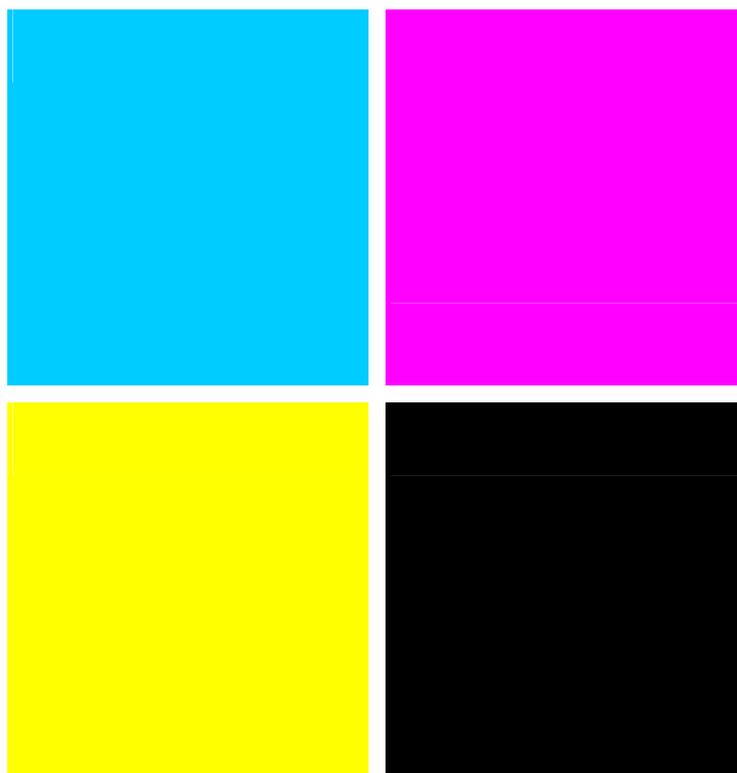


**Material para a disciplina Projeto Visual 3**  
**Projeto editorial para revistas**



**Prof. André Furtado**

**[www.ufrgs.br](http://www.ufrgs.br)**

# INTRODUÇÃO

## Projeto de Revistas

Visão geral

Revistas são publicações de projetos editoriais assim como são os livros. Da mesma forma que os livros, as revistas poderão ter diversos tipos de acabamento, recursos de impressão e produção gráfica como cadernos costurados ou sem costura (processo também chamado de *perfect binding*), colados ou grampeados, as capas não serão duras, mas em brochura. Há também a solução de encadernação em *wire-o*, espiral metálica ou em polímero. Poderão ter mais de um tipo de papel em seu miolo, aplicação de hot stamping, relevo seco, alto-relevo, baixo-relevo, cortes especiais, dobras, laminação fosca, laminação brilho, verniz com reserva, ou seja, o que estiver disponível em termos de recursos de acabamento. Três características então diferem um livro de uma revista: uma revista não possui a limitação de 48 páginas para ser considerada uma revista, como no caso do projeto de um livro. Uma revista não precisa se restringir a um único assunto ou tema, podendo tratar de assuntos, inclusive, completamente desconexos. A revista obedece primordialmente a um projeto gráfico e editorial com tendências mais comerciais do que informativas e não a um autor ou grupo de autores específico, assim, a reedição da revista nunca reproduzirá a revista anterior, como ocorre com livros, cada edição será única com seus próprios temas e matérias, assim, uma revista se classificará como um periódico.

Por isso, o estilo da diagramação de cada periódico será determinado de acordo com o público-alvo, assim como as cores, as formas e a tipografia que estarão presentes neste projeto. Cada página deve ser projetada a fim de atrair a atenção do leitor. Teor, clareza e harmonia do conjunto gráfico devem ser observados pelo designer.

Os dois principais grupos de periódicos são as revistas e os jornais. O principal fator diferenciador desses dois formatos é a encadernação, já que os jornais costumam ser simplesmente dobrados ou apenas costurados, em raríssimos casos.

A disposição dos elementos gráficos na página de uma revista não precisa obedecer a padrões rígidos, canônicos. Ela poderá ter seu design conservador ou de vanguarda, porém, deverá ser funcional e respeitar aspectos estéticos.

### A revista

A criatividade nos projetos gráficos e na diagramação é o que diferencia os veículos e os profissionais que se propõem a desenvolver produtos para a mídia impressa. Diagramar é uma técnica que



A National Geographic (fev. 2009) optou por uma diagramação tradicional, porém elegante com duas colunas e cerca de 47 toques por coluna.

uma ciência e arte, utilizando o espaço da página, colunas de texto e recursos gráficos como um caminho que deve conduzir a percepção do leitor para o objetivo definido nas diretrizes editoriais. Um profundo conhecimento da construção da grade, da construção geométrica de pontos nobres na condução da percepção visual, assim como uma boa bagagem de conhecimento artístico por parte do designer serão muito importantes para o sucesso de um bom projeto editorial.

## Colunas e resultados

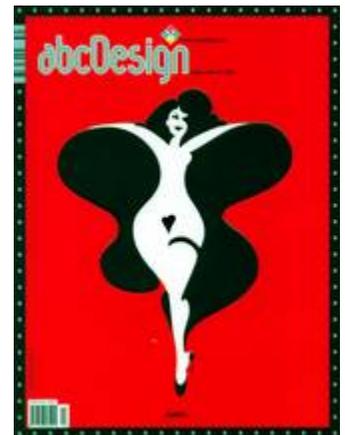
Um dos elementos gráficos essenciais de uma revista são as colunas de texto. A divisão das revistas por colunas nasceu da necessidade de tornar o custo do espaço publicitário mais atraente, pois uma página de revista de grande circulação costumava atingir preços muito altos; com a divisão por colunas e a possibilidade de compra de espaços menores, a veiculação publicitária tornou-se mais acessível para empresas de pequeno e médio portes. Com o tempo e com a evolução da indústria gráfica, o custo de produção de uma revista e do próprio espaço publicitário nela inserido, reduziu-se muito. A tendência atual é eliminar do diagrama de colunas a presença de publicidade, que passa a ocupar páginas inteiras ou páginas duplas, ou mesmo fazendo o uso encartes. Assim, a função atual das colunas é tornar a leitura mais leve, fluida, agradável.

## Colunas em diagramas

As colunas em diagramas poderão se apresentar com maiores ou menores larguras, e assim, comportar um número maior ou menor de toques. Ao planejar uma publicação, esses diagramas podem ser desenhados livremente, tendo como critério a atratividade que devem conferir à publicação - o designer define o número ideal de colunas, sua largura e se esse padrão será ou não seguido ao longo de toda a publicação. Uma regra básica de diagramação é que quanto menor a largura da coluna, menor deve ser o corpo da letra, sendo o inverso verdadeiro. Normalmente, considera-se o número ideal de toques em uma coluna oscilando entre 39 e 52 toques. Assim, não se pode dizer que exista uma largura de texto ideal; o que existe é uma coluna com certo número de toques que está dentro de um grau de legibilidade que depende do corpo de letra que estamos usando. O número de colunas na diagramação dependerá muito da carga de texto total de uma determinada matéria. Assim, matérias mais curtas poderão ser diagramadas com menor número de colunas e matérias mais longas poderão exigir maior número de colunas para garantir melhor fluência na leitura.

## O diagrama de três colunas

Se fizermos uma verificação no mercado editorial de revistas notaremos uma grande predominância de



O design experimental pode ser uma bela solução gráfica, porém, ele é funcional? Observe esta página da ABC Design, a diagramação fica caótica e a legibilidade muito comprometida.

Página interna da ABC Design.

## A adequação ao público alvo: O que é popular e o que é sofisticado?



Exemplo extraído do livro Ver É Compreender, de Ricardo Leite, RJ, 2002.

Repare que nestes dois exemplos acima, a marca da revista é disposta no canto superior à esquerda, tanto na versão "popular" como na versão "sofisticada". Isso garante destaque à marca e abre espaço para diagramação. Na verdade, a estrutura básica das duas revistas é extremamente semelhante. São detalhes como cor, tipografia e zoom na foto principal que fazem a diferença.

Podemos repetir a pergunta acima: O que define a diferença entre o que é popular e o que é sofisticado?

Via de regra, o pobre não é "popular" por uma questão de cultura, a cultura do "brega" por exemplo, o pobre é popular por questões financeiras mesmo. O pobre irá priorizar a sua sobrevivência. O pobre não irá comprar uma revista sem um apelo muito forte. Então como vender um produto (como uma revista) para o pobre? É preciso "GRITAR" para que o pobre compre determinado produto. Assim fazem os magazines de eletrodomésticos tanto nas ruas como nos comerciais de TV, assim fazem as publicações de revistas. Por isso o produto dito popular é tão colorido, chamativo, na verdade, tantas cores e tanta poluição gráfica é a forma do produto revista "GRITAR" ao pobre "ME COMPRE!"

páginas dispostas em três colunas. Essa relação está relacionada à facilidade de leitura, pois a largura da coluna em uma página com três colunas mede em média 55 mm, para revistas com formato fechado em torno de 205 mm de largura por 275 mm de altura. Essa largura comporta em média 40 toques impressos por linha, quando o texto é composto no corpo 10.

Com um pouco de criatividade, o diagrama de três colunas pode favorecer o designer em sua tarefa de quebra de monotonia com a redução na largura das colunas e seus recuos para uma das margens. Uma segunda possibilidade é juntar duas colunas em uma formando um “falso” diagrama de duas colunas que na verdade obedece a uma grade de três colunas porém com o aparente uso de duas colunas com larguras variáveis.

### Seis colunas em vez de três

O diagrama de seis colunas permite maior flexibilidade já que podemos combinar colunas de diferentes formas criando layouts flexíveis e mutantes ao longo da revista. As opções são inúmeras para a construção de índices, editoriais, propaganda, etc. O texto poderá ser diagramado conforme melhor exigir a matéria. A grade de seis colunas permite que uma mesma revista apresente diagramas com duas, três, cinco colunas com recuo ou mais possibilidades de arranjo de colunas.

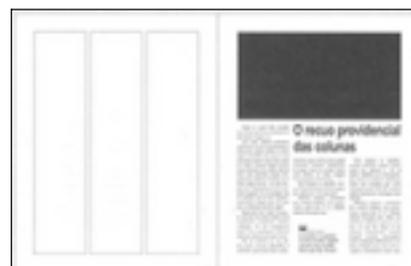
### Trabalhando com duas colunas

Uma estrutura de diagramação fixada em duas colunas pode tornar a peça editorial muito monótona se não houver o devido cuidado no seu projeto gráfico, pois o designer terá que lidar com menos recursos de mobilidade nas colunas e o desenho da revista pode se tornar pesado em termos de legibilidade e monotonia.

Alguns recursos podem fazer das duas colunas um bom diagrama, como o recuo das colunas na página, o que proporciona espaço para aplicação de focos visuais diferentes, como títulos ou imagens. Por exemplo, uma grade de cinco colunas onde a quinta coluna fica oculta e as outras quatro são agrupadas duas a duas, criando a aparência de duas colunas. O layout apresentado na figura ao lado tenta apresentar a dificuldade de trabalhar com duas colunas, exigindo o uso de muito branco e de imagens dentro da massa de texto para tornar a peça arejada e agradável para a leitura.

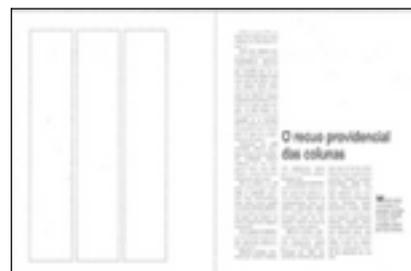
Exemplos bem sucedidos de usos pontuais do diagrama de duas colunas podem ser vistos nas revistas da Gol, da Tam, pois, como são revistas bilíngües, apresentam esta necessidade de layout e, como já mencionado, anteriormente, no projeto editorial da revista National Geographic.

O diagrama de três colunas proporciona um resultado interessante, porém sua repetição pode levar à monotonia.

