidadãos”, instituindo hábitos mais “civilizados”, proibindo, por exemplo, que os trabalhadores do cais usassem trajés “maltrapilhos” e outros traços culturais considerados pela elite como sinais de vadiagem.

A partir dos anos 1950, Florianópolis passou por mais uma onda de transformações, que incluem o aterro da Beira-Mar Norte, a inauguração da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), explosão populacional e o incentivo ao turismo como principal atividade econômica da cidade. Percebendo sua querida Ilha se afogar em tantas novidades, Cascaes decidiu contribuir com sua arte para um registro histórico: escreveu textos sobre a pesca da tainha, as plantas da cidade e suas propriedades medicinais, desenhou e narrou causos de bruxas, boitatás e lobisomens, e esculpiu tradições religiosas, brincadeiras e ofícios dos moradores de Floripa.

Morreu aos 74 anos, em 1983, devido a uma parada cardíaca. Partiu melancólico pela perda da mulher, Elizabeth Pavan Cascaes, que morrera 13 anos antes e por perceber que sua Florianópolis não seria mais a mesma (BATISTELA, 2007).

Sua coleção, nomeada Elizabeth Pavan Cascaes, foi doada ainda em vida para o Museu da UFSC, hoje Museu de Arqueologia e Etnografia Professor Oswaldo Rodrigues Cabral (MARquE). A instituição inaugurou, em maio de 2016, a mostra “Cascaes no MARquE” que quebrou um jejum de seis anos sem a exposição das obras do artista ao público (a última vez

---

<sup>1</sup> Original: ARAUJO, Adalice Maria de. **Mito e magia na arte catarinense**: Franklin Cascaes & Eli Heil. [Separata da tese *Mito e magia na arte catarinense*]. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 1978.

havia sido na exposição Franklin Cascaes: desenhos e esculturas, no Palácio Cruz e Souza, em Florianópolis). No museu da UFSC, as obras não eram exibidas desde 1999.

Cascaes no MARquE deveria ficar aberta à visitação até dezembro de 2016, mas foi encerrada mais cedo devido a greve dos servidores administrativos da UFSC.

### 3. JUSTIFICATIVAS

A escolha por uma revista nasceu da minha afinidade por diagramação e criação de projetos gráficos descoberta durante a graduação em disciplinas como Planejamento Gráfico e Webdesign Aplicado ao Jornalismo.

O interesse por um produto multimídia partiu das transformações pelas quais o mercado jornalístico está passando e os desafios de compreender que tipo de linguagem deve ser utilizado nesse formato e, ao mesmo tempo, descobrir um modelo de negócio viável para a sobrevivência das empresas de comunicação. Nesse sentido, alguns avanços foram feitos.

Em janeiro de 2016, o jornal canadense *La Presse*, veículo tradicional fundado há mais de 130 anos, decidiu encerrar a circulação de impressos durante a semana, disponibilizando apenas a versão digital. A versão em papel, agora, sai apenas aos sábados. De acordo com matéria publicada em junho de 2016 no portal *Bol*<sup>2</sup>, nos seis meses após a medida, a receita do jornal subiu em US\$ 3 milhões, manteve 75% (150 mil) dos leitores originais e conquistou 75 mil novos. Nenhuma das versões (online e para tablets) é cobrada ou tem conteúdo restrito a assinantes, todo o lucro vem dos anúncios.

No Brasil também encontramos exemplos da migração de audiência para plataformas digitais. Entre agosto de 2015 e agosto de 2016, o gaúcho Zero Hora teve um aumento de 3% em sua circulação geral, sendo que o número de assinaturas da versão impressa caiu 14% enquanto o da versão digital cresceu 56%. Um dado interessante é que 35% dos assinantes do ZH Tablet não eram assinantes do jornal em papel.

Também em agosto de 2016, a Folha de São Paulo tornou-se o primeiro jornal brasileiro a ter circulação digital maior que a impressa, de acordo com notícia publicada no site do

---

<sup>2</sup> Canadense “La Presse” defende tablet como futuro do jornalismo. Publicada em 17/06/2016. Disponível em: <https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2016/06/17/canadense-la-presse-defende-tablet-como-o-futuro-do-jornalismo.htm>

veículo<sup>3</sup>. Dos 316,5 mil exemplares que circulam diariamente em média, 51% (161,8 mil) são relativos à versão digital.

