

DESIGN DE NOTÍCIA | uma experiência didática na graduação em jornalismo
NEWS DESIGN | a didactic experience in journalism graduation

Rafaella Lopes Pereira Peres

design gráfico, redesenho, jornalismo visual, jornal laboratório

o presente artigo pretende descrever uma experiência de ensino-aprendizagem, colocada em prática numa disciplina optativa do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, que se utilizou dos preceitos do design (de um modo geral, e especificamente do design da informação), e de seu processo produtivo, para incentivar alunos de jornalismo a pensarem a produção jornalística a partir da consideração da apresentação visual das informações. A disciplina previu o redesenho do “Projéttil”, jornal laboratório do curso, a partir da mescla de procedimentos de ensino e de procedimentos projetuais, aliados ao método experimental. As atividades desenvolvidas tomaram os estudantes como sujeitos experimentais e consideraram os elementos, conceituais e gráficos, trabalhados como parte do desenvolvimento dos projetos. O resultado foi um trabalho de atualização visual do jornal, pautado na análise crítica e no entendimento dos processos projetuais gráficos, a partir da experiência prática e da criação/publicação de um guia de edição gráfica capaz de especificar e facilitar a produção das edições seguintes. Por fim, consideramos que a experiência didática unificada propõe uma compreensão ampliada do processo de produção de forma e conteúdo como componentes indissociáveis de uma peça gráfico-comunicativa; além de proporcionar uma percepção mais clara, especialmente por parte dos estudantes de jornalismo, das implicações/consequências que a organização visual tem no entendimento da mensagem jornalística.

graphic design, redesign, visual journalism, laboratorial journal

The aim of this article is to describe a teaching-learning experience, put into practice in an elective discipline of the Journalism course at Federal University of Mato Grosso do Sul, which used the design precepts (in general, and specifically the information design), and its productive process to encourage journalism students to think journalistic production based on the consideration of the visual presentation of information. The discipline predicted the redesign of ‘Projéttil’, the course’s laboratory journal, mixing procedures of teaching and of design practices, allied to the experimental method. The activities developed take the students as experimental subjects and consider the elements, conceptual and graphics, worked as part of the development of the projects. The result was a visual update of the journal, based on the critical analysis and on the understanding of graphic design processes based on practical experience and on the creation/publication of a graphic editing guide, capable of specifying and facilitating the production of the following editions. Finally, we consider that an unified didactic experience proposes an expanded understanding of the process of production of form and content as inseparable components of a graphic-communicative piece; providing, moreover, a clearer perception, especially by journalism students, of the implications/consequences that the visual organization has in understanding the journalistic message.

1 Introdução

O excesso de informações noticiosas e a transformação constante das mídias, influenciados pelo avanço tecnológico, têm mudado os processos de criação. Nesse sentido, a partir da formação em design gráfico e do ensino no curso de jornalismo, identificamos uma relação intrínseca entre a produção de conteúdo e o planejamento visual, que optamos por chamar neste trabalho, de design de notícia. Para Moraes (2015), o design de notícias se configura como uma área que se utiliza de elementos variados da comunicação visual com o intuito de possibilitar a melhoria, e até certo ponto, a facilitação da compreensão da notícia jornalística, indo muito além do tradicional design gráfico de jornais impressos.

Assim, o presente artigo pretende descrever uma experiência de ensino-aprendizagem que

Anais do 9º CIDI e 9º CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGICLuciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

se utiliza dos preceitos do design (de um modo geral, e especificamente do Design da Informação - DI), e de seu processo produtivo, para incentivar estudantes de jornalismo a pensarem a produção jornalística a partir da consideração da apresentação visual das informações. Disciplinas relativas ao planejamento visual ministradas no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) são responsáveis por introduzir os alunos aos princípios e preceitos básicos do design, com o intuito de apresentá-los às possibilidades visuais da publicação de notícias e das mensagens jornalísticas. O intuito é incentivar os estudantes a aprenderem a resolver problemas visuais por meio do uso de metodologias projetuais, pensando a organização da informação, nos determinados formatos e publicações, durante todo o processo de produção do conteúdo; desde a decisão de pauta, definição das fontes, até a captação de dados e informações nos mais variados meios.

Resumidamente, a linha guia do nosso trabalho educativo - disciplinas, projetos de pesquisa¹, projetos de ensino² - é a reflexão acerca da visualidade como parte integrante e indissociável da produção de conteúdo jornalístico. Esse entendimento do pensamento visual como guia de todo o processo de produção sugere a compreensão do impacto do design na organização da informação, o conhecimento dos princípios do planejamento visual, da importância do universo visual para a recepção de mensagens e a compreensão das capacidades e expectativas do público-alvo, entre outras questões.

Neste processo de aprendizagem proposto tentamos explicitar, portanto, que independente da área do jornalismo ou do design abordadas, uma reflexão consciente e direcionada é imprescindível; assim como também é importante um processo de criação que prime pela energia relacional, já que o planejamento visual prevê uma série de etapas e considerações que dependem de contextos sociais, culturais, estéticos, questões objetivas e subjetivas, cuidados e conceitos amplos e específicos; num jogo de equilíbrio que considera produtores, clientes, e um público particular.