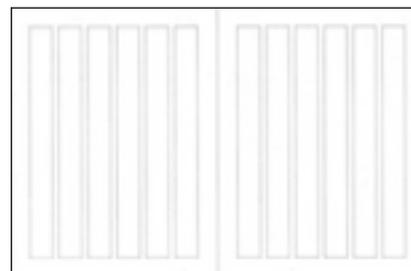


Exemplos extraídos do livro Produção Gráfica de Antonio C. Collaro, SP, 2007

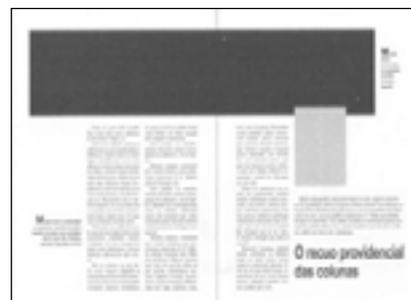
Diminuir a largura de um diagrama de três colunas e empurrá-las para a direita ou para a esquerda, dependendo do página, ajuda a transmitir mobilidade.



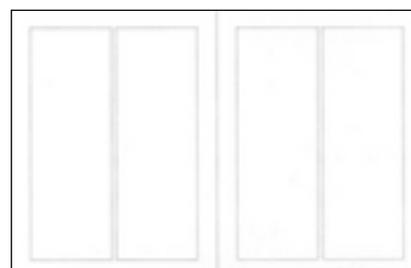
Ao dividir o diagrama em seis colunas, obtém-se mais flexibilidade na disposição dos blocos de texto, das legendas e das imagens



O exemplo ao lado mostra a aplicação de mobilidade dos blocos de texto, legendas e imagens, tornando o layout agradável.



Pode haver dificuldade nesse layout, pois exige o uso de muito branco para tornar a peça impressa agradável.



Embora bem legíveis, duas colunas fixas podem tornar o texto monótono e exigem muita criatividade do designer, como ocorre no bem sucedido projeto gráfico da National Geographic.

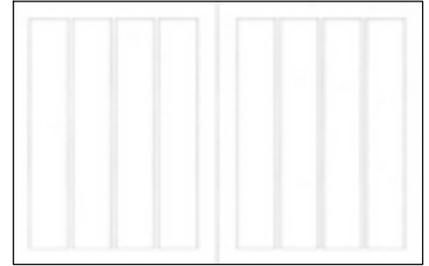


## Quatro colunas

Da mesma forma que vimos no diagrama de seis colunas, que permite maior flexibilidade de formas do que diagramas de três colunas, a divisão em quatro colunas flexibilizará as páginas com diagramas de duas colunas, dando ao designer mais condições de fluir o texto de formas diferentes.

A figura ao lado ilustra a mobilidade de arranjo proporcionada pelas quatro colunas, porém, a legibilidade do texto deve ser sempre levada em consideração. Repare como neste exemplo, um mesmo diagrama de quatro colunas pode vir apresentado como duas colunas ou ocupando três colunas onde uma coluna tem a largura definida na grade e a segunda coluna ocupa a largura de duas colunas na grade. Desta forma, o design fica muito versátil e dinâmico, não havendo possibilidade de espaço para a monotonia.

Diagrama em quatro colunas.



O layout ao lado ilustra a mobilidade proporcionada pelas quatro colunas, mas sempre levando em conta a legibilidade do texto.

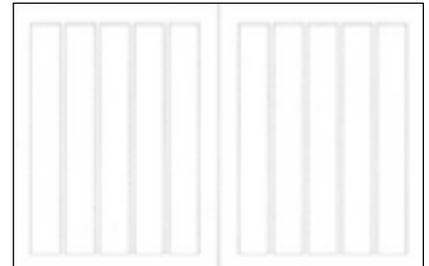


## Cinco colunas

Quando o diagrama divide a página em cinco colunas, nos abre a possibilidade de trabalharmos as colunas duas a duas, propiciando um bom jogo visual na forma do desenho da página. O grande cuidado, nesse caso, é evitar usar colunas individuais para texto sem a necessária redução do corpo da letra - assim como linhas de texto muito extensas comprometem a legibilidade, linhas curtas demais proporcionam textos muito hifenizados e comprometem a beleza deste.

Quando se tomam os devidos cuidados, no entanto, esse diagrama permite grande flexibilidade para tornar o desenho da página mais agradável ao leitor.

Diagrama em cinco colunas.



O diagrama em cinco colunas oferece um número também muito rico de possibilidades.

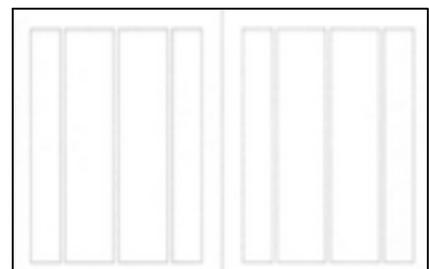


## Colunas com larguras diferentes na mesma página

Esse tipo de disposição de colunas vem se tornando cada vez mais comum na diagramação de páginas de revistas, e é um recurso visto com simpatia por designers de página, pois confere um visual atraente e diferente ao projeto gráfico editorial.

Um dos modelos mais usados de colunas com larguras diferentes é o de quatro colunas com larguras duas a duas. Um pouco trabalhoso de usar, esse diagrama permite obter resultados surpreendentes, favorecendo muito o arejamento e a distribuição das matérias e proporcionando alta legibilidade e facilidade de distribuição dos títulos, textos e fotos. O exemplo da figura ao lado ilustra as possibilidades de variação e a mobilidade dos blocos que compõem o layout.

Diagramação em quatro colunas com larguras duas a duas permite muita variação de forma e conseqüente quebra de monotonia.



## Estrutura física das revistas

Diferentemente dos livros, as revistas sempre propiciaram aos designers certa liberdade na criação de suas páginas, com a condição de que estas apresentem uma identidade visual dentro do projeto, como podemos observar de forma muito clara em revistas como a da ADG e a ABC Design, onde inclusive existem equipes ou designers convidados para fazer o projeto gráfico de uma matéria específica. Os principais componentes da estrutura de uma revista podem ser resumidos como a capa, a primeira página, as páginas simples internas, as páginas duplas e a página final. Em termos mais específicos, a capa, o índice, o editorial, a equipe ou staff, cartas do leitor e eventualmente ao final da revista um texto de um colunista convidado ou a opinião do editor ou diretor da revista, que neste caso, é mais comum acompanhar as primeiras páginas.

## As capas, embalagens que vendem revistas

A disposição dos elementos nos layouts das capas, como acontece com qualquer outro produto impresso, é caracterizada por simetrias ou assimetrias. O importante é a coerência na disposição de seus elementos.

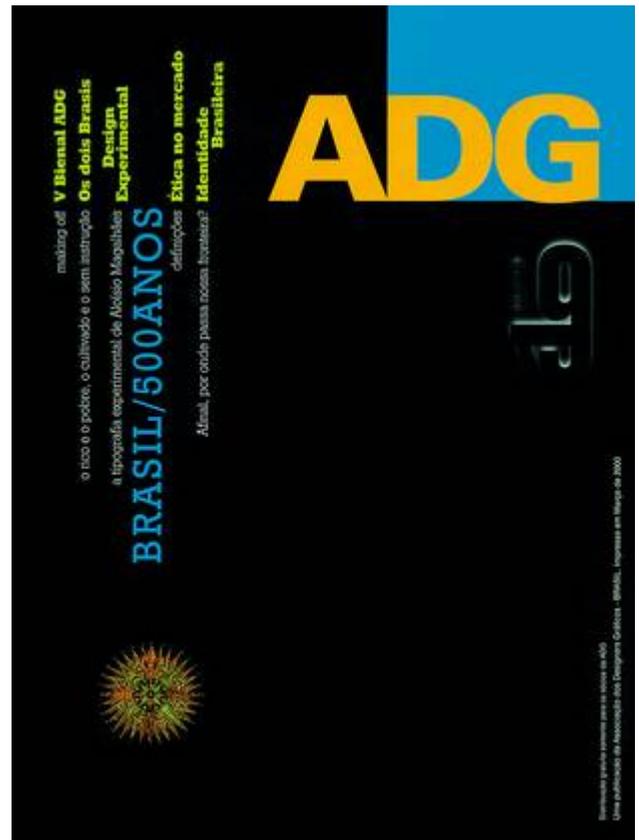
Layouts assimétricos proporcionam um visual atraente. A força da imagem é equilibrada pelo bom uso da marca e pela disposição diferenciada do texto das chamadas, quando estas existirem.

Layouts simétricos transmitem mais estabilidade ao conjunto, porém, inibem o espaço de diagramação, como podemos observar no projeto gráfico da revista National Geographic, onde o equilíbrio é conseguido por meio da divisão de pesos visuais. Este modelo é importante quando temos uma marca de nome extenso e com uma tipografia serifada, por exemplo.

## A Marca da Revista

Um dos fatores que contribuirão para a sobrevivência da publicação é a fixação da marca na mente do público leitor. A marca é um detalhe que necessita de muito estudo antes de sua definição. Via de regra, a marca de uma revista depende tanto de uma boa seleção tipográfica como de uma boa seleção cromática. Depois da primeira publicação, alterações somente são aceitáveis após um grande período de tempo e, quando necessárias, deverão ser sutis, evitando-se intervenções radicais no desenho - caso contrário, pode-se comprometer a identidade da publicação e acarretar a perda dos leitores já conquistados.

A marca envolve muita pesquisa e uma série de elementos que, em conjunto, criarão uma imagem harmônica na mente do leitor.



Capa da revista ADG 19, exemplar do ano 2000. A ADG é a Associação de Designers Gráficos



Capa da revista de moda espanhola DT, número 147 de dezembro de 2008.

## Conteúdo do texto das legendas da capa

A maioria das capas de revistas inclui de uma a dezenas de chamadas para seu conteúdo, de modo a despertar a atenção do potencial leitor. A Five não possui chamada alguma em suas capas, já a Gol possui, porém, é minimalista, assim como a National Geographic. Não existe um parâmetro que determine qual é a quantidade ideal para uma publicação. O importante, em qualquer estrutura, é que o designer saiba destacar as manchetes mais atraentes da capa, quando houver mais de uma, e, se for só uma, posicioná-la de maneira estratégica para capturar a atenção do público-alvo. Em nenhuma hipótese as chamadas de capa devem interferir na visualização das imagens principais que são o principal chamariz de venda da revista. Quanto à tipografia para as chamadas, elas devem priorizar a força e a visibilidade das letras, o que privilegia as lapidárias ou grosseiras.

No exemplo da revista Figurino Noivas, à direita, logo abaixo, a imagem aparece contornada por várias chamadas, mas não é prejudicada por elas. Na revista da Gol e da Tam as chamadas tornam-se minimalistas valorizando a imagem principal.

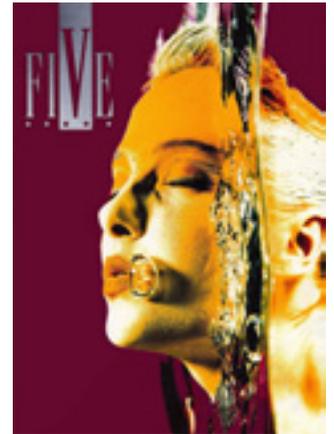
## Imagens

As imagens de capa normalmente são contundentes. Devem ter a capacidade de captar a atenção do público-alvo, principalmente quando houver mais de uma imagem na composição do layout. Para isso, o designer precisa de certo conhecimento para avaliar imagens. Alguns cuidados básicos que devem ser tomados são verificar se o original ou originais que gerarão a capa estão com foco e resolução adequados; se o contraste de cores entre o elemento ou os elementos principais da foto com o fundo é adequado, e, se as cores de fundo não estão muito próximas das de elementos que compõem a imagem.

A percepção da imagem e o que ela nos indica, muitas vezes interfere na qualidade do layout. Quanto ao uso de figura humana, o que sempre irá funcionar bem é o bom uso do rosto. Uma foto em close do rosto humano sempre irá funcionar muito bem, não importa muito se a pessoa for bonita ou não.