Já a escolha do *software* InDesign da Adobe, sobretudo do complemento *Publish Online*, veio do interesse em testar essa nova ferramenta, compreender suas possibilidades e descobrir vantagens e desvantagens para o uso jornalístico.

Finalmente, optar por fazer um material sobre Franklin Cascaes partiu de uma proximidade e, ao mesmo tempo, afastamento do tema. Sou natural de Tijucas, uma cidade há 45 km de Florianópolis, também de colonização açoriana e, portanto, familiarizada com as tradições, causos e costumes que guiaram o artista na concepção de sua obra. Os cinco anos que passei em Floripa enquanto cursava Jornalismo fizeram com que eu respeitasse ainda mais nossa cultura e criasse grande carinho pela Ilha, cidade que Cascaes tanto amou. Porém, mesmo estando tão próxima da capital catarinense, não me recordo de ter sido apresentada ao trabalho de Franklin até iniciar a graduação. Essa revista é, então, uma forma de oferecer a outros a oportunidade de descobrir as criações de Franklin Cascaes e, para os que já o conhecem, revisitar sua produção que, por ser tão frágil, não pode estar sempre em exibição.

## **4. PROCESSO DE PRODUÇÃO**

### **4.1. PESQUISA E APURAÇÃO**

Inicialmente, meu trabalho de conclusão de curso seria outro: ainda em multimídia, porém, com a temática voltada à Educação Básica ofertada pelo estado de Santa Catarina. Por uma série de motivos, decidi por mudar de tema nos últimos dias de setembro. A revista sobre Cascaes era a ideia do projeto de Iniciação Científica (PIBIC) em que sou bolsista e que ainda não havia começado a executar. Juntamente com a minha orientadora, Rita Paulino, decidi que essa seria uma boa substituição.

Devido ao tempo restrito para execução do trabalho (na época, a banca era prevista para o final de novembro de 2016), resolvi ignorar algumas etapas: a elaboração do pré-projeto e a pré-apuração. Com dois meses para a entrega, tudo deveria acontecer simultaneamente.

Eu já havia tido algum contato com o tema: a cobertura da organização e da inauguração da exposição, base da matéria “Das mãos do artista aos olhos do público”, havia sido realizada

---

<sup>3</sup> Folha é o primeiro jornal brasileiro a ter circulação digital maior que a impressa. Publicada em 25/09/2016. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/09/1816633-folha-e-o-1-jornal-do-pais-a-ter-circulacao-digital-maior-do-que-a-impressa.shtml>

para uma atividade de Fotojornalismo II, entre abril e maio de 2016. Foram quatro dias acompanhando a equipe do museu realizando entrevistas e registrando em fotografias a preparação das obras e da sala para a mostra.

Busquei livros e trabalhos acadêmicos que me permitissem conhecer melhor o universo de Cascaes, e eles transformaram-se em uma das minhas principais fontes. Destaco o livro do jornalista Raimundo Caruso, *Franklin Cascaes: vida e arte e a cultura açoriana*, que traz uma série de relatos que o artista fez a Caruso e que me permitiram formar uma ideia de quem, de fato, era Cascaes. As diversas dissertações e teses de mestrado e doutorado possibilitaram que eu me aprofundasse nas características de suas obras, mesmo sem acesso livre a elas, devido ao tempo disponível e à fragilidade dos itens.

Em 26 de outubro, compareci ao seminário Franklin Cascaes: o artista, sua coleção e desdobramentos, que teve como palestrantes Aline Carmes Krueger, professora do curso de Ciências de Informação da UFSC, cuja dissertação de mestrado em artes visuais tratou dos desenhos de Cascaes; Gelci José Coelho, o Peninha, que foi aprendiz do artista; e Vanilde Rohling Ghizoni, diretora do MARquE e responsável pelo processo de restauração das obras da coleção Elizabeth Pavan Cascaes em 2011.

