

Alessandra Gabriela Baptistella

PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE UMA REVISTA INDEPENDENTE SOBRE ARTE E ILUSTRAÇÃO

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Luciano Patrício Souza de Castro

Florianópolis
2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Baptistella, Alessandra Gabriela
Projeto gráfico-editorial de uma revista independente
sobre arte e ilustração / Alessandra Gabriela Baptistella ;
orientador, Luciano Patrício Souza de Castro, 2020.
66 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2020.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design Editorial. 3. Design Gráfico. 4.
Revista Independente. 5. Ilustração. I. Castro, Luciano
Patrício Souza de. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Alessandra Gabriela Baptistella

**PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE UMA REVISTA INDEPENDENTE SOBRE ARTE E
ILUSTRAÇÃO**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do
Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 02 de Dezembro de 2020.

Prof.^a Mary Vonni Meürer de Lima, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof.^a Mary Vonni Meürer de Lima, Dr.^a
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina



Documento assinado digitalmente

Luciano Patrício Souza de Castro
Data: 22/12/2020 08:53:24-0300
CPF: 767.376.839-91

Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

À minha família, meu eterno porto seguro e fonte
inesgotável de estímulos e amor.

Agra- deci- mentos

Agradeço aos meus pais, Nair e Valdir, por serem minhas referências e por me ensinarem tantos valores. Sou imensamente grata por todo o apoio e amor, por acreditarem em mim, por sempre me incentivarem a correr atrás dos meus sonhos. Essa conquista é de vocês também, que sempre seguraram minha mão e me deram forças.

Aos meus irmãos, Carli e Antuani, por serem meus exemplos de valentia, perseverança, serenidade e tantas outras virtudes que admiro. Que grata oportunidade ter seres tão especiais para dividir a vida. Obrigada por todo o amor, conselhos, correções oportunas e pelo companheirismo.

Ao Matheus, meu companheiro de quase uma década. Você com certeza deixou essa jornada muito mais leve e feliz. Sou muito grata por sua paciência ao longo do processo, me ajudando, orientando, opinando ou só sendo meu colo para chorar um pouquinho. Grata por todo o amor e dedicação.

Aos professores do Design, que com tanta maestria me mostraram um novo mundo de conhecimentos e me inspiraram com sua conduta e carinho pelo que fazem. Mary, Luciano, Mc Coelho, Berenice, Mônica, Cris Nunes, parte da profissional que sou hoje devo ao exemplo de vocês.

Aos meus amigos, companheiros de vida que sou imensamente feliz de poder ter junto. Jéssica, Carolina, Gabriela e Ana Gabriela, queridas amigas que o Design me permitiu conhecer. Que alegria poder ter vivido essa fase de vida ao lado de vocês! Obrigada por todo o apoio e inspiração como profissionais e como pessoas, guardo com muito afeto os momentos que passamos juntas. À Carol e Lu, seres tão especiais e que estão ao meu lado há tanto tempo. A gratidão que sinto por ter amigas como vocês não cabe no peito. Obrigada por acreditarem em mim quando nem eu acreditava, o incentivo de vocês significa muito para mim. À Jé, que gratas recordações tenho contigo! Me apoiou desde o começo, mesmo quando eu nem sabia o que faria. Prima, amiga, irmã, companheira de quarto e de vida. Aos amigos de DC, Vitor, Luiz Alberto, Taluan, que sei que estão torcendo por mim independente do que aconteça, mesmo distante fisicamente sei que estão comigo no coração e na mente.

Aos queridos amigos da Fundação Logosófica, por me mostrarem um mundo melhor. Grata por todos os intercâmbios, pela companhia, pelo exemplo, acolhimento e pelo vínculo que temos formado. E à C. B. G. Pecotche, por todos ensinamentos que me permitiram recolher dessa jornada grandes aprendizados e que me possibilitaram tantas superações. Hasta siempre.

RESUMO

O seguinte trabalho é referente a construção de um Projeto Gráfico-Editorial de uma revista independente com foco em arte e ilustração, sendo elaborado a partir do Método Sistemático de Bruce Archer, aliado a Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos proposta por Castro e Perassi (2018). O resultado final é composto pelo protótipo da primeira edição da revista Conta-gotas, publicação independente com foco em divulgação de artistas nacionais e internacionais que trabalham com ilustração em suas diversas vertentes, direcionada para um público-alvo composto por profissionais criativos e amantes de arte.

Palavras-chave: Design Editorial. Design Gráfico. Ilustração. Revista independente. Revista.

ABSTRACT

The following work refers to the construction of a Graphic-Editorial Project for an independent magazine focused on art and illustration, being elaborated based on the Bruce Archer Systematic Method, combined with the Structuring Methodology of Graphic Projects proposed by Castro and Perassi (2018). The final result is composed by the prototype of the first edition of Conta-gotas magazine, an independent publication focused on the diffusion of national and international artists who works with illustrations in its distinct aspects, directed to a target audience composed of creative professionals and art lovers.

Keywords: Editorial Design. Graphic Design. Illustration. Independent Magazine. Magazine.

Lista de figuras

Figura 1 Metodologia de Bruce Archer, Adaptada.....	14
Figura 2 Nuvem de palavras sobre Ilustração.....	20
Figura 3 Gráfico Faixa Etária.....	21
Figura 4 Nuvem de palavras Profissões.....	22
Figura 5 Gráfico de Frequência de Leitura.....	22
Figura 6 Gráfico de Frequência de Leitura de Periódicos.....	23
Figura 7 Gráfico de Preferência de Leitura em Impresso ou Digital.....	23
Figura 8 Nuvem de Palavras Sobre Conteúdos de Interesse do Público.....	24
Figura 9 Gráfico de Interesse por Ilustração.....	24
Figura 10 Gráfico Sobre Acompanhar Trabalho de Ilustradores e Artistas.....	25
Figura 11 Gráfico de Interesse por Projetos Independentes.....	25
Figura 12 Gráfico Sobre a Plataforma Catarse.....	26
Figura 13 Exemplos de Capas Revista Zupi.....	30
Figura 14 Spreads revista Zupi Experimentos Tipográficos.....	31
Figura 15 Spreads Revista Zupi Diagramas.....	31
Figura 16 Spreads Revista Zupi Títulos, fevereiro de 2008.....	32
Figura 17 Capas Revista FORGE.....	33
Figura 18 Spread revista FORGE, janeiro de 2019.....	33
Figura 19 Diagramação Revista FORGE janeiro de 2019.....	34
Figura 20 Capas Antigas Ilustrar Magazine.....	35
Figura 21 Capa Atual Ilustrar Magazine.....	35
Figura 22 Spreads Ilustrar Magazine Edição 37, 2019.....	35
Figura 23 Quadro 1 Estratégias de Design.....	36
Figura 24 Quadro 2 Estratégias de Design.....	37
Figura 25 Aproveitamento de papel.....	39
Figura 26 Testes tipográficos.....	40
Figura 27 Tabela de relação entre idade e tamanho do tipo.....	40
Figura 28 Características da tipografia.....	41
Figura 29 Entrelinha.....	41
Figura 30 Cálculo de dimensionamento de página.....	42
Figura 31 Construção do grid.....	42
Figura 32 Tabela com a média de caracteres por linha.....	43
Figura 33 Comprimento do alfabeto.....	43
Figura 34 Modelos de diagrama colunar.....	44
Figura 35 Escala modular.....	45
Figura 36 Configuração da linha de base.....	45
Figura 37 Espelho da publicação.....	46
Figura 38 Painéis visuais.....	47
Figura 39 Paletas de cores contrastantes.....	48
Figura 40 Paleta de cores principal.....	48

Figura 41 Paleta de cores secundárias.....	49
Figura 42 Proposta tipográfica.....	50
Figura 43 Aplicação da proposta tipográfica com os elementos gráfico-editoriais textuais.....	51
Figura 44 Proposta dos elementos gráfico-editoriais não textuais.....	52
Figura 45 Exemplo de uso de imagem.....	53
Figura 46 Logotipo.....	54
Figura 47 Aplicação do logotipo.....	55
Figura 48 Capa.....	55
Figura 49 Spreads diagramação.....	57
Figura 50 Fechamento de arquivo.....	59
Figura 51 Mockups.....	59

1. Introdução	12
1.1 Objetivos	13
1.1.1. Objetivo Geral	13
1.1.2. Objetivos Específicos	13
1.2 Justificativa	13
1.3 Delimitação de Projeto	13
2. Metodologia	14
3. Fase Analítica	16
3.1 Briefing	17
3.2 Conceito Editorial	19
3.2.1 Missão Editorial	19
3.2.2 Público	21
3.2.3 Fórmula Editorial	26
3.3 Análise de Mercado e Similares	28
3.3.1 O mercado Editorial	28
3.3.2 Similares	29
3.4 Estratégias de Design	36
4. Fase Criativa	38
4.1 Anatomia da Página	39
4.1.1 Formato da Página	39
4.1.2 Tipografia	39
4.1.3 Entrelinha, módulo e dimensionamento da forma da página	41
4.1.4 Diagrama	42
4.1.5 Escala Modular	44
4.1.6 Configuração e ativação da linha de base	45
4.2 Espelho da Publicação	46
4.3 Proposta Cromática	47
4.4 Proposta Tipográfica	49
4.5 Elementos Gráficos	51
4.6 Proposta de Imagens	53
4.7 Logotipo	53
4.8 Capa	55

5. Fase Executiva	56
5.1 Diagramação	57
5.2 Fechamento de arquivo	58
5.3 Mockup	59
5.4 Especificações do projeto	60
6. Conclusões	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
APÊNDICE 1 - questionário Briefing	65
Link para a revista	66

1. INTRODUÇÃO

Desde a sua criação, as revistas vem trazendo informação e entretenimento, além de influenciar hábitos de consumo e construir referências culturais e estéticas para a população. “As revistas desempenham um papel fundamental na nossa cultura visual. Com um formato único, representam um meio de informação que alia elementos essenciais — portabilidade, tactibilidade, repetitividade e uma combinação de texto e imagens — que lhes permite serem renováveis e relevantes.” (LESLIE, 2009). Ao passo que a conexão com o leitor aumentou, as revistas passaram do patamar de informativas para objetos de valor emocional, criando vínculo com seus leitores através da comunicação mais pessoal, contato direto e ampliação da segmentação.

Dentro desse contexto iniciou-se o movimento das revistas independentes, publicações feitas de forma autoral e longe de uma escala industrial, com alta segmentação e feitas por pessoas apaixonadas tanto pela área editorial quanto pela temática abordada nas revistas. Essas publicações chamadas alternativas ou indies tem longa história no Brasil, tendo suas primeiras edições datadas de 1960 com a revista de contracultura *Flor do Mal*. Atualmente as revistas independentes tem como características principais um caráter experimental, conceitual e baixa tiragem, visando não apenas trazer informação mas também servindo como item de coleção para os leitores. Segundo Zumalde (2018), “sem a necessidade de fornecer somente conteúdo, elas se tornaram não apenas objetos editoriais, mas objetos com significados e valores que extrapolam a mera informação.”

Dessa forma, o Design Editorial desempenha a função de entender a problemática, necessidades, contexto e preferências de um público, para que seja oferecido um produto coerente e, que em um projeto gráfico-editorial, cumpra a função de comunicar de forma clara e gerar valor, criando um vínculo afetivo com o usuário. Logo, entende-se o Design Editorial como “o meio de levar as ideias da página para a mente do leitor, silenciosamente, claramente, memoravelmente. O texto sozinho não consegue isso.” (ALI, 2009).

Esse projeto aborda, nesse sentido, o desenvolvimento de uma revista independente impressa sobre ilustração, voltada para a divulgação de artistas, a reflexão sobre o papel da arte e ilustração no momento atual e a criação de vínculo com o público consumidor.

1.1 Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Desenvolver um projeto gráfico-editorial de uma revista independente impressa com foco em arte e ilustração.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Pesquisar as preferências do público alvo para definir posicionamento da revista;
- Analisar publicações similares;
- Desenvolver um projeto gráfico coerente, alinhado com a missão da revista e que esteja de acordo com as preferências e necessidades do público alvo;

1.2 Justificativa

Na era digital onde tudo é rápido, curto e efêmero, o registro físico entra como um marco no meio de toda essa abundância de informações e conteúdos. A ilustração é também uma representação do momento em que vivemos, e fazer uma revista sobre isso é uma forma de criar um registro único, memorável e que perdura com o passar do tempo. Como traz Radfahrer (2018), “o impresso, mais do que um objeto de papel, é um formato de comunicação. Ao demandar uma leitura contínua, concentrada e dedicada, ele estimula a reflexão, criando uma pausa quase meditativa na correria do cotidiano.”

A motivação do projeto veio do interesse da autora pelo tema proposto, e viu no Projeto de Conclusão de Curso uma oportunidade de desenvolver duas áreas que se identifica: ilustração e editorial.