A objetivo geral é transformar a relação dos estudantes de jornalismo com o conteúdo a ser produzido, a partir das possibilidades de apresentação visual da notícia. Além disso, acredita-se que a contextualização do repertório visual da vida social com o universo imagético no ambiente de ensino (Coutinho, 2006) é uma das maneiras de aumentar o contato dos estudantes com a informação gráfica, e suscitar a familiarização como uma via de compreensão (Goldsmith, 1980; Tourinho, 2009; Vygotsky, 2003) e, conseqüentemente, de bom uso da informação.

Seguindo essa linha de pensamento, no segundo semestre de 2018, foi ministrada uma disciplina optativa (Tópicos especiais em Jornalismo II, ministrada pela autora deste artigo) com o intuito de redesenhar o Projétil³, o Jornal Laboratório do curso de Jornalismo da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) da UFMS. A disciplina pretendeu, com base nos preceitos do DI, evidenciar como a multidisciplinaridade, especialmente o encontro entre jornalismo e design, é capaz de cultivar a consciência do processo de produção (conteúdo e forma) e enriquecer a experiência do leitor.

No campo de atuação do Design da Informação a questão da acessibilidade se relaciona diretamente com o que Beardslee (2004), Tufte (1990, 1997), Walker & Barrat (2008), entre outros, definem como *"transforming data information"*, tornar o complexo fácil de compreender e usar. Entender quês usos podem ser feitos da informação é precioso nesse contexto, pois o termo 'acesso' no caso do DI define não apenas o contato com a informação - a possibilidade do leitor ser exposto à determinado conteúdo -, como também a possibilidade de 'entrada', de conexão e de interpretação. Isso quer dizer: se deparar com uma visualidade e ser capaz de compreendê-la, absorvê-la, em alguns casos transformá-la, e utilizá-la. [...] tratar de aspectos e artefatos do DI requer discutir e adentrar universos maiores que ele mesmo: o projeto, a produção, a recepção, e a interpretação dos códigos utilizados

¹ Parte do Projeto de Pesquisa "Pensar visual: interseções possíveis entre o jornalismo e o design da informação", coordenado pela Prof. Dr. Rafaella Lopes Pereira Peres, vinculado ao curso de Jornalismo da FAALC UFMS.

² Projetos de ensino são realizados com frequência para oferecer aos estudantes a possibilidade de participar do desenvolvimento de projetos gráficos (identidade visual, design editorial, etc.). No ano de 2019 dois projetos de ensino estão sendo desenvolvidos: "Jornalismo e Identidade Visual: aprendendo com a prática projetual" para redesenho da marca do curso, e "Jornalismo e Projeto Editorial: aprendendo com a prática projetual" para produção de um livro comemorativo dos 30 anos do curso

³ ISSU do Projétil: <https://issuu.com/projetil>, blog do Projétil: <http://www.jornalismo.ufms.br/index.php/projetil/>

para dar forma à visualidade criada nesse âmbito. O que faz com que o conhecimento exato das representações deva ser buscado em delineamentos e noções intrínsecas à comunicação, e à linguagem de um modo geral. Exatamente porque as possibilidades compositivas dessas visualidades tomam forma na combinação de elementos gráficos que devem ser analisados sob os preceitos da linguagem visual, da comunicação visual, da representação gráfica (Peres, 2016, p.48-49).

O Projétil

O Projétil é debatido pelos acadêmicos desde as disciplinas de Planejamento Visual (terceiro semestre do curso), Laboratório de Produção Gráfica e Edição (quarto semestre) e efetivado nas disciplinas Jornal Laboratório I (quinto semestre) e Jornal Laboratório II (sexto semestre). O veículo visa promover um espaço de experimentação e prática jornalística imersiva, e começou a circular no segundo ano de existência do curso de Jornalismo, em 1991, a partir da parceria de professores pioneiros⁴. Desde seu surgimento, o jornal esteve fundamentado na liberdade editorial e em pautas voltadas ao esclarecimento da realidade social e regional, abordando temas de importância às classes minoritárias e pouco tratados pela mídia tradicional, de modo a proporcionar destaque e aprofundamento em diferentes formatos jornalísticos.

Inicialmente contava com quatro edições anuais no formato tabloide, 24 páginas monocromáticas e tiragem de cinco mil exemplares. Apesar de ter passado por pequenas mudanças nos seus 29 anos de existência, manteve uma identidade visual e uma organização gráfica praticamente inalterada. Fruto das metodologias de trabalho aplicadas ao ensino de Jornalismo, em 2016, o jornal laboratório sofreu uma alteração significativa. Por opção didático pedagógica, para valorizar o gênero jornalístico interpretativo e o formato da grande-reportagem, ele passou a ter apenas duas edições anuais, com 40 páginas impressas no formato tabloide e impressão colorida *offset*.

Até 2016, apesar de características gráficas evidentes, o Projétil não possuía um projeto gráfico propriamente dito. Era diagramado no *PageMaker*, com um diagrama base de quatro colunas (flexível para 5, 3 e 2 colunas), medianiz de 12mm, margens iguais em todos os lados, tipografia de título *American Typewriter*, texto corrido em *Garamond*, legendas e crédito de foto em *Arial Narrow*, e crédito de texto e e-mails em *Times New Roman*. Um cabeçalho superior em vermelho e preto, retrans nas laterais externas, o nome completo do jornal, a marca, a numeração de página e uma linha de base (figura 1).

