



PROJEÇÃO¹: PROJETO GRÁFICO DE UMA REVISTA CULTURAL

Samuel Henrique Gallo Deleguide²

RESUMO: Este artigo aborda a representação do jornalismo cultural por meio da produção da revista *Projeção*, projeto gráfico desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo do Centro Universitário Barão de Mauá de Ribeirão Preto (SP), durante o segundo semestre de 2021, sob a orientação do professor Márcio Huertas. O jornalismo cultural é uma das áreas de maior leitura da modernidade. No entanto, nos últimos anos tornou-se escravo das agendas artísticas e culturais. Essa produção apresenta elementos gráficos que unem o design com o jornalismo, dando ainda mais prazer à leitura e uma nova sensibilidade e cuidado com o tema abordado.

PALAVRAS-CHAVE: *Revista. Projeto gráfico. Jornalismo cultural.*

ABSTRACT: This article addresses the representation of cultural journalism through the production of the magazine *Projeção*, a graphic project developed as a final project for the Social Communication course with a specialization in Journalism at Centro Universitário Barão de Mauá in Ribeirão Preto (SP), during the second semester of 2021, under the supervision of professor Márcio Huertas. Cultural journalism is one of the most widely read areas of modernity. However, in recent years, it has become overly reliant on artistic and cultural agendas. This production presents graphic elements that combine design with journalism, enhancing the reading experience and a new sensitivity and care for the subject matter.

KEYWORDS: *Magazine. Graphic project. Cultural journalism.*

¹ Disponível em: https://issuu.com/samuelgallo7982/docs/revista-proje_o-tcc-samuelgallo

² Pós-graduado em MBA em Comunicação e Marketing pelo Centro Universitário Barão de Mauá de Ribeirão Preto (SP), graduado em Comunicação Social: Jornalismo pela mesma instituição de ensino e em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda pela Faculdade São Luís de Jaboticabal (SP). E-mail: samuel.gallo@ymail.com

Introdução

O jornalismo cultural é uma área do jornalismo dedicada a noticiar tudo aquilo que envolve produção artística de cultura e de entretenimento. No entanto, ao longo dos anos, a produção jornalística cultural brasileira dividiu-se entre a análise crítica de especialistas e às agendas dependentes de lançamentos e distribuição de produtos e serviços culturais cedentes à linguagem publicitária.

Submetidas à essas agendas culturais, as redações tentam se reinventar para manter uma relação ativa entre o seu público (nicho). O conteúdo continua sendo relevante ao leitor, fundamental na formação dos hábitos de vida, consumo e práticas culturais da sociedade, porém a própria imprensa trata o jornalismo cultural como um papel secundário, quase decorativo, como afirma Daniel Piza (2013). É necessário que banalizações como essa sejam combatidas para que o trabalho dos profissionais dessa área tenha mais valor.

O jornalismo dos segundos cadernos sofreu empobrecimento intelectual e técnico, e alguns já nitidamente se entregaram ao comodismo de assuntos como os famosos e o comportamento da moda. Os intelectuais universitários, que com raras exceções desprezam o jornalismo, perderam a capacidade de escrever para um público mais amplo, como faziam Sergio Buarque de Holanda e Otto Maria Carpeaux (PIZA, 2013, p. 43).

176

A ideia de criar uma revista com enfoque nas notícias deste gênero, qualquer que seja a sua natureza, emerge em um momento em que a cultura no Brasil necessita de um tratamento especial e diferenciando devido à sua polarização generalizada. A iniciativa para criar esta revista surgiu da ausência de materiais dedicados exclusivamente à cultura de modo abrangente. Isso se deu a partir das habilidades em diagramação e conhecimento de design do autor.

A revista *Projeção* possui pautas ligadas às práticas culturais e de entretenimento, com foco na cidade de Ribeirão Preto (SP). Com textos que agregam valores culturais e colaboram na formação do cidadão, temas divididos em editoriais como teatro, cinema, literatura, música, fotografia e cultura pop são apresentados através de histórias de

peessoas que, de alguma forma, contribuem (ou contribuíram) para o desenvolvimento cultural da cidade e na região, e de consumidores de variados tipos de produtos culturais, como filmes, séries, livros e revistas em quadrinhos, que ajudam a manter o mercado em movimento.