No mesmo dia, realizei entrevista em vídeo com Peninha, cujo áudio foi utilizado na página 17 da revista. Esse foi um momento desafiador porque o seminário teve uma duração maior que a programada – foram três horas de discussão – e meu encontro com Peninha, para o qual eu havia programado perguntas para cerca de 40 minutos, teve que ser encurtado para dez. Além disso, alguns dos temas que eu precisava abordar, a fonte já havia tratado durante o evento, o que, para ele, poderia soar como uma repetição desnecessária.

Por problemas de enquadramento, optei por não usar o vídeo no produto final. A gravação em que Peninha aparece contando a história de como ocorreu a publicação de *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina*, utilizada na mesma página, foi registrada durante o seminário.

#### 4.1.1. FONTES

**Aline Carmes Krueger:** Professora do Departamento de Ciências da Informação, estudou os desenhos de Cascaes durante o mestrado em Artes Visuais.

**Flora Bazzo Schmidt:** Pedagoga do MARquE.

**Gelci José Coelho:** Conhecido como Peninha, Gelci trabalhou com Cascaes desde que o artista foi convidado a atuar no Museu da UFSC na primeira metade da década de 1970 até sua morte. É animador cultural e foi diretor do museu de 1996 a 2008.

**Lucas Figueiredo Lopes:** Coordenador da divisão museológica do MARquE.

**Vanilde Rohling Ghizoni:** Atual diretora do MARquE e responsável pelo processo de restauração das esculturas de Cascaes em 2011.

#### 4.2 REDAÇÃO E EDIÇÃO

Como a apuração foi também meu momento de pesquisa, optei por começar os textos após a finalização de toda a coleta do material, para que pudesse ter maior consciência do tema em si e das formas que poderia estruturar as informações e aplicar recursos multimídia e interativos.

O primeiro passo desse trabalho, iniciado na primeira semana de novembro, foi a transcrição das entrevistas: cerca de seis horas de áudio, cada hora levando, em média, outras três para ser transcrita. Antes da apuração, eu já havia esboçado a divisão da revista em quatro partes: biografia de Cascaes, sua produção artística, a exposição no MARquE e uma entrevista com Peninha. Esse momento me permitiu selecionar as falas de cada uma das fontes para a composição dos textos. Com as transcrições prontas, revisei as bibliografias que já havia lido e busquei novas para complementar informações e, então, parti para a produção dos textos.

No total, *Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à Ilha* conta com quatro matérias, todas com algum conteúdo em texto, totalizando 29.416 caracteres. *Para minha Floripa, com amor*, que traz uma breve biografia do autor e a relação entre Floripa e seu trabalho, tem 9.416 caracteres sem espaço mais 1.822 do box *De vila à Ilha da Magia*; 7.765 caracteres em *Quando a memória vira arte*, texto que traz as características de cada uma das formas que Cascaes usava para expressar sua arte (escultura, texto e desenho); *Das mãos do artista aos olhos do público* apresenta 5.867 mais 3.774 das legendas da galeria de fotos, que buscam trazer ao leitor informações sobre o processo de preservação da obra e de como acontece a concepção de uma exposição; por fim, o abre da entrevista com Peninha contém 772 caracteres.

Na elaboração dos textos, foi levada em conta a forma de se escrever para a revista, com um texto um pouco mais livre, mas sempre respeitando as particularidades da redação para internet, já que o produto é apresentado em uma tela (de computador, *tablet* ou celular).

Também busquei utilizar uma linguagem mais simples, evitando ao máximo o uso de termos rebuscados ou técnicos, para que todos os que tivessem acesso a esse material pudessem compreender ao máximo o conteúdo, da mesma forma que Franklin Cascaes concebia sua arte. Dessa mesma forma foram editados os títulos e linhas finas.

À medida que os textos iam ganhando forma, ficou mais fácil que eu enxergasse que tipos de interatividade e que elementos multimídia eu poderia usar e, pude então, fazer a edição desses outros materiais. A ferramenta usada para editar os arquivos de áudio e vídeo foi o Vegas Pro 14.

### 4.3 PROJETO GRÁFICO

Como já mencionei, um dos motivos de ter escolhido o formato de revista digital para dar corpo ao projeto veio de uma afinidade com a área gráfica dentro do jornalismo. Pensar de que forma os elementos de uma página podem ser organizados para tornar a experiência de leitura mais agradável sempre me atraiu. E, ao mesmo tempo que muito trabalhosa, tornou-se uma das etapas mais prazerosas na realização desse trabalho.