Figura 1: Capa e páginas internas do Projétil, edição 83, nov.-dez. 2014 - www.jornalismo.ufms.br/index.php/projetil/



A partir de 2017, à pedido dos estudantes, no decorrer das disciplinas de Jornal Laboratório, foram realizados alguns ajustes, especialmente relativos à leitura (maior cuidado com a sobreposição de texto em imagem), harmonia (padronização cromática do cabeçalho e suavização da marca) e consistência visual (alinhamentos de base, alinhamentos de texto, espaço entre texto e cabeçalho, posicionamento de crédito de texto, de imagem e de janelas, entre outros - figuras 2 e 3). Sem, contudo, uma proposta de projeto gráfico adaptada a atual

⁴ Edson Silva, Mario Ramires, Mauro Silveira, Márcio Licerre, entre outros.

realidade do jornal.

Figura 2: Capa e páginas internas iniciais do Jornal Laboratório Projétil, edição 88, de dez.jan.fev. 2017-18.



Figura 3: Capa e páginas internas iniciais do Jornal Laboratório Projétil, edição 89, de fev.mar.abr. 2018.



Assim, por conta das transformações ocorridas no âmbito do design editorial contemporâneo, e no caso do curso de Jornalismo da UFMS, pautados nas necessidades dos estudantes e na intenção de adequar a produção do jornal laboratório à viabilidade e parâmetros de produção da própria Universidade, propôs-se a disciplina optativa para um estudo atento do Projétil, com o intuito de promover uma produção (textual e visual) mais relacionada e interdisciplinar.

As mudanças abarcaram questões gráficas, textuais e organizacionais, e se iniciaram pela implementação de uma nova estrutura na redação jornalística, coordenada pelo então professor da disciplina de Jornal Laboratório - Marcos Paulo da Silva em parceria com a disciplina optativa, e a divisão de trabalho em seis editorias (editorias executiva, de arte, de imagem, de opinião, de entrevista, de reportagem, de perfil e de raio-x). Essa nova divisão teve como preceito simular a estrutura de uma redação jornalística na qual o todo só funciona se as partes trabalharem de forma conjunta e com diálogo constante. Assim, o modelo proposto não hierarquiza as funções e prevê um trabalho conjunto, pensando a produção em todos os seus âmbitos desde a escolha do tema geral (uma espécie de tema guarda-chuva que consiga abarcar todas as editorias) de cada edição. Nesse contexto, cabe aos estudantes a pesquisa, a produção textual, a edição de imagens e textos e a diagramação do conteúdo produzido, sempre com o acompanhamento, auxílio e revisão dos professores.

No que tange a produção do jornal laboratório, portanto, é de interesse do curso de jornalismo aplicar os conhecimentos e as competências adquiridos em disciplinas anteriores; familiarizar os estudantes com as noções essenciais da linguagem visual e do design de notícias e incentivar a aquisição de autonomia na edição gráfica, planejamento, criação e

tratamento de imagens (ilustrações, gráficos, mapas, infográficos, etc.); exercitar métodos e procedimentos para a utilização dos elementos da linguagem gráfica, especialmente a exploração do potencial discursivo do jornalismo visual; e incentivar o uso consciente, crítico e responsável de imagens no jornalismo (desde a pauta da reportagem até sua edição), orientando e avaliando a produção das edições no que diz respeito aos sentidos do que é noticiado (consequências da divulgação das notícias, nas determinadas formas visuais).

A disciplina responsável pelo redesenho do Projétil, portanto, tem como prioridade a manutenção da clareza de leitura, coerência, estímulo e ênfase no uso das imagens, com objetivos específicos que preveem:

- apresentar o instrumental analítico-metodológico para o redesenho de um jornal;
- estimular o senso crítico na produção textual e visual, de acordo com os parâmetros estabelecidos pelo meio de comunicação no qual o material será publicado;
- desenvolver a capacidade de trabalhar de forma conjunta/interdisciplinar, a partir da consideração de diversos âmbitos produtivos (criação, edição, diagramação, viabilidade de produção e distribuição).

2 Abordagem metodológica

As etapas metodológicas de um projeto de design gráfico são abordadas por uma série de pesquisadores, profissionais e suas estruturas analíticas/esquemas que pretendem orientar e direcionar a prática. Conhecer esses esquemas é essencial para entender técnicas e processos que podem e/ou devem ser seguidos em cada caso. No entanto, toda metodologia se faz fazendo, pois cada problema exige um procedimento, e um ir e vir dentro do planejamento estabelecido, que lhe será próprio.

Neste contexto, é importante ter em mente que modelos estanques e estruturas padrões dificilmente dão conta do processo de criação do design. Muitos dos esquemas que conhecemos são metodologias projetuais utilizadas desde a década de 60 para sanar questões que até então eram tratadas de forma insipiente (Bürdek, 2006), e que foram sendo revisitadas e adaptadas aos diversos casos existentes. No redesenho do Projétil nos baseamos em esquemas estabelecidos no DI, que se voltam para o processo de construção da informação em si, e, estabelecem conexões diretas com o design gráfico. Autores como Simlinger (2007), Sless (2008) e Redish (2000), decretam como ponto principal do desenvolvimento, já no início do projeto, o conhecimento do público/usuário/leitor, seu entorno e as possíveis motivações para despertar o interesse no artefato a ser desenvolvido. Nessa linha de pensamento, são apresentados, no geral, esquemas cíclicos (não-lineares) e com retornos (feedbacks) constantes, divididos, basicamente, em seis fases: delimitação; análise; proposta e projeto; teste/avaliação; refinamento, e implementação.