A partir do final do século XIX, Ribeirão Preto iniciava sua estrutura comercial permanente de entretenimento na cidade. Empresas especializadas nesse ramo de prestação de serviços começavam a investir em atividades que se tornavam lucrativas e atraentes, já que os espaços eram frequentados pelas elites.

Em 2010, Ribeirão Preto conquistou o título de Capital Brasileira da Cultura pelo Ministério do Turismo e da Cultura, tornando-se a primeira cidade do estado de São Paulo a receber o prêmio³.

O cenário cultural de Ribeirão Preto atualmente é composto por museus, teatros, bibliotecas, espaços culturais e instituições. Entre eles destacam-se o Museu do Café, o Museu de Arte Pedro Manuel-Gismondi (MARP), a Casa da Memória Italiana, o Cineclube Cauim, a Orquestra Sinfônica (OSRP), a Feira Internacional do Livro e Leitura, considerada a segunda maior feira a céu aberto do Brasil, e o Theatro Pedro II, o terceiro maior teatro de ópera do país.

177

No entanto, esse projeto não se trata de patrimônios históricos, mas sim de pessoas que colaboram com a cultura do interior.

Este artigo tem como objetivo apresentar um produto aos leitores sobre os propósitos do entretenimento e da produção artística cultural veiculados no município de Ribeirão Preto (SP), pautando assim, aspectos socioculturais, tais como temas acerca de artes visuais e entretenimento. Para isso, foi desenvolvido um projeto gráfico editorial de uma revista impressa relacionada ao movimento cultural atual em Ribeirão Preto e região.

³ Informação disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/ribeirao-preto-em-sp-eleita-capital-brasileira-da-cultura-2010-3075247>. Acesso em: 9 ago. 2024.

Contexto da criação da revista cultural

A escolha do tema apresentado neste trabalho partiu do interesse e consumo de produtos e produções culturais do autor, possibilitando uma maior afinidade com o respectivo gênero. Enquanto que a ideia de criação de uma revista, surgiu devido à carência de materiais voltados especificamente à cultura de modo geral.

O jornalismo cultural desempenha um papel significativo na imprensa contemporânea. As seções culturais dos principais jornais e revistas brasileiras estão entre as páginas mais lidas, além do surgimento de canais on-line que abordam o tema na internet e vêm conquistando uma abrangência maior.

Atualmente, não há nenhuma revista específica do gênero tanto em Ribeirão Preto quanto em cidades vizinhas (somente editoria). Surge, então, a ideia de produzir um material gráfico que mostre a importância da cultura regional para a sociedade, unindo a experiência de design com o conhecimento de jornalismo do autor deste respectivo projeto.

Ribeirão Preto possui diversos conteúdos culturais para todas as idades, como teatros, bibliotecas, cinemas, bares, clubes noturnos, eventos de nível nacional e internacional e similares, que proporcionam lazer e entretenimento a população e visitantes, movimentam a economia e o turismo da cidade e geram empregos aos profissionais da área.

O calendário de eventos e datas comemorativas ribeirão-pretano é bastante completo, permitindo uma programação diversificada voltada para um público seletivo para todas as idades e preferências. Ao longo do ano, os eventos estão distribuídos nas mais diversas áreas culturais, envolvendo música, shows, feiras, turismo e agronegócio, além de impulsionar a economia local.

Fazem parte do calendário festivo da cidade os seguintes eventos: Festival de Cinema de Ribeirão Preto, Agrishow - Feira Internacional de Tecnologia Agrícola em Ação, Feira do Livro (segunda maior feira a céu aberto do Brasil), Carnabeirão (maior micareta do estado de São Paulo), RP Folia, Festival Tanabata (cultura japonesa), Festitalia (cultura italiana), João Rock (maior festival de rock nacional do país), Ribeirão

Rodeo Music, Feira Agropecuária da Alta Mogiana (Feapam), Ribeirão Preto Anime Fest (RPAF), Encontro das Tribos, Entorta Bixo (festa universitária), Comida di Buteco, Feira de Arte e Artesanato, Feira de Turismo Avirrp, entre outros.

Predefinições e análise

Com base em um bom planejamento, foram realizadas consulta de artigos, sites e revistas para elaboração do produto em questão, uma vez que a bibliografia “é a que se efetua tentando-se resolver um problema ou adquirir conhecimentos a partir do emprego predominante de informações advindas de material gráfico, sonoro e informativo” (BARROS; LEHFELD, 2004, p. 70).