O projeto gráfico de *Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à Ilha* foi baseado na identidade visual da exposição, desenvolvida pelo Laboratório SIGMO (Significado da Marca, Informação e Comunicação Organizacional), do Design/UFSC. Em reunião com o professor Luciano Castro, vice-líder do grupo, busquei entender como foram concebidos os materiais gráficos: de maneira sóbria para dar destaque às obras de Cascaes.

A partir do esquema de cores utilizado pelo SIGMO e com o auxílio da ferramenta Adobe Color CC<sup>4</sup>, estabeleci os tons que seriam utilizados no trabalho, dando preferência os mais sóbrios, de acordo com o projeto original. As cores que mais se afastam da palheta utilizada são as nuances de azul utilizadas nas páginas 8 a 11 e os tons de rosa na página 16. Apesar de diferentes, essas tonalidades não competem com os outros elementos pela atenção do leitor, e sua inserção teve como objetivo dar mais vivacidade à publicação.

---

<sup>4</sup> <https://color.adobe.com>

Figura 1: esquemas de cores utilizados em *Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à Ilha*



A fonte principal da revista, utilizada nos corpos das matérias, em cartolas, legendas e linhas finas, Segoe Ui, também pertence à identidade visual criada pelo SIGMO. Já para os títulos, optei por uma fonte cursiva, que contrasta com a dos textos.

Figura 2: fonte Segoe UI, utilizada nos textos da publicação e em alguns elementos da edição.



Figura 3: fonte Channel, em sua variação Left-Standard utilizada nos títulos.



Apesar de a ferramenta *Publish Online* permitir o acesso ao documento a partir de qualquer dispositivo móvel que possua um navegador, esse produto teve sua diagramação



baseada nas dimensões de um *tablet* iPad, com 1024 pixels de largura e 768 de altura, para que se adequasse à resolução de outros dispositivos como computadores e notebooks.

Além das citadas, são essas outras características desse projeto gráfico:

- Orientação horizontal, pois o *Publish Online* não permite a publicação de documentos com orientação dupla. Além disso, como o visualizador da adobe adequa o tamanho da página para caber nas dimensões da tela, o documento tem seu espaço melhor aproveitado na horizontal.
- Em sua grande maioria, páginas com colunas de texto de 408 pixels, deixando cerca de 60% de espaço em branco para inserção de imagens e outros elementos.
- Cores diferentes para cada matéria
- Fundo predominantemente composto por uma imagem com aplicação de difusão de gradiente.

#### 4.4 GUIA DE INTERATIVIDADE

Os leitores esperam algum tipo de interação quando se deparam com um produto digital e, por isso, tornar *Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à Ilha* interativo de uma forma consciente (sem utilizar recursos de interação exageradamente, apenas porque estão disponíveis) mostrou-se um desafio.

Mesmo tendo planejado a interatividade e elementos multimídia logo após a redação das matérias, durante todo o processo de diagramação ocorreram mudanças: blocos de texto foram substituídos por áudios enquanto animações que não continham conteúdo tão relevante e contribuía para um carregamento mais lento da página foram removidos, por exemplo.

As interações mais utilizadas na publicação foram: *galeria de imagens, botões, barra de rolagem e áudios*. Abaixo, uma descrição dos recursos.

- *Animação* – permite, como o nome sugere, que seja aplicada uma animação ao objeto selecionado: aparecer, desaparecer, mover para esquerda ou direita, girar, balançar... O InDesign oferece mais de 30 opções. Na revista, foi utilizada na página 6, para fazer aparecer a imagem de Franklin Cascaes e sua esposa, Elizabeth.

- **Áudio** – Utilizado em todas as matérias para complementar as informações e sendo protagonista na entrevista. Foi inserido através do painel mídias do InDesign, sempre acompanhado de uma foto, para que o leitor identifique aquele que fala. O *player* permite que o usuário inicie, pare, pule pelo áudio e controle o volume.
- **Barra de rolagem** - na criação de revistas para *tablet* através do sistema de fólios, a barra de rolagem está disponível no painel *Overlays*. Para o *Publish Online*, no entanto, nenhuma das funções está disponível. O plugin *Universal Scrolling Frames* criado pela Ajar Production teve que ser instalado no InDesign para que fosse possível a utilização desse produto que permite economia de espaço.