Acreditamos, portanto, que o processo de produção do DI enfatiza a necessidade de uma confirmação constante do desempenho da informação durante todo o ciclo de utilização, para que os artefatos resultantes facilitem o processo de aquisição da informação em contextos determinados e, também, o uso dessa informação ou a transformação da informação em ação. Trabalhamos, então, o redesenho do jornal nos esforçando em compreender, durante todo o processo, o indivíduo produtor e o indivíduo receptor (o público que fará uso do artefato).

Ainda, uma das premissas do Design é que as soluções visuais podem ser encontradas por meio de experiências didáticas e que todo o processo de produção deve ser pensado a partir dos objetivos comunicativos, público-alvo e consequências interpretativas. Por isso, a abordagem proposta nesta experiência didática mescla procedimentos de ensino e procedimentos projetuais aliados ao método experimental, com atividades que tomam os estudantes como sujeitos experimentais e consideram os elementos - conceituais e gráficos - trabalhados como parte do desenvolvimento dos projetos. No caso do jornalismo, inclui-se o conhecimento aprofundado do conteúdo produzido pelos próprios estudantes, que deve ser publicado em um formato determinado, o do jornal impresso Projétil.

No que concerne a metodologia aplicada ao projeto de redesenho, iniciou-se com uma

revisão teórica para identificação das possíveis contribuições ao desenvolvimento de uma nova identidade visual (IV) do jornal, seguida da definição de um novo projeto gráfico (PG). As referências utilizadas⁵ auxiliaram a definição das diretrizes de trabalho e a divisão de etapas para o desenvolvimento dos dois projetos (IV e PG). Assim, cada um dos processos contou com uma metodologia específica e etapas definidas e ajustadas de acordo com cada desenvolvimento. Os projetos propuseram uma análise detalhada e cuidadosa da marca e do PG anterior, e o uso de ferramentas que auxiliassem a definição do briefing, debates, conceituações, mapa mental, pesquisa e análise de similares, painel de referência, especificação de requisitos editoriais, geração de alternativas, etc. Cada um deles organizados de acordo com as especificidades gráficas do Projétil enquanto jornal laboratório, o processo de impressão e distribuição, as necessidades jornalísticas, e as necessidades do público.

Todas as etapas, sem exceção, foram apresentadas e discutidas em conjunto com os estudantes e posteriormente adaptadas de acordo com o conceito editorial, também, definido pelos próprios estudantes com auxílio dos professores responsáveis.

3 Resultados

Para que esse processo de produção, voltado ao conhecimento das possibilidades visuais de divulgação de notícias, fosse aprendido, os estudantes participaram, efetivamente, da produção (conteúdo e forma) de uma série de peças gráficas, que culminam na produção do Projétil. Como resultado, apresentamos, neste item, as etapas de desenvolvimento dos projetos de redesenho e as últimas edições do jornal laboratório do curso de Jornalismo da UFMS, escritas e diagramadas (de acordo com os novos IV e PG) pelos estudantes, sob orientação dos professores responsáveis.

Segundo os objetivos específicos, a nova proposta editorial previu a determinação de um público-alvo específico como forma de facilitar o feedback das produções jornalísticas, e direcionar o redesenho do PG do jornal, desde sua IV, passando pelo padrão de organização da página (grid, distribuição cromática das seções, etc.), até a divisão textual do jornal (incluindo o processo de produção e a divisão do conteúdo). Assim, resultou em um trabalho de atualização visual do jornal, pautado na análise crítica e no entendimento dos processos projetuais gráficos a partir da experiência prática e da criação/publicação de um guia de edição gráfica (inspirado em Guimarães, 2017) capaz de especificar e facilitar a produção das edições seguintes.

No final do processo, a principal preocupação esteve pautada na familiarização do estudante com os projetos, sem desprezar a qualidade e os objetivos do jornal. A criação do guia editorial, por sua vez, previu apoiar/direcionar a diagramação do jornal. Os estudantes passariam a ter contato com o guia já na disciplina de Laboratório de Produção Gráfica, para iniciar o conhecimento e estudo dos IV e PG do Projétil, e promover a manutenção da linguagem visual mesmo com a rotação de cargos e de produtores. Ainda, a produção do Projétil previu um trabalho de revisão constante até a finalização de cada edição e planejamento da próxima.

Redesenho na prática

O redesenho do Jornal Laboratório Projétil era um anseio dos estudantes há algum tempo, a partir de uma percepção das mudanças acarretadas pelas novas tecnologias. Essa vontade iniciou uma discussão sobre o jornal no formato original e com as características vigentes até a segunda edição de 2017.

