

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL**

Patrick Hundertmarck

REVISTA ARTCOS

Santa Maria, RS

2017

Patrick Hundertmarck

REVISTA ARTCOS

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de: **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

Orientadora: Prof. Dra Sandra Depexe

Santa Maria, RS

2017

Patrick Hundertmarck

REVISTA ARTCOS

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social – Produção Editorial, do Departamento de Ciências da Comunicação – Centro de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do grau de: **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial.**

Aprovado em ____ de dezembro de 2017

Prof^a. Dr^a. Sandra Depexe (UFSM)

(Presidente/Orientador)

Marina Machiavelle (UFSM)

DanilleNeugebauerWille (UFSM)

Santa Maria, RS

2017

AGRADECIMENTOS

Obrigado Sandra por ter tido a coragem de me orientar e ser minha *miga*; e perdão por sempre transformar as orientações, mesmo que poucas, em sessões de terapia, você é mágica.

Agradeço a todos os meus colegas e amigos que fiz durante esses cinco anos de faculdade, vocês me transformaram em algo melhor e por isso vou ser sempre grato. Em especial para Letícia Rodrigues por ter o melhor sofá do mundo e sempre ouvir as minhas crises; Wesley Lima por ser um grande amigo e sempre aguentar os meus áudios reclamando da vida; Rafael Oliveira por ser o meu melhor amigo; Edimar Oliveira por ter me feito dar as melhores gargalhadas; Rafa pelos momentos de cinéfilos na parada; e ainda mais especial para minhas amigas Sara e Jamille, vocês são minhas irmãs perdidas.

Em especial para pessoa mais importante da minha vida, minha mãe Neusa de Fátima Hundertmarck, você é minha base.

Slow down, you crazy child
You're so ambitious for a juvenile
But then if you're so smart, tell me why are you still so afraid?

Billy Joel – Vienna

RESUMO

REVISTA ARTCOS

AUTOR: Patrick Hundertmarck

ORIENTADORA: Prof^a. Dr^a. Sandra Depexe

Neste projeto experimental apresento o desenvolvimento de uma edição da Revista ARTCOS, publicação independente e digital que tem como objetivo a divulgação de obras artísticas de alunos dos cursos de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria. O processo de criação deste trabalho iniciou-se com a definição do conceito da edição – colagens digitais; o segundo passo foi a seleção dos artistas e o terceiro passo foi o desenvolvimento do produto. Este projeto nasceu no ano de 2014 nas disciplinas de “Planejamento e Produção Gráfica” e “Produção Editorial para Revistas”, tendo uma edição piloto lançada. O projeto viabiliza um espaço democrático para os estudantes apresentarem seus trabalhos de criação.

Palavras-chave: Arte; Design; Cambiante; Revista; Comunicação; Criação.

ABSTRACT

ARTCOS MAZINE

AUTHOR: Patrick Hundertmarck

ADVISOR: Prof^a. Dr^a. Sandra Depexe

I present in this experimental project the development of the ARTCOS magazine edition, digital independent publication which aim disclosure of artistic works of the students of the Social Communication of the Universidade Federal of Santa Maria. The creation process of this work begun with the definition of the concept of creation – digital collages; the second step was the artist selection and the third was the development of the product. This Project was born in 2014 on the class “Graphic Planning and Production” and “Editorial Production for Magazines”, having a pilot edition launched. The Project enabled a democratic space for the students to present their creative work.

Key words: Art; Design; Changing; Magazine; Comunication; Creation.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	09
2. PROJETO EDITORIAL	12
2.1 CONCEITO INICIAL.....	14
2.2 TIPOGRAFIA.....	15
2.3 COR.....	16
3. PROJETO GRÁFICO	16
4.CONSIDERAÇÕES	17

1. INTRODUÇÃO

“Uma revista é um veículo de comunicação, um produto, um negócio, uma marca, um objeto, um conjunto de serviços, uma mistura de jornalismo e entretenimento”. (Scalzo, 2003).

O objetivo geral deste projeto experimental de conclusão de curso é realizar integralmente uma segunda edição da revista ARTCOS, com o intuito de valorizar a produção artística dos alunos dos cursos de Comunicação Social da UFSM. Para tanto são objetivos específicos: realizar chamada para artistas; selecionar os conteúdos para a segunda edição; criar o projeto gráfico; diagramar a nova ARTCOS.