1.3 Delimitação de Projeto

Esse projeto gráfico-editorial delimita-se ao desenvolvimento de uma revista independente impressa, sendo feito o protótipo de sua primeira edição. Não será desenvolvida uma versão digital da revista, disponibilizando apenas alguns spreads para a visualização na sua página de assinatura. O conteúdo textual será pego de outras fontes, por no momento não possuir redatores. Fotografias, ilustrações e demais elementos poderão ser enviados por artistas ou retirados da internet. A identidade visual será construída a partir de pesquisas, com base em conceitos de design e preferências do público.

Sobre uso das imagens:

Os ilustradores que tem seus trabalhos na revista foram contatados pedindo sua autorização para uso das artes e até o momento de envio do seguinte relatório ao repositório, 15 artistas responderam autorizando. Dessa forma, os que ainda não deram retorno estão com marca d'água em todas suas ilustrações.

2. METODOLOGIA

Para a execução do projeto, é necessário a definição de um método a ser seguido, que leve em consideração as características do projeto e as suas necessidades. Ele serve de auxiliar para o desenvolvimento e direciona as tomadas de decisão e a sequência de processos a serem desempenhados. Dessa forma, a metodologia definida foi o Método Sistemático de Bruce Archer, adaptado, aliada Metodologia de Estruturação de Projetos Gráficos proposta por Castro e Perassi (2018) que será apresentada mais a frente na etapa de estruturação.

Unindo ferramentas provenientes das engenharias e de caráter científico junto com processos criativos, começaram a surgir as primeiras metodologias de design, com o intuito de resolver problemas de forma analítica, através de procedimentos, utilização de ferramentas e processos mapeados. Os anos 60 foram um marco para esse momento, e foi quando Bruce Archer publicou a *Systemic Method for designer*. Nessa metodologia, Archer sugere três grandes blocos de trabalho divididos por: fase analítica, fase criativa e fase executiva.

Figura 1 – Metodologia de Bruce Archer Adaptada.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

A fase analítica é a etapa de levantamento de dados importantes para o projeto e onde se define diretrizes e requisitos. A partir da elaboração do briefing são definidos pontos como missão e fórmula editorial. Também é feito uma análise de similares, levando em consideração o posicionamento dos mesmos e o design das suas edições. Para finalizar a etapa analítica, é traçado as estratégias de design, ou seja, definindo os objetivos de comunicação e estudando qual a melhor forma de expressá-los.

Na fase criativa é onde se consolida tudo o que foi coletado na parte ana-

lítica. Conceitos, missão, fórmula e preferências do público se convertem em cores, tipografias, grids e logotipo. É nessa etapa que é definido o espelho da publicação e o seu conteúdo, bem como a anatomia das páginas e toda a estruturação para que seja possível a diagramação. Também é definido aspectos técnicos como a produção gráfica da revista.

Na fase executiva é onde de fato é elaborado o projeto final, passando por uma validação e por fim transformando o estudo das duas primeiras etapas em um produto final.

3.

Fase Analítica

3.1 Briefing

Em todo projeto de design é necessário a realização de um briefing, que nada mais é do que uma coleta de dados que visa delimitar o problema a ser resolvido, clarear e definir o rumo do projeto, além de auxiliar no estabelecimento de prazos para criação de um cronograma.

Dentro do Design Editorial pode-se dividir o briefing em duas etapas: a definição da missão editorial e a fórmula editorial. Na missão editorial é onde são levantados os alicerces da revista, como missão, definição de público, objetivos e nome além de análise de concorrentes e similares. Já na fórmula editorial são definidos aspectos técnicos que irão impactar na distribuição e execução do projeto.

O questionário (apêndice 1) foi respondido pela autora deste PCC com foco na construção de uma revista independente, ou seja, sem vínculo com qualquer empresa, partindo da visão do editor e tendo um caráter autoral. As respostas deste questionário estão descritas nos textos a seguir.

Para Zumalde (2018), o primeiro leitor de uma revista é o seu editor. As páginas devem refletir a sua personalidade e a sua motivação pelo tema tratado na publicação. Dessa forma cria-se vínculo e identificação com a revista, que sai da esfera da impessoalidade e passa a ser única, humanizada. O leitor deixa de ver ela apenas como um objeto e passa a entender como algo dotado de personalidade. Pensando nesse aspecto, o briefing partiu de motivações pessoais, atribuindo à revista conceitos claros e paixão pelo tema.

Contextualização

Para esclarecer o conceito de desenho, com o intuito de trazer brevemente a sua função ao longo da história e explicar as suas atuais aplicações, bem como o cenário da profissão de ilustrador, faz-se necessário a construção de uma contextualização que servirá de suporte para melhor compreensão do restante do relatório. Assim, Farthing (2011, p. 22) traz a definição de desenho como sendo

assim como as palavras, os números e as notações (musicais, por exemplo), é a tradução de eventos multidimensionais em informações bidimensionais compreensíveis. Por eventos multidimensionais entendem-se eventos que podem existir fisicamente ou não. Já o fato de o desenho ser compreensível está relacionado ao contexto no qual foi feito e ao contexto do seu observador. (apud ZIMMERMANN, 2016, p. 18).

Dessa forma, a ilustração vem desempenhando um papel importantíssimo na comunicação ao longo das civilizações. Desde a pré-história o ser

humano adotava as representações visuais como forma de comunicação e registro antes mesmo do surgimento da escrita e, com o passar dos séculos, isso foi se tornando cada vez mais presente.

A partir do século XIX, com a popularização e aprimoramento de técnicas de impressão como a litografia, se intensificou a produção de ilustrações em larga escala, que nesse momento começavam a estampar publicidades e periódicos. Nessa mesma época, começavam a ganhar vida as primeiras publicações editoriais ilustradas no Brasil, como livros infantis pela Weiszflog Irmãos Editora e a revista *Tico-tico*, que contava com poesias, contos e histórias em quadrinhos estreladas por personagens inspirados em figuras brasileiras e que ficou em circulação até 1958.

Com o avanço da tecnologia digital, as possibilidades e técnicas evoluíram muito e abriram novas perspectivas de atuação e também de estilos. Atualmente, o mercado de ilustração é bastante diverso e está ligado a diferentes setores. Além do clássico mercado editorial e de publicidade, que já foi possível observar como fazem uso da ilustração há séculos, outros setores tem se mostrado favoráveis para essa área de atuação, a exemplo do de quadrinhos — que é essencialmente composto por ilustração — e o de games, que tem se beneficiado de tudo que essa área tem a oferecer.

No Brasil, o mercado de quadrinhos vem aumentando gradativamente ao longo dos anos, sendo um dos setores importantes da chamada economia criativa, que abarca grandes franquias de sucesso como a *Turma da Mônica*. Segundo dados do Sebrae, desde os anos 2000 houve uma grande diversificação do ramo de quadrinhos.¹ O cenário que antes contava apenas com publicações estrangeiras na temática de heróis, começa a ver o surgimento de várias editoras brasileiras com foco no público infante-juvenil e também adulto, com publicações nacionais e no formato de *graphic novels*. Nesse sentido, é perceptível que com o crescimento do mercado de quadrinhos, muitas/os foram as autoras e os autores independentes que começaram a divulgar seus trabalhos em redes sociais. Nos últimos anos eventos relacionados a essa temática tem se tornado cada vez mais populares e nomes como a Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), Comic Con Experience (CCXP) e Bienal de Quadrinhos ganham cada vez mais notoriedade. Só no ano de 2018, a Comic Con Experience, realizada anualmente desde 2014, em São Paulo/SP, contou com um público de 262 mil pessoas e 530 artistas no *Artist's Alley* — tradicional espaço onde se encontram quadrinistas e ilustradoras/es expondo seus trabalhos para o público.

No setor de games, desde a parte de *concept art*, direção de arte e até a parte de ilustrações finais para divulgação dos jogos são possibilidades de trabalho de um ilustrador. Segundo dados apresentados pelo Ministé-

¹ dados retirados de: http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/12/Agosto_EconomiaCriativa_HQs.pdf

rio da Cultura (2018) através do 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, de 2014 a 2018 houve um crescimento de 164% no número de empresas desenvolvedoras de jogos no país, o que mostra um aquecido mercado de trabalho para profissionais da área. Com o crescimento da produção de jogos, também existe a necessidade da contratação de mais serviços ligados a ilustração para essas produções.

Dessa forma, apesar da profissão ilustrador(a) não ser regulamentada, é possível ver um cenário favorável à ilustração no Brasil, com diversas possibilidades de trabalho e um mercado cada vez mais promissor.

3.2 Conceito Editorial

Para Ali (2009), o conceito editorial é a razão de ser de uma revista, o que irá guiar as tomadas de decisão, sendo o referencial que todos os envolvidos no desenvolvimento da publicação devem ter muito claro. Ele se constrói através da missão editorial, do título e fórmula.

A missão editorial é caracterizada como sendo um fio condutor, que guia o editorial evitando que a publicação perca o foco ao longo das edições. Dentro da missão também é levantado o público leitor e os conceitos que irão expressar os objetivos da revista da melhor forma. Outro ponto importante do conceito editorial é o título da revista, ele é a manifestação mais forte do conceito. Ali (2009) traz que bons nomes dizem logo para o que vem a revista, são curtos e se diferem de seus concorrentes.

Já na fórmula editorial é como essa revista será executada. São as diretrizes específicas para que a missão seja transmitida da melhor forma possível. Isso inclui desde a definição do espelho de publicação, editoriais e número de páginas, até grid e demais elementos visuais.

3.2.1 Missão Editorial

Para determinar quais seriam as bases da revista, iniciou-se o processo definindo um objetivo, que nada mais é do que uma frase que sintetiza a missão editorial: qual a sua motivação, temática da revista e o público a ser atingido.

Sendo assim, a revista tem como objetivo trazer conteúdos sobre arte e ilustração, promover artistas independentes de diversas vertentes e estilos, instigar a reflexão sobre o papel da ilustração nos tempos atuais e estimular a criatividade, sendo um repositório de referências visuais para profissionais criativos e apaixonados por arte.

O nome foi definido através de um processo de brainstorming feito pela autora deste PCC para ampliar a compreensão do tema e as suas vertentes. Dessa forma, partindo do repertório pessoal e também em pesquisas

dependente, que segundo Zumalde (2018) são publicações produzidas de maneira não industrial e se caracterizam por sua grande segmentação, tendo geralmente pequena tiragem e baixa periodicidade.

Os conceitos escolhidos para melhor representar a personalidade da Conta-gotas foram **Plural, descontraída, autêntica e inspiradora**. O conteúdo será principalmente informativo, podendo ser no formato de entrevistas, resenhas e reportagens, contando também com a galeria de arte, parte essencialmente visual da publicação. Por ser uma revista que promove diversidade de estilos e artistas ao longo de suas páginas, o conceito de pluralidade se mostra vital. O conceito inspirador será representado pela parte de galeria de arte, onde se encontrarão diversas referências visuais para o leitor. A autenticidade e descontração serão representados principalmente pelo tom de voz, imagens, ilustrações e títulos.

3.2.2 Público

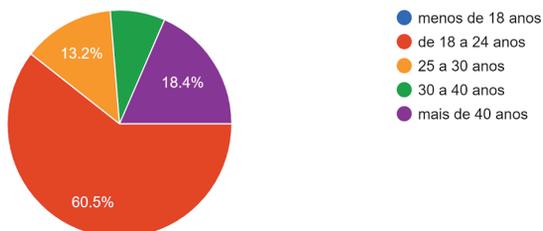
O público-alvo da revista é composto principalmente por profissionais da área criativa e pessoas com interesse por arte e ilustração. Para melhor entender esse público e analisar a viabilidade do projeto, foi aplicado um questionário online que foi divulgado em grupos do Facebook com temáticas relevantes para o projeto, como: Ilustradores Brasil, Design UFSC e Urban Sketchers Florianópolis. O questionário ficou disponível do dia 19 a 27 de outubro de 2019 e contou com 38 respostas.

As perguntas abrangeram tópicos sócio-demográficos, hábitos de leitura do público, sua relação com a arte e ilustração e também a relação com projetos independentes.

Figura 3 - Gráfico Faixa Etária

Qual a sua idade?

38 responses



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Conforme visto no gráfico da figura 3, é possível analisar que o público é predominantemente jovem, sendo composto em sua maioria por pes-

soas de 18 a 24 anos. Apesar de o questionário ter sido disponibilizado em grupos amplos e diversos, como Ilustradores Brasil e Urban Sketchers Florianópolis, a grande maioria interessada foram pessoas mais jovens. Porém é interessante o fato de que o segundo maior público tem mais de 40 anos, isso mostra que esse é um tema bastante abrangente e que não se restringe a uma idade específica.

Figura 4 - Nuvem de palavras Profissões

Qual a sua profissão?