Em 2018, na disciplina optativa, iniciou-se uma série de etapas que primaram pelo

⁵ Sobre IV: Chamma, N. L. & Pastorelo, P. (2007). *Marcas & Sinalização: práticas em design corporativo*. São Paulo: Senac. Frascara, J. (1998). *Diseño e comunicación visual*. Buenos Aires: Infinito. Pujagut, J. (2010). *A graphic design Project from start to finish*. Barcelona: Index Books. Wheeler, A. (2012). *Design de identidade de marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas*. Porto Alegre: Bookman. Sobre PG: Lupton, E. & Phillips, J. (2008). *Novos fundamentos do design*. São Paulo: CosacNaify. Samara, T. (2011). *Guia de design editorial: manual prático para o design de publicações*. Porto Alegre: Bookman. Caldwell, C. & Zapatero, Y. (2014). *Design editorial: jornais e revistas / mídia impressa e digital*. São Paulo: GG.

planejamento e reflexão sobre as características da marca anterior e as expectativas/necessidades de uma nova marca. Para que o processo respeitasse as pretensões da turma, todas as etapas foram realizadas em conjunto, com longas discussões sobre o próprio processo e as especificidades gráficas envolvidas.

Primeiro foram elencados pontos positivos e negativos relativos ao jornal como um todo (com foco na IV e no PG), prevendo a compreensão do tema e do valor do tema/problema para o produtor e para o usuário. Em seguida foram apontadas as características essenciais à nova marca e criado um mapa mental com os principais conceitos e particularidades do jornal (considerando os pontos positivos já apontados). A partir do mapa os estudantes fizeram uma pesquisa individual e selecionaram duas imagens para a montagem de um painel de referências. A proposta de IV e a composição do artefato foram delineadas por meio deste painel; e a partir dele iniciaram-se as considerações sobre tipografia da marca, estilos de parágrafo, layout, cores, linguagens diversas, estrutura da página, estilos, elementos pictóricos, etc. De uma série de opções de marca foram selecionadas quatro sugestões elaboradas pelos estudantes (em especial Ariadna Thalia Zortea, Renata Barros, Mara Machado, Gabriela Mary e Letícia Marquine), analisadas e ajustadas em sala de aula. Duas marcas foram para a decisão final, e com elas foram realizados testes de aplicação e de contexto de uso. Após duas votações, em diferentes dias (para garantir a participação do maior número de estudantes possível), selecionou-se a marca final (a mais votada nas duas ocasiões). A fase de testes contou com um trabalho de refinamento (fase de refinamento) para chegar, então, na fase de finalização e implementação da solução no artefato; seguida das decisões relativas à estrutura visual do próprio jornal (registradas no guia editorial/de diagramação do Projéttil), considerados o novo fluxo de trabalho, as novas editorias e o público-alvo⁶, que também tiveram processos de teste e refinamento, como explicitado com mais detalhes na tabela abaixo.

Tabela 1: etapas do redesenho da marca + desenvolvimento do projeto gráfico

Etapas	Atividades	Preceitos
Análise da marca anterior Análise da estrutura original do jornal laboratório Projéttil	Listagem de pontos positivos e negativos (total de 19 positivos e 30 negativos)	Público-alvo, legibilidade, periodicidade, quantidade de páginas, tipografia, grid, uso de elementos gráficos, paleta cromática, formato, uso de imagens, processo de impressão, custos, processo de produção, espaço entre os elementos, disposição e posicionamento do cabeçalho, temas e pautas, informações fixas, capa, chamadas de capa, etc.
Esboços iniciais da marca	Pelo menos um desenho de cada estudante (tipográfico, simbólico ou estrutural)	Apresentação e discussão em grupo - revisão dos pontos positivos e negativos
Pesquisa de similares	Pesquisa individual, apresentação e discussão sobre outros jornais, especialmente laboratórios – IVs e PGs	Avaliação da disciplina - seleção de três jornais (sendo dois laboratórios) para análise da IV e do PG. Apresentação em sala de aula para discussão e listagem de soluções gráficas positivas
Seleção de referências	Discussão em sala	-
Desenvolvimento de um mapa conceitual	Apontamento de palavras-chave	... versátil, social, experimentação, fora do padrão, moderno, credibilidade,

⁶ No momento de reestruturação do fluxo de trabalho e divisão de editorias realizado na disciplina de Jornal Laboratório, o público-alvo foi definido como: estudantes do ensino médio de escolas públicas da cidade de Campo Grande. Em consonância com essa proposta foi criado o Projeto de Extensão “Comunicar para transformar: a informação como bem público e as formas de expressão no jornalismo e nas redes sociais”, coordenado pelo professor Marcos Paulo da Silva, que visa conectar os estudantes da disciplina com estudantes de escolas públicas para definição do tema geral e das pautas de cada edição.