Figura 4: a barra de rolagem

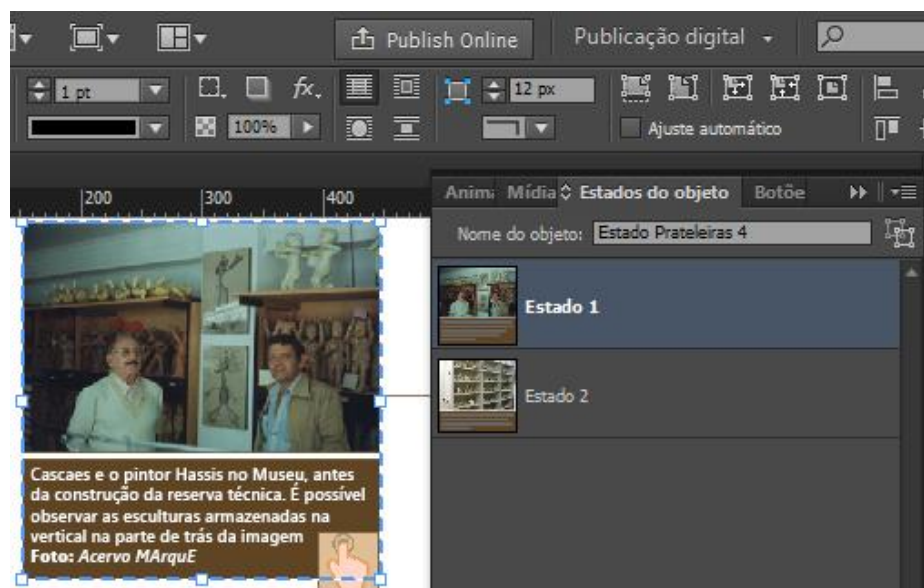


- **Botões** – possibilitam uma série de ações. Foram usados já no sumário para permitir que o leitor possa acessar a página que desejar, sem a necessidade de seguir a ordem em que o conteúdo foi disposto; nas galerias, permite a

mudança das imagens; na página 6, libera a animação que faz aparecer a foto do artista e de sua esposa.

- *Conteúdos da web* - permite a inserção de conteúdos através de código HTML, e não do carregamento do arquivo no documento. Foi o que ocorreu na página 16: devido ao arquivo de vídeo pesado, acontecia um erro que impedia a publicação do documento. Como solução, fiz *upload* do vídeo para o YouTube e incorporei o código HTML através da opção Objeto -> inserir HTML. Dessa forma, a mídia foi carregada sem pesar no documento. Foi o mesmo recurso para inserir o gráfico do crescimento populacional de Florianópolis na página 4.
- *Galeria de Imagens* - com a impossibilidade de usar a ferramenta Exibição de Slides, do painel *Overlays*, para montar as galerias de imagens utilizadas presentes na revista, trabalhei com Objetos de Multiestado e botões para ativar as mudanças de estado.

Figura 5: a captura de tela mostra como funcionam as galerias de imagens – um único objeto pode ter dois ou mais estados (aparências)



- *Hiperlinks* - levam a outros conteúdos, dentro ou fora da revista. Como no hiperlink *próxima página*, na página 14 e no encaminhamento para vídeos do YouTube, no box *Saiba Mais* da página 7.

## 5. O PUBLISH ONLINE

Um dos objetivos desse trabalho é analisar a plataforma *Publish Online*, que cria um link próprio para documentos criados no InDesign, sem a necessidade de hospedagem em outro servidor, e o que se ganha e se perde ao se publicar e consumir produtos nessa ferramenta. Para um parecer completo, seria necessário um estudo mais aprofundado, com a distribuição da revista a um grupo de pessoas e aplicação de questionário, mas, no momento, é possível uma apresentação das primeiras impressões que tive ao utilizar o *Publish Online*.