Uma vez que atualmente não existe nenhuma revista de cunho cultural em Ribeirão Preto, observou-se a importância de relatar fatos e apresentar notícias do gênero.

Ademais, foi levado em conta as vantagens e desvantagens de um produto editorial gráfico.

A) Vantagens de uma revista:

- Cuidado maior com a produção;
- Durabilidade;
- Criatividade;
- Quanto mais espaço, mais informações;
- Destaque nas publicidades.

B) Desvantagens de uma revista:

- “Bombardeio” de informações;
- Excesso de anúncios.

Diferente de outras revistas, a *Projeção* não possui nenhum vínculo político, atuando de forma independente com o intuito de divulgar manifestações artísticas através

de reportagens que prezam pelo conteúdo de qualidade, credibilidade e conhecimento; conceitos que colaboram para a formação cultural do leitor.

Descrição do produto

A revista *Projeção* é destinada ao público com idade entre 18 e 40 anos, residentes em Ribeirão Preto e cidades da região, com publicação bimestral (a cada dois meses), levando em conta o número de matérias para a sua produção.

A escolha do nome da revista *Projeção* faz alusão à missão de espalhar a cultura e levar conhecimento e entretenimento às pessoas, sem distinção de qualquer raça, cor, sexo, religião, opinião política ou de outra natureza. Em conformidade ao dicionário, o significado da palavra projeção se refere a tudo aquilo que se projeta para fora.

Um aspecto próprio da revista é o tratamento especial com as imagens que, por sua vez, ocupam boa parte do espaço das páginas, ganhando papel fundamental e chamando mais a atenção do leitor para o texto da matéria.

O uso de imagens “sangradas” e recortadas (sem fundo) também estão presentes nas ilustrações das matérias, uma vez que atraem a leitura e prezam pela modernidade da publicação.

180

Logotipo

O logotipo da revista *Projeção* é composto pela fonte *Yanone Kaffeesatz Bold* (manipulado), na cor branca, totalmente em caixa-baixa, disposto na margem superior da capa, ocupando o espaço horizontal (centralizado).

Figura 1 - Logotipo da revista *Projeção*



Fonte: elaborado pelo autor

Formato

Para a elaboração da revista *Projeção* optou-se pelo formato A4 (210 mm x 297 mm), cores 4 x 4 (impresso frente e verso).

A margem da revista é fixa com 20 mm (superior e inferior) por 15 mm (interna e externa), espaço suficiente para a numeração no pé das páginas.

Durante a criação do projeto gráfico, foi pensado na necessidade da utilização de espaços em branco para valorizar outros elementos da página. Sendo assim, a medianiz possui 8 mm entre as colunas. Duas a três colunas foi o padrão escolhido por ser o modelo adotado pela maioria das revistas, pois esse estilo remete ao seguimento de informação.