		simplicidade, clareza tipográfica, pouco uso de cor, peso visual, seta, tipografia sem serifa, elemento gráfico de destaque ...
Listagem de mudanças necessárias	Discussão em grupo	Painel de referências visuais
Geração de alternativas - marca	Produção individual ou em grupo (máximo de três estudantes) e apresentação em sala	Seleção de conjuntos tipográficos, esboços e intenções
Seleção e ajuste de alternativas - marca (logotipo + elemento gráfico)	Apresentação de três alternativas para toda a turma da disciplina de Jornal Laboratório II e aos professores do curso de Jornalismo da UFMS	Votação, discussão, considerações, listagem de prós e contras de cada alternativa
Análise das considerações e ajustes da marca	Redefinição das características específicas/essenciais	-
Seleção de opções da marca	Seleção de duas opções - ajustes e testes de aplicação (capa e miolo do jornal)	Visualizar o efeito visual na capa e nas páginas internas do jornal
Análise, ajustes, seleção da marca final	Discussão das aplicações, ajustes, votações (em duas aulas, por conta de quórum)	-
Desenvolvimento de um manual sintético de uso da marca	Registro da grade de construção, área de proteção, possibilidades de aplicação em fundos sólidos e inconstantes, versão monocromática e tons de cinza, tipografias utilizadas e usos incorretos	necessidades de uso da marca no jornal impresso
Início do PG	Uso de elemento gráfico da marca (seta colorida) como parte integrante do miolo da publicação (entrada de seção e fechamento de matéria) Informações do cabeçalho	estrutura organizacional (espelho, grid), páginas-mestre com variação de colunas (flexibilidade), variedades de editoriais e de gêneros jornalísticos, disposição do cabeçalho – considerar PG anterior (elementos e posicionamentos)
Definição do conjunto tipográfico	Revisão das análises apresentadas anteriormente - teste de aplicação e consideração do PG anterior	Força visual, variedade de estilos, legibilidade, leiturabilidade, paleta tipográfica, fontes, variações, cor da mancha gráfica (especialmente texto corrido), cabeçalho igual a marca
Definição de estilos de parágrafos	Título peso 1, título peso 2, linha fina, texto base, crédito texto, crédito imagem, intertítulo, box-texto, box-título, box-linha fina, legenda, janela peso 1, assinatura janela 1, janela peso 2, assinatura janela 2, perguntas, e-mails, capitular, editoria/seção, fôlio, nº edição	conteúdos produzidos e publicados
Definição da estrutura/grid do jornal	Guia de cabeçalho, definição das editoriais fixas e variadas, margens, mancha gráfica, colunagem básica, colunagem	necessidades jornalísticas, montagem do grid no software InDesign

	alternativa, grid de entrelinha, modulação	
Definição das possibilidades de variação das colunas, espaços, fluxos e direcionamentos de leitura	Estabelecimento de regras/normas básicas, criação de <i>checklist</i> de revisão das páginas, registro das especificações do projeto (grid, tipografia, cabeçalho e elemento gráfico)	conteúdos produzidos e publicados
Especificações gráficas da capa (manchete e chamadas de capa)	Registro de variações de capa (só manchete, com 2 ou 3 chamadas de capa), exemplos de capa fora dos padrões	conteúdos produzidos e publicados
Definição da produção imagética	Registro de possibilidades de uso das imagens (fotografia como registro e como ilustração)	Tipos e natureza das imagens, efeito de sentido, linguagem – respeitar especificidades jornalísticas
Definição da paleta cromática (cores no jornal)	Definição das cores das editoriais/seções de acordo com as áreas temáticas (editorial, opinião, política e sociedade, saúde, economia e finanças, ciência e tecnologia, mulher, etc.)	cor-informação, preto & branco, efeitos de sentido, de acordo com os conteúdos produzidos e publicados, e considerados os aspectos informacional, paradigmático, estético e técnico
Especificações de seções ou páginas especiais	Definição das especificidades do expediente, do editorial, das páginas de opinião, do encarte fotográfico (silhuetas), do raio-x (infografia)	conteúdos produzidos e publicados
Aplicação do novo projeto gráfico na edição 90 do Projétil	Análise do conteúdo produzido na disciplina de Jornal Laboratório II e diagramação do jornal	conteúdos produzidos e publicados, adaptações necessárias, novas diretrizes projetuais

Resultados gráficos

Figura 4: Capa e páginas internas do Guia Editorial do Projêtil.