A opção entre utilizar uma foto ou uma ilustração também é importante. As capas da ABC Design sempre usam mão do recurso de ilustrações como principal foco de apelo visual. A capa da revista da Pancrom, vista aqui ao lado também fez uso da ilustração de forma muito bem sucedida. Cabe ao designer decidir que grau de contundência sua imagem exige.

Observe a capa da revista Five. Esta é uma revista que vende sucesso e estilo de vida para um público qualificado como sofisticado e exigente e é, particularmente, voltada para o público masculino. Quase todas as edições apresentarão matérias com artigos de luxo, objetos de desejo e pelo menos um ensaio sensual feminino feito pro um fotógrafo convidado. Por isso, não existem chamadas na capa, que tem um design limpo e assimétrico, com um close de rosto e o destaque para a marca da revista.



Muitas revistas optam por destacar sua marca no alto à esquerda, como é o caso da Gol, da Tam e da Pancrom. É uma área nobre na grade e coerente com a forma com a qual nós ocidentais escrevemos. Esta solução é boa para diagramação da capa. Outras revistas, como a Figurino Noivas e a Speak Up preferem um peso simétrico para suas marcas, centrando-as no topo da capa. Esta solução aumenta a área de exposição da marca porém, reduz o espaço para diagramação.



Capas das revistas Five (2000), GOL (2008), TAM (2009), Pancrom (1999), Figurino Noivas (2008) e Speak Up (2009).

## Páginas Internas

As páginas internas de uma revista apresentam seções que permitem ao designer valorizar seu trabalho e, ao mesmo tempo, induzir o público-alvo a uma leitura agradável.

Detalhes que às vezes passam despercebidos aos desenhistas são focos visuais que podem e devem indicar ao leitor a seqüência e o ritmo com que deve absorver as informações.

A numeração, o título corrente, a marca, a seção, os ícones que identificam as seções merecem um tratamento especial, pois dessa codificação surgirá uma publicação de sucesso.

## As Primeiras Páginas

A primeira página de uma revista, com desenho arrojado, provoca empatia com o público-alvo e destaca a filosofia, a identidade visual e a proposta editorial do veículo. Pode ou não fazer parte de sua estrutura o sumário ou índice, pois na maioria delas as informações editoriais são a prioridade.

Algumas revistas trabalham de forma arrojada seus sumários, destacando os números que identificam as páginas com corpos grandes e cores; outras preferem a sobriedade. O público-alvo é que vai determinar o estilo mais apropriado. Sóbrio ou não, o estilo deve fugir do lugar-comum e apresentar configurações criativas.

É importante frisar que ser ousado é uma coisa, agora, ser caótico é algo bem diferente. Observe como ficou confuso o projeto gráfico do editorial e do índice da revista da ADG logo aqui abaixo.

## EDITORIAIS – ADG / DT / Noivas / SpeakUp



Editoriais das revistas da ADG, DT, Figurino Noivas e Speak Up.

Algumas revistas adotam a solução de diagramação em três colunas, outras em duas, outras em duas a duas com margem recuada e assim por diante. A revista espanhola DT adotou diversos tipos de diagramação, fluindo esta conforme a necessidade ou o peso das matérias.

**Editorial** - A revista Figurino Noivas adota em seu editorial um projeto bem simples que contrasta com o exagero visual deste tipo de periódico. Apenas uma foto seleta de uma noiva sorridente com uma carta assinada de sua redatora, o que cria uma relação intimista entre a revista e o público alvo. As informações técnicas são minimizadas em segundo plano. Já a Speak Up e a ADG procuram critérios muito mais técnicos, embora o caráter experimental da ADG inspire reflexão, pois existem sérios problemas de figura e fundo nestas páginas de índice e de editorial na revista da ADG edição 19. A escrita na vertical no índice da ADG também não se traduz de forma eficiente, causando o risco de tornar imperceptível ao leitor desatento uma série de informações importantes.

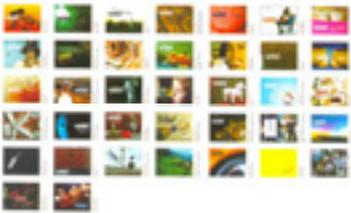
## DICIEMBRE EDITORIAL

### Más fácil que nunca



Text block from the 'Más fácil que nunca' article, discussing a topic related to relationships or personal growth.



<p><b>MEHU</b></p> <p>... (list of names and titles)</p>	<p><b>INTRO</b></p> <p>... (introductory text)</p>	<p><b>EXPEDIENTE</b></p> <p>... (editorial staff list)</p>	<p><b>PONTOS DE DISTRIBUIÇÃO VOID</b></p> <p>... (distribution points list)</p>
<p><b>CAPA</b></p> 			



... (text of the editorial)



... (text of the editorial)



... (text of the editorial)

# ÍNDICES – DT / TAM / GOL

Aqui vemos projetos editoriais muito organizados e elegantes. Aparentemente ortodoxos. No projeto gráfico do editorial e do índice é preciso passar para o leitor todas as informações técnicas que este demandará por parte do periódico. Por exemplo, os endereços para e-mail, Ficha técnica, equipe, a ordenação e paginação das principais matérias. No caso da Gol, Da Tam e da revista Valor, que se apresentam bilíngües, esta ortodoxia se mostra extremamente eficiente.



**DICIEMBRE CONTENIDO**

... (list of articles and prices)

Índice da revista DT



**ÍNDICE**

... (list of articles and sections)

Índice da revista TAM



**81**

... (list of articles and prices)

Índice da revista GOL

**MIOLOS - GOL**



**MIOLOS – TAM / Revista Valor**

Vemos aqui alguns exemplos dos mais variados tipos de diagramação. Duas colunas com recuo, três colunas, duas, seis e até sete, na revista Valor.



**MIOLOS – Revista DT**

A DT atingiu grande fluência na diagramação com o uso de diversos tipos de arranjos de coluna, como nos exemplos que se seguem abaixo, onde temos um diagrama com três colunas e diagrama de duas colunas com recuo. Esta variação nada tem de caótica, é na verdade um recurso gráfico bem vindo na quebra da monotonia.



## MIOLoS – Revista VOID

### INDISCRETUS

Tudo o que se diz aqui  
é sobre o mundo  
e o que acontece  
em volta dele.

Uma das grandes questões é a de como se pode falar de um assunto de forma tão simples e direta, sem perder a profundidade e a complexidade do tema. É isso que se pretende com esta revista. Não se trata de uma revista de notícias, mas de uma revista de opinião. É aqui que se pretende dar a palavra aos leitores, e não apenas aos autores. É aqui que se pretende criar um espaço de diálogo e de troca de ideias, e não apenas de informação.



Esta revista não é apenas um veículo de comunicação, mas também um espaço de reflexão e de debate. É aqui que se pretende criar um espaço de diálogo e de troca de ideias, e não apenas de informação. É aqui que se pretende dar a palavra aos leitores, e não apenas aos autores. É aqui que se pretende criar um espaço de diálogo e de troca de ideias, e não apenas de informação.



## A propaganda como meio de sobrevivência

O sustento de um veículo impresso está no anúncio publicitário. Cabe ao designer a tarefa de produzir ou de selecionar anúncios que atendam às necessidades de quem se propõe a usar a mídia impressa para aumentar seus lucros ou melhorar a imagem e a credibilidade da instituição que representa. A escolha de como e onde a publicidade irá aparecer na revista é ponto chave no sucesso de um projeto editorial. Deve-se evitar confundir publicidade com o conteúdo das matérias, de preferência, isolando a propaganda em uma página simples ou dupla dedicada para este fim. Da mesma forma que se seleciona o local e o layout para a publicidade, deve-se entender que o tipo de propaganda deve adequar-se ao tipo de público alvo da publicação. Fazer esta seleção é parte integrante de um bom design gráfico.

Para nós, projetistas gráficos, as leis de unidade e ritmo serão uma constante na produção dessas peças. A procura de letras que tenham a 'cara' do produto, a variedade de formas, o contraste, a intensidade simétrica, quando se fizer necessária no layout, somados aos conceitos de assimetria e simetria, são o que vão determinar se a veiculação terá sucesso ou não.

## Resumo

O design editorial constitui um meio de representação de idéias, conteúdos, sentimentos.

O projeto de uma página ou publicação deve ser solidário com os conteúdos que apresenta e com o contexto histórico-social no qual se manifesta.

A revista Void, assim como outras citadas anteriormente também exercita a arte de experimentar diversas grades com diferentes divisões por coluna em sua diagramação. Nestes exemplos vistos aqui acima, temos uma matéria sendo aberta com duas colunas e numa outra página a matéria é distribuída em cinco colunas. Tecnicamente, neste exemplo, as duas colunas que abrem a matéria estão corretamente aplicadas. Há grande espaço em branco para proporcionar o arejamento que a diagramação em duas colunas exige, porém, como o layout desta revista é na horizontal, este ultrapassa o limite de toques permitido para o conforto visual, que são 52 toques. No caso específico da Void, observa-se a existência de mais de 100 toques por coluna, mais do que o dobro do limite de conforto para a leitura. Isto provoca fadiga no leitor, a leitura fica pesada logo na abertura da matéria. É verdade que a revista tem um apelo visual fortíssimo, podendo ser considerada mais como um elemento artístico do que como uma ferramenta de informação, o público alvo também é específico, porém, este é um detalhe que pode ser repensado, qualquer que seja o projeto gráfico.

A criação, a ilustração, a ordenação tipográfica, a fotografia, dentre outros elementos visuais, estão inclusos no processo de produção.

A grade (grid) é o conjunto de linhas ou áreas de marcação cuja função é organizar conteúdos em relação ao espaço da página, estabelecendo o número de colunas, o espaço entre elas e as margens da página.

A grade pode ser definida como “uma solução planejada para determinados problemas permitindo ao designer criar diferentes *layouts* contendo uma grande variedade de elementos, sem, todavia, fugir da estrutura predeterminada”. (HULBURT, 1999 p.82)

A grade (*grid*), em um projeto gráfico de revista, é responsável pela unidade das diferentes edições da publicação, de forma que, mesmo que o conteúdo varie bastante de uma para outra, todas tenham sempre “a cara” daquela revista. Ela consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato.

Um dos elementos padronizados pelo *grid* é a margem. A margem constitui-se na área livre entre o impresso e a borda da página. Ela existe, segundo Müller (1982), por razões estéticas, ou seja, tornar a leitura mais agradável (arejamento), e também por razões técnicas.

Ao sistematizar superfícies e espaços da página levando em conta critérios objetivos e funcionais, o diagrama sugere a idéia de ordem em uma publicação, tornando a diversidade de imagens e textos mais inteligíveis e claros, contribuindo para a credibilidade da informação transmitida.

Outro elemento fundamental para manter as características da publicação é a escolha tipográfica. Cada família tipográfica tem uma personalidade e um estilo, que ajudam a transmitir visualmente a mensagem pretendida. Essa personalidade deve ser levada em conta no momento de escolha tipográfica, assim como a legibilidade da fonte.

O design da página é fundamental para a qualidade da recepção da informação. Uma pesquisa do *Poynter Institute*, citada por Moraes (1998, p.40), indicou que “o trabalho de arte – ilustrações e infográficos – compõe o conjunto de elementos primordialmente percebido pela maioria dos leitores (80%), seguido pelas fotografias (75%) e pelos títulos (56%). De acordo com esta pesquisa, o texto aparece em sétimo lugar, com apenas 25%”. A pesquisa investigava o processamento dos elementos da página, ou seja, quais e como os elementos são percebidos pelos leitores.

