



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO DE CULTURA E ARTE

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

CURSO DE JORNALISMO

GEÓRGIA REBEKA DA SILVA

PROJETO EDITORIAL E PROJETO GRÁFICO DA REVISTA “DAMSEL”

FORTALEZA

2015

1 | Projeto Editorial

1.1 | Conceito

A revista “damsel” é um projeto que propõe o empoderamento feminino no mundo dos games, um cenário que é altamente associado aos homens mesmo que as mulheres sejam mais da metade da população, 47,1% especificamente segundo a pesquisa Game Brazil 2015, consumidora desse produto. Por isso, a equipe editorial da revista é formada apenas de mulheres, afirmando a noção de ser uma revista feita por mulheres para mulheres, contendo, em momentos especiais e sendo convidados, homens em determinadas edições.

Portanto, o conceito se baseia na valorização da mulher em um meio que, historicamente, possui casos de denigração da imagem feminina e na apropriação de um meio que por tanto tempo excluiu ou anulou qualquer tipo de presença de mulheres que estivessem num nível de igualdade a homens, através de entrevistas, dicas de jogos, mostra de personagens femininas importantes, possibilidade de conversas com as leitoras, troca de experiências etc.

1.2 | Nome da revista

Após extensa pesquisa em busca de um nome que compactuasse com o conceito e valores propostos pela revista, o resultado foi o nome “damsel”. Analisando o histórico de personagens femininas no mundo dos jogos, ficou evidente a recorrência da presença das “donzelas em perigo”, personagens que, na maioria das vezes, não possuem nenhum tipo de complexidade, servindo apenas de desculpa para que o enredo do jogo se desenrolasse, ou, servindo como um tipo de recompensa para o herói caso ele vencesse o vilão e a salvasse.

Assim, a palavra “damsel”, que significa “donzela” em inglês, é um trocadilho com a proposta da revista e com o tipo de personagens acima citado. O nome da revista visa superar a ideia de mulher, altamente veiculada em jogos, em conjunto com o conteúdo proposto na revista: “donzelas” independentes que não precisam

ser salvas, de uma presença masculina, para serem importantes em um enredo ficcional, ou real.

1.3 | Missão

A missão da revista é empoderar as mulheres no mundo dos jogos, pelo enaltecimento da grande presença do público feminino, seja como consumidoras, seja como desenvolvedoras de jogos e formadoras de opinião nesta comunidade, através de uma leitura convidativa.

1.4 | Público-alvo

Por ter cunho social que propõe o empoderamento das mulheres, o público-alvo da revista é o feminino, abrangendo todas as mulheres, de todas as idades, que se interessem por jogos, ou queiram conhecer um pouco mais sobre este mundo.

Segundo a pesquisa Game Brazil 2015, da consultoria Sioux, 47,1% dos jogadores do Brasil são mulheres, assim, uma revista ligada á jogos e dedicada ao público feminino, grande e crescente no país, já que uma pesquisa do ano de 2013 da mesma empresa apontava que a presença feminina neste mercado consumidor era de 41%, seria rentável e viável.

1.5 | Visão

Ser vista como resultado da resistência feminina em um ambiente extremamente hostil, e reconhecida como um meio de luta, servindo de veículo para expressão de mulheres e modelo para outras revistas que tentem e queiram quebrar esteriótipos e preconceitos.

1.6 | Linha editorial

A “damsel” tem como fundamentos de sua linha editorial um jornalismo que enaltece o público feminino, mas sem deixar de lado os jogos, conteúdo principal da revista. Assim, a sua linha editorial pode ser considerada restrita, para pessoas que já detêm um conhecimento básico do mundo dos games, pois termos técnicos podem ser usados, o que poderia dificultar o entendimento de pessoas sem entendimento do assunto, mas não impediria completamente o seu contato com a revista, pois a intenção da revista é servir como porta de entrada para o mundo dos games a esse público feminino crescente.

1.7 | Editorias e seções

Por ser uma revista que possui uma temática central, jogos, não há a presença de editorias e sim de seções, onde as seções Capa e Damsel são as seções principais.

A primeira seção “ELAS”, é dedicada à participação das leitoras através de e-mails, mídias sociais, cartas etc., possuindo número fixo de páginas, 2.