A impossibilidade de se usar as funções do painel *Overlays* foi uma das deficiências que senti durante a realização do trabalho. O *Overlays* é usado em documentos DPS Folios, mas suas funcionalidades que incluem, entre outros, quadro com rolagem, panorama e zoom, exibição de slides e sequência de imagens, poderiam ser muito bem aplicadas em documentos online. A alternativa que o produtor de conteúdo tem é simular essas interações com outras ferramentas do InDesign ou buscar *plug-ins*, como no caso do *Universal Scrolling Frames*.

Ao contrário das revistas criadas com DPS Folio, que eram baixadas para as bancas de dispositivos *tablets*, os documentos do *Publish Online* podem ser acessados de qualquer navegador. Cada vez que a publicação é acessada, as páginas precisam ser novamente carregadas, processo que, dependendo da quantidade de recursos multimídia utilizados e da velocidade de conexão com a internet, pode se tornar muito lento. O fato de não permitir o uso de dupla orientação para uma ferramenta que se propõe a ser compatível com diversos dispositivos como *smartphones* e *tablets* também me parece contraditório. Por outro lado, essa forma de acesso através de navegador é mais democrática, já que pode ser feita sem a necessidade de um dispositivo próprio ou aplicativo.

Outra funcionalidade interessante do *Publish Online* é o Painel Web, que disponibiliza ao *publisher* uma lista de todos os documentos publicados e de uma aba *analytics*, com dados sobre visualizações, tempo médio de leitura e outros, como observado nas figuras 6, 7 e 8.

Figura 6: lista das publicações

Documents (19)	Date Modified
Cascaes no MArquE: uma mostra de amor à ilha Essa revista é parte integrante de Cascaes no MArquE: Jornalismo para Plataformas Móveis, Trabalho de Conclusão de Curso apresentado	Feb 8, 2017
Revista Revisão Rita 2	Feb 7, 2017
Revista Revisão Rita	Feb 6, 2017
página 6	Feb 3, 2017
Matérias 1, 2 e 3	Feb 3, 2017
Matérias 1, 2 e 3	Feb 3, 2017
Matéria 1	Jan 26, 2017

Figura 7: dados referentes todos os documentos publicados

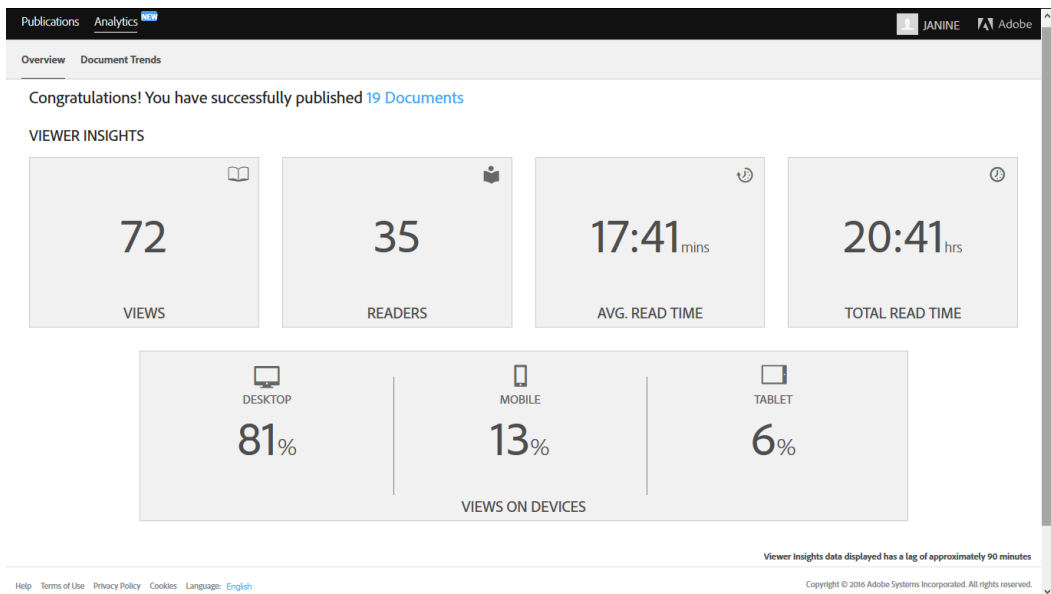
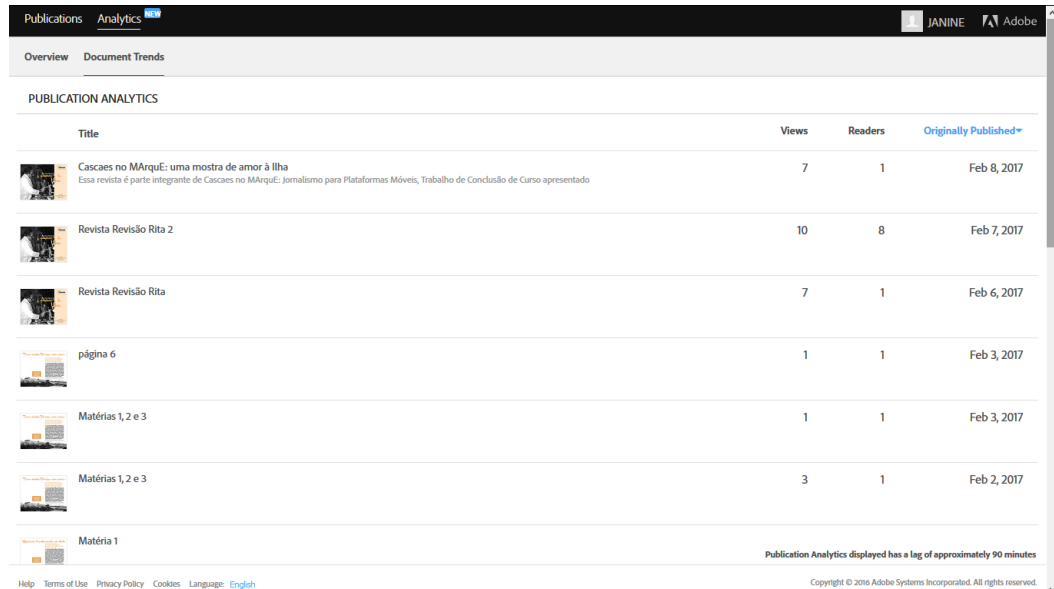