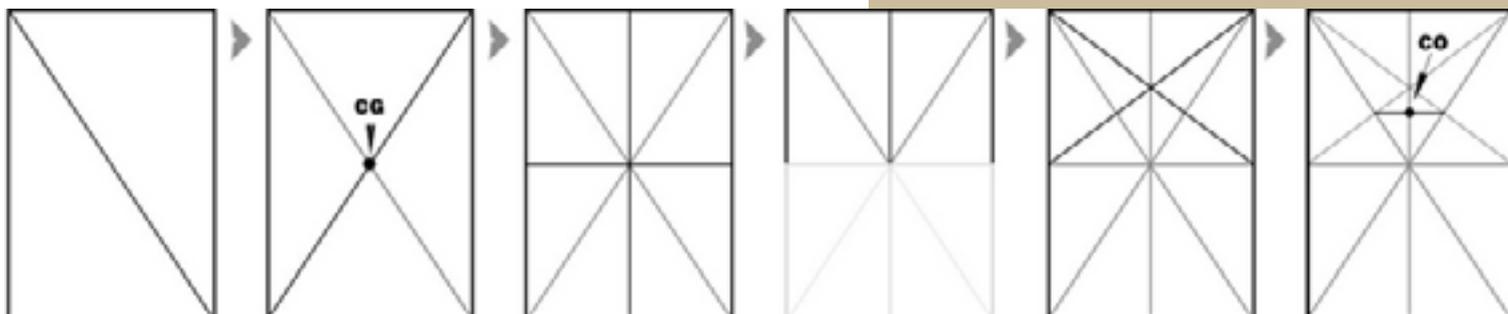
Assim sendo, embora seja comum o pensamento de que uma revista sirva para transmitir informação em forma de texto, são os demais elementos em conjunto, pensados e definidos pelo design editorial, que funcionam melhor para o enriquecimento da transmissão da mensagem pretendida.

## Outras informações

Formato Din - No início da fabricação de papel eram inúmeros formatos diferentes. Em 1911, a Associação de Engenheiros Alemães, visando a economia de papel e a racionalização de mão-de-obra, resolveu criar um formato padrão para o papel, conhecido como formato internacional ou DIN (Deutsche Industrie Normunque). Permite o aproveitamento máximo desde um cartão de visitas a um jornal.

## Como determinar o centro óptico?

Trace as duas diagonais do desenho da página. Com isso você determina o centro geométrico da página. O centro óptico sempre estará em algum ponto perpendicular e acima do centro geométrico. A partir deste centro, trace a horizontal e a vertical que dividem em duas partes iguais a página. Agora, isolando a parte superior, trace as duas diagonais desta metade. A partir dos pontos de intercessão entre as quatro diagonais traçadas, trace uma linha horizontal. O ponto onde esta horizontal cruza com a mediana vertical da página é o centro óptico desta página.



# Margens

## Definindo a mancha gráfica

A mancha gráfica em qualquer projeto editorial, sejam livros, revistas, panfletos, jornais, catálogos, encartes, pôsteres, ou qualquer tipo de peça impressa ou em mídia digital, é a área de distribuição dos elementos gráfico, figurativos ou textuais. É a sua efetiva área de trabalho.

Muito antes de se escolher a tipografia, o corpo das fontes, seu peso, cor ou inclinação, é preciso definir-se o espaço onde a massa de texto será distribuída. Este espaço denomina-se coluna. Porém, somente será possível definir-se o tamanho da coluna após definir-se o tamanho da mancha gráfica. Sendo assim, a mancha gráfica pode ser considerada elemento soberano no desenvolvimento de um projeto gráfico.

De forma que dentro das etapas de criação num projeto editorial podemos sintetizar a seguinte seqüência:

- 1- projeto da mancha gráfica
- 2- definição do número de colunas
- 3- definição da tipografia ou das famílias tipográficas e seus estilos

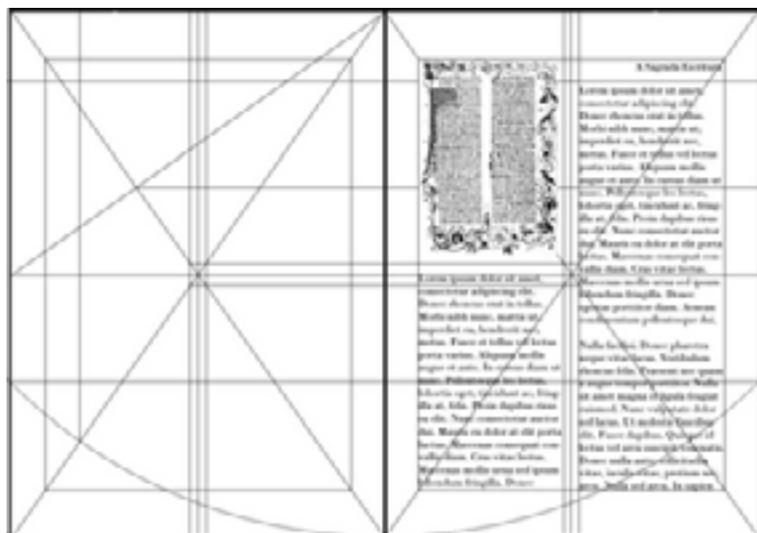
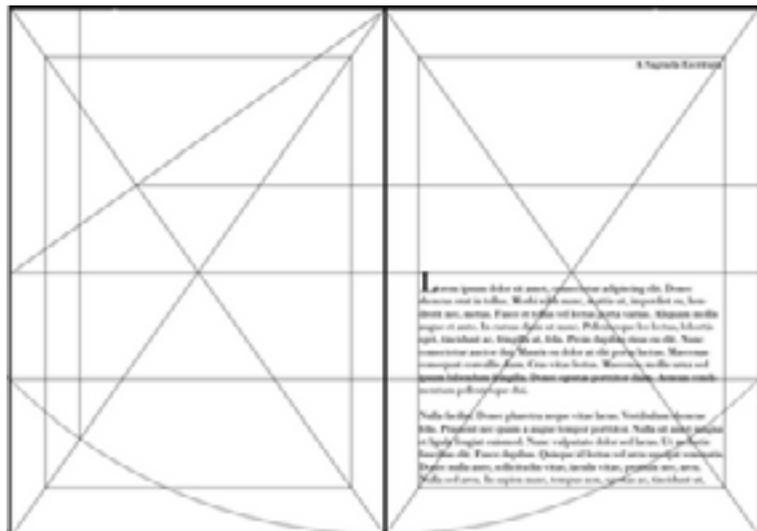
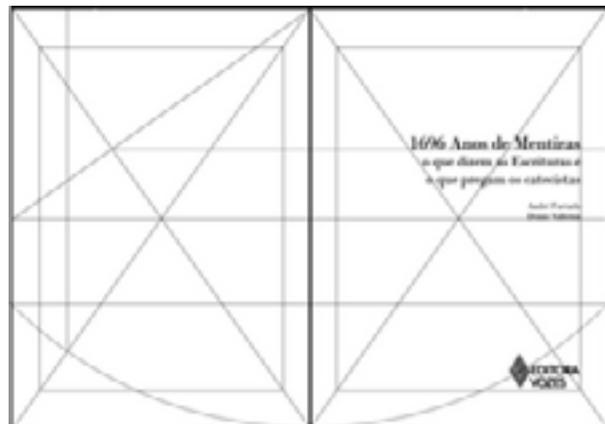
Somente o projeto da mancha gráfica poderá dar ao designer uma noção de que proporção irá empregar em fotos, imagens, gráficos e massa de texto dentro da página. É comum ao designer preocupar-se muito com a escolha das fontes, não que isso não seja importante, mas é secundário em relação à importância de um bom projeto de grid.

O que define a mancha gráfica é a construção de suas margens.

É facultativo ao designer definir a margem que melhor lhe convir. Porém, existem diversas regras e métodos muito eficientes que podem ser ou seguidos como modelo ou servir de inspiração para a geração de novos modelos. É comum aceitar-se que uma relação matemática de proporção entre o tamanho da página e a área de mancha gráfica criará no design uma impressão muito mais agradável ao leitor. A mais famosa relação é a chamada relação áurea, onde a página terá uma área proporcional a 34 por 21 e a área de mancha gráfica terá margens com medidas obedecendo a seguinte proporção:

- 3 para a margem superior
- 6 para a margem inferior
- 2 para a margem interna
- 4 para a margem externa

As margens, além de definir uma área de trabalho para o designer, também favorecem a criação de uma proteção ao conteúdo de informação quanto às questões físicas inerentes a um projeto impresso como no caso da



dobra dos cadernos de um jornal, revista ou livro, permitindo que o conteúdo de informação escape da área de dobra, favorecendo a legibilidade. Da mesma forma que a margem também irá proteger o conteúdo no processo de acabamento da mídia impressa. Por último, a função da margem irá fornecer ao projeto uma área de arejamento, tornando o processo de leitura mais leve.

No projeto de revistas, teremos os mesmos critérios para classificar as margens que utilizamos em projetos de livros:

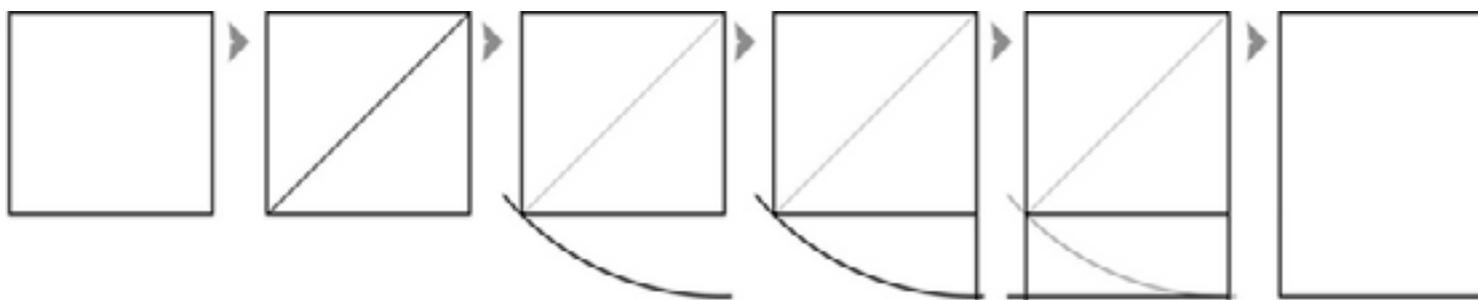
- Econômicas
- Normais
- Luxuosas

É fato porém, que raramente encontraremos jornais ou revistas com um projeto de mancha gráfica do tipo luxuoso ou elegante. Mesmo no caso de livros, é praticamente restrito aos livros de arte este caso especial de projeto de mancha.

As margens podem ser todas iguais, iguais duas a duas, ou seja, a superior igual a inferior e a esquerda igual à direita, três margens iguais com a interna maior ou todas as margens desiguais, entre outras muitas variações.

De uma forma padrão, porém não obrigatória, uma revista, assim como qualquer livro de formato retangular vertical poderá obedecer ao seguinte processo de criação:

Desenhe um quadrado inicial, trace uma diagonal, este será o raio do arco que marca a altura maior do retângulo como podemos ver na próxima seqüência. Este retângulo vertical é o formato de sua página, como vemos no esquema a seguir:



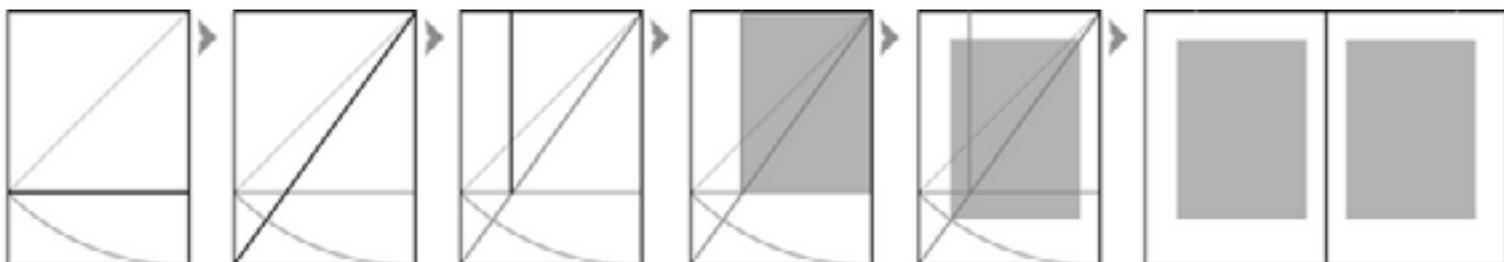
A seqüência acima descreve o método de desenho com a proporção vertical padronizada pela norma DIN (Deustch Industrie Norms). Como a norma DIN estabelece o formato da página a partir de um quadrado, sendo o lado menor da página igual ao da base do quadrado e o lado maior da página igual a diagonal do quadrado, para projetarmos qualquer página

dentro da norma DIN, basta multiplicarmos a base da página por 1,4142 para conhecer sua altura, e teremos uma página proporcional normalizada.