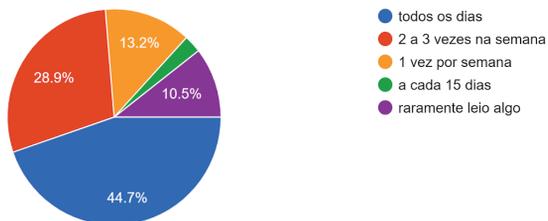
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Na figura 4, a incidência da profissão no questionário é representada pelo peso e tamanho da tipografia. Assim, é possível ver que o público principal é composto por estudantes, o que vai de encontro com a faixa etária representada na figura 3. No geral, todas as pessoas que responderam o questionário são profissionais da área criativa ou que trabalham diretamente com arte, o que faz bastante sentido por se tratar de um projeto de uma revista segmentada, sendo assim, o público costuma ser segmentado também. Houveram outras profissões que não tem uma relação direta, sendo possível identificar um público que não trabalha diretamente com isso, porém tem interesse no assunto, como por exemplo estudantes, professores e biólogos.

Figura 5 - Gráfico de Frequência de Leitura

Qual a sua frequência de leitura?

38 responses



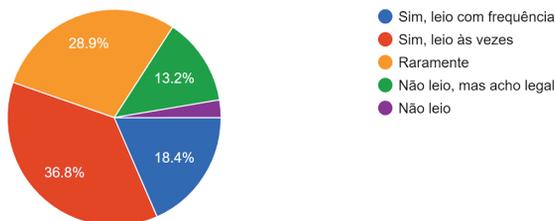
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Na figura 5, é possível entender a frequência de leitura do público. Por se tratar de um projeto de periódico, é importante saber se esse público tem o hábito de leitura frequente. Foi analisado que dentre as pessoas que responderam o questionário, a grande maioria (28 entrevistados) lê diariamente ou de 2 a 3 vezes na semana.

Figura 6 - Gráfico de Frequência de Leitura de Periódicos

Você costuma ler periódicos? (jornais, revistas, etc)

38 responses



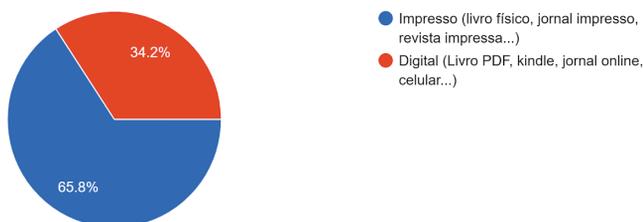
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Um dos principais aspectos para entender a viabilidade do projeto é saber se o público consome periódicos. Na Figura 6 é possível ver que 55.2% (21 entrevistados) do público tem o hábito de ler às vezes ou com frequência jornais e revistas, e uma parcela de 13.2% (5 entrevistados) afirmou que não lê, porém acha legal. Sendo assim, o projeto de uma revista para esse perfil de público se mostra viável.

Figura 7 - Gráfico de Preferência de Leitura em Impresso ou Digital

Você prefere ler em impresso ou no digital?

38 responses



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Para saber se a revista seria impressa ou digital, foi questionado a preferência de leitura desse público. A figura 7 mostra que 65.8% (25 entrevistados) gosta de ler no impresso, dessa forma a Conta-gotas seguirá esse modelo, tendo as suas edições físicas.

Figura 8 - Nuvem de Palavras Sobre Conteúdos de Interesse do Público

Sobre quais conteúdos você gosta de ler?

(ex: fotografia, atualidades, arte, design, música, cinema, política, gastronomia...)



Fonte: Desenvolvido pela autora.

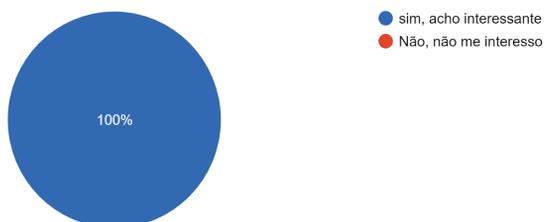
A fim de entender quais são outros possíveis assuntos a serem abordados na revista ou até mesmo direcionar o posicionamento das editorias, foi questionado sobre quais conteúdos que o público gostava de ler. Surgiram muitas temáticas e as que tiveram maior incidência estão representadas por um maior peso e tamanho da tipografia como mostra a Figura 8. Conteúdos como arte, política, cinema e design foram os mais presentes. Outros conteúdos como história, atualidades, música e gastronomia também foram citados.

Essa pergunta trouxe direcionamentos sobre quais aspectos abordar em cada editoria, por ter mais claro o tipo de conteúdo que o público consome. Como por exemplo, entender a importância de trazer uma editoria para falar de atualidades, questionando o papel da ilustração e da arte no momento atual.

Figura 9 - Gráfico de Interesse por Ilustração

Você se interessa por arte e ilustração?

38 responses

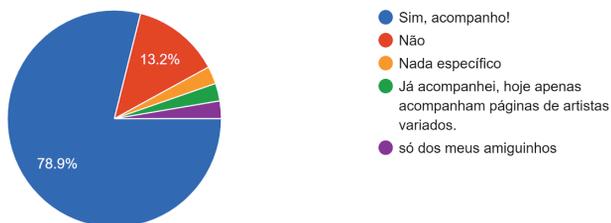


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 10 - Gráfico Sobre Acompanhar Trabalho de Ilustradores e Artistas

Você gosta ou acompanha o trabalho de algum ilustrador/artista?

38 respostas



Fonte: Desenvolvido pela autora.

No gráfico da figura 9, é possível ver que 100% das pessoas que responderam o questionário tem interesse por arte e ilustração. Em relação ao quanto as pessoas acompanham o trabalho de artistas (figura 10), 78.9% (30 entrevistados) responderam que gostam e acompanham ilustradores e artistas. Esse dado mostra o nível de engajamento do público com a temática, além de validar a ideia de trazer a revista como veículo de divulgação do trabalho de artistas.

Também foi deixado um espaço aberto para que as pessoas falassem nomes de artistas e ilustradores que acompanham e gostam. Houveram mais de 100 sugestões com nomes diversos, porém alguns surgiram mais de uma vez, podendo assim ter em direcionamento do tipo de perfil que é de maior interesse do público. Bianca Nazari, Manu Cunhas, Maria Alvina, Mary Cagnin e Nanaths foram artistas que apareceram com mais frequência nas sugestões.

Figura 11 - Gráfico de Interesse por Projetos Independentes

Qual a sua relação com projetos autorais e independentes?

38 respostas

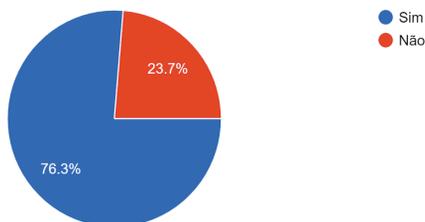


Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 12 - Gráfico Sobre a Plataforma Catarse

Você conhece a plataforma de financiamento coletivo Catarse?

38 responses



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Como a revista será caracterizada como uma publicação independente, ou seja, conta muito com o envolvimento do público para a sua viabilidade, foi questionado o quanto as pessoas buscavam apoiar projetos autorais. Conforme mostra o gráfico apresentado na Figura 11, 68.4% (26 entrevistados) do público apoia projetos independentes sempre que possível. É interessante ver que no geral, esse é um perfil de público bastante engajado em acompanhar e apoiar artistas e ilustradores, que em sua maioria são independentes.

Também foi constatado que a maioria das pessoas conhecem a plataforma de financiamento coletivo Catarse, como mostra a figura 12. Esse é um espaço onde muitos projetos independentes são viabilizados, desde projetos artísticos, culturais, sociais, científicos entre outros. O fato de o público já ter familiaridade com a plataforma traz a ideia de a Conta-gotas ter as suas primeiras edições lançadas por financiamento coletivo.

Sendo assim, o público é composto em sua maioria por pessoas de 18 a 24 anos, estudantes ou profissionais da área criativa que em sua maioria lê diariamente e ainda mantém o hábito de leitura de periódicos. Preferem ler no formato impresso e se interessam por conteúdos de política, arte, cinema, design, atualidades, música e história. Acompanham o trabalho de algum ilustrador e costumam apoiar projetos independentes, além de que são familiarizados com a plataforma de financiamento coletivo Catarse.

3.2.3 Fórmula Editorial

Com periodicidade trimestral³, a Conta-gotas terá entre 64 e 72 páginas divididas em 5 editorias fixas, sendo no total de 10 a 13 matérias por edição com mais uma galeria de arte. O número mínimo de páginas foi pensado para comportar uma edição de até 13 matérias. Dentro desse número de páginas, terá 10% de anúncios de patrocinadores e parceiros.

³ Por ser uma revista de baixa tiragem e feita de forma independente, o tempo de produção da revista é maior do que o de uma revista comercial. Assim, a autora optou por uma periodicidade mais espaçada, para que cada edição tenha conteúdos relevantes e o tempo hábil de produção.

A primeira editoria é **“ANALÓGICO”**, com foco em técnicas tradicionais de ilustração. Trará artistas que se utilizam dessa forma de expressão para comunicar. Cada matéria vai abordar um ilustrador, podendo ser no formato de entrevista, reportagem ou resenha sobre o trabalho. Ela terá de 3 a 4 matérias e em média 12 páginas. Em seguida vem **“DIGITAL”** ocupando a mesma proporção da primeira. Tendo foco em técnicas digitais de ilustração, irá trazer um pouco da atuação no mundo dos jogos, quadrinhos e animação, também trará um artista por matéria. **“EXPLORE”** é a terceira editoria e a que terá as matérias centrais da edição. Serão de 2 a 3 matérias e 16 páginas sobre movimentos artísticos, coletivos e grupos que têm a ilustração como principal veículo de comunicação. Tem como objetivo trazer o seu manifesto e suas produções. A quarta editoria é **“MAS DA PRA VIVER DE ARTE?”** vai trazer conteúdos sobre o mercado de arte no Brasil e contará com entrevistas com ilustradores e reportagens. Vão ser de 1 a 2 matérias, em no máximo 5 páginas. O fechamento da revista será com a editoria **“PAINEL”**, 8 páginas de galeria de arte onde serão expostos produções de artistas variados, com espaço para leitores enviarem seus trabalhos, reforçando ainda mais o propósito de promover artistas independentes.

A distribuição e viabilização da revista foi pensada para acontecer através de assinatura online, com a plataforma de financiamento coletivo Catarse, que conforme pesquisa realizada com o público (figura 12), 76.3% das pessoas possuem conhecimento da mesma. Dentro da plataforma, é possível criar um projeto com uma meta financeira para execução do projeto, que no caso de projetos que envolvem impressos, é uma quantia para a impressão de uma tiragem inicial e outros gastos. Como sugestão de primeira tiragem para revistas independentes, Zumalde (2018) traz que entre 100 e 300 unidades é uma boa quantia, e aí ir adaptando ao longo das edições conforme demanda. Pensando nesses aspectos, a primeira tiragem será referente ao número mínimo de impressões da revista para a viabilização do projeto, no caso 200 unidades, mais uma quantia inicial de 100 unidades para ser distribuída em livrarias, revistarias e feiras editoriais. Caso houver mais de 200 assinaturas, será aumentado a tiragem inicial.

Para a execução da revista, é necessário além do editor uma equipe de trabalho. Para isso, a Conta-gotas contará a princípio com uma equipe de 1 editor, 1 redator e 1 designer.

Na definição das características físicas, o formato da revista será mais quadrado, derivando do pentágono, com dimensões entre um A4 e A5. A impressão será em papel couché 115g/m² por oferecer maior qualidade e proporcionar cores mais vivas, fator essencial levando em consideração que o foco da revista são as imagens. O processo de impressão será em Offset por permitir baixo custo em relação a tiragem. O acabamento será mais elaborado, contando com lombada quadrada e laminação fosca na

capa. Esses são elementos que reforçam a ideia da revista como sendo mais do que apenas um objeto com função de comunicar, e sim algo com significado e valor para o leitor, adquirindo um caráter colecionável.

3.3 Análise de Mercado e Similares

3.3.1 O mercado Editorial

A imprensa teve, ao longo dos séculos, o papel fundamental de comunicar, conectar, entreter e educar a sociedade, principalmente através da difusão de informações em massa. A mídia impressa sempre foi um dos meios de comunicação mais utilizados e os jornais se tornaram por muito tempo uma das principais fontes de informação da população.

Dentro desse contexto, as revistas surgiram como contraponto ao excesso de notícias dos jornais, criando uma pausa na correria do dia a dia ao demandar uma leitura contínua, concentrada e dedicada (RADFAHRER, 2018). As revistas comerciais (produzidas por grandes editoras e comercializadas em pontos de venda ou por assinatura) tiveram seu auge entre os anos de 1950 até os anos 2000, onde as pessoas viam esse tipo de mídia como forma de receber informação e o foco dessas publicações eram grandes massas com pouca segmentação de público e alta periodicidade.