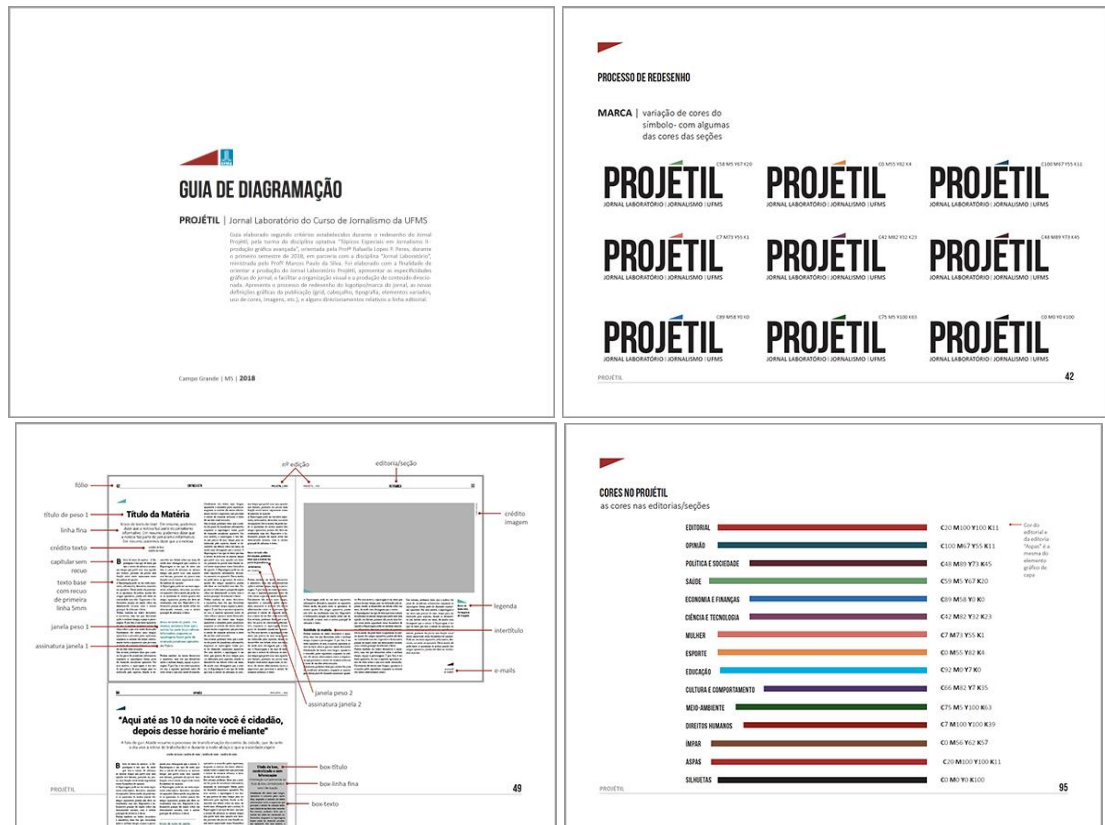


Figura 5: Capas do Jornal Laboratório Projêtil das edições 90, 91 e 92, pós redesenho.

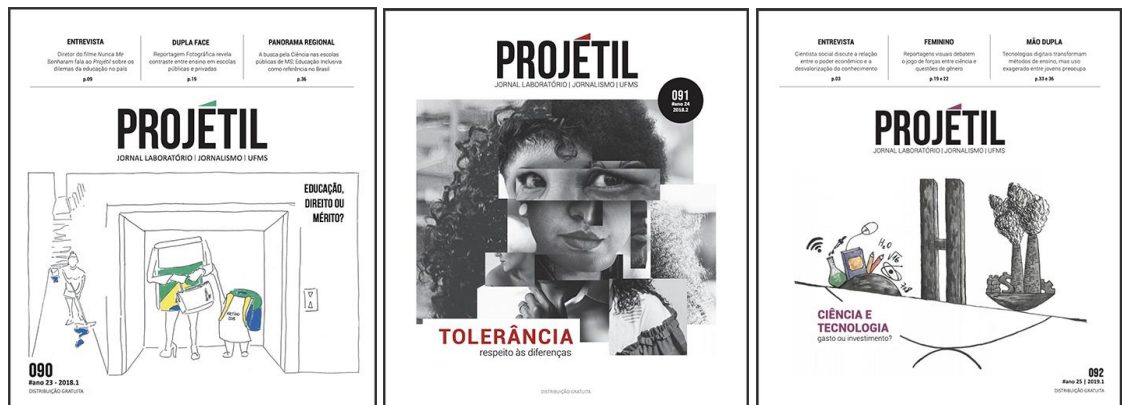
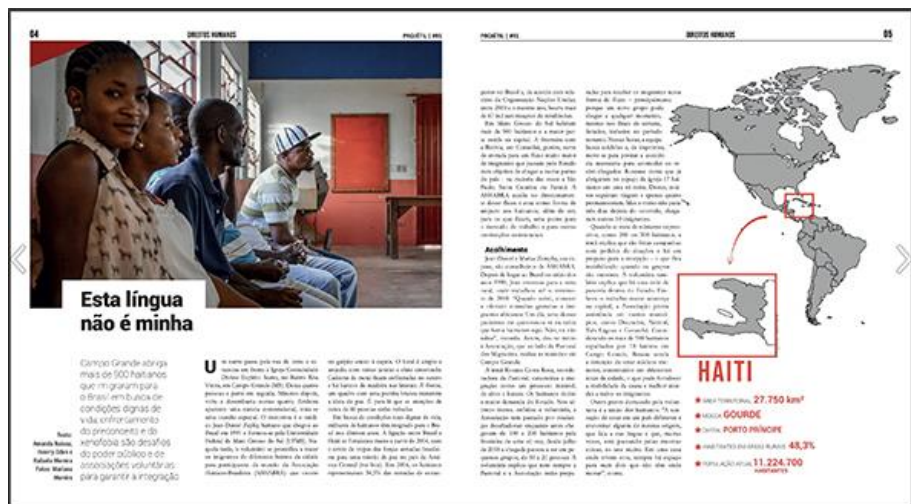


Figura 6: Páginas internas do Jornal Laboratório Projêtil, edição 90.



Figura 7: Páginas internas do Jornal Laboratório Projêtil, edição 91.