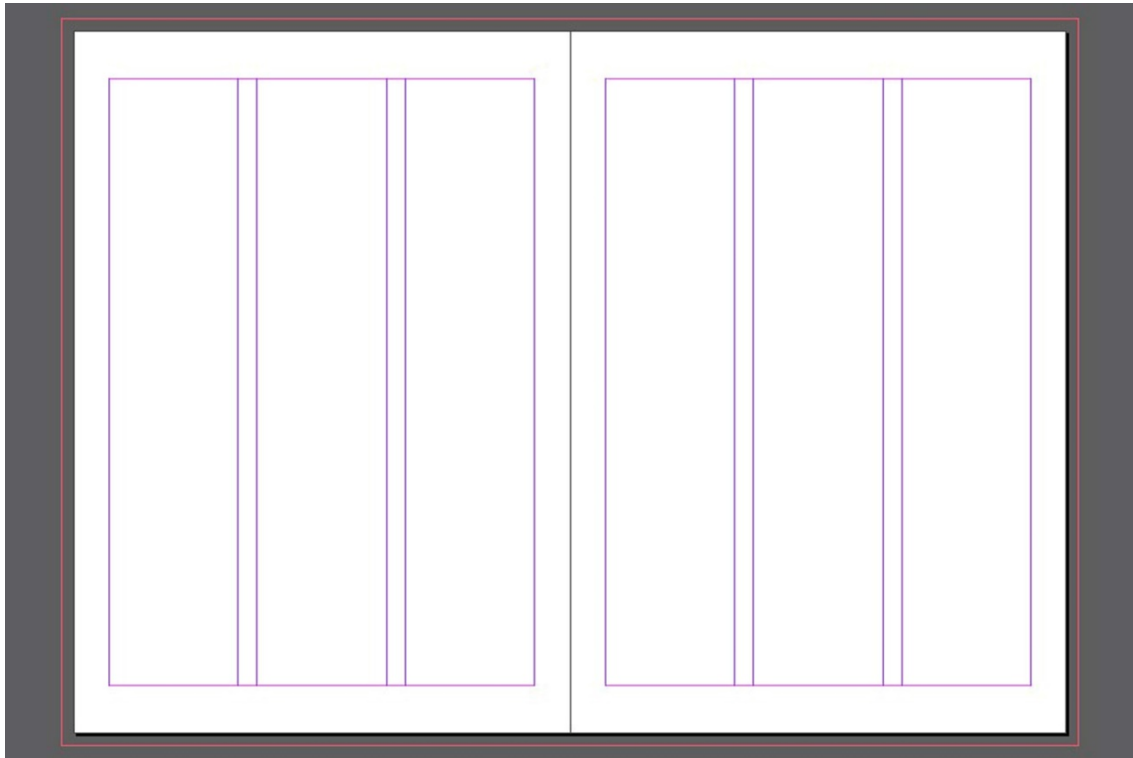
Grid

Um *grid* (ou grade) “consiste num específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato” (SAMARA,

2007, p. 24). Usar um sistema de *grid* facilita a organização dos elementos gráficos e melhora a simplicidade do design.

Veja, abaixo, o modelo de *grid* base utilizado:

Figura 2 - Grid base de duas e três colunas da revista *Projeção*



Fonte: elaborado pelo autor

No total, a revista possui 40 páginas. Vale ressaltar que uma matéria poderá ocupar o espaço entre quatro e seis páginas.

Tipografia

A tipografia é um dos elementos mais importantes em qualquer material de impressão. Scalzo (2003, p. 61) afirma que “uma boa revista começa com um bom plano editorial e uma missão definida – um guia que vai ajudá-la a posicionar-se objetivamente em relação ao leitor e ao mercado”.

Ainda de acordo com a autora: “É o universo de valores e de interesses dos leitores que definirá a tipologia, o corpo do texto, a entrelinha, a largura das colunas, as cores, o tipo da imagem e a forma como tudo isto será disposto na página” (SCALZO, 2003, p. 67).

Na obra de McLuhan (1972, p. 158) percebemos que “a tecnologia da tipografia precedeu, com efeito, todas as outras tecnologias avançadas que marcaram nossa época”:

A tipografia tem muita semelhança com o cinema. Com efeito, a leitura da palavra impressa coloca o leitor no papel do projetor cinematográfico. O leitor faz desfilar a série de letras impressas a sua frente numa velocidade que lhe permite apreender os movimentos do pensamento da mente do autor. Quer dizer, o leitor da palavra impressa esta, em relação ao autor, em posição completamente diferente do leitor de manuscritos. A palavra impressa gradativamente esvaziou de seu sentido a leitura em voz alta e acelerou o ato de ler até o ponto em que o leitor pode sentir-se “nas mãos de” seu autor.

A escolha da tipografia da revista *Projeção* originou-se respeitando três aspectos essenciais para a sua construção: legibilidade (diferenças de fontes), leiturabilidade (facilidade da leitura) e visibilidade (visual chamativo).

183

Deste modo, optou-se pelo uso de fontes tipográficas sem *serifas*, com conceito minimalista para facilitar a leitura e atrair a atenção do leitor, visualmente.

No corpo do texto é utilizada a fonte *Nunito Sans*, formato regular, no tamanho 10 pt, com espaçamento entrelinhas de 14 pt, justificada à esquerda, com 7 mm de recuo (exceto o primeiro parágrafo), para não deixar a leitura cansativa e aproveitar a distribuição dos elementos nas páginas.

As capitulares, sempre no início do primeiro parágrafo no formato *bold*, ocupam as quatro primeiras linhas do texto, sem recuo.