Figura 8: número de visualizações e leitores discriminado por documento



The screenshot displays the Adobe Analytics 'Publication Analytics' interface. At the top, there are navigation tabs for 'Overview' and 'Document Trends'. Below this, the 'PUBLICATION ANALYTICS' section is visible, featuring a table with the following columns: 'Title', 'Views', 'Readers', and 'Originally Published'. The table lists seven documents with their respective metrics. At the bottom of the interface, there is a footer with 'Help', 'Terms of Use', 'Privacy Policy', 'Cookies', and 'Language: English', along with a copyright notice for Adobe Systems Incorporated.

Title	Views	Readers	Originally Published
Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à ilha <small>Essa revista é parte integrante de Cascaes no MARquE: Jornalismo para Plataformas Móveis, Trabalho de Conclusão de Curso apresentado</small>	7	1	Feb 8, 2017
Revista Revisão Rita 2	10	8	Feb 7, 2017
Revista Revisão Rita	7	1	Feb 6, 2017
página 6	1	1	Feb 3, 2017
Matérias 1, 2 e 3	1	1	Feb 3, 2017
Matérias 1, 2 e 3	3	1	Feb 2, 2017
Matéria 1			

O *Publish Online* não é, então, a melhor opção para a publicação de revistas digitais e outros documentos que utilizam grande quantidade de interação e multimídia, mas tem funções que, se aprimoradas em versões futuras, conquistarão um espaço próprio.

## 6. DIFICULDADES E APRENDIZADOS

A maior dificuldade foi a realização do trabalho sem um projeto estruturado, uma decisão minha devido ao curto período de tempo disponível para a execução e que acabou por ser tornar uma desvantagem. Em diversos momentos durante a redação, edição dos textos e diagramação senti falta de informações e outros elementos que, talvez, com um planejamento cuidadoso das pautas teriam sido cobertos.

Assumir o papel de jornalista multitarefa, que entrevista, redige, filma, fotografa, diagrama e edita, também foi difícil, principalmente nos momentos em que duas ou mais funções se combinavam, como aconteceu durante a entrevista com Peninha. Por estar envolvida na conversa, descuidei da câmera, o que resultou num erro de enquadramento.