A revista ARTCOS foi criada no segundo semestre do ano de 2014, pelos alunos Patrick Hundertmarck, Sara Gonzales, Jamille Marin Coletto e Letícia Rodrigues, graduandos do curso de Produção Editorial da UFSM. O trabalho foi apresentado nas disciplinas de “Planejamento e Produção Gráfica” e “Produção Editorial para Revistas”, orientadas pelas professoras Darciele Marques Menezes e Liliane Dutra Brignol.

Esse projeto nasceu da necessidade que sentíamos como alunos de ter um espaço onde pudéssemos publicar trabalhos práticos ou independentes como ilustrações, textos e fotografia. Observamos o meio de criação dentro das disciplinas e sempre notamos que os trabalhos práticos acabavam sendo guardados e nunca apresentados fora da sala de aula. Os trabalhos científicos já ganhavam espaço dentro da academia, com publicações em periódicos e apresentações em congressos, então queríamos trazer esse outro lado da produção universitária mesmo que de forma independente academicamente.

O trabalho final das disciplinas de “Planejamento e Produção Gráfica” e “Produção Editorial para Revistas” foi em conjunto, a proposta era criação de uma revista de tema livre que abrangesse tanto o projeto gráfico quando o projeto editorial de forma criativa. Então a Revista ARTCOS surgiu, visando a divulgação artística com foco nos estudantes dos cursos de comunicação social da UFSM.

O nome veio da união das palavras FACOS + ARTE, a ideia foi criar um projeto experimental conceitual, onde pudéssemos criar de forma independente, sem seguir um padrão, podendo transformar todo o projeto

gráfico da revista de edição para edição. Foi um projeto criado para ter uma continuidade anual, mas que acabou sendo deixado de lado por questões de tempo dos envolvidos.

A edição piloto teve uma ótima recepção das orientadoras e dos alunos, a mesma pode ser vista em: https://issuu.com/revistaartcos/docs/artcos_00

Nesse volume o projeto gráfico tinha como principal foco os trabalhos apresentados por cada autor, então tivemos a preocupação de não deixar o visual da revista muito poluído, as páginas em branco seriam como telas onde as criações eram expostas, além disso, toda a revista segue um conceito de curvas, os arabescos, ilustrações presentes em toda edição, são elementos geométricos da arte Islâmica, geralmente semelhantes a formas de plantas e natureza.

Desde a sua idealização a Revista ARTCOS tinha como objetivo manter o seu projeto gráfico fluido, mudando drasticamente o seu visual a cada edição. O principal fator que levou a escolha deste aspecto foi não deixar o trabalho massivo para os criadores, assim a cada edição os membros da equipe poderiam explorar de forma criativa e independente todo o projeto gráfico da mesma. Logo podemos dizer que a Revista ARTCOS segue o design cambiante que segundo Rudinei Koop “[...] é aquilo que varia, que troca, que não é fixo, que barganha, que se transforma [...]” (KOOP, 2009, p. 94).

Um exemplo de design mutável ou cambiante vem da MTV (*Music Television*) canal lançado em 1981 nos EUA que tinha como principal nicho o público jovem. Tendo como base da marca a letra *M* a logo teve infinitas modificações de cores, texturas, materiais, dimensões e animações; podendo assumir diferentes personalidades (MEGGS, apud KOOP, 2009, p. 96).

[...] O conceito de um logo com constantes alterações é contrário a segura e ampla crença que marcas e identidades visuais devem ser fixadas absolutamente e usadas de modo consistente. [...] (MEGGS, apud KOOP, 2009, p. 97).

Figura 01 – Logos MTV.



Fonte: <http://blog.logomyway.com/the-history-of-mtv-and-their-logo/>

Nessa edição foi utilizado o conceito de colagens digitais, cada capítulo foi formulado com base na personalidade de cada autor, inserindo elementos apresentados pelos mesmos nas entrevistas concebidas para o projeto. Logo cada página é particularmente diferente da outra, trazendo uma pluralidade ainda maior de gráficos e figuras. Diferente do primeiro volume, as obras não são apenas “*expostas*” e sim integram a página, fazendo parte de uma tela artística ainda maior. A ideia era que todos os elementos presentes na revista formassem obras únicas e particulares, sendo assim, o projeto gráfico desta edição é mais artístico e até mesmo mais caótico em alguns momentos. Sendo uma mistura de arte com arte.

2. PROJETO EDITORIAL

Para explicar a concepção desta publicação, utilizou-se os três conceitos apresentados pela autora Timothy Samara no livro Guia de Design Editorial que são: fontes visuais, envolvimento com o público e influência da marca.

[...] O conteúdo é seu próprio conceito e vice-versa; o conceito é a fonte fundamental para tudo o que o designer fazer com ele. Às vezes, os designers se preocupam com funções conceituais que estão além das funções primária, secundária e terciária, para obter um molde específico de visualização do conteúdo que julgam interessante. [...] (SAMARA, 2011, p. 03).

