



## **CINEPOCA: CINEMA EM PALAVRAS. A PRODUÇÃO DE UM FANZINE COM OS CONCEITOS DE PRODUÇÃO E JORNALISMO**

### **Autores**

<i>LAURIANO ATILIO BENAZZI</i>	(7)
<i>ANDRESSA LAIZ LOREJAN BOMFIM</i>	(1)
<i>IRINEU FONSECA JUNIOR</i>	(1)
<i>FABRÍCIO GRACIANO DE RESENDE</i>	(1)

### **Categoria**

Trabalho Acadêmico

### **Introdução**

A proposta foi trabalhada na disciplina de Técnicas gráficas em Jornalismo. Em formato de fanzine, a publicação agrega elementos do jornalismo e da produção gráfica, em especial o design gráfico cambiante. O tema trata de um breve panorama a cerca da história do cinema. Com um processo de seleção de filmes que marcaram época, o projeto conta com destaques do cinema desde os primeiros sucessos a partir da década de 30, e tem o intuito de chamar a atenção de leitores para a importância do cinema na sociedade cotidiana e despertar a curiosidade em relação ao assunto. O cinema, além de possuir um mercado bilionário, é um artefato cultural, que muitas vezes reflete retratos da sociedade na tela, ocasionando assim impacto na mesma. Considerado a sétima arte, tem o poder de entreter e também "persuadir" os cidadãos.

### **Objetivo**

Prática e otimização do uso do programa Adobe InDesign; planejamento gráfico com uso apenas do preto e branco. O trabalho em si tem o intuito de chamar a atenção de leitores para a importância do cinema na sociedade cotidiana e despertar a curiosidade em relação ao assunto.

### **Metodologia**

Coletar informações sobre a história do cinema, através de artigos já publicados e também criar textos a partir dessas informações. A montagem do fanzine, conta com oito páginas, sendo a capa e dividindo as páginas levando em conta a linha do tempo, em relação aos filmes citados. O processo de coleta se dá de acordo com o nível de importância dos assuntos, bem como textos ao redor do cinema em geral, críticas de filmes que fizeram sucesso e curiosidades a cerca do tema. A produção envolveu a pesquisa de elementos do design gráfico cambiante e da história e evolução do design. Também são utilizadas as ferramentas do jornalismo, da pauta à edição dos textos.

### **Resultado**

Criação de uma publicação que chame a atenção para detalhes desconhecidos sobre elementos do cinema, visando a prática do exercício da diagramação, por meio do programa Adobe InDesign. A discussão gira em torno da seleção dos filmes que possivelmente chamariam mais atenção dos leitores, visto que a lista segue com um número grande. Visar não apenas escolher filmes tão "populares", mas também procurar mostrar algo sobre um cinema mais desconhecido, a fim de passar aspectos positivos sobre o cenário afora do mundo "hollywoodiano", e assim despertar interesse para o mesmo, já que muitos desconhecem o sucesso desse lado do cinema.

### **Conclusão**

Fixar os conceitos aprendidos em sala de aula a cerca do programa Adobe InDesign, através da prática na montagem do fanzine, proporcionando um contato mais direto com o programa, trabalhando com o preto e branco em uma diagramação livre. Por meio disso, proporcionar aos leitores uma publicação que concerne ao entretenimento.

### **Bibliografia**

COLLARO, Antônio Celso. PRODUÇÃO GRÁFICA: ARTE E TÉCNICA DA MÍDIA IMPRESSA. São Paulo: Pearson, 2009. 155p.

FUENTES, Rodolfo. A PRÁTICA DO DESIGN GRÁFICO: UMA METODOLOGIA CRIATIVA. São Paulo: Rosari, 2009. 143p.

KOPP, Rudinei. DESIGN GRÁFICO CAMBIANTE. 2ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004. 134p.

MUNARI, Bruno. DESIGN E COMUNICAÇÃO VISUAL. São Paulo: Martins Fontes, 1968. 314p.