A partir da popularização da internet e o avanço da tecnologia, muitas coisas mudaram no cenário das revistas comerciais. Enquanto o contato com o público e o acesso às publicações foi facilitado, houve também um processo de democratização do conteúdo, que passou de fonte de receita para um commodity: era possível saber de tudo a qualquer momento de forma gratuita, simples e rápida. Sob essa perspectiva, as revistas deixaram de ser a principal via de informação de boa parte da população e começaram a entrar em declínio.

Através desse acesso facilitado aos conteúdos, muitas revistas iniciaram o processo de migração para o meio digital com o objetivo de se manterem ativas, pensando que o problema estava no consumo de impressos. Porém o que foi pouco analisado é que o que mudou não foi a plataforma, mas sim a forma de consumir o conteúdo. Nesse sentido Zumalde (2018) traz que o que está morto não é a revista em si, e sim o modelo de negócios das revistas comerciais. Em contraponto ao declínio das revistas comerciais, a era da internet também possibilitou a ascensão das publicações independentes, edições que já não tem mais como função a comunicação de grandes massas, e sim a função de significar, criar vínculos, ser objeto de desejo para um público segmentado e apaixonado.

Com todas as mudanças causadas pela internet em relação ao consumo

de conteúdo, muito se debateu se as revistas impressas iriam desaparecer. Porém, no meio de tudo isso, a discussão pertinente não é mais relacionada a criar materiais impressos ou digitais, e sim entender como usar a internet para que esse conteúdo chegue até as pessoas em seus diversos formatos, como traz Pablo Massolar em uma publicação sobre as tendências do mercado editorial:

Não é mais hora de discutir se é melhor ler na tela ou no papel. Esse discurso já está superado. A questão é que, através do meio digital, consegue-se distribuir o livro de forma muito mais eficaz e mais rápida, além da possibilidade de permitir o acesso a uma biblioteca mundial. A distribuição digital do livro permite a democratização da leitura como nunca havia acontecido antes na história da humanidade. (MASSOLAR, 2019)

Nesse sentido, plataformas de assinatura online e financiamento coletivo se destacam como forma de chegar até o leitor, entregando um conteúdo relevante, personalizado, e muitas vezes multimídia, além de criar um vínculo oferecendo objetos com valor colecionável. Alguns projetos de revistas independentes têm ganhado espaço nesses meios, como por exemplo a revista AzMina e a revista Banda, que contam com mais de 360 apoios mensais dentro do Catarse. Outros projetos editoriais como o de assinatura online de livros TAG Experiências Literárias já possui tiragens de mais de 20 mil exemplares de seus kits personalizados. Tanto as revistas Banda quanto o TAG entregam as edições impressas ao leitor, mostrando que a mídia impressa ainda tem adesão do público e que a internet pode ser uma grande potencializadora desse mercado, o ponto principal é: entender quem são esses leitores, o que eles querem e como chegar neles.

Assim, é possível ver um novo panorama do mercado editorial, onde a forma de consumir conteúdo não é mais a mesma e os meios até chegar nesse leitor devem ser repensados. Também é possível ver um movimento ascendente onde as revistas independentes ganham força na onda da personalização e foco no usuário. O modelo de negócios inovador, segmentação, tiragem sob demanda, criação de valor para o público e principalmente entender os meios de como chegar até esse leitor é o que move essas novas publicações.

3.3.2 Similares

Como similares, foi levantado revistas que se assemelham com a Conta-gotas por proximidade com o tema, estilo e priorizando revistas independentes com a proposta de divulgar artistas. A revista Zupi foi escolhida por tratar de temas relacionados a arte e design de forma descontraída, com linguagem jovem e design experimental, podendo ser uma referência para a diagramação e estética. A FORGE. Art Magazine tem como principal objetivo a divulgação de artistas locais, trazendo sobre o seu processo e suas inspirações.

Ela foi escolhida como similar pela proposta, servindo assim de referência de como trazer os artistas valorizando seus trabalhos. A Ilustrar Magazine é uma revista independente brasileira que trata especificamente sobre ilustração, sendo assim uma referência de como abordar a temática e os estilos de matérias.

Zupi

A Zupi é uma revista de arte e criatividade brasileira com foco em promover, inspirar e registrar os melhores artistas e criativos do Brasil e do mundo. Criada em 2001, possui periodicidade trimestral e funciona com sistema de assinatura e entrega de edição impressa. Traz conteúdo sobre arte, design, arquitetura, publicidade, ilustração e criatividade no geral. Hoje é distribuída em mais de 22 países e suas últimas edições possuíam a tiragem média de 10.000 unidades. A Zupi tem uma abordagem descontraída e com grande apelo estético. Como é possível ver na Figura 13, suas capas se destacam por não possuírem nenhuma chamada, apenas ilustrações e o título da revista. Um fato interessante é que apesar de ter uma identidade visual, em cada revista o nome Zupi aparece de forma diferente se adaptando a ilustração. Dessa forma, por mais que não siga um padrão estético, as edições têm uma coerência e juntas formam um compilado de obras de diversos artistas.

Figura 13 – Exemplos de Capas Revista Zupi



Fonte: zupi.pixelshow.co

O miolo da revista possui uma diagramação interessante e bastante experimental, o que condiz muito com a proposta da revista. Conforme a Figura 14, o design de algumas páginas é pensado de acordo com a temática da matéria. Como a matéria em questão era sobre experimentos tipográficos, a diagramação se baseou nisso, tendo textos na horizontal, entrelinha reduzida até 0 em entretítulos além de diversas imagens que ocupam a página inteira.

Figura 14 - Spreads revista Zupi Experimentos Tipográficos



Fonte: Revista Zupi Ed. 61, Setembro de 2019

Já no restante das páginas existe uma diagramação que segue um padrão, como é possível ver na Figura 15. A tipografia é sem serifa, que conversa com uma estética mais jovem e proporciona uma boa legibilidade. Possui entretítulos com pouca hierarquia, dando mais visibilidade aos olhos. O diagrama costuma ser de uma coluna, que aparece em posições diferentes ao longo da revista. As matérias se caracterizam pelo grande volume de imagens, estas dispostas em uma página inteira ou ocupando uma boa parcela dos spreads.

Figura 15 - Spreads Revista Zupi Diagramas



Fonte: Revista Zupi Ed. 61, Setembro de 2019

O conteúdo no geral é composto por entrevistas com artistas e matérias escritas por colunistas. Atualmente, a revista é bilíngue, oferecendo simultaneamente os textos em português e inglês. As aberturas de matérias costumam ser bastante destacadas, tendo um spread todo dedicado a isso, como mostra a Figura 16.

Figura 16 - Spreads Revista Zupi Títulos, fevereiro de 2008.



Fonte: issuu.com

Apesar do abuso de imagens, ilustrações e diagramação com caráter experimental, a Zupi mantém uma estética equilibrada. Os textos tem um conforto visual e o conteúdo é bem hierarquizado. Um ponto interessante é o fato de ser bem explorado os elementos gráficos e tipográficos para expressar a ideia das matérias, criando uma narrativa ao longo da revista. Isso deixou claro a importância de se pensar os aspectos visuais para compor o conteúdo e criar uma experiência de leitura mais completa.

FORGE. Art Magazine

Revista de arte quadrimestral de Los Angeles, que traz em cada edição o conteúdo centrado em um único tema refletido através de fotografias, ilustrações e textos. Tem o objetivo de promover jovens artistas e celebrar o trabalho daqueles que estão fazendo a diferença nos seus campos de atuação. O seu conteúdo é composto basicamente por submissões de trabalhos e entrevistas e a sua disponibilização é online. Assim como a Zupi, as capas da FORGE. (Figura 17) são compostas só por uma ilustração e o nome da revista, só que nesse caso, preservando o logotipo em sua forma original, mantendo de certa forma uma unidade.

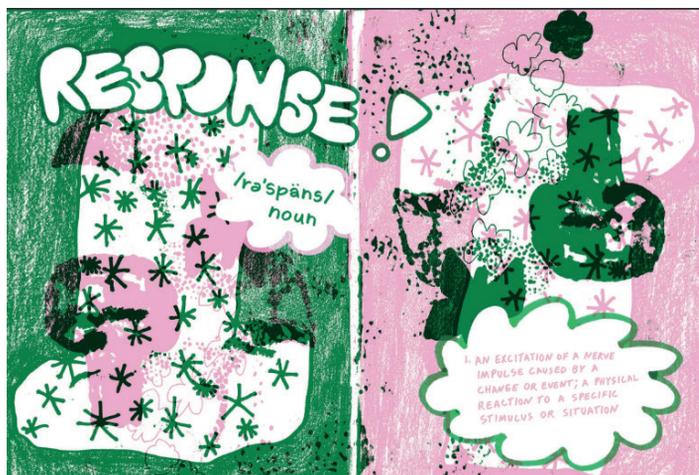
Figura 17 - Capas Revista FORGE.



Fonte: issuu.com

Algo muito presente no miolo da revista são spreads (Figura 18) inteiros com alguma ilustração ou fotografia, servindo para abrir seções ou criar respiros em matérias extensas. Em relação ao grid, segue um modelo em toda a revista de duas colunas, como é possível ver na Figura 19. Trabalha com o mesmo tamanho e peso para títulos e entretítulos, tendo uma boa hierarquia em relação ao texto. A tipografia é sem serifa mas não é a mais adequada para a leitura em tela, principalmente pelo tamanho que é usada nas páginas. No geral, o uso de cores é bem sutil, visto que o foco está em destacar as artes expostas nas matérias.

Figura 18 - Spread revista FORGE., janeiro de 2019



Fonte: issuu.com

Figura 19 - Diagramação Revista FORGE. janeiro de 2019



Fonte: issuu.com

Apesar de ter um conceito mais *underground*, a FORGE mantém uma estética editorial bastante simples e clássica, usando do mesmo grid para a revista inteira. Isso quebra com o conceito alternativo proposto, pois a forma de expor não condiz com o conteúdo. Isso mostra a importância de a escolha do grid ser coerente com os conceitos para que não haja quebra de expectativas. A parte interessante é que ela já se consolidou por ser uma revista que promove o trabalho de artistas, sendo cada matéria sobre uma pessoa diferente e isso fica bem claro ao longo das edições.

Ilustrar Magazine

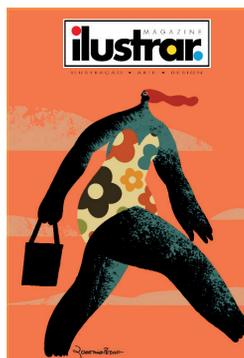
Revista independente brasileira feita por ilustradores, para quem ama ilustração. É disponibilizada em formato digital para download gratuito, bimestralmente. Mais do que trazer imagens e técnicas sobre ilustração, a revista busca mostrar o lado humano dos ilustradores. Passou por um longo período de hiato e retomou as atividades em 2019. Seu conteúdo é composto principalmente por entrevistas e colunas escritas por e sobre ilustradores e seus trabalhos. As capas seguem o mesmo padrão das outras, com uma ilustração e sem nenhuma chamada. Nas capas mais antigas (Figura 20) eram colocados os nomes dos artistas presentes na edição, porém na edição mais recente (Figura 21), além de ter passado por um redesign de logotipo, a capa não apresenta mais essas informações. A Ilustrar atualmente não conta com nenhuma página de publicidade e o que mantém a revista são os apoios dos leitores.

Figura 20 – Capas Antigas Ilustrar Magazine



Fonte: ilustrarmagazine.com

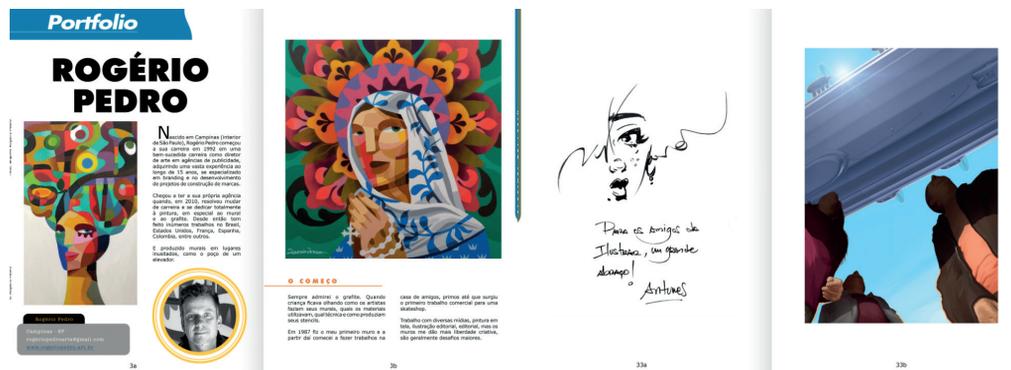
Figura 21 – Capa Atual Ilustrar Magazine



Fonte: ilustrarmagazine.com

Em relação a diagramação, a Ilustrar possui de um grid padrão de duas colunas ao longo da revista inteira, diferenciando apenas as aberturas de matérias. Diferente das outras publicações analisadas, essa é uma que se utiliza de cores para compor a página, seja em fios, entretítulos, vinheta e cabeças, além de fazer uso de capitulares e deixar uma borda para as ilustrações que ocupam uma página inteira. A tipografia é sem serifa, e apesar de ser 100% digital possui uma boa legibilidade e leiturabilidade, possivelmente pela tipografia ter sido pensada para a utilização nesse meio.