Os títulos são compostos pela fonte *Poppins*, com dois tipos de estilos: *bold* (padrão) e regular; e diferentes tamanhos: 40 a 60 pt. Nas linhas finas também foi utilizada a fonte *Poppins*, porém no estilo *light*, no tamanho 15 pt, com espaçamento entrelinhas de 20 pt, podendo aparecer alinhada à esquerda ou centralizada com fios (linhas) acima e abaixo do texto.

Figura 3 - Teste com *Lorem Ipsum*

Lorem ipsum

Integer vulputate metus vitae
odio efficitur ullamcorper.
Aliquam ut blandit turpis

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Nullam vitae eleifend tellus, ac eleifend lectus. Ut at risus nec velit fermentum iaculis id sit amet neque. Curabitur gravida leo bibendum, tincidunt urna ac, dictum dolor. Proin at euismod quam. Quisque ornare, lacus ut pellentesque tristique, lorem diam suscipit nisl, quis tristique lectus sapien id dolor. Nam nisi felis, tincidunt non purus id, iaculis aliquam risus. Donec in molestie nunc. In diam odio, consequat nec arcu in, varius suscipit nisl.

Praesent in convallis lectus. Fusce urna arcu, accumsan et ullamcorper quis, iaculis vel nulla. Praesent sed tortor vel velit ultrices consequat. Aliquam bibendum elementum magna, et bibendum velit tincidunt non. Duis at neque leo. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Ut sodales dui ut neque congue, vel venenatis nisl feugiat.

Fonte: elaborado pelo autor

184

O padrão estabelecido na aplicação de intertítulos também foi a fonte *Poppins*, formato *extrabold*, no tamanho 11 pt, seguindo o mesmo recuo do início dos parágrafos.

As legendas aparecem abaixo das imagens ou sobre a foto, uma vez que o leitor vê primeiro a imagem e depois a legenda. A fonte escolhida para a legenda das fotos também foi a *Nunito Sans*, formato *bold*, no tamanho 9 x 10 pt, alinhada à esquerda. O mesmo estilo foi aplicado aos créditos das imagens.

O “olho” também é composto pela fonte *Nunito Sans*, em *bold*, no tamanho 15 pt, com espaçamento entrelinhas de 20 pt e alinhado à esquerda.

A fonte utilizada no texto do box foi a *Source Sans Pro*, formato regular ou *semibold*, no tamanho 15 x 20 pt, alinhado à esquerda. O título do box é a *Poppins*, formato *extrabold*, no tamanho 12.

Quando houver crédito da matéria, a fonte utilizada será *Nunito Sans* (9 pt), no formato *extralight*, com uma linha pontilhada logo abaixo ao nome do autor(a).

Figura 4 - Mockup da revista *Projeção*



Fonte: elaborado pelo autor

185

No cabeçalho há um “chapéu” em algumas páginas para identificação da seção, com o título escrito em caixa alta, juntamente com uma pequena faixa à esquerda, se for página ímpar, ou à direita, quando for página par. Uma linha preta medindo 0,25 pt também acompanha o “chapéu” no topo da página para ajudar a separar os elementos textuais.

A fonte escolhida para o “chapéu” identificando a seção foi a *Impact*, por ser um estilo que pretende dar destaque. O formato é regular, no tamanho 30 pt, e as cores seguem o padrão das editoriais.

A numeração das páginas terá a fonte *Source Sans Pro, bold*, em 8 pt, com 15 mm de recuo da página e 5 mm do pé da página.

Pautas

As matérias da primeira edição da revista *Projeção* foram distribuídas nas seguintes seções culturais: Literatura, Quadrinhos, Filmes/Séries, Fotografia (matéria de capa), Música, Geek, Teatro e Região.

Para a produção das matérias foram avaliados alguns critérios que devem seguir o tema central da revista. O termo cultura está relacionado a diversos significados, por isso optou-se por manter as manifestações mais comuns de cultura.

As fontes estão relacionadas ou possuem alguma ligação com o tema proposto. Trata-se de personagens que fazem – ou fizeram – parte da história sociocultural de Ribeirão Preto, seja uma fotógrafa, um escritor, um *deejay* ou um consumidor de revistas em quadrinhos, independentemente de sua naturalidade; além de apresentar informativos do gênero em geral, como os lançamentos de filmes nos cinemas e de séries nos serviços de streaming.