## Mancha econômica

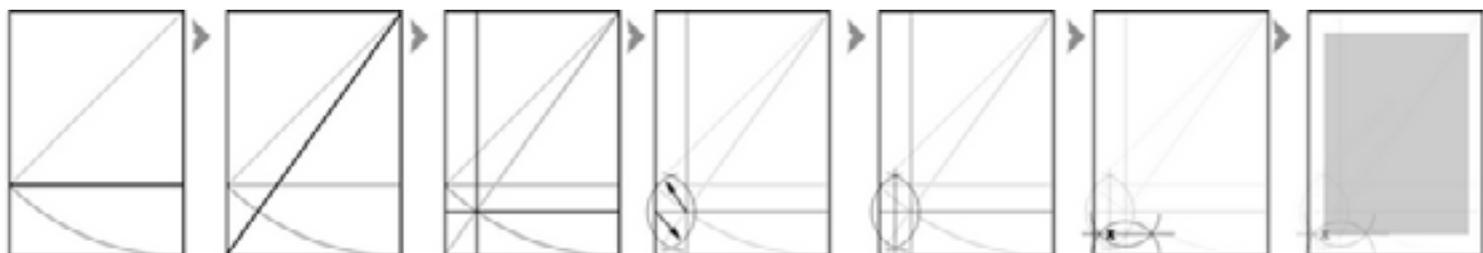
De uma forma muito ampla, manchas classificadas como econômicas, categoria onde geralmente encontram-se os livros de texto, crônicas, romances, os *pocket books* entre outros, apresentam margens pequenas, com pouca área de arejamento e o máximo de área de texto impressa. Quase sempre encontraremos simetria entre as margens. Simetria dois a dois, simetria em três margens ou simetria nas quatro margens. Vejamos então como traçar a mancha gráfica de um livro econômico.

Agora, uma vez desenhada a página, como vimos no esquema anterior, trace a sua diagonal. Teremos duas diagonais então, a diagonal do quadrado original e a diagonal da página. No ponto onde a diagonal da página intercepta o arco formado pela diagonal do quadrado original, trace uma perpendicular para cima (terceiro quadro da seqüência abaixo). Este retângulo proporcional menor será a sua mancha gráfica. Mas como reposicioná-la de forma simétrica? Para isso precisamos dividir ao meio a área que sobra à esquerda e abaixo (veja ao quarto e quinto quadros da seqüência abaixo). Reposicione este retângulo menor no centro da página para criar o arejamento das margens e pronto, está desenhada a sua página mestra, como vemos na próxima seqüência logo abaixo:



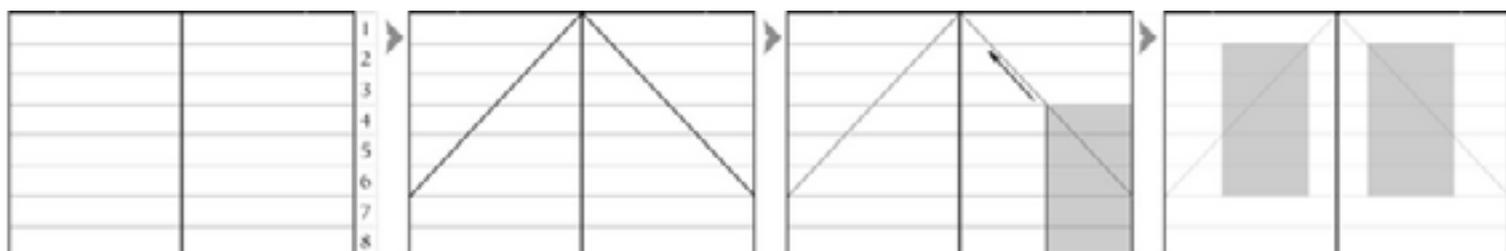
## Manchas tradicionais

Agora, uma vez desenhada a página, trace a sua diagonal. Teremos duas diagonais então, a diagonal do quadrado original e a diagonal da página. No ponto onde a diagonal da página intercepta a base do quadrado original, trace uma perpendicular para cima. Este retângulo menor será a sua mancha gráfica. Reposicione este retângulo menor ao longo da diagonal do retângulo até que este encontre o arco formado pela diagonal do quadrado original, para criar o arejamento das margens e pronto, está desenhada a sua página mestra, como vemos na próxima seqüência da próxima página.



## Manchas de luxo ou elegantes

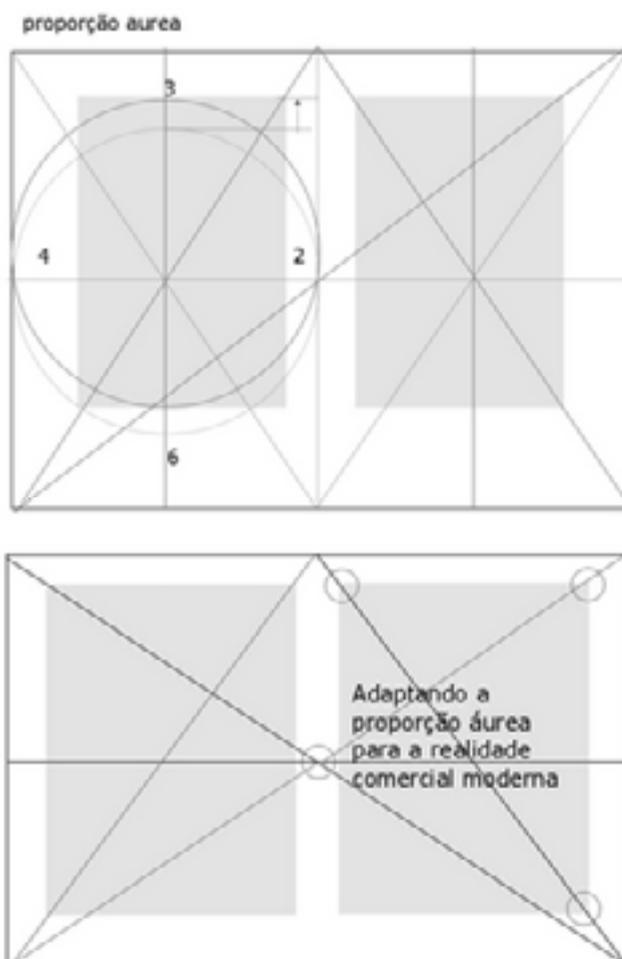
Trace o formado equivalente de duas páginas, como se estivessem lado a lado. Divida o que seria o lado maior (altura da página) em oito espaços iguais. Agora, da ponta que marca o limite interno da página ímpar com a página par, trace duas diagonais, uma para direita e outra para esquerda, cruzando com a sexta divisória. No ponto em que as diagonais cruzam com a terceira divisória de cima para baixo, forma-se um retângulo proporcional que deverá ser deslocado para o ponto de intercessão das diagonais com a primeira linha divisória como vemos na figura a seguir.



## A mancha na proporção áurea

A tradicional margem de proporção áurea é feita da seguinte forma:

- 1- Traça-se uma diagonal na página esquerda e outra na página direita ligando o topo à base, a partir das faces que unem as duas páginas.
- 2- Traça-se uma mediatriz horizontal e outra vertical nestas duas páginas, na esquerda e na direita.
- 3- A partir do centro da página traça-se uma circunferência cujo diâmetro é o diâmetro da página.
- 4- No ponto onde esta circunferência intercepta a diagonal desenhada no passo 1 eleva-se uma vertical e traça-se uma horizontal. Estas duas linhas marcarão as margens externa e inferior da página.
- 5- Desloca-se esta circunferência para cima na metade da distância da margem inferior à borda da página.
- 6- Traça-se uma tangente ao círculo, paralela à mediatriz horizontal da página. Esta será a margem superior.
- 7- No ponto onde a margem superior atinge a diagonal traçada no passo 1, traçamos uma linha vertical que será a margem interna da página.



- 8- Espelhando este procedimento obtêm-se as margens de ambas as páginas.

Por questões econômicas e criativas mesmo, nem sempre iremos fazer um projeto editorial numa proporção áurea. Assim, o processo tradicional de se projetar uma margem dentro de uma proporção áurea pode e deve ser adaptado para qualquer outro tipo de formato.

## Os tipos de margens

Os diagramas que vemos a seguir ilustram uma série de características construtivas para um projeto de margens.

Quando se trata de um projeto editorial como um folder, uma revista, uma newsletter, um jornal ou um livro, sempre veremos a condição de páginas faceadas, lado a lado. Por isso, costuma-se denominar as margens como superior, inferior, interna e externa.

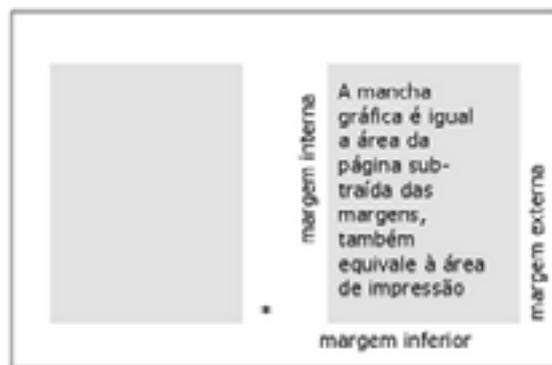
As margens poderão ser todas iguais, sem diferenças de medidas entre si, porém, sempre existe o risco deste tipo de design se tornar monótono.

Além das margens iguais, pode-se projetar margens muito finas, que ocupem mais de 90% da área total da página. Isto causa um efeito imprevisível. Não funcionará para a maior parte dos projetos de livros e jornais, porém, algumas revistas tem obtido êxito em usar este tipo de diagrama.

As margens tradicionais tem a margem superior arbitrária, ou seja, será definida pelo designer, não tendo uma razão necessariamente geométrica para sê-la. A partir desta margem superior arbitrária, a margem inferior será o dobro da superior, a margem interna será  $\frac{3}{4}$  da superior e a margem externa será o dobro da interna.

Podemos ter margens desiguais que favorecem certos deslocamentos que quebram a monotonia na própria mancha e que também permitem a inserção de alguns elementos gráficos fora da mancha. Também são conhecidas como margens escolares. Podem ocorrer em livros muito grandes como em dicionários e Bíblias, para compensar opticamente a grande curvatura na dobra de abertura destes (gutter).

As margens podem ser espelhadas. São as mais comuns, ocorrem em margens iguais, iguais finas e nas tradicionais. A idéia de se espelhar a margem veio da necessidade de não se sobrepor a mancha da face da página com a mancha de seu verso, no caso de se imprimir em folhas muito finas que apresentam certa transparência, criando um efeito óptico indesejado.



\* Gutter ou entre manchas ou entre colunas. É um espaço de reserva entre as duas manchas gráficas. Em geral, equivale a soma das duas margens internas de páginas espelhadas faceadas. Serve para evitar que a área útil impressa ou mancha gráfica se aproxime muito da calha de dobra (por isso “gutter”) em projetos de muitas páginas como livros e revistas.



As manchas podem ser idênticas, onde não se espelham as páginas faceadas, porém repete-se na página ímpar a mesma mancha da página par. É pouco usual.

Podem ser do tipo Tensa, Informal, Formal e Luxuosa. Todas estas podem ser empregadas em edições mais requintadas, elegantes, pois apresentarão grandes áreas de arejamento. As informais são do tipo assimétrico ou mancha desigual. As tensas ocuparão quase toda a altura da página, porém, pesando geometricamente a página, pois, apresentam recuo para a borda desta. As formais são centradas na página. As elegantes ou luxuosas são a combinação da informal com a centrada.