O conteúdo presente na Revista ARTCOS forma o seu próprio conceito, a apresentação de obras criadas por estudantes dos cursos de graduação da FACOS são a revista, seu conteúdo e seu conceito. Logo o design da revista tem um direcionamento voltado para o seu conceito, uma revista de arte com conceito artístico. Tendo uma diversidade de trabalhos, mostrando a pluralidade do seu conteúdo.

[...] Mas o principal objetivo do designer é atuar como um canal para o conceito, de forma objetiva. Nesse sentido, o conteúdo - a ideia conceitual a ser comunicada, o assunto - é verdadeiramente a mola propulsora por trás do projeto. [...] (SAMARA, 2011, p. 03).

O projeto gráfico e o projeto editorial trabalham juntos, pois o visual, nesse caso, acaba servindo de ponte para a ligação de outros pontos do trabalho, a linguagem com o jovem, com o autor e o conceito determinante de fluidez através do design cambiante.

Expor um conceito ao público depende, em grande parte, de quem é esse público. A função secundária de uma ideia, ou seja, ser relevante e acessível para um grupo específico de pessoas, ajuda a determinar não apenas a forma física da publicação, mas também, até certo ponto, seu estilo visual e, mais importante, sua

organização. Saber quem é o público deriva de uma variedade de fatores. [...] (SAMARA, 2011, p. 04).

O principal público da Revista ARTCOS são os jovens-jovens adultos de 17 a 26 anos, na sua maioria estudantes dos cursos de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Maria. Podendo trazer outros leitores interessados em design e conteúdo de produção independente. Os conceitos presentes nestas publicações também servem como atrativo para o público principal, pois as obras apresentadas são criações dos mesmos, o leitor é o produtor de conteúdo.

A linguagem visual e informal da revista se diferencia de outras obras editoriais acadêmicas como os periódicos científicos, tendo em comum a divulgação de trabalhos, a criação nesse caso é levado em conta, logo o apelo visual pode conversar, mesmo que indiretamente, com o público jovem alvo.

Outro ponto buscou além da carência de espaços de divulgação artísticas independentes dentro dos cursos de comunicação, apesar de inúmeras cadeiras de produção prática, esses trabalhos nunca são apresentados fora da sala de aula. ARTCOS seria esse veículo de informação e consciência dentro do curso, aproximando os leitores por trazer assuntos presentes dentro da sala de aula e criados pelos mesmos.

O posicionamento de uma empresa pode também ter efeito sobre as decisões visuais tomadas durante o processo de design. Uma vez que o posicionamento - a relação da empresa ou assunto com concorrentes do mesmo gênero - é uma resposta direta à identidade do público, sua função pode ter implicações profundas. [...] (SAMARA, 2011, p.19).

A marca da revista é a sua identidade, tendo o visual como principal característica, podemos dizer que o design é a linguagem que conversa com o público. O seu conteúdo é decidido após a edição ter um conceito, em seguida vem a seleção de trabalhos, visando a coerência dentro da proposta.

A ARTCOS tem um viés artístico. Seu conteúdo, como já mencionado, são ilustrações e fotografias, mas também uma entrevista autobiográfica com o autor. Por isso a revista não será conhecida por suas seções e sim por seu

conteúdo artístico, as seções são uma consequência do conteúdo/autor. Dentre elas são o expediente, o editorial, o sumário, os capítulos de conteúdo dividido por autores.

A linguagem escrita da revista, por seu público-alvo e seu conteúdo, será simples e descontraída, quero dar destaque as colagens e fotografias, transformando as páginas em obras. Diferente da edição piloto, a página não servirá de tela expositiva, nessa edição a obra de cada autor, vai complementar uma criação maior.

2.1 CONCEITO INICIAL

O projeto gráfico da ARTCOS é orgânico. Com uma característica bem definida – suas constantes curvas tentam remeter aos movimentos e os diferentes caminhos/estilos artísticos que são propostos na revista. Ele é maleável, o que o torna vantajoso já que se trata de uma revista que apresenta criações de diferentes ângulos. A sua proposta é ser divertido e marcante.

Essa maleabilidade confere a possibilidade de manter o projeto gráfico, mesmo com as diferentes propostas de conteúdo que a revista traga. Assim, no interior da ARTCOS o leitor encontrara em todas as edições certa familiaridade devido a preservação de elementos, tipos que classificam as seções (criados exclusivamente para a revista) e a numeração. O estilo da logo mudará conforme a proposta do volume, essa mudança será consoante com o destaque da capa, mas mantendo uma unidade com o projeto gráfico interno, com isto reforçamos a característica de organicidade de nossa revista. Uma das inspirações para a criação da ARTCOS, foi a Revista Zupi, publicação independente que segue o design cambiante e tem o viés da divulgação artística.