A segunda seção compreende as novidades no mundo dos jogos: lançamentos, eventos, informações das grandes produtoras de games, etc., e é chamada de “NEWS”, novidades em inglês. Na edição mencionada trás as novidades da E3, evento mais importante de jogos que acontece anualmente.

A terceira seção é dedicada a uma característica ímpar de revistas de jogos, o “DETONADO”, um termo indicativo para resolução de tarefas passo-a-passo, ou seja o “detonado” de um jogo, um guia que explica desde os comandos do jogo até a história completa com detalhes dos personagens, e a forma correta para passar os desafios de cada fase. É a seção com maior número de páginas por depender do tamanho do jogo que será apresentado.

A quarta seção é dedicada à Capa, e assim é chamada de “Capa”. Esta seção é uma das principais, em que uma personagem feminina de qualquer jogo é eleita a capa, e é feita uma matéria especial sobre a sua história, desde a sua criação, ao seu desenvolvimento e repercussão. Nesta edição a personagem eleita foi a ‘Lara

Croft', uma personagem fictícia da série de videogame do gênero de aventura, Tomb Raider, considerada tanto pelos críticos como pelos fãs um dos personagens de game mais importantes na cultura pop e a mais famosa personagem do sexo feminino do video game.

A quinta seção compreende a matéria especial. São páginas dedicadas a uma matéria, podendo conter entrevistas ou não, sobre uma mulher de referência no mundo dos jogos, seja parte da indústria, seja uma blogueira. Assim, é chamada de “damsel” pois corresponde ao nome da revista e o seu significado: uma “donzela” que luta e tenta se libertar pelo próprio mérito.

A sexta seção é chamada de “MMO” e é dedicada á jogos online, por isso o nome MMO que significa *Massive Multiplayer Online*, em português ‘múltiplos jogadores.

A sétima, e última seção corresponde ao “TOP3” escolhidos pela redação, podendo ser jogos, consoles, blogs, etc. Nesta edição o TOP3 foi sobre jogos de tiro em primeira pessoa.

2 | Projeto Gráfico

2.1 | Formato

O formato da revista segue o padrão 205 mm x 265 mm, com a sangria de 3 mm. As margens superior e externa são de 20 mm e as margens inferior e interna são de 15.

2.2 | Paleta de Cores

Como a revista procura ser dinâmica, não há cores fixas para o logotipo, pois procura-se adaptar as cores da logo á imagem da capa, fazendo uma referência entre tipo e imagem. Assim, as únicas seções que não possuem uma paleta de cor padrão, são as seções “Capa” e “TOP3”.

As fixas são:



Seção “ELAS”



Seção “NEWS”



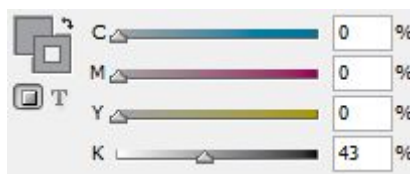
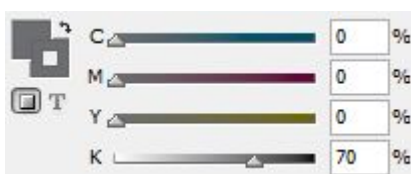
Seção “DETONADO”



Seção “MMO”



Geral



Fios



“damself”

2.2 | Logotipo

O logotipo da revista “damself” foi pensado em relação aos contos antigos das donzelas em perigo, em que, normalmente, ficavam presas em torres de um castelo á espera de alguém que as salvasse, geralmente um príncipe, que ao final do enredo, se salvas, teriam a mão pedida em casamento pelo salvador.

Assim, a tipografia escolhida foi a “Bernard MT Condensed” com corpo 170pt, peso “regular” e um *skew*, falso itálico, de 3 graus, o que justifica a sua escolha, pois o inclinado da fonte lembra, de certo modo, a torre de um castelo olhada de baixo

para cima. O kerning é o natural da tipografia, o leading é em 204 pts e não há tracking. Inicialmente a letra “l” tinha sido vetorizada, de modo que a sua parte superior lembrasse a parte de cima de uma torre, porém, optou-se pela utilização da tipografia não vetorizada, por tornar mais fácil o manejo com o logotipo, e deixar a aparência mais madura, forte para o nome da revista. A evolução do desenho da logo:

Primeira concepção:

A primeira concepção do logotipo 'damsel' apresenta o nome em uma fonte serifada pesada. As letras 'd' e 'l' possuem detalhes arquitetônicos no topo, lembrando torres ou castelos. O texto é centralizado e ocupa a maior parte da largura da imagem.