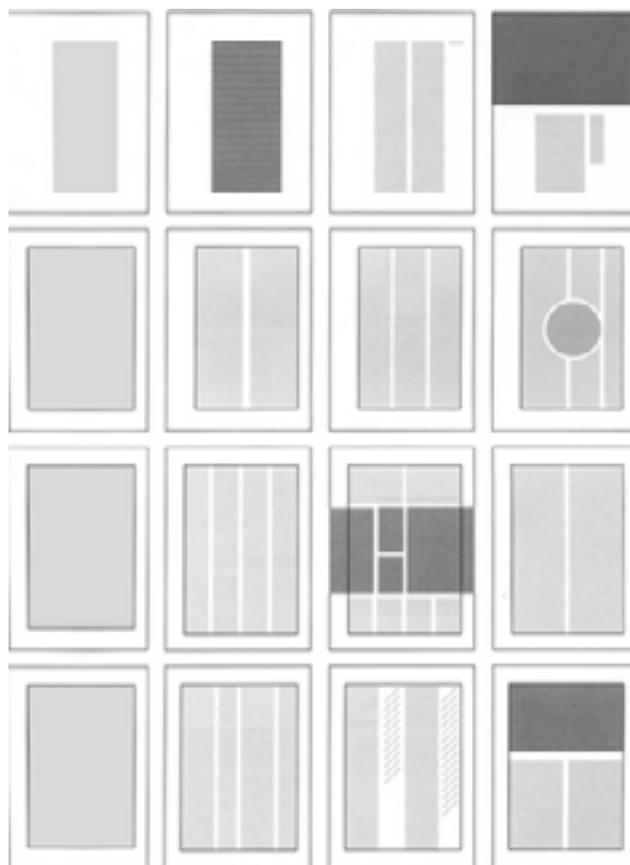
Os diagramas vistos aqui ao lado apresentam aplicações diversas do processo de divisão de colunas após a definição da mancha gráfica. É neste ponto que o designer começa a definir a estrutura de sua grade (grid).

## Os 15 passos de uma grade rápida

O designer André Jute em seu livro Grid – The Structure of Graphic Design define 15 principais passos para se construir uma grade simples e rápida. Não se trata de uma regra a ser seguida porque cada projeto pode e deve ser único, porém, serve como uma linha guia a ser desdobrada com o tempo e com a experiência.

Passo 1 – A definição do formato do papel da página. Em geral, o formato do papel é dado ou pelo editor, ou pelo cliente. Se isto não acontecer, o designer deve seguir um dos formatos do padrão ISO (A5, A4, A3...), na posição vertical, ou porta-retrato.

Passo 2 – A definição da família tipográfica. De acordo com André Jute, a família Helvética é ideal para ser aplicada em chamadas e títulos, já as famílias Times, Palatino (mais comum em Macs), Sabon e Baskerville são ideais para a massa de texto. André Jute define a Helvética como neutra e boa para o trabalho em qualquer tipo de outra fonte. Define a Times como tendo um entre-letra muito eficiente e tem leitura imediata, é fácil de ser lida. Jute considera a Palatino como sendo larga e respeitável. Define a Sabon como moderna e graciosa e a Baskerville como respeitosa e elegante. Obviamente o designer pode escolher qualquer outro tipo de família tipográfica de sua preferência, como a Garamond, por exemplo, pode inclusive optar por desenvolver todo o seu texto (incluindo as chamadas e títulos) com uma única família serifada, impondo um ambiente com mais classe e menos informal. Este conjunto sugerido por André Jute é apenas uma pequena lista de possibilidades. Dica: na dúvida entre duas fontes com serifa ou duas fontes sem serifa, monte uma janela com uma aplicação de até 16 variações de tamanho de texto, peso e estilo para efeito de comparação, como se segue no exemplo abaixo:



Helvetica® Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyäöü  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ  
 0123456789(.,!/?&\$€)çéïòùß

Times® Display Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyäöü  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ  
 0123456789(.,!/?&\$€)çéïòùß

Sabon® Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyäöü  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ  
 0123456789(.,!/?&\$€)çéïòùß

Palatino® Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyäöü  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ  
 0123456789(.,!/?&\$€)çéïòùß

Baskerville Condensed® Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyäöü  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ  
 0123456789(.,!/?&\$€)çéïòùß

**Times New Roman Bld 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais**

**1234567890,!#@#%~&\***

**Times New Roman Bld 30 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

**Times New Roman 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

**Times New Roman 30 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

*Times New Roman Italic 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais*

*1234567890,!#@#%~&\**

*Times New Roman Boldface 12 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\**

**Garamond Premier Pro Bld 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

**Garamond Premier Pro Bld 30 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

**Garamond Premier Pro 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

**Garamond Premier Pro 30 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\***

*Garamond Premier Pro Italic 48 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais*

*1234567890,!#@#%~&\**

*Garamond Premier Pro Boldface 12 pt Eu agora sou designer de livros revistas e jornais 1234567890,!#@#%~&\**

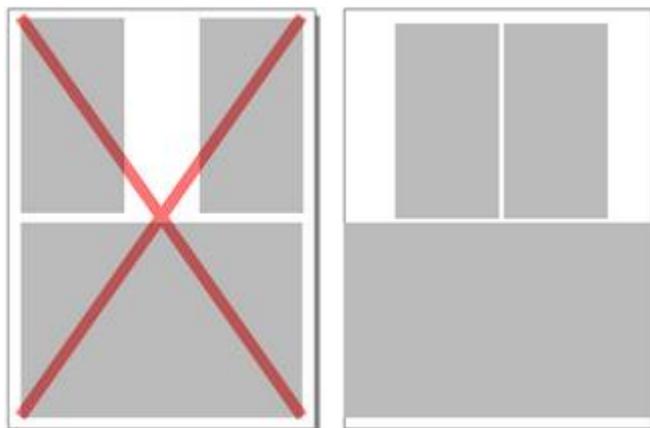
Passo 3 – A definição do arejamento. Como vem sendo dito desde o início, o bom design de página exige que se predefina uma área de arejamento, porém, como deve ser este arejamento? Uma regra simples, dita que o arejamento (sempre que possível) deve ser planejado muito mais entre a área de página e os elementos gráficos internos do que entre estes elementos propriamente ditos. Isso dará a página uma dinâmica mais atraente. A figura ao lado pode ilustrar melhor este conceito.

Passo 4 – Dimensionando a margem. A margem lateral mínima será de 12 mm, sendo mais indicado usar margens de 19 mm para um projeto padrão e margens mínimas de 25 mm para projetos mais elegantes. Margens maiores que 25 são consideradas exageradas pelo mercado, a não ser que você seja um designer famoso, do tipo muito além da crítica ou que esteja fazendo o projeto de um livro de arte.

Passo 5 – A relação entre as margens. A margem superior e inferior sempre será maior que as margens laterais. A margem interna sempre será maior que a margem externa. Isso, na imensa maioria dos casos.

Passo 6 – Escolhendo o tamanho da fonte. A capacidade de leitura para a maioria das pessoas numa larga faixa etária varia pouco entre fontes de corpo 8 pontos a 14 pontos, qualquer que seja a família tipográfica, variando-se apenas a distância que se estará da massa de texto. De forma que a opção por determinado tamanho de fonte dependerá muito da geometria da caixa de texto e da largura das colunas. De forma a permitir a redução ou melhor ainda, a ausência de hifenização.

Passo 7 – Definindo a entrelinha. Uma bem sucedida definição de uma caixa de texto será a que tiver a



8pt de corpo em fonte Times New Roman

10pt de corpo em fonte Times New Roman

12pt de corpo em fonte Times New Roman

14pt de corpo em fonte Times New Roma

Este texto foi escrito em fonte Times New Roman com corpo 10 de tamanho e com entrelinha de 10 pontos

Este texto foi escrito em fonte Times New Roman com corpo 10 de tamanho e com entrelinha de 11 pontos

Este texto foi escrito em fonte Times New Roman com corpo 10 de tamanho e com entrelinha de 12 pontos

## Título de página em corpo 16 por 22 de entrelinha

Número de página em corpo 12

Textos de topo de página em corpo 9 por 11 de entrelinha

Notas e legendas de imagens em corpo 7 por 10 de entrelinha

melhor relação entre o corpo da fonte, a sua entrelinha e a largura da coluna. Define-se como entrelinha mínima para uma boa fluência de leitura aquela que for equivalente em tamanho ao corpo de letra da caixa de texto. Por exemplo, para uma fonte qualquer de corpo 10, sua entrelinha mínima será de 10 pontos. Uma boa entrelinha terá um incremento de 20% sobre o tamanho do corpo da fonte, quando as caixas de texto forem pequenas, como são em geral as legendas e notas. Por exemplo, para uma fonte qualquer de corpo 10, a entrelinha ideal será de 12 pontos. Porém, em colunas mais largas com massas de texto mais pesadas, mesmo uma entrelinha de 12 numa fonte de corpo 10 tornará o texto cansativo e até mesmo ilegível. Para massas de texto entre 39 a 54 toques no corpo 10, use entrelinha de 14 pontos.

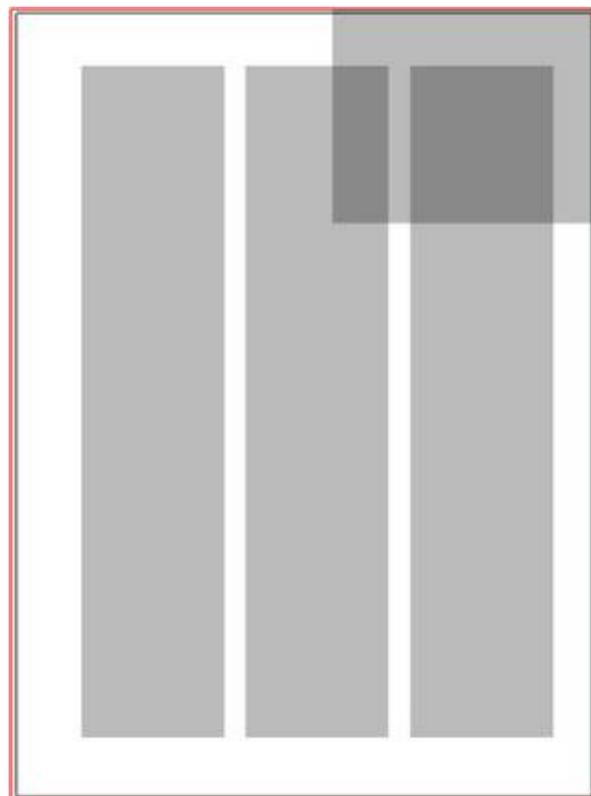
Passo 8 – O Tamanho da coluna. Lembra do segredo de Tostines? Sim, o tamanho das colunas define o tamanho da fonte assim como o tamanho da fonte define o tamanho da coluna. Ambos interferem um no outro. Não existe um cálculo específico para se definir o tamanho das colunas, será preciso, obedecendo as regras de legibilidade, distribuir a massa de texto e fazer os devidos ajustes na grade, ou alterando-se a largura da coluna, alterando-se com isso também as distâncias entre colunas ou mesmo o número de colunas ou alterando-se o corpo da fonte.

Passo 9 – Hierarquize os tamanhos de fonte. Defina os tamanhos de fonte para cada elemento de texto em sua página. Desta forma, defina o tamanho da fonte da chamada principal, das sub-chamadas, das caixas de info-gráficos, da numeração de página, do nome do capítulo ou da seção da revista ou jornal, e de qualquer outro tipo de padrão que irá existir em sua página.

Passo 10 – Ajustando a carga de texto na página. A única forma de se ajustar a massa de texto à página é de fato fazendo uma boneca de seu projeto. Pode ser uma boneca virtual mesmo. Pegue uma massa de texto qualquer, pode ser uma gerada automaticamente pelo já consagrado site – [www.lipsum.com](http://www.lipsum.com) – e aplique em seu arquivo criado no programa de sua preferência. Agora, afaste-se do seu monitor o bastante para visualizar não o texto em si, mas a massa de texto. Se isto lhe parecer um tanto escuro, é porque o texto no formato definido ficou muito denso. Aumente então a entrelinha. Muitas vezes isso já basta. Somente se este passo não for suficiente, reveja seu projeto de número de colunas, largura de margens e de entre-colunas.

Passo 11 – Trabalhe com as páginas faceadas. É recomendável fazer o projeto editorial de livros, jornais e revistas considerando páginas faceadas, justamente porque é assim que o leitor irá ler.