Em 2001 nasceu a Zupi com o foco em promover, inspirar e registrar os melhores artistas e criativos do Brasil e do mundo. Com curadoria de Allan Szacher, mais de 200 colaboradores espalhados no mundo e com uma equipe de criativos multidisciplinares a revista cresceu, saiu da internet, foi para o papel, é bilingue (inglês e português), distribuída em mais de 22 países, encontrada nas redes sociais, em Apps de conteúdo, com centenas de milhares de leitores, criou o

Pixel Show (maior festival de criatividade da América Latina), fundou a Zupi Academy (formando mais de 8 mil alunos no Brasil com diversos cursos e workshops), lançou livros de arte, revistas customizadas, fez curadorias de conteúdo para diversas marcas e muitas exposições e a cada ano tem lançado novos projetos culturais diferenciados com apoio de grandes marcas inovadoras. Além de tudo isso lançou em 2015 o Zupi Awards, premiação internacional de arte e criatividade. (ZUPI, 2017)

Figura 02 – Capas da Revista Zupi.



Fonte: <http://blog.logomyway.com/the-history-of-mtv-and-their-logo/>

2.2 TIPOGRAFIA

A tipografia transmite sensações ao leitor, assim como a cor ou qualquer outro elemento gráfico, “[...] a maneira como são compostos [os tipos] afeta o modo como sua mensagem é lida [...]” (AMBROSE, HARRIS, 2009, p. 12), por isso deve-se utilizar tipos que auxiliem a enfatizar a mensagem que é transmitida na publicação, para que haja uma unidade no material, e que, ao mesmo tempo, apresentem o conteúdo de forma clara e adequada ao público com o qual está se trabalhando.

Os capítulos desta edição são divididos em autores, o trabalho da colagem digital foi refletir um pouco da personalidade de cada um para as páginas da revista e para isso não seria possível usar uma fonte padrão. Na figura 03, podemos observar a tabela de fonts utilizadas na revista.

Figura 03 – Fontes da nova edição da Revista ARTCOS.

BEBAS NEUE *Magnolia Sky*
Autumn chant
 AMATIC SC DK LEMON YELOW SUN **BEBAS**

Fonte: Autor.

2.3 COR

Uma cor, ou uma composição colorida, pode significar algo diferente para cada pessoa que olha para ela. Poderíamos dizer que a cor não se forma apenas no olho, mas também no ‘eu’. [...] na qual o ver é um duplo fenômeno: um encontro com o mundo e um encontro consigo mesmo. (FRASER, 2011, p. 10)

As cores são interpretadas de formas diferentes, pois as vivências de cada podem interferir na percepção, dando significações diferentes para cada.

Como citado anteriormente, cada capítulo possui a sua singularidade, e as cores tem grande influência na compreensão e significação, logo para cada autor foi criado uma paleta de cores diferentes.

3. PROJETO GRÁFICO

Neste capítulo pretendo apresentar com maior profundidade de um projeto em desenvolvimento, trazendo informações mais detalhadas sobre o processo e o conceito.

O primeiro passo foi buscar o conceito desta edição, as colagens digitais eram imagens que eu vinha tendo contato a muito tempo através de redes sociais; sempre foi algo que me instigava e achava curioso. Logo após decidir por seguir nesta ideia, pensei em como poderia reformular o projeto editorial e gráfico da revista, desconstruindo o que foi feito na edição piloto. Assim surgiu a ideia de transformar os capítulos de cada autor em obras únicas, a página sendo parte artística do projeto. As colagens também serviram dentro desta ideia, pois eu podia usar os trabalhos dos artistas como material integrante de algo maior.

A ideia é que cada capítulo represente a personalidade de cada autor, afinal é o seu material apresentado na revista, então uma entrevista com cada um deveria ser feita para poder extrair um pouco de informação dos mesmos, essa parte foi realizado por uma rede de relações já existentes.

Tive a ideia de lançar uma chamada, mas logo desisti, pois, o projeto não é conhecido dentro dos cursos. Uma das preocupações era trazer as quatro habilitações da Comunicação Social para dentro desta edição da ARTCOS. A melhor forma foi contatar os artistas pessoalmente; fui em busca de conhecidos que sabia que produziam conteúdos legais e que fossem diferenciados de materiais da edição piloto.