Esse critério, no entanto, não se aplica à seção Região, pois nela é contada a história de pessoas que não residem em Ribeirão Preto, e excepcionalmente na seção Geek. Porém, é de extrema importância que os leitores conheçam um pouco sobre as manifestações culturais de outras cidades da região do interior do estado de São Paulo.

Todos os textos foram escritos pelo autor do projeto, exceto a matéria da seção Região.

Paleta de cores

Durante a criação do projeto editorial, foram definidas as seções que comporiam a primeira edição da revista e fornecidas breves descrições sobre o conteúdo de cada uma. O projeto gráfico foi pensado em uma diagramação limpa e conservadora, prezando sempre pelo minimalismo.

A escolha das cores foi definida a partir do valor agregado à ilustração de cada editoria, fazendo com que o leitor se oriente em qual seção ele está. Por esse motivo, cada margem externa possui uma cor diferente e calma que entram em harmonia com o

“chapéu”, a capitular e os intertítulos. A revista *Projeção* é composta por oito cores que têm a função de separar as editorias.

De acordo com Eva Heller (2013), é possível analisar que as cores têm significados profundos que transcendem a percepção visual, evocando emoções e influenciando nossos sentimentos e ações de maneiras diferentes:

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático (HELLER, 2013, p. 22).

Assim foram escolhidas as seguintes cores para as seguintes seções:

Figura 5 - Cores utilizadas nas divisões de seção da revista *Projeção*

Literatura (preto) RGB: 36, 31, 33 CMYK: 73, 69, 58, 78 #241f21	Quadrinhos (vermelho) RGB: 217, 53, 53 CMYK: 8, 90, 78, 1 #d93535	Filmes/Séries (azul claro) RGB: 0, 159, 227 CMYK: 100, 0, 0, 0 #009fe3
Fotografia (rosa) RGB: 232, 128, 157 CMYK: 0, 61, 16, 4 #e8809d	Música (verde) RGB: 0, 155, 86 CMYK: 95, 0, 85, 0 #009b56	Geek (azul escuro) RGB: 40, 53, 131 CMYK: 100, 90, 10, 0 #283583
Teatro (vinho) RGB: 149, 75, 151 CMYK: 50, 80, 0, 0 #954b97	Região (cinza) RGB: 112, 133, 133 CMYK: 16, 0, 0, 48 #708585	

Fonte: elaborado pelo autor

Segundo Heller (2013, p. 21), “cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento”.

Diagramação

A diagramação seguiu os princípios fundamentais de design: alinhamento, proximidade, repetição e contraste, conforme descritos por Robin Williams (1995), garantindo uma apresentação visualmente coesa e funcional.

Para a produção da revista *Projeção*, foram utilizados três softwares de editoração gráfica: Adobe InDesign para a diagramação, Adobe Photoshop para o tratamento de imagens e Adobe Illustrator para a criação e manipulação do logotipo.

Espelho

Para ilustrar a disposição das seções na revista, foi criado um espelho que facilita o entendimento e ajuda no planejamento das matérias.

188

Figura 6 - Espelho da edição de lançamento da revista *Projeção*

Capa		Indicação		Editorial		Sumário	
1		2		3		4	
Literatura	Literatura	Literatura	Literatura	Quadrinhos	Quadrinhos		
6	7	8	9	10	11		
Quadrinhos	Quadrinhos	Filmes/Séries	Filmes/Séries	Filmes/Séries	Filmes/Séries		
12	13	14	15	16	17		
Filmes/Séries	Filmes/Séries	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia		
18	19	20	21	22	23		
Fotografia	Fotografia	Música: Entrevista	Música: Entrevista	Música: Entrevista	Música: Entrevista		
24	25	26	27	28	29		
Geek	Geek	Geek	Teatro	Região	Região		
30	31	32	33	34	35		
Região	Região	Região	Anúncio	Contracapa: Anúncio			
36	37	38	39	40			

Fonte: elaborado pelo autor

Revista ALTERJOR

Grupo de Estudos Alterjor: Jornalismo Popular e Alternativo (ECA-USP)

Ano 15 – Volume 01 – Edição 31 – Janeiro – Junho de 2025

Av. Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443, Cidade Universitária, São Paulo, CEP: 05508-020

Capa

A capa da primeira edição da revista *Projeção* traz a imagem de uma mulher indígena brasileira do povo Pataxó⁴. Por ser a edição de lançamento, foi pensado em uma imagem que representasse o Brasil todo. A foto foi feita pela fotógrafa Mari Rosa, de Ribeirão Preto, e representa a preservação da cultura e da tradição indígena.