Passo 12 – Definindo a sangria. Todo projeto gráfico, de cartões de visita a embalagens, capas, folhetos, cartazes, livros, jornais e revistas deverá considerar as

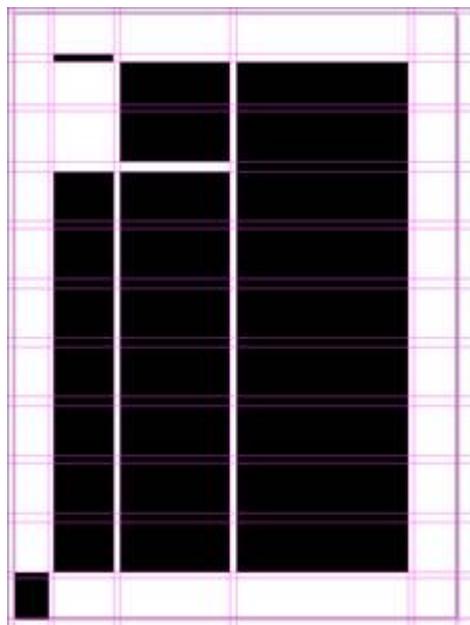
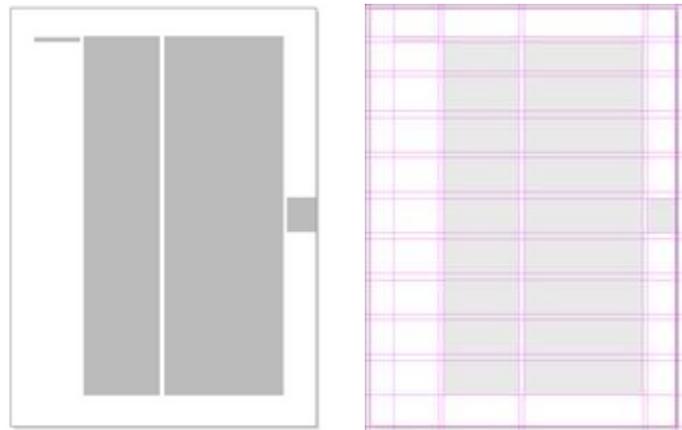


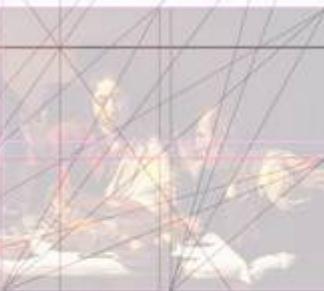
margens de sangria. É o que garante que mesmo que haja um ligeiro desalinhamento na preparação de máquina, todas as imagens pareçam corretas aos olhos do cliente, após o refilo e acabamento. Tornou-se padrão de mercado recomendar 3 mm de margem de sangria, ainda que a Adobe® afirme que os sistemas modernos de impressão usando sua linguagem *PostScript*® não necessitem de mais de 1 mm de margem de sangria. Como não é possível ter certeza do padrão de serviços gráficos oferecidos, até porque existem questões complexas como orçamento, cliente, entre outras, use uma margem de 5 mm como garantia.

**Passo 13 – Refinando o projeto – Colunas** – Se a grade irá ter mais de uma coluna, podemos classificar as colunas em largas ou estreitas. Colunas largas conferem ao design um caráter mais sóbrio e imponente, clássico, como é o caso da revista *National Geographic*. Mais de duas colunas, como 3, 4, cinco ou mais, irão conferir ao design um caráter de leitura mais imediata, mais acessível.

**Passo 14 – A numeração de página** – A numeração de página entre outros elementos acessórios como nome de capítulos, nome do autor do livro ou da matéria, nome da revista, do jornal, nome do caderno e a data estão os últimos elementos a entrar no design de uma página. Porém, devem contribuir para o equilíbrio e beleza do projeto, por isso sua escolha, proporção e posicionamento devem ser criteriosos e deve-se usar de bom senso.

**Passo 15 – A quebra das colunas em blocos.** Esses blocos servirão como “andaes” em prédios. Esses blocos formarão conjuntos verticais, horizontais ou em ambas as direções e definirão o posicionamento de caixas de texto e caixas de imagens, organizando cada elemento na página. A divisão das colunas em blocos torna o design muito mais flexível.



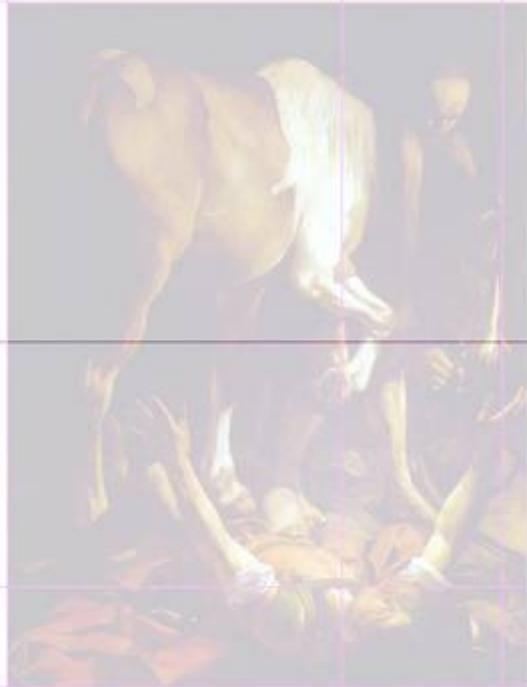


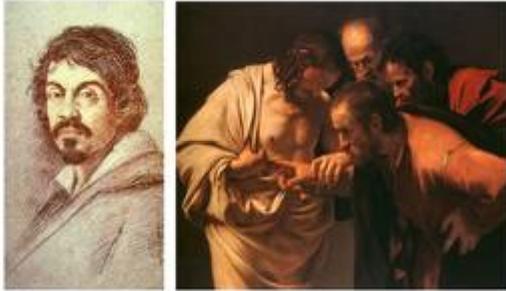
Para a pintura, o artista utiliza a linguagem visual e simbólica para transmitir uma mensagem. Michelangelo Merisi da Caravaggio foi um pintor italiano barroco que nasceu em 1597 em Milão. Ele é conhecido por seu uso de luz e sombra, criando uma atmosfera dramática e realista em suas obras. Suas pinturas frequentemente retratam cenas religiosas e históricas, com um foco especial na expressão emocional dos personagens. Um exemplo de sua obra é "A Conversão de Paulo", onde ele utiliza a técnica do chiaroscuro para destacar o momento crucial da conversão do apóstolo Paulo.

### A CONVERSÃO DE PAULO

Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1597-1610

Esta obra é uma pintura a óleo sobre tela, realizada em 1600, que retrata o momento crucial da conversão do apóstolo Paulo. O artista utiliza a técnica do chiaroscuro para destacar o momento crucial da conversão do apóstolo Paulo. A obra é caracterizada pelo uso de luz e sombra, criando uma atmosfera dramática e realista. O artista utiliza a técnica do chiaroscuro para destacar o momento crucial da conversão do apóstolo Paulo. A obra é caracterizada pelo uso de luz e sombra, criando uma atmosfera dramática e realista. O artista utiliza a técnica do chiaroscuro para destacar o momento crucial da conversão do apóstolo Paulo. A obra é caracterizada pelo uso de luz e sombra, criando uma atmosfera dramática e realista.





Alheio a qualquer manciúsmo, mas servível à interpretação poética e transfiguradora do mundo real. Michelangelo Merisi da Caravaggio foi um artista despojado numa época marcada pelo excesso ornamental barroco. Contra a corrente saudosista de seu tempo, plasmou uma arte arraigadamente humana, realista e original. Seu critério quase "funcional" de pintura, à moderna, teve o condão de enfarescer muitos donos da cultura e arbítrios do gosto da época. A esse, Caravaggio sempre deu de ombros: pintava para todos os séculos, não para o seu.

A CONVERSÃO DE PAULO

1600-1601  
Óleo sobre tela, 2,7 m x 3,7 m  
Capitulum, Igreja Santa Maria del Popolo, Roma

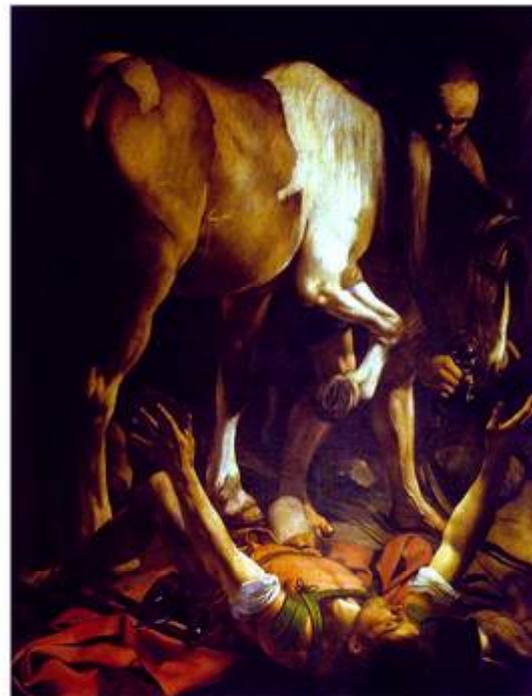
Não sou um pintor valentão, como me chamam, mas sim um pintor valente, isto é: que sabe pintar bem e imitar bem as coisas naturais. Assim Caravaggio se manifesta perante o tribunal que julga a primeira acusação, entre muitas, de perturbar a ordem pública. Jamais parou de crescer seu rol de vítimas com ferimentos leves ou graves, nos dias em que se envolvia. Os amigos influentes, que intercediam para libertá-lo do cárcere, conspiram uma lista bem menor. Com todas as promessas e traições de sua índole turbulenta, Caravaggio os faz e desfaz com a mesma facilidade: sum diante de bilho, num aparte feroz, numa agressão interpenetrante.

Erão palavras sacrílegas na Roma de seu tempo, para a qual não estóiam nem a linha reta nem a cor em estado puro. A cidade o atraira pelos grandes mecenas, pelo fausto da corte papal, pelo passado artístico. Mas agora Caravaggio cuspiu nas câmaras clássicas e declarou nada ter a aprender com elas. Não lhe interessava mais a Roma sepultada pelos séculos, que o Renascimento tentou ressuscitar com o mito do homem heróico. Preferia a humanidade vulgar mas atual das feiras e tavernas: vendedores de frutas, músicos ambulantes, cigarrões e prostitutas.

Ao tomar essa humanidade como modelo, aproxima-se mais de Leonardo da Vinci, para quem a pintura era uma forma de especular a natureza, do que a Michelangelo ou Rafael, cultores de uma arte épica e monumental. "Inventor" da natureza-morta, pelo menos na Itália, Caravaggio formula um naturalismo diametralmente oposto ao estilo manciúsmo dos fins do século XVI. Introduz um tratamento revolucionário da luz, com prima que decompõe e geometrizava os componentes de um quadro, lição aproveitada mais tarde por um Rembrandt ou um Vermeer, e levada às últimas consequências pelo cubismo de Paul Cézanne. Passa, portanto, breve mas fulgurante pelos céus da pintura, como sário que todo ilumina antes de extinguir-se.

Na pia batismal, ele recebe o nome ilustre de Michelangelo, da família Merisi, residente na paróquia de San Giorgio, junto ao Paço Bianco di Caravaggio. Era uma pequena aldeia lombarda, cujo nome depois adotou. O pai tinha a profissão de mestre de casa - equivalente a "mestre obras" -, e ficou contente quando inscreveu o menino de onze anos no atelier de Simone Peterzano. Era a melhor maneira de livrar-se das traquinadas de quem não queria ajudar nas construções e simultaneamente fugia da escola para brigar na rua ou gazerar no campo.

Parece que ao entregá-lo a Peterzano, pintor modelo que se intitulava "discípulo de Ticiano", a família se desinteressou do rapaz. Nada se sabe a seu respeito até 1588 ou 1589, quando Caravaggio, aos quinze ou dezesseis anos, foge para Roma. O primeiro período na capital é duríssimo. Belémis e desordeiro, tem dificuldade em adaptar-se à mediocridade dos pintores oficiais, leídos de encontrar favores junto aos poderosos. O adolescente de cabelos ruivos passa de um atelier a outro, de um professor a outro.