Fazer um recorte dentro de um universo tão vasto quanto o de Franklin Cascaes foi mais uma dificuldade, afinal, a obra do artista, já bastante numerosa, se expande nos diversos

estudos do qual foi matéria. Essa adversidade, porém, traduziu-se em aprendizado referente à seleção e hierarquização de informações, que durante os cinco anos em que cursei Jornalismo, foram sempre obstáculos.

Profissionalmente, a produção de *Cascaes no MARquE: uma mostra de amor à Ilha*, me permitiu observar o potencial do jornalismo digital e adquirir experiência na construção desse tipo de produto que vem conquistando cada vez mais espaço dentro dos veículos de comunicação.

No que compete a um crescimento pessoal, a realização desse trabalho permitiu que eu conhecesse ainda mais a obra de Cascaes, convertendo-me em fã, ao mesmo tempo em que me reconectava com minha própria origem, também açoriana.

## 7. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

ANAISSE, Vinicius Possebon. **Vivenciando uma cidade em transformação:** cotidiano de classes populares no centro de Florianópolis (1899-1920). *Revista do corpo discente do Programa da Pós-Graduação em História da UFRGS*. Porto Alegre. vol.2. num. 4. p. 209-2017. Novembro de 2009.

BATISTELA, Kellyn. **Franklin Cascaes:** alegorias da modernidade na Florianópolis de 1960 e 1970. 2007. 224p. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2007.

CANAVILHAS, João. Hipertextualidade: novas arquiteturas noticiosas. In: CANAVILHAS, João (Org). **Webjornalismo:** sete características que marcam a diferença. Covilhã, Portugal: Livros LabCOM, 2014. p. 3-24.

CARDOZO, Flávio José; MIGUEL, Salim. **13 Cascaes.** Florianópolis: Fundação Franklin Cascaes, 2008. 112 p.

CARUSO, Raimundo C. **Franklin Cascaes:** vida e arte, e a colonização açoriana. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1981. 169p. (Para conhecer Santa Catarina; 1).

CASCAES, Franklin, **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina.** Florianópolis, 2012: Ed. Da UFSC. 272 p.

CASCAES, Franklin Joaquim. **Crônicas de Cascaes.** Florianópolis: Fundação Franklin Cascaes, 2008. 80 p., v.1

GHIZONI, Vanilde Rohling. **Conservação de acervos museológicos:** estudo sobre as esculturas em argila policromada de Franklin Joaquim Cascaes. Florianópolis, 2011 210 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Florianópolis, 2011

HILDEBRAND, Hermes Renato; CANDELLO, Heloisa Caroline de Souza Pereira. **Metodologia Semiótica para Análise de Revistas Digitais Online.** Actas de Diseño, v. Ano 3, 2008. Disponível em: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_disenho/articulos\\_pdf/A4129.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_disenho/articulos_pdf/A4129.pdf) Acesso em 8 de novembro de 2013.

KRÜGER, Aline Carmes. **Fragmentos de uma coleção:** as obras de arte em papel de Franklin Joaquim Cascaes. Florianópolis, 2011. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes.

NASCIMENTO, Mirian Alves do. **Ajustes e desajustes em Florianópolis (1890 – 1930).** *Revista Santa Catarina em História*, Florianópolis, v.1, n.1, 2008.

PAULINO, Rita. Conteúdo digital interativo para tablets-ipad: Uma forma híbrida de conteúdo digital. In: PAULINO, R.; RODRIGUES, V. (Orgs.). **Jornalismo para Tablets:** Pesquisa e Prática. Florianópolis: Insular, 2013, p. 15-27.



SALAVERRÍA, Ramón. Multimedialidade: informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João (Org). **Webjornalismo**: sete características que marcam a diferença. Covilhã, Portugal: Livros LabCOM, 2014. p. 25-52

SILVEIRA, Cláudia Regina; SACHET, Celestino. **Um bruxo na ilha** Franklin Cascaes (narrativas inéditas) /. Florianópolis, 1996. 2v. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Disponível em: <http://www.bu.ufsc.br/teses/PLTB0115-D.pdf>

SOUZA, Evandro André de. **Franklin Cascaes**: uma cultura em transe. Florianópolis: Insular, 2002. 120 p.