Em 2019, Mari Rosa ajudou a produzir o documentário “Jokana Xôhã - Grito da Aldeia Mãe, o filme”, que retrata o dia a dia da aldeia e os desafios de ser mulher indígena no contexto brasileiro. São mulheres que carregam histórias de massacres, de falta de demarcação das suas terras e que sofrem com a invasão de homens brancos querendo se apropriar de seus corpos. Com direção, roteiro e fotografia de Mari, um dos objetivos do projeto independente é atentar e conscientizar a população urbana do país⁵.

Ao mesmo tempo, a chamada principal – que se encontra na seção Fotografia – convida o leitor a conhecer o trabalho da artista, que se dedica em fotografia de nu artístico sob o conceito feminista e luta pela desconstrução da sexualização do corpo feminino.

189

Na parte superior da capa, no canto direito abaixo do logotipo está a frase “revista cultural”, situando o contexto do produto.

Outras três chamadas aparecem logo abaixo da principal: os livros do escritor ribeirão-pretano Daniel Franco, que conquistou o prêmio Jabuti na categoria poesia em 2017, a coleção de revistas em quadrinhos do diretor de arte Adilson Terrivel e os 20 anos de carreira do DJ e locutor Dema Medrado.

⁴ Os Pataxós são um povo indígena seminômade que habita em diversas aldeias localizadas no extremo sul do estado da Bahia e norte de Minas Gerais.

⁵ Informação disponível em: <https://catracalivre.com.br/cidadania/filme-vai-retratar-o-povo-pataxo-e-os-desafios-da-mulher-indigena/>. Acesso em: 2 ago. 2024.

Figura 7 - Capa da revista *Projeção*



Fonte: elaborada pelo autor

Considerações finais

Com base nos conceitos de design gráfico-editorial apresentados, foi possível criar uma revista cultural regional inovadora, que atende aos requisitos de jovens e adultos residentes (ou não) na cidade de Ribeirão Preto. O projeto impresso teve sua devida

Revista ALTERJOR

Grupo de Estudos Alterjor: Jornalismo Popular e Alternativo (ECA-USP)

Ano 15 - Volume 01 - Edição 31 - Janeiro - Junho de 2025

Av. Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443, Cidade Universitária, São Paulo, CEP: 05508-020

atenção de um público cedente às ações culturais que procura conquistar cada vez mais espaço na sociedade e reivindica seus direitos como cidadãos.

O processo de desenvolvimento do produto levou em consideração a necessidade de colaborar com a cultura brasileira, principalmente o cuidado com que os assuntos abordados foram tratados, colocando, na maioria das vezes, as fontes sempre em primeiro lugar, por já colaborarem para a formação sociocultural, educativa e de utilidade pública.

Após a realização deste projeto, é esperado que haja contribuição com a formação cultural através da informação e prestação de serviços, impactando positivamente a sociedade e estimulando o intelecto a partir da leitura, bem como responder qual é o papel do jornalista na cobertura de eventos e atividades culturais.

Referências

AUN, Heloisa. Filme vai retratar o povo Pataxó e os desafios da mulher indígena. **Catraca Livre**, 2019. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/cidadania/filme-vai-retratar-o-povo-pataxo-e-os-desafios-da-mulher-indigena/>. Acesso em: 2 ago. 2024.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de metodologia científica**: um guia para iniciação científica. 2. ed. São Paulo: Makron Books, 2004.

EPTV. Ribeirão Preto, em SP, é eleita a Capital Brasileira da Cultura 2010. **O Globo**, 2010. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/ribeirao-preto-em-sp-eleita-capital-brasileira-da-cultura-2010-3075247>. Acesso em: 9 ago. 2024.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. 1. ed. Tradução: Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg; a formação do homem tipográfico**. Tradução: Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. Volume 19. São Paulo: Editora Nacional e Editora da USP, 1972.

PIZA, Daniel. **Jornalismo Cultural**. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2013.

SAMARA, Timothy. **Grid**: construção e desconstrução. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.



SCALZO, Marília. **Jornalismo de revista**. 4. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2003.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**: noções básicas de planejamento visual. Tradução: Laura Karin Gillon. 6. ed. São Paulo: Callis, 1995.