## Como juntar tudo isso?

Observe a abertura de matéria da revista de moda espanhola DT, na edição de dezembro de 2008, com a atriz Charlize Theron. A mancha gráfica nesta revista para esta matéria visualmente é do tipo todas iguais, com 10 mm de margem na superior, na inferior, na externa e na interna. Porém, na realidade existem apenas 3 margens iguais. O designer desta revista realizou um ajuste óptica nas margens internas para compensar a canaleta que se forma na dobra interna da revista, já que se trata de uma edição com 202 páginas. Lembremos que margens iguais costumam inferir monotonia ao design. Porém, este foi um recurso utilizado para trazer requinte ao projeto, e é muito bem sucedido neste sentido. A simetria das margens confere à foto principal um apelo visual clássico muito forte, é como se tratasse de um verdadeiro porta-retrato, com uma dinâmica, vibrante e bem trabalhada foto em preto-branco.

A massa de texto é distribuída em duas colunas, o que mais uma vez, também enfatiza monotonia. Então como o design desta página tornou-se bem sucedido? Principalmente pela escolha da família tipográfica e pela escolha do corpo da fonte. A fonte escolhida

Neste projeto editorial, dois tipos de famílias tipográfica foram utilizados, uma serifada para a massa de texto e outra sem serifa para chamadas, notas, subtítulos, nome da revista e número de página. A serifada, em função de diversas características tornou-se mais fácil de ser identificada, pertence à família das Garamond. Já a sem serifa não parece muito clara, possui traços da Lúcida Sans Unicode e também se aproxima da Myrian Pro. O importante é observar como o designer cria blocos fechados de texto, por vezes até rompendo regras importantes no entrelinhamento das chamadas (nunca da massa de texto principal), para formar blocos visuais de impacto nestas páginas de abertura da matéria, inclusive, justificando o texto da matéria.

A justificação do texto gera muita controvérsia. Muitos designer irão criticar a justificação do texto, outros irão defendê-la. Na verdade, existem pontos a serem defendidos em ambos os estilos, cabe a você, futuro designer decidir que caminho prefere. Porque justificar um bloco de texto? Porque o texto justificado confere ao projeto uma unidade de estética muito harmônica que favorece, evidencia o aparecimento da geometria da grade planejada pelo designer. Ou seja, este requinte de um certo modo, acaba por fazer aflorar o próprio brilho do designer que está por trás de um projeto bem estruturado. Por outro lado, o texto justificado exige conhecimento das ferramentas disponíveis nos softwares de editoração eletrônica para equilibrar os espaços entre palavras, fluindo corretamente toda a massa de texto. Só por este motivo, a justificação já é um grande risco.

O texto não justificado pode parecer mais informal, menos elegante, porém, é a solução ideal para grandes massas de texto. Quando o texto não está justificado, e alinhado à esquerda, a margem direita da caixa de texto parecerá incompleta. Porém, é exatamente este efeito o que melhor conduz o processo de leitura. O descasamento do final de cada linha informa ao cérebro humano em que posição o olhar se localiza no texto, tornando a leitura muito menos cansativa do que no texto justificado. De forma que podemos considerar a não justificação do texto tão importante para a leitura quanto a serifa.



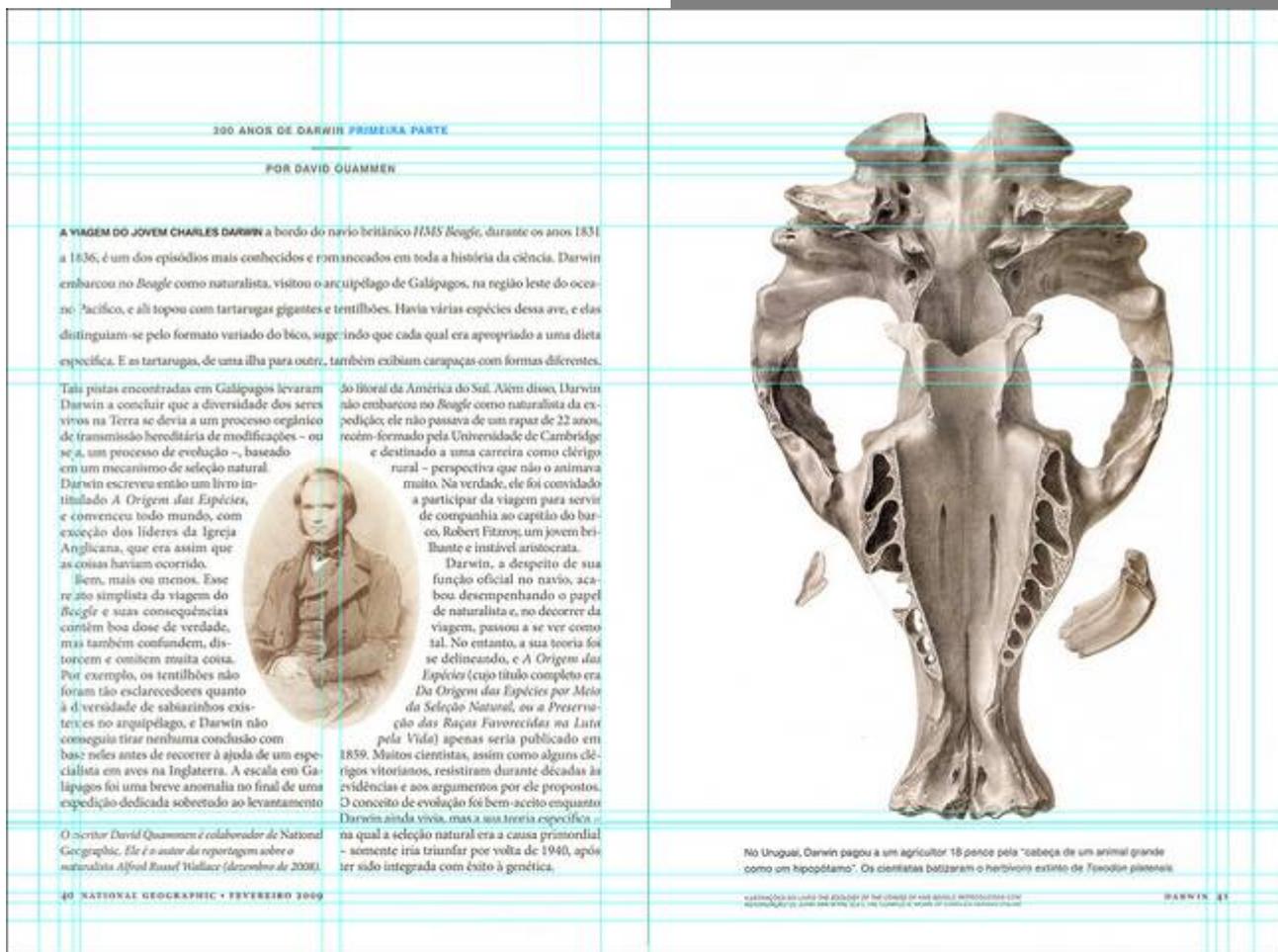
pertence a família Garamond, ou uma variante desta. O corpo da fonte foi o corpo 9 com uma entrelinha de 11 pontos. A largura das duas colunas foi estabelecida pela

quantidade de toques. No caso do exemplo que se segue são duas colunas cada uma com 52 toques. Isso nos dá uma coluna com 6,5 cm de largura. O entre-colunas utilizado foi equivalente ao corpo de letra mais o entrelinha, ou, aproximadamente 15 pontos de largura, o que equivale a cerca de 4 mm. De forma que a soma do entre-colunas com as duas colunas nos dá uma mancha de 13,4 cm. Isso se distancia muito da monotonia, tornando a mancha gráfica bastante arejada.

A principal chamada é o próprio nome da atriz, na mesma fonte, porém trabalhada, entrando mais como elemento gráfico que como chamada propriamente dita.

Outras entradas de texto como subtítulos, número de página e o nome da revista foram distribuídos de forma simétrica ocupando a área máxima da mancha gráfica e conferindo equilíbrio geométrico ao projeto. A revista National Geographic também utiliza de margens iguais, o mesmo recurso já visto na revista DT, com a correção óptica nas margens internas para compensar a dobra da revista, neste caso, uma revista de 125 páginas. A revista National Geographic tem um formato bem menor que a revista DT. De largura, a NG tem 17,5 cm. Outro detalhe que aproxima o design das

A National Geographic utiliza duas famílias tipográficas, uma serifada para os blocos de texto, nome da revista, numeração de página, data da edição e uma versão itálica da mesma para referenciar o autor da matéria, e outra, sem serifa, para títulos e legendas de imagens. A fonte não serifada também inicia as aberturas de matéria, nas primeiras seis palavras. O texto que se segue é o que em jornalismo se chama “lide”, um texto de apoio, uma introdução que aborda do que se trata a matéria, para chamar atenção do leitor. É importante frisar que o modelo aqui apresentado não é a regra desta revista. Apenas duas matérias nesta edição seguem este padrão de grade e de escolha e hierarquia tipográfica em toda a edição de fevereiro de 2009, de forma a tornar a leitura mais dinâmica, leve e menos monótona. A edição de maio de 2009 por exemplo somente seguirá este padrão em uma única matéria. Obviamente, as famílias tipográficas são respeitadas, as margens são mantidas, a divisão da massa de texto em duas colunas também, o projeto das capas segue o mesmo princípio, mas a solução hierárquica das fontes e inclusive as legendas das imagens, não seguirão um padrão rígido no projeto editorial da National Geographic.



duas revistas é que ambas abrem suas matérias em duas colunas. O propósito da NG é apresentar-se como uma revista séria, e para isso usa uma diagramação sóbria,

simétrica, centrada, totalmente clássica. A fonte usada nas chamadas é a Helvetica, variando entre Helvetica regular e Helvetica bold. Na massa de texto a NG utiliza uma fonte serifada com corpo 9 e entrelinha de 11 muito próxima à Sabon, padrões estes também muito semelhantes aos utilizados pela revista DT.

Mas então, o que caracteriza a revista National Geographic como uma sóbria e clássica revista científica e a revista DT como uma sofisticada e elegante revista de moda?

Fundamentalmente o formato de suas grades e com isso o seu arejamento.

As colunas de texto na NG terão necessariamente que ser idênticas às colunas da DT, por seguirem linhas tipográficas muito semelhantes, ambas são serifadas, ambas são em corpo 9, ambas com entrelinha 11, ambas com duas colunas. Uma diferença importante entre as duas revistas é o formato do papel. O papel na DT tem 21,5 cm de largura, já a NT tem 17,5 cm de largura. E isso faz toda a diferença.

Uma mesma mancha gráfica na NG e na DT se torna densa e pesada em uma e extremamente arejada em outra. Na revista de moda DT as duas colunas de texto que abrem a matéria tem menos da metade da altura da página, já na NG, as colunas de texto tem mais de 75% da altura da página. Assim, na revista de moda DT, em relação à área de página, a massa de texto parece leve como se fosse um simples “box”, já na National Geographic, a massa de texto é pesada e causa impacto.

Tais diferenças também tem relação com o público alvo. A revista de moda tem um público que na melhor das hipóteses é curioso, já a revista científica, via de regra tem um público que deseja ser informado.

Na opinião do designer gráfico André Jute, uma revista nada mais é que uma newsletter ou um houseorgan robusto, ou seja, com um grande editorial, uma grande equipe de jornalismo e de design, associada a uma enorme liberdade de criação. O ponto positivo desta percepção é que conceitualmente, as metodologias se repetem, fazendo com que a experiência acumulada do designer permita que se desenvolva padrões, estilos e “templates” que possam ser aplicados a inúmeros formatos e tipos de mídia.

## **Bibliografia**

*Produção Gráfica de Antonio Celso Collaro  
Planejamento Visual Gráfico de Milton Ribeiro  
Impressão e Acabamento de Gavin Ambrose e Paul Harris  
Ver é Compreender de Ricardo Leite  
Grids – The Structure Graphic Design by André Jute  
Polígrafo Projeto Gráfico – Revista organizado por Denise Lima, mestranda da UFRGS*