Figura 22 - Spreads Ilustrar Magazine Edição 37, 2019



Fonte: ilustrarmagazine.com

Mesmo usando muitos elementos gráficos e cores, as páginas são bem equilibradas e conseguem transmitir a ideia da revista, principalmente pelas cores escolhidas terem conexão com a paleta de cores do artista em questão.

Essa análise de similares foi importante para notar alguns aspectos que

se repetem em publicações relacionadas a arte, como por exemplo as capas sem manchetes. A utilização de spreads ou páginas inteiras com ilustrações e fotografias, o uso de cores e elementos gráficos/tipográficos para reforçar a ideia do texto, criando páginas que envolvem o leitor e se tornam parte das referências artísticas também. Outro aspecto a respeito desses similares são as manchas de texto, que no geral são compostas por uma tipografia sem serifa, com boa legibilidade, com cores neutras e dispostas em diagramas colunares, geralmente sobre um fundo branco.

Levando em consideração esses aspectos observados nos similares, para a Conta-gotas optou-se por trabalhar um projeto gráfico mais ousado, utilizando das cores, tipografias e elementos gráficos para compor as páginas com um layout complexo e instigante, a fim de se diferenciar das publicações acima apresentadas, que fazem uso de um layout mais simplificado e com poucos elementos.

3.4 Estratégias de Design

Para entender como a missão editorial da Conta-gotas pode ser melhor compreendida pelo leitor, foi traçado um planejamento de abordagens de Design Editorial que podem ser utilizadas ao longo da revista para representar as palavras que definem sua personalidade.



Figura 23 – Quadro 1 Estratégias de Design

Fonte: Desenvolvido pela autora.

Figura 24 - Quadro 2 Estratégias de Design

<p>PERSONALIDADE</p> <p>Expressar visualmente o conceito INSPIRADORA, por ser algo que traz referências, insights, que promove uma reflexão sobre determinada coisa ou simplesmente serve de incentivo.</p> <p>Colocar a revista como sendo um repositório de referências visuais relacionadas a arte e ilustração.</p>	<p>ESTRATÉGIAS DE DESIGN</p> <p>Imagens que ocupam Spreads inteiros ou páginas inteiras;</p> <p>Olhos bem destacados com tipografia em bold;</p> <p>Citações destacadas e com grande apelo visual;</p>
<p>PERSONALIDADE</p> <p>Expressar visualmente o conceito AUTÊNTICA, que remete a algo único e inovador, inventivo, trazendo a ideia de criatividade.</p> <p>Evidenciar a autenticidade de cada artista, mostrando o seu processo e as particularidades do seu trabalho.</p>	<p>ESTRATÉGIAS DE DESIGN</p> <p>Títulos com tipografias estilizadas e com pouca uniformidade;</p> <p>Entretítulos ou linhas de apoio com espaçamento ou entrelinha reduzidos;</p> <p>Fotografias com recortes, intervenções e que ultrapassam as margens da página;</p> <p>Manchas de texto posicionadas na vertical, criando um outro ângulo de leitura;</p>

Fonte: Desenvolvido pela autora.

4. Fase Criativa

Nesta etapa de projeto é onde se define as características visuais e o esqueleto da revista. Segundo Zumalde (2018), é onde se dá o tom e estilo gráfico e tem a função de mostrar ao leitor para onde ele deve levar seu olhar, é o momento que ocorre a definição da "cara da revista". Para a construção das páginas, utilizou-se o método de estruturação de projetos gráficos elaborada por Castro e Perassi (2018), que propõe o planejamento de dentro para fora, ou seja, da tipografia até o final da página. Essa metodologia indica uma sequência de etapas a serem seguidas, que são:

1. Predefinição da forma da página;
2. Definição da tipografia;
3. Estabelecimento da entrelinha;
4. Determinação do módulo;
5. Dimensionamento da forma da página e construção de grade;
6. Representação do diagrama (largura de colunas e margens);
7. Configuração e ativação da linha de base;
8. Distribuição de textos e imagens para compor a mancha gráfica;

4.1 Anatomia da Página

A anatomia da página é formada por diversos elementos que juntos servem para comunicar um conceito, facilitar o entendimento do conteúdo através de uma boa legibilidade e leiturabilidade e também atrair o leitor para aquele material. Cada elemento possui uma finalidade e deve ser pensado com cuidado, para que no final formem uma página harmônica e coesa.

4.1.1 Formato da Página

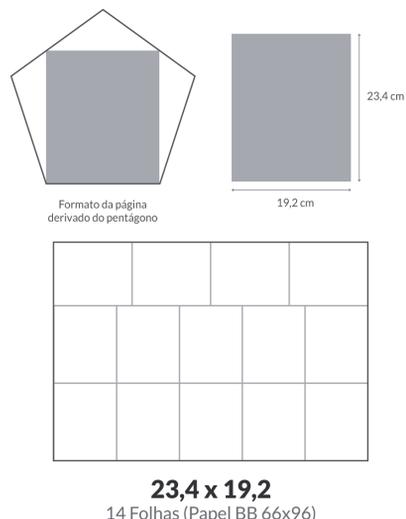
Para a definição das dimensões da revista, foi utilizado as proporções partindo de figuras geométricas, muito usadas pelo fato, segundo Elam (2010) de gerarem composições harmônicas. O formato derivado de um pentágono se mostrou interessante, por formar um retângulo com a altura um pouco maior que a largura, próximo de um quadrado, como mostra a Figura 25.

Com a forma básica definida, foi necessário encontrar o melhor aproveitamento de papel para esse tipo de formato, gerando assim pouco descarte e barateando os custos de impressão. Com base em uma folha BB (66x96cm), frequentemente usada para impressão em Offset, o tamanho que se adequou ao formato pré-definido foi o de 19,2x23,4cm.

4.1.2 Tipografia

A escolha da tipografia é uma etapa importante para todo e qualquer projeto gráfico. Para Bringhurst (2018), a tipografia deve prestar ao leitor os seguintes serviços: Convidá-lo à leitura; relevar o teor e o significado do texto; tornar clara a estrutura e a ordem do texto e conectar o texto a outros elementos existentes.

Figura 25 - Aproveitamento de papel



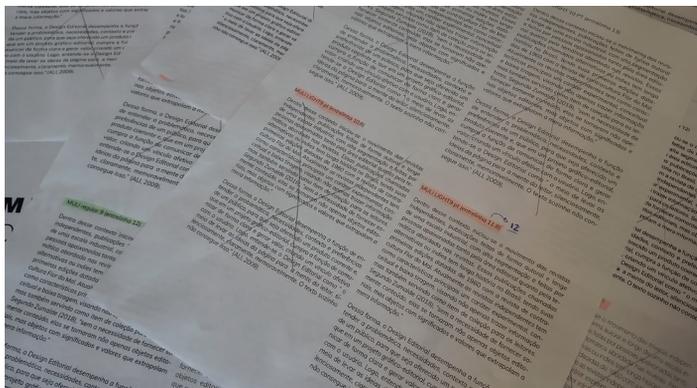
Fonte: Desenvolvido pela autora.

Assim como cores, formas e texturas passam informações sobre o conteúdo, conceito e intenção do projeto, a tipografia também comunica e deve sempre estar em harmonia com o restante dos elementos gráficos. Mesmo que sutil a ponto de não ser percebida conscientemente, a tipografia tem um poder subliminar de faz a diferença na maneira como recebemos as mensagens escritas. (ALI, 2009)

Seguindo os conceitos definidos para o projeto, a tipografia deve ser sem serifa e arredondada, com um desenho geométrico e contemporâneo, visto que o público da revista é jovem e os textos não serão longos. Para a escolha de famílias tipográficas, levou-se em consideração alguns critérios, como possuir uma altura-x média, que é a diferença entre a altura das maiúsculas e minúsculas. Segundo Ali (2009), quanto maior a diferença entre essas duas alturas, mais prejudicada fica a legibilidade, e consequentemente, a leiturabilidade. Outro ponto levado em consideração foi o tamanho da família tipográfica, priorizando tipografias com mais de 10 estilos e pesos para que haja uma versatilidade no uso, podendo assim utilizar a tipografia escolhida na maior parte da revista.

Foram escolhidas 4 tipografias (Muli, Public Sans, Work Sans, Aileron), todas com licença de uso comercial gratuita, que passaram por testes tipográficos em diversos tamanhos, pesos e entrelinha. Castro e Perassi (2018) recomendam que esses testes sejam feitos com textos reais e impressos, para que seja possível avaliar a leiturabilidade.

Figura 26 - Testes tipográficos.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

Os testes foram elaborados seguindo a relação entre tamanho do tipo e faixa etária média do público (figura 27), proposto por Burt (1959). Levando em consideração que o público da revista está entre 18 a 24 anos, o tamanho indicado para os tipos é 9 pontos. Sendo assim, todas as tipografias foram testadas em 9 pt e 10 pt.

Figura 27 - Tabela de relação entre idade e tamanho do tipo.

IDADE (anos)	TIPO (pontos)
Menor que 7	24
7 - 8	18
8 - 9	16
9 - 10	14
10 - 12	12
Maior que 12	11
19 - 26	9
Adultos	10
Terceira idade	12

Fonte - Adaptada pela autora.

Muli
Public Sans
Work Sans
Aileron

A tipografia escolhida para o projeto foi a Muli, uma família tipográfica sem serifa geométrica e minimalista desenvolvida por Vernon Adams tanto para texto quanto para display. Ela possui pouca modulação de traço e a distância de sua altura x e as ascendentes/descendentes é média, trazendo conforto e boa legibilidade. Sua família tipográfica é extensa, contando com 16 pesos. Para a definição do módulo e tamanho de colunas, foi escolhido trabalhar com a Muli em seu peso light, em 9 pontos.

Figura 28 - Características da tipografia.



Muli Extralight	Muli Semibold
<i>Muli Extralight Italic</i>	<i>Muli Semibold Italic</i>
Muli Light	Muli Bold
<i>Muli Light Italic</i>	<i>Muli Bold Italic</i>
Muli Regular	Muli Extrabold
<i>Muli Italic</i>	<i>Muli Extrabold Italic</i>
Muli Medium	Muli Black
<i>Muli Medium Italic</i>	<i>Muli Black Italic</i>

Fonte: Desenvolvido pela autora.

4.1.3 Entrelinha, módulo e dimensionamento da forma da página

A entrelinha é o espaçamento entre uma linha de base e outra. Em projetos onde existem textos longos é recomendado um valor de entrelinha correspondente ao corpo do tipo, mais 20% (BRINGHURST, 2018), tendo assim uma entrelinha positiva que confere um conforto visual e um respiro entre os caracteres. Após os testes tipográficos, optou-se por utilizar uma entrelinha com 33% a mais (12 pt), sendo assim maior do que o recomendado por esta apresentar um espaçamento mais confortável para a leitura.

Figura 29 - Entrelinha.

este é um exemplo da entrelinha em
12 pt para a tipografia Muli Light 9 pt.]

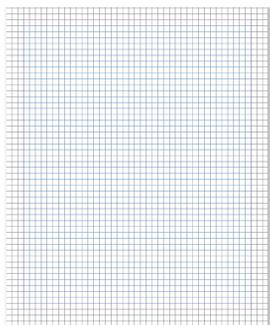
Fonte: Desenvolvido pela autora.

O módulo é o quadrado ou retângulo que compõe a grade e que possui a altura e largura equivalentes ao tamanho da entrelinha definida. Visto que a entrelinha escolhida foi a de 12 pontos, o módulo fica então com 12 pontos, ou 4,233mm (considerando que 1 ponto equivale a 0,35275mm).

Para que a página tenha um diagrama com o número de módulos exato (sem que existam módulos pela metade), é necessário fazer um pequeno ajuste na altura e largura do documento, isso possibilita um encaixe perfeito dos elementos que serão dispostos para construir a mancha. Para isso, divide-se a altura e largura pré-definidas pelo tamanho do módulo, obtendo assim um número de módulos que compõem aquele grid. Depois o valor é arredondado (para mais ou para menos) e multiplicado pelo tamanho do módulo, obtendo assim as novas medidas da página, como é exemplificado no cálculo ao lado:

Assim, as novas medidas da página são 190,485mm x 232,815mm, contando com 55 módulos de altura e 45 de largura.

Figura 31 - Construção do grid.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

4.1.4 Diagrama

Caldwell e Zappaterra (2014) caracterizam os diagramas como sendo conjuntos invisíveis de diretrizes que ajudam o designer a determinar a colocação e o uso do texto, imagens e outros elementos de design, como espaço em branco, margens e fôlios, ajudando a manter a continuidade enquanto ainda permite a variedade em um layout.