O logotipo não possui cor oficial, adequando-se á paleta de cores da capa, e sempre fazendo o uso do outline com cores contrastantes.

Logotipo oficial:

O logotipo oficial 'damsel' utiliza a mesma fonte serifada pesada, mas sem os detalhes arquitetônicos das letras 'd' e 'l'. O texto é centralizado e ocupa a maior parte da largura da imagem.

Em outras situações que a logo é utilizada, por exemplo no rodapé, as suas características ficam as mesmas da logo oficial, mudando apenas o corpo e as cores de acordo com a estética pedida.

2.3 | Tipografia

A “damsel” possui tipografia padrão característica por ser não-serifada, pois ela segue a proposta de ser uma revista informal e descontraída, que dialoga com ilustrações e possui muita cor, porém há a presença de tipos serifados onde se faz

necessário, por exemplo em blocos de texto muito grande, para facilitar a leitura do consumidor. Assim, são utilizados quatro tipos padrões, mas também são utilizados diversos tipos tipográficos ao longo do projeto gráfico.

A tipografia da logo, Bernard MT Condensed, está presente na numeração das páginas, na seção “damsel” e nos números utilizados na seção “TOP3”.

A tipografia MoolBoran, não-serifada, apresenta grande qualidade por ser bastante maleável e de fácil adaptação, assim, tal tipo é utilizado no nome das seções, na primeira pagina de cada seção, com corpo de 85pt, tracking -60 e leading 102pt. Já dentro das seções, os respectivos nomes continuam em MoolBoran, porém com corpo de 50 pontos, tracking de -20 e leading de 60 pontos. Também é utilizada em legendas de fotos, blocos de texto pequenos e com faixas de cor, com corpo variando de 20 a 30 pontos.

A tipografia Tahoma é utilizada em caixas de texto pequenas, com corpo que varia de 11 pontos a 15 pontos, sem tracking, e com peso **bold** em algumas ocasiões.

A tipografia Minion Pro aparece em todas os grandes blocos de texto por tornar a leitura fácil e agradável por causa de suas serifas bem demarcadas. Seu corpo varia de 10 a 11 pontos dependendo do tamanho da caixa de texto e da necessidade estética.

A tipografia Lucida Fax é o tipo padrão de todas as capitulares com peso regular e corpo de 4 pontos. Além das capitulares, esta tipografia aparece nos títulos das matérias, com corpo e peso variáveis de acordo com a estética da seção.

Por fim, a tipografia Franklin Gothic aparece em diversas instâncias, com corpo e pesos diferentes de acordo com a necessidade visual.

2.4 | Iconografia

A revista possui um ícone que se repete no final de cada bloco de texto, indicando continuidade na próxima folha e outro que se repete nos finais de cada bloco de texto, indicando o fim da matéria ou da entrevista. Os ícones seguem a paleta de cores da seção em que estiverem inseridos.

2.5 | Colunagem

A colunagem da “damsel” varia de 3 a 4 colunas por página, em que alguns momentos apresentam-se colunas falsas, onde são utilizadas imagens para contribuir com o visual estético da página. Essas colunas possuem entre 3 mm á 5 mm de medianiz (gutter), dependendo da estética gráfica da seção.

2.6 | Fios, barras & caixas

Durante toda a revista são utilizados muitos fios que variam de tamanho entre 1 a 3 pontos. Eles têm a missão de organizar o conteúdo, servindo de moldura na maior parte das vezes, e também orientam e indicam informações. Suas paletas de cores foram especificadas acima, mas sempre variam em tons de cinza, quando servindo de moldura.

As barras e caixas também se fazem presentes, com a intenção além de organizar o conteúdo, mas ilustrar e tornar a revista mais colorida. No caso das caixas, que são mais utilizadas, elas se fazem necessárias para dar evidência ao conteúdo e tornar a leitura e a visualização mais agradável, quando feito o uso de imagens de fundo.