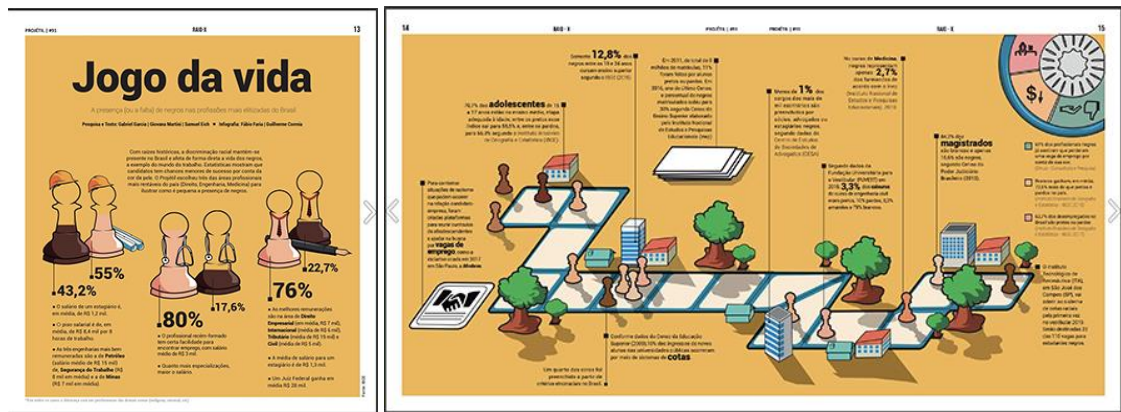


Figura 8: Páginas internas do Jornal Laboratório Projétil, edição 92.



4 Considerações possíveis

É plausível dizer que o jornalismo e o design partilham objetivos comuns, e que as duas áreas vêm sendo impactadas diretamente pelo rápido movimento tecnológico. Deste modo, é igualmente plausível declarar que a aproximação entre essas áreas e o constante diálogo entre os profissionais do design e do jornalismo têm grande potencial de melhorar o modo como a mensagem é apresentada, como chega a quem a recebe e como é (ou não) compreendida.

No caso do trabalho apresentado neste artigo, percebemos que a experiência didática unificada propõe uma compreensão ampliada do processo de produção de forma e conteúdo como componentes indissociáveis de uma peça gráfico-comunicativa, proporcionando uma

percepção mais clara, especialmente por parte de estudantes de jornalismo, das implicações/consequências que a organização visual tem no entendimento da mensagem jornalística.

O Projétel é um jornal laboratório com objetivo experimental, por isso é tão importante pensar a aplicação do projeto e seus - possíveis - objetivos pedagógicos. O que pretendemos deixar claro com os resultados, especialmente para não-designers que lidam com a informação, é que um projeto de design não é uma circunstância, ou mesmo uma manipulação de *softwares*, mas a união de uma série de conceitos que o produtor (em conjunto com outros profissionais) estabelece com relação a determinados preceitos e especificidades dispostas a ele como um problema. Apesar das dificuldades, especialmente relativas à complexidade e ao tempo, experiências didáticas como a apresentada aqui, evidenciam aos estudantes que o planejamento visual não é um jogo simples, e que por mais predeterminado que seja, a partir do uso de esquemas/modelos/estruturas metodológicas existentes, precisa ser maleável e se adaptar às especificidades de cada projeto/problema.

No cotidiano do ensino, educar não pode se restringir, apenas, a disponibilizar informações a respeito de um tema específico, é essencial dotar os estudantes da capacidade de conexão entre áreas de conhecimento e áreas de atuação. A proposta de desenvolvimento de um processo de produção, desde o início, apoiado no pensamento visual, visa manter atualizada a missão social e cidadã de tornar acessível a informação, intenções tanto do jornalismo, quanto do design.

Agradecimento

Agradeço a UFMS, em especial ao curso de jornalismo e todos os membros (professores, técnicos-administrativos e estudantes – especialmente o Prof. Dr. Marcos Paulo da Silva e a turma jor2019), por abrirem um espaço importante para a aprendizagem do pensamento visual e darem continuidade ao andamento dos trabalhos na minha ausência. A disciplina optativa ofertada não teria sido possível sem o apoio e a vontade de todos.

Referências

- Bürdek, B. (1975). Introdução à metodologia do design. In: *História, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Blücher.
- Coutinho, S. G. (2006). Design da informação para educação. In *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação* v. 3 n.1/2, p.49-60.
- Goldsmith, E. (1980). Comprehensibility of illustration: an analytical model. In *Information Design Journal*, v.1, p.204-213.
- Guimarães, L. (2017). *Design da notícia & jornalismo visual no Notícias do Jardim São Remo*. São Paulo: ECA-USP.
- Moraes, A. (2015). *Design de notícias*. São Paulo: Blücher.
- Peres, R. L. P. (2016). A recepção infantil de representações pictóricas de procedimento em sequências: o caso das receitas culinárias ilustradas. *Tese (doutorado)*. Recife: Universidade Federal de Pernambuco.
- Redish, J. (2000). What's Information Design? In *Journal of the Society for Technical Communication*, v.47, n.2, p163-66.
- Simlinger, P. (2007). *Information Design: core competencies what information designers know and can do*. Disponível em: <http://www.iiid.net/PDFs/idxPublication.pdf>. Acesso em 23 de nov. de 2011.
- Sless, D. (2008). Measuring information design. In *Information Design Journal* 16.3, p.250-258.
- Spinilo, C. (2000). An analytical approach to procedural pictorial sequences. *Tese (Doutorado)*. Reading, Grã-Bretanha: The University of Reading.

Tourinho, I. & Martins, R. (Orgs). (2009). *Educação da cultura visual: narrativas do ensino e pesquisa*. Santa Maria: UFSM.

Vygotsky, L. S. (2003). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos superiores*. São Paulo: Martins Fontes.

Sobre a autora

Rafaella Lopes Pereira Peres, PhD, UFMS, Brasil, <rafaella.peres@ufms.br>