É uma estrutura fundamental para o Design Editorial, pois organiza, padroniza e dita o ritmo de uma publicação. Ali (2009) diz que a grade ajuda a estabelecer o formato da revista, que pode ter uma aparência calma e relaxante ou movimentada. Para revistas, é comum serem usados diagramas colunares, com 1, 2 ou até 3 colunas, por esses modelos com-

Figura 30 - Cálculo de dimensionamento de página.



Fonte: Desenvolvido pela autora.

portarem textos mais longos trazendo conforto para a leitura. Como a Conta-gotas contará com uma quantidade de texto média, optou-se por trabalhar com diagramas de 1 e 2 colunas.

A fim de trazer maior legibilidade, o diagrama foi estabelecido a partir do estudo de Bringham (2018), onde orienta que a largura das colunas seja definida através de uma média de caracteres por linha, que é obtida a partir do comprimento do alfabeto em caixa baixa da tipografia que será utilizada.

Figura 32 - Tabela com a média de caracteres por linha.

		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																
LARGURA DA COLUNA (pontos)	LARGURA DA COLUNA (pontos)																	
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
COMPRIMENTO DO ALFABETO em caixa baixa (pontos)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160	
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151	
	90	36	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143	
	95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137	
	100	33	40	46	53	59	66	73	79	86	92	99	106	112	119	125	132	
	105	32	38	44	51	57	63	70	76	82	89	95	101	108	114	120	127	
	110	30	37	43	49	55	61	67	73	79	85	92	98	104	110	116	122	
	115	29	35	41	47	53	59	64	70	76	82	88	94	100	105	111	117	
	120	28	34	39	45	50	56	62	67	73	78	84	90	95	101	106	112	
	125	27	32	38	43	48	54	59	65	70	75	81	86	91	97	102	108	
	130	26	31	36	41	47	52	57	62	67	73	78	83	88	93	98	104	
	135	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
	140	24	29	34	39	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97	
	145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94	
	150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92	
	155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90	
	160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	87	
	165	21	25	30	34	38	42	46	51	55	59	63	68	72	76	80	84	
	170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82	
	175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80	
	180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78	
	185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76	
	190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74	
	195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72	
	200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70	
	210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67	
	220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64	
	230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61	
	240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58	
	250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56	
	260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54	
	270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52	
	280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	
	290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49	
	300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47	
	320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45	
340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42		
360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		

Fonte - Adaptado, Bringham (2018).

Figura 33 - Comprimento do alfabeto.



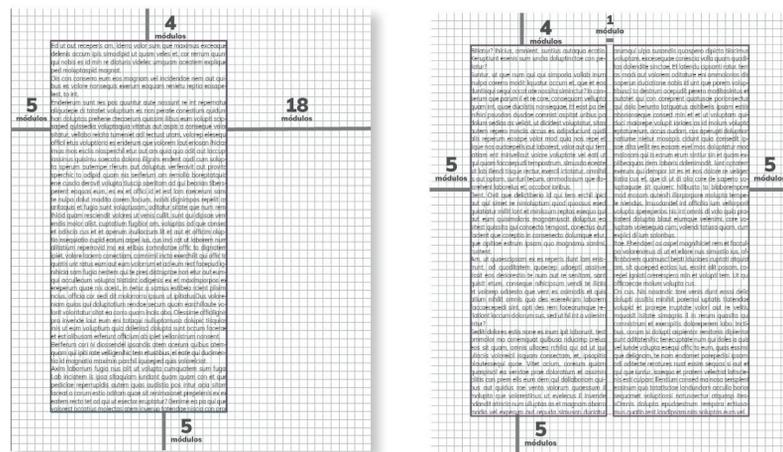
Fonte - Elaborado pela autora.

O comprimento da tipografia Muli light 9 pt é de 120,14 pontos, sendo assim, a média satisfatória de caracteres por linha é entre 45 e 84, sendo

62 e 67 os tamanhos ideais. Com base nisso, foram elaborados dois diagramas. Ali (2009) traz que o diagrama com 2 colunas é mais adequado as matérias mais importantes, pois quanto mais largas as colunas, maior é a percepção de importância para seu conteúdo. Cada coluna possui 17 paucas de largura, o que está dentro da faixa recomendada para o tipo utilizado. Esse diagrama será utilizado em matérias com maior volume de texto, como as das editoriais “Explore” e “Mas dá para viver de arte?”. As margens seguem o padrão de a margem superior menor com 4 módulos e as restantes com 5 módulos.

O diagrama com 1 coluna é mais utilizado para apresentação de editoriais ou elementos como carta do editor e expediente. Esse diagrama está dentro da recomendação ideal de largura, contando com uma única coluna de 22 paucas e suas margens seguem o padrão do outro diagrama, tendo alteração na margem externa que conta com 18 módulos.

Figura 34 - Modelos de diagrama colunar.

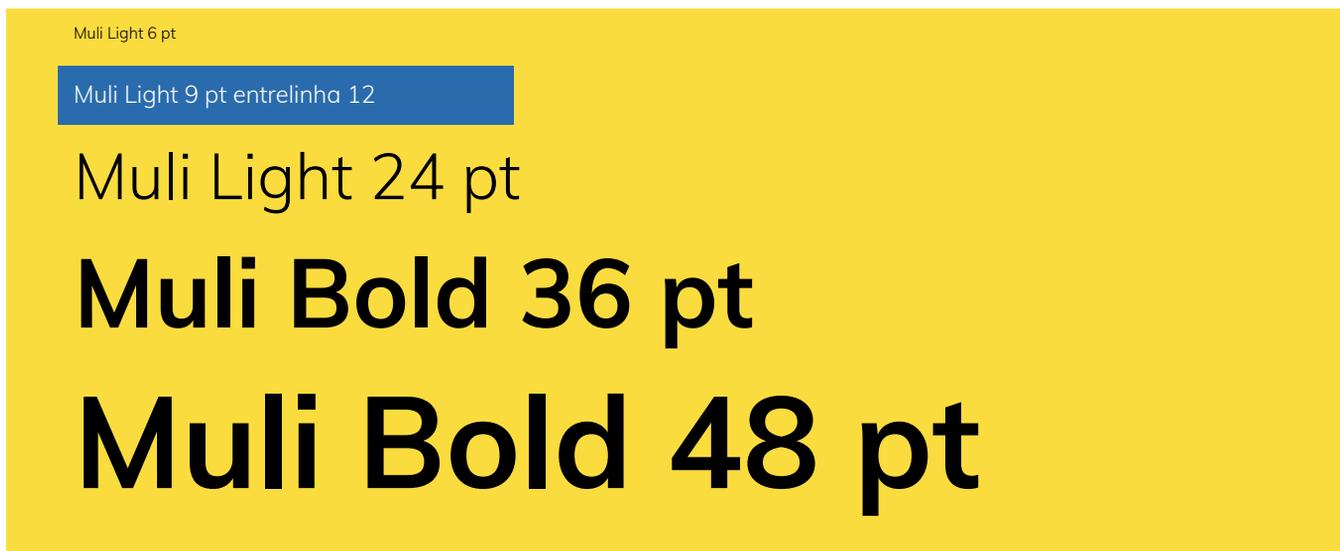


Fonte - Elaborado pela autora.

4.1.5 Escala Modular

A escala modular serve para manter uma harmonia na hierarquia tipográfica do projeto, a fim de organizar as intervenções (como olho, citação e legenda) de forma coesa. Castro e Perassi (2018) sugerem que a escala se baseie em múltiplos da entrelinha básica do projeto, que na Conta-gotas, utilizou-se uma entrelinha base de 12 pt.

Figura 35 - Escala modular.

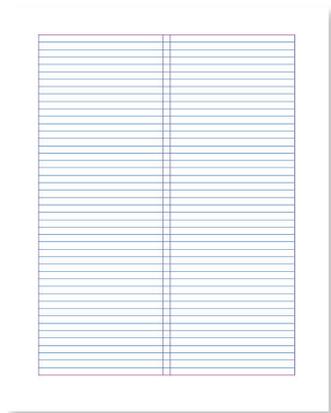


Fonte - Elaborado pela autora.

4.1.6 Configuração e ativação da linha de base

A linha de base é a pauta onde se apoia o texto, servindo como guia para a diagramação. Preferencialmente deve ficar restrita dentro das margens do diagrama, pois serve para posicionar os elementos textuais dentro da página. Ela foi configurada após a definição do diagrama básico do projeto.

Figura 36 - Configuração da linha de base.



Fonte - Elaborado pela autora.

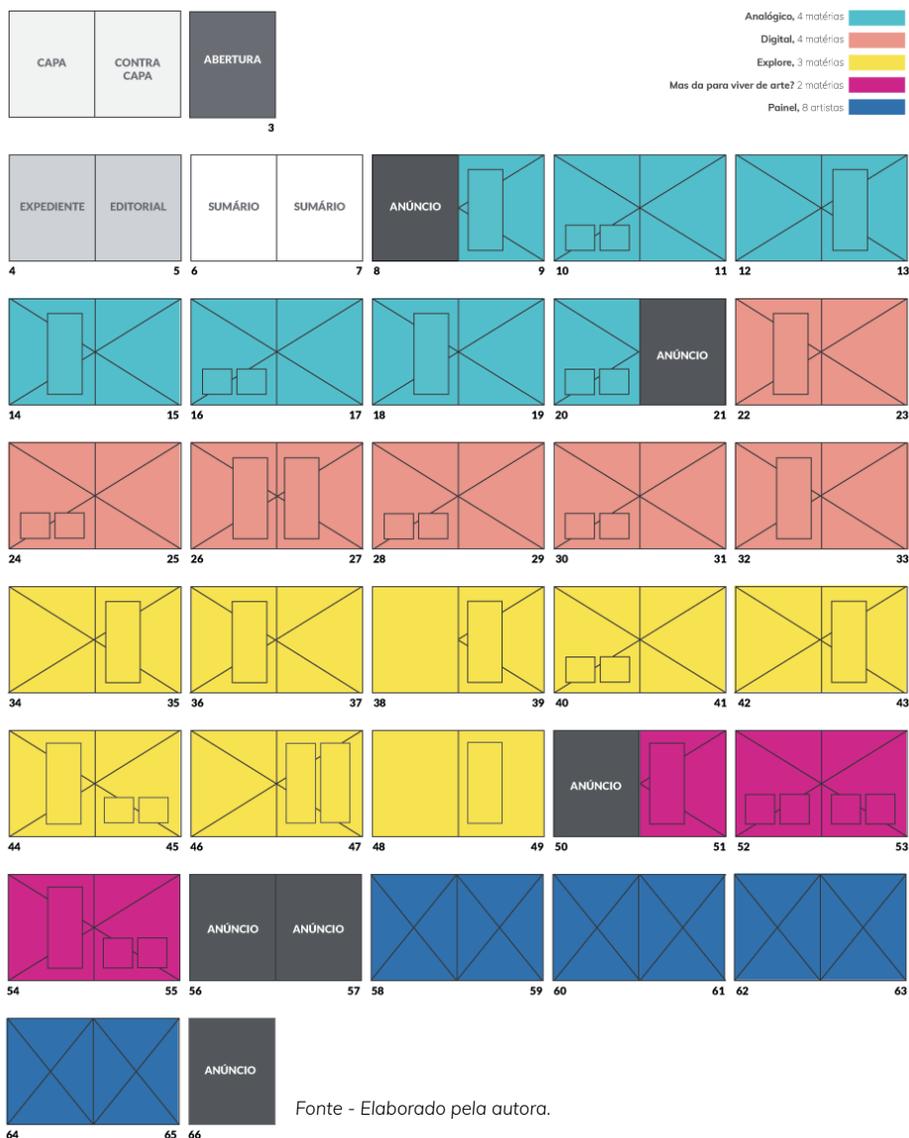
4.2 Espelho da Publicação

O espelho nada mais é do que o mapa da edição. É a forma de distribuir o conteúdo da revista de forma visual, contendo as matérias (e quantas páginas cada uma irá ocupar), anúncios, colunas e seções. Ali (2009) esclarece que o espelho é quem dita o ritmo e o andamento pelo qual a revista apresenta seu material.

Existem algumas formas de planejar o espelho, e a escolhida para a Conta-gotas foi o que preserva o miolo nobre,

ou seja, inicia-se a publicação com matérias curtas intercaladas com anúncios, e no centro da revista se coloca as matérias principais com maior apelo visual. A Conta-gotas iniciará com a editoria “Analogico”, seguida da editoria “Digital”, ambas sendo compostas por matérias curtas trazendo entrevistas e resenhas de artistas. No centro da revista ficarão as matérias de destaque na “Explore”, e mais para o final ficará a editoria “Mas dá para viver de arte?”, também intercaladas com anúncios.

Figura 37 - Espelho da publicação.



Fonte - Elaborado pela autora.