Arte é expressão e seguindo essa ideia, os primeiros contados foram Rogério Pomorski e Éric Rehimeh que dão vida as drags Leona Sun e Elka Nábis. Totalmente diferente dos outros trabalhos, esses eram personagens reais, não eram apenas imagens ou texto. Então quis apresentar uma sessão de fotos exclusiva das mesmas, mais umas entrevistas onde ambos poderiam explicar um pouco melhor o movimento drag.

A seguir foi a vez de encontrar algum estudante de Relações Públicas para a revista, um dos grandes arrependimentos da primeira edição foi a falta do curso na revista. Dessa vez foi mais fácil, pois conhecia a Nicolle Christine Sartor, que faz parte de movimentos militantes e produz inúmeras artes dentro e fora da universidade.

A representante de Jornalismo foi a estudante Maria Helena, que trouxe para dentro desta edição mais um novo conteúdo, o texto. Nina, apelido da autora, escreve poemas e contos.

Por último contatei as estudantes Sara Gonzales e Jamille Marin Coletto, ambas foram minhas colegas durante a graduação e fazem um trabalho que eu admiro muito.

O contato e o pedido aconteceram de forma natural, pois eu já conhecia todos os autores e seus trabalhos.

A seguir precisa do material para o início das colagens, por isso foi feita uma sessão de fotos na casa de uma das autoras, Jamille Marin Coletto, as captações foram feitas por um amigo, Kennior Dias estudante de Desenho Industrial da UFSM e fotógrafo. O maior empecilho encontrado nesta etapa foi agendar todos no mesmo dia, infelizmente as fotos foram adiadas três semanas, o que gerou consequências no final, pois o tempo foi reduzido.

No mesmo dia usei o gravador do celular para realizar as entrevistas, as questões variavam de inspirações até comida favorita, o intuito era conhecer um pouco mais de cada autor, tendo um material vasto que eu pudesse utilizar nas páginas de cada um.

Com o material em mãos o processo foi tranquilo, diferente de todos os outros projetos que eu já realizei relacionados a revista, desta vez fiz todas as páginas no programa Photoshop, usando o InDesign apenas para a diagramação. O que pode ter gerado um certo conflito, pois só tive a noção total e como a revista ficaria, quando finalizei todas as colagens.

Figura 04 e 05 – Colagens Sara Gonzales.



Fonte: Autor.

A paleta de cores, assim como a tipografia da revista varia de capítulo para capítulo. Além disso as colagens ficaram muito marcantes, seria um cuidado que eu tomaria da próxima vez, pois provavelmente me empolguei na hora de criar, não lembrando em dar uma área de descanso no layout das páginas.

4. CONSIDERAÇÕES

Este projeto experimental de conclusão de curso tinha como objetivo a realização de uma segunda edição da revista ARTCOS, com o intuito de valorizar a produção artística dos alunos dos cursos de Comunicação Social da UFSM. Apresentando um novo conceito – colagens digitais – que integrassem a obra, transformando cada página em uma tela artística.

Executar o conceito envolvendo colagem digital foi uma realização pessoal, era algo que já vinha analisando a muito tempo em sites como Pinterest e Tumblr. Tinha muita vontade de colocar em prática e sem dúvidas foi a parte mais satisfatória; dentro da graduação as disciplinas práticas e de criação sempre foram as minhas favoritas, onde tive maior envolvimento, logo o projeto foi satisfeito nesta questão.

O desenvolvimento individual de cada página parecia ser uma ótima ideia no início do processo, porém, ao longo da formação da edição comecei a

encontrar inúmeros problemas na questão estética das páginas. Por cada página conter um design muito marcante, ficou difícil aceitar a revista como um todo, sem ter aquela sensação de caos ou poluição visual.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. 1 ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

FRASER, T; BANKS, A. **O essencial da cor no design**. São Paulo: Editora Senac, 2011

KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2ab, 2009.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista**. São Paulo: Contexto, 2003.

SAMARA, Timothy. **Guia de Design editorial**: Manual prático para o design de publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.

ZUPI Disponível em:< [http://www.estudoadministracao.com.br/ler/16-11-2014-como-fazer-citacoes-internet />. Acesso em: 16 de nov. 2017.](http://www.estudoadministracao.com.br/ler/16-11-2014-como-fazer-citacoes-internet/)

WHITE, Jan. **Edição e Design** para designers, diretores de arte e editores: o guia clássico para ganhar leitores⁸. 3 ed. São Paulo: JNS editora, 2006.

ZAPATERRA, Yolanda. **Design Editorial**. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gil, 2014.