4.3 Proposta Cromática

Além da tipografia, outro elemento importante na identidade visual de uma revista é a sua paleta de cores. Samara (2010) traz que apesar das interpretações a respeito das cores serem bastante subjetivas, não há como negar seu poder para nos estimular e influenciar. Além de terem significados culturais, as cores podem transmitir sensações, conceitos e emoções conforme são aplicadas ou associadas com outros elementos. Para a Conta-gotas, o processo de definição da paleta de cores partiu da criação de painéis conceituais onde buscou-se representar visualmente as palavras que sustentam a personalidade da revista. Isso resultou em 4 painéis, um para cada conceito: Inspiradora, Autêntica, Plural e Descontraída.

Figura 38 - Painéis visuais.



Fonte - Elaborado pela autora.

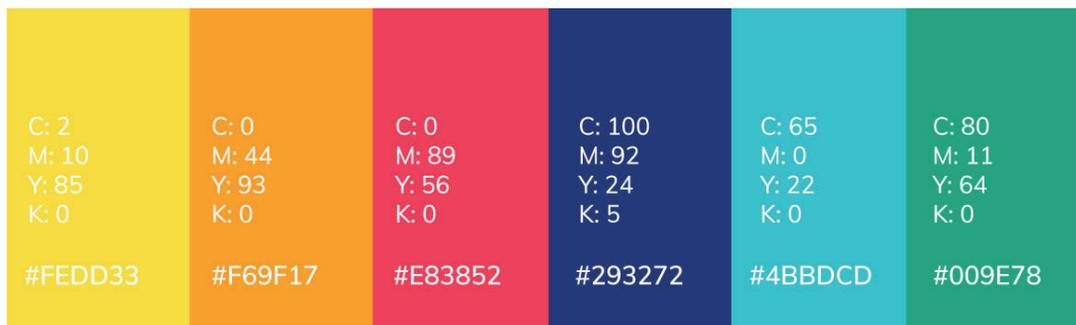
A partir da cartela de cores gerada pelas imagens, foram selecionadas 6 amostras com base em paletas de cores complementares, que apresentam um bom contraste, trazendo cores vibrantes e energéticas. A escolha de cores contrastantes se deu pela capacidade que essa estratégia tem de aguçar os significados. Dondis (2000) fala que o contraste não é só capaz de estimular e atrair a atenção do observador, mas pode também dramatizar esse significado para torná-lo mais importante e dinâmico. E ao compararmos dois elementos distintos, aguçamos o significado de ambos em sua singularidade, trazendo assim maior clareza do conteúdo e comunicação.

Figura 39 - Paletas de cores contrastantes.



Fonte - SAMARA, Timothy. Livro Ensopado de design gráfico. São Paulo: Blucher, 2010. página 102.

Figura 40 - Paletas de cores principal.



Fonte - Elaborado pela autora.

Com base na paleta de cores principal, foi desenvolvido paletas secundárias para atender a demanda de cada editoria. A escolha das cores partiu da análise hierárquica que cada cor apresenta. Samara (2010), fala que nosso sistema óptico permite-nos perceber as cores como se estas ocupassem diferentes profundidades, sendo as cores mais quentes algo mais próximo ou que avançam e as cores mais frias causam um distanciamento maior. Também usou-se a analogia de que conforme a revista avança nos conteúdos, a paleta de cores vai esquentando, entrando assim em sintonia com o ritmo do conteúdo.

As cores serão aplicadas nos elementos gráficos textuais, não-textuais e também como cor de fundo da página. Dessa forma, a revista começa com

cores mais frias (editoria “Analogico”) e vai incorporando cores mais quentes conforme se aproxima da editoria central (editoria “Digital”), sendo esta composta unicamente por tons quentes para reforçar a hierarquia que o conteúdo possui (editoria “Explore”). Ao final (editoria “Mas dá para viver de arte?”), as cores se tornam uma mistura entre tons quentes e frios, preparando o leitor para a última editoria: *Painel*, onde o que é destacado são as artes dos artistas selecionados para a edição. Essa última não possui paleta de cores específica, pois apresentará apenas ilustrações.

Figura 41 - Paletas de cores secundárias.



Fonte - Elaborado pela autora.

4.4 Proposta Tipográfica

Para manter a coerência visual ao longo da publicação é necessário criar uma padronização no uso da tipografia, ou seja, definir um estilo para ser usado em todos os elementos gráfico-editoriais textuais da revista. Para criação dessa proposta tipográfica foram realizados testes de diagramação, e assim analisou-se quais propostas mais de adequaram conceitualmente e também ergonomicamente.

Além da tipografia Muli, foi selecionado um segundo tipo para compor a revista. A tipografia Bevan é uma serifada bastante robusta, própria para títulos e textos curtos e contrastantes. Possui uma modulação média e boa legibilidade, além de contrastar com a Muli, criando assim uma ótima composição visual. O olho é composto pela tipografia Bevan 16 pt, ocupando assim boa parte da página proporcionando muito destaque para a informação reforçando assim o conceito de inspiradora.

Para os títulos optou-se por ter duas escalas padrão que serviram como base para a composição de chamadas diversas e estilizadas, principal-

mente trabalhando com efeitos de transparências, entrelinhas, trackings e contornos diferentes. A escolha de estilo para cada título varia com o conteúdo e a estética de cada matéria, se adequando a composição. Esses elementos servem para dar reforço à personalidade da revista proporcionando um layout dinâmico e autêntico. Dessa forma, cada título foi composto por um estilo único que se baseou nas definições que serão apresentadas na figura a seguir.

Figura 42 - Proposta tipográfica.

Exemplo de título com a Muli black.

Exemplo de título com a Bevan regular.

Exemplo de entretítulo com a Bevan.

Exemplo de linha de apoio com a Muli (tracking alterado).

Exemplo de texto base com a Muli light 9 pt. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla

Fonte - Elaborado pela autora.

Outro elemento gráfico-editorial textual que possui algumas variações são os destaques. Foram elaborados diferentes estilos que apresentam diferentes hierarquias e devem ser usados dependendo da composição da página.

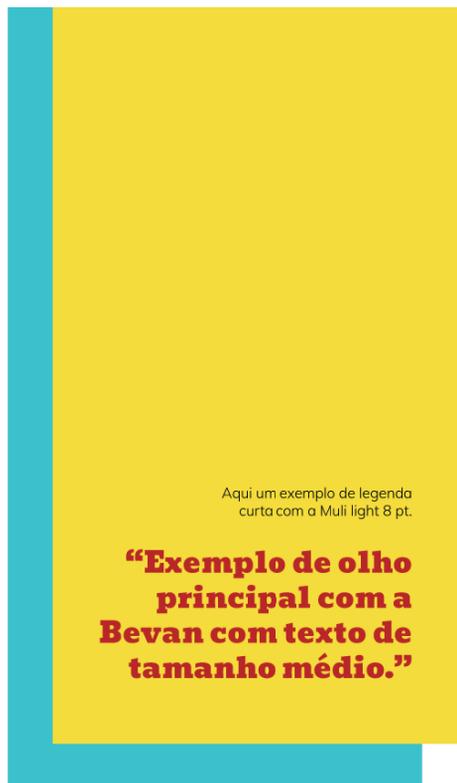


Figura 43 - Aplicação da proposta tipográfica com os elementos gráfico-editoriais textuais.

Cabeça: Muli light/bold 9 pt

Linha de apoio: Muli light 12 pt

Folio: Muli Extra bold 9 pt

Título: Muli black 36 pt com entrelinha negativa

Olho: Bevan 16 pt

Exemplo de destaque: Muli light italic 13 pt

Legenda: Muli light 8 pt

ANALÓGICO Outubro 2020

PAVLA DESTAGADA
Título principal aqui, texto médio.

Aqui uma linha de apoio, nada muito grande, show de bola.

Um olho aqui, exemplo de texto curto. Um exemplo de textinho curto só para exemplificar o olho.

Mais um exemplo de olho aqui, com uma hierarquia menor, de forma secundária.

Fonte - Elaborado pela autora.

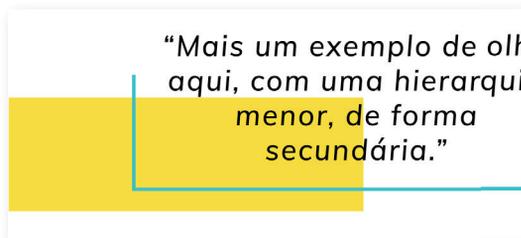
4.5 Elementos Gráficos

Para reforçar a personalidade da revista e compor as páginas foram criados alguns elementos gráfico-editoriais não textuais. Utilizou-se principalmente formas geométricas que se sobrepõe aos elementos gráfico-editoriais textuais e imagens para gerar contraste nas páginas, além de utilizar a tipografia como forma de grafismo, trabalhando palavras-chave em diversos tamanhos e pesos para ilustrar as matérias e dar ênfase à temática abordada.

Figura 44 – Proposta dos elementos gráfico-editoriais não textuais.



Exemplo de **cor de realce** em elementos textuais.



Exemplo de **box**.



Exemplo de **grafismos** elaborados com palavras-chave do texto.



Exemplo de **formas geométricas** aplicadas na composição da página.



Exemplo de aplicação de **fio** em 2 pt.

Fonte - Elaborado pela autora.

4.6 Proposta de Imagens

As imagens da revista foram definidas basicamente pelas ilustrações e artes abordadas naquela matéria. Os ilustradores que tem a sua arte na revista foram contatados pedindo sua autorização para uso das artes e até o momento de envio do seguinte relatório ao repositório, 15 artistas responderam autorizando. Dessa forma, os que ainda não deram retorno estão com marca d'água em todas suas ilustrações.

Como o foco são as artes, serão preservados todos os aspectos daquela figura, sem intervenções. O uso se dá na maior parte das vezes com a imagem ocupando a página inteira ou grande parte da mancha.



Figura 45 - Exemplo de uso de imagem.

Fonte - Elaborado pela autora.

4.7 Logotipo

O logotipo de uma revista é parte fundamental da construção da capa e da identidade. Caldwell e Zappaterra (2014) esclarecem que ele deve captar e transmitir a personalidade da publicação, assunto, postura e atitude para seu público-alvo, muitas vezes de forma subliminar.

Para a construção do logotipo da Conta-gotas utilizou-se principalmente os painéis de referência que serviram de base para a paleta de cores. Partindo desse conjunto de informações foi possível extrair formas, composições e tipografias para compor o logotipo. Optou-se por trabalhar apenas com os tipos, estes dispostos de forma desordenada, assimétrica, com diferentes tipografias e pesos, reforçando assim o conceito de autêntica e descontraída. O logotipo da Conta-gotas também conversa e reforça a identidade assumida para as páginas, sendo familiar aos títulos ao longo da publicação.

Figura 46 - Logotipo.



conta
GOTA 2

Ilustração para profissionais criativos, entusiastas
ou simplesmente amantes de rabiscos.



Fonte - Elaborado pela autora.

Priorizou-se trabalhar com formas robustas para o logotipo para que possa ser aplicado sobre ilustrações e fotografias sem perder a legibilidade. Além disso, o logotipo conta com outras versões coloridas para ser aplicado ao longo da publicação. Aplicado sobre imagens é priorizado a versão em branco.

Figura 47 - Aplicação do logotipo.



Fonte - Elaborado pela autora.

4.8 Capa

A primeira e mais importante parte de qualquer publicação na qual estampar a marca e seus valores é a capa. (CALDWELL e ZAPPATERRA, 2014). Conforme analisado nos concorrentes, no ramo de revistas de arte/ilustração é comum que a capa não apresente chamadas, apenas a arte em destaque. Dessa forma, para a Conta-gotas foi proposto um modelo de capa que é composta por uma ilustração da matéria principal e o logotipo, formando assim um layout limpo, direto e atrativo, que além de se destacar frente a outras publicações gera interesse e conexão com o público.

Figura 48 - Capa.



Fonte - Elaborado pela autora.

5.

Fase Executiva

5.1 Diagramação

A diagramação é a fase na qual se materializa todos os conceitos definidos para revista, constituindo o seu projeto gráfico e onde serão organizados seus conteúdos de modo a comunicar da melhor forma e atrair o leitor. Na sequência são apresentados alguns exemplos de composição do miolo e como foram aplicados os elementos gráfico-editoriais definidos para o projeto da revista e que deverão ser considerados na produção de cada edição.

Figura 49 – Spreads diagramação.



Para representar o conceito de autêntica, os blocos de texto foram posicionados na horizontal, trazendo assim uma dinamicidade para a leitura. A largura da coluna foi mantida respeitando as definições do diagrama base, sendo apenas rotacionada. Nesse layout também foi utilizado o recurso de olho, posicionado em um ângulo que invade o corpo de texto, trazendo assim o conceito de descontraída e inspiradora.



Um recurso muito utilizado ao longo da revista foi o uso de olhos e destaques com grande apelo visual para remeter ao conceito de inspiradora. Nesse spread foram utilizados dois pesos diferentes, além de trabalhar com o texto em outro ângulo de leitura. As intervenções das formas geométricas coloridas contrastando com o fundo branco deixam o layout descontraído e atrativo.



Nesse spread foi utilizado o recurso de a imagem ocupar boa parte da mancha, remetendo assim ao conceito de inspiradora. O título também foi trabalhado de forma a ser estilizado, misturando as tipografias em seus diversos pesos, além de inverter caracteres e palavras, criando assim uma composição visual instigante.



Para trazer o conceito de plural, uma das estratégias de design foi utilizar do efeito de multiplicação, onde as formas se sobrepõem e criam uma composição rica e divertida. Nesse caso, foi utilizado neste recurso nos títulos, onde também foi alterado a entrelinha e o kerning, deixando o texto ainda mais estilizado. Dessa forma, foi possível criar texturas e grafismos com as palavras em destaque do título, deixando assim a composição da página mais autêntica.



Um outro recurso utilizado para deixar o layout mais descontraído e autêntico foi trabalhar com cores de fundo chapadas em tons vibrantes contrastando com os textos. Nessa página também foi utilizado o olho em um ângulo diferenciado fazendo uma quebra, trazendo um apelo gráfico a uma página que só tem texto.

Fonte - Elaborado pela autora.

5.2 Fechamento de arquivo

O formato aberto da revista ficou com 380,97 mm de largura por 190,485 de altura, com 5 mm de sangria para cada lado. A capa ficou com 386,5 x 232,815 mm em formato aberto. O documento foi exportado em formato PDF/X-1a:2001, com código de cores CMYK, contendo marcas de corte e registro, seguindo as orientações para impressão.

O arquivo fechado da capa é aberto, ou seja, a capa, lombada e contracapa são exportadas juntas. Já o arquivo do miolo é exportado em páginas separadas, para que na gráfica seja feita a imposição das páginas, processo que serve para organizá-las a fim de formar os cadernos na ordem correta para realizar a encadernação. É recomendado que sempre se utilize a numeração de páginas sendo múltiplas de 4, que é a imposição mais simples.

Figura 50 – Fechamento de arquivo.



Fonte - Elaborado pela autora.

5.3 Mockup

O mockup é uma simulação que utilizamos para que seja possível visualizar a revista antes mesmo de imprimir. É possível fazer essas simulações tanto de capa quanto de miolo, trazendo assim uma tangibilidade maior para o projeto gráfico.

Figura 51 – Mockups.



Fonte - Elaborado pela autora.

5.4 Especificações do projeto

É nessa etapa onde se pensa nos aspectos físicos da publicação, além de definir as especificações para o projeto ser enviado para a gráfica.

Miolo: O formato final conta com 64 páginas com 190,485 mm de largura por 232,815 mm de altura no formato fechado, contando com 5 mm reservado para sangria. A revista será impressa em papel couché fosco 115 g/m² por ser um papel com baixa porosidade proporcionando cores mais vivas e bom acabamento. A impressão será em offset, 4/4 cores, e a previsão de tiragem de 300 exemplares.

Capa: A capa será impressa em papel couché fosco 250 g/m² 4/4 cores em processo offset. Optou-se por um papel que traga a firmeza necessária para a capa, mas que também tenha uma maleabilidade para evitar a quebra e marcas no papel. Também será aplicado enobrecimento, sendo este por meio de laminação fosca soft touch, trazendo um toque aveludado e evitando marcas no papel. A lombada será quadrada, com 5,11mm de espessura, conforme cálculo feito a partir da seguinte fórmula:

Número de páginas multiplicado pelo dobro da gramatura do papel, dividido por 28.800.

Ou seja: $64 \times 115 \times 2 : 28800 = 0,51 \text{ cm.}$

6. CONCLUSÕES

O Design Editorial é uma ferramenta poderosa para tornar as informações mais acessíveis e instigar o interesse do leitor pelo conteúdo. O uso da metodologia de Bruce Archer potencializou ainda mais o projeto, pois pode ser estudado a fundo o contexto onde o mesmo está inserido, suas necessidades, o público, os objetivos, criando assim uma base de conceitos alinhados com a preferência do público-alvo. A etapa criativa possibilitou tangibilizar esses conceitos através das estratégias de design adotadas, tornando assim a experiência do produto editorial ainda mais envolvente, relevante e positiva.

Esse foi um projeto desafiador, pois não teve um cliente para ser usado como base e ter um norte para seguir. Dessa forma, a revista foi pensada de forma independente, do zero, criando uma personalidade e pensando em seu plano de execução, distribuição e monetização. O estudo do público e também dos concorrentes foi essencial para que fosse traçado um perfil a ser seguido, além de entender quais os requisitos o projeto deveria cumprir. Apesar de poucas referências nacionais de revistas focadas em ilustração, foi possível obter bons exemplos, principalmente olhando para o mercado externo e revistas brasileiras de arte e design.

Acredita-se que os objetivos do projeto foram alcançados, pensando no público definido e as estratégias de design traçadas. A etapa de definição de identidade visual da revista foi fundamental para manter o projeto gráfico alinhado à personalidade. Nesse ponto, os painéis visuais de referência foram fundamentais para compor o projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALI, Fatima. **A arte de editar revistas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

ANDRADE, Leandro. Sebrae. **Economia criativa**: O potencial do mercado de HQs no país. 2015. Disponível em: <http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/12/Agosto_EconomiaCriativa_HQs.pdf>. Acesso em: 27 out. 2019.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**: versão 4.0. São Paulo: Ubu Editora, 2018. 448 p.

CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial: jornais e revistas/mídia impressa e digital**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014. 240 p.

CASTRO, Luciano de; PERASSI, Richard. **Estruturação de Projetos Gráficos: a tipografia como base do planejamento**. Curitiba: Appris, 2018. 154 p.

DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. 236 p.

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LESLIE, Jeremy. **Novo Design de Revistas**. São Paulo: Gustavo Gili, 2009.

MASSOLAR, Pablo. **Cinco tendências atuais do mercado editorial**. Disponível em: <<https://editoras.com/cinco-tendencias-atuais-do-mercado-editorial/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MORAES, Odilon. **O ilustrador é um escritor de imagens**. 2018. Entrevista elaborada pelo Blog das Letrinhas. Disponível em: <<http://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/O-ilustrador-e-um-escritor-de-imagens>>. Acesso em: 26 out. 2019.

RADFAHRER, Luli. PREFÁCIO: TL;DR. In: ZUMALDE, Ivan. **A revista não está morta: publique a sua**. São Paulo: Mymag Livros, 2018. p. 9-11

SAMARA, Timothy. **Enspado de Design Gráfico**: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layout para designers gráficos. São Paulo: Blucher, 2010. 247 p.

SANDRONI, Laura (Org.). Um pouco de história sobre a ilustração de livros para crianças no Brasil. In: JUVENIL, Fundação Nacional do Livro Infantil e; SERRA, Elizabeth. **A Arte de Ilustrar Livros para Crianças e Jovens no Brasil**. Rio de Janeiro: Fnlij, 2013. p. 13-15. Disponível em: <https://www.fnlij.org.br/site/publicacoes-em-pdf/item/download/155_1a35d-25d1c52020b0ff4b25db6e1bd73.html>. Acesso em: 26 out. 2019.

VERANO, Paulo. **O mercado editorial brasileiro em tempos ambivalentes**. 2019. Disponível em: <<https://jornal.usp.br/artigos/o-mercado-editorial-brasileiro-em-tempos-ambivalentes/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

ZIMMERMANN, Anelise. **O ensino do desenho na formação em design gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar**. 2016. 221 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

ZUMALDE, Ivan. **A revista não está morta: Publique a sua**. São Paulo: Aupa Editora, 2018. 176 p.

APÊNDICE 1

questionário Briefing

MISSÃO EDITORIAL

Qual o objetivo da revista?

Trazer conteúdos sobre ilustração, promover artistas independentes de diversas vertentes e estilos, instigar a reflexão sobre o papel da ilustração nos tempos atuais e estimular a criatividade, sendo um repositório de referências visuais para profissionais criativos e apaixonados por arte.

Quem vai ler sobre os assuntos?

Profissionais da área criativa (ilustradores, quadrinistas, designers, publicitários), pessoas apaixonadas por ilustração e arte e que tem vínculo com publicações independentes.

Qual tipo de revista?

Revista independente segmentada por interesse.

Qual forma do conteúdo?

Informativo, trazendo entrevistas, análises, resenhas, reportagens. Também terá um viés de entretenimento. As informações serão compostas por texto, citações, imagens, ilustrações e infográficos.

Qual o título da revista?

Conta-gotas.

Subtítulo: “Ilustração para profissionais criativos, entusiastas ou simplesmente amantes de rabiscos.”

Conta-gotas é uma ferramenta conhecida por quem tem contato com softwares de edição/ilustração por possibilitar referenciar cores, elementos e tipografia de um arquivo. O título faz analogia com a função da ferramenta e um dos objetivos da revista: ser um repositório de referências visuais e trazer inspiração.

Que outras publicações já existem sobre os assuntos?

Zupi: Revista de arte e criatividade com foco em promover, inspirar e registrar os melhores artistas e criativos do Brasil e do mundo. Possui periodicidade trimestral e funciona com sistema de assinatura e entrega de edição impressa. Traz conteúdo sobre arte, design, arquitetura, publicidade, ilustração e criatividade no geral.

Forge: Revista de arte quadrimestral de Los Angeles, que

traz em cada edição o conteúdo centrado em um único tema refletido através de fotografias, ilustrações e textos. Tem o objetivo de expor jovens artistas e celebrar o trabalho de artistas que estão fazendo a diferença nos seus campos de atuação.

Ilustrar Magazine: Revista independente feita por ilustradores, para quem ama ilustração. Disponibilizada em formato digital para download gratuito, bimestralmente. Mais do que trazer imagens e técnicas sobre ilustração, a revista busca mostrar o lado humano dos ilustradores. Passou por um longo período de hiato e retomou as atividades em 2019.

Pense em três a cinco palavras que definem a personalidade da revista.

Plural, descontraída, autêntica, inspiradora.

FÓRMULA EDITORIAL

Qual proporção de páginas editoriais e páginas de anúncios?

90% conteúdo, 10% anúncio.

Quantas editorias ou seções fixas? Quais? Sobre o que tratam? Quais espaços que devem ocupar, dimensões? Qual posição na revista, sua localização?

A revista contará com 5 principais editorias:

Primeira: Editoria com foco em técnicas tradicionais de ilustração. Trará artistas destaque que se utilizam dessa forma de expressão para comunicar. Poderá contar com entrevista com o artista, reportagem ou resenhas sobre o trabalho. (3 a 4 matérias, 12 páginas)

Segunda: Editoria com foco em técnicas digitais de ilustração. Bem semelhante a primeira, só que com foco na arte digital, trazendo um pouco da atuação no mundo dos jogos, quadrinhos e animação. Também poderá contar com entrevistas, reportagens e resenhas. (3 a 4 matérias, 12 páginas)

Terceira: Editoria para falar de movimentos artísticos, coletivos, grupos. Tem o objetivo de trazer o ponto de vista desses grupos, seu manifesto e produções. (2 a 3 matérias, 16 páginas)

Quarta: Editoria para falar sobre o mercado de arte no Brasil e como é viver de ilustração atualmente. Poderá contar com entrevistas com ilustradores e reportagens. O foco é trazer sobre a realidade da profissão de ilustra-

dor. (1 a 2 matérias, 5 páginas)

Quinta: Galeria de arte, espaço para expor produções de artistas variados. (8 páginas)

Qual número estimado de páginas? (mínimo e máximo)

64 a 72 páginas.

previsão de 64 páginas no total, sendo:

6 páginas de anúncios (seguindo proporção 90/10);

53 páginas de conteúdo;

5 páginas de apresentação, ficha técnica, sumário, fechamento.

Qual periodicidade da revista?

Trimestral.

Quantas matérias irão compor a revista, ou cada edição? (conforme número de páginas)

De 10 a 13 matérias.

Qual alcance de distribuição da revista?

Nacional.

Qual tiragem?

A tiragem inicial será em média 300 unidades.

Como será distribuída? Em que locais será encontrada?

A distribuição será feita através de assinatura online, através de plataforma de financiamento coletivo. Também estará disponível em livrarias e revistarias com foco em publicações independentes.

Sobre as características físicas: Qual tamanho? Que tipo de papel? Qual quantidade de cores? Qual processo de impressão? Tipos de acabamento (revestimentos, aplicações, encadernação...)

Processo de impressão offset, em papel couché 120g/m². O formato da revista será quadrado, derivando do hexágono. O acabamento poderá ser mais elaborado, com lombada quadrada, laminação fosca na capa e outros elementos que reforcem a ideia da revista como algo a mais do que apenas um objeto com função de comunicar, e sim algo com significado e valor para o leitor, adquirindo um caráter colecionável.

Link para a revista:

https://drive.google.com/file/d/1_t5o-QyzTYYa_5x-a8hxJ9psN2DBTxHTs/view?usp=sharing