



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

CAIO MATHEUS DE SÁ TELLES MARTINS

**REVISTA LP:
COMUNICAÇÃO, DESIGN E MÚSICA**

**Salvador
2013.2**

CAIO MATHEUS DE SÁ TELLES MARTINS

**REVISTA LP:
COMUNICAÇÃO, DESIGN E MÚSICA**

Memória do Trabalho de Conclusão
de Curso apresentado em cumprimento às
exigências do Curso de Jornalismo da Faculdade
de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Leonor Graciela Natansohn.

Salvador

2013.2

Resumo

Esta memória é o registro dos procedimentos e critérios utilizados ao longo do processo de criação da revista LP. Trata-se de um projeto editorial-gráfico com um caráter estritamente experimental que procura explorar as possíveis aproximações entre comunicação e design. A LP reúne ilustrações e pequenos textos, procurando deslocar o protagonismo da escrita e reabilitar a importância da imagem no processo informativo. O conteúdo da revista atém-se à produção musical das culturas de matriz africana que se desenvolveram em Salvador.

Sumário

1. Apresentação

2. Justificativa

3. Marco Teórico

3.1 Forma, Material e Informação

3.2 Aproximações entre Comunicação e Design

4. O projeto

4.1 Aspectos editoriais

4.1.1 Linha editorial

4.1.2 Nome da revista

4.1.3 Público Alvo

4.1.4 Seções

4.2 Aspectos Gráficos

4.2.1 Formato

4.2.2 Marca

4.2.3 Capas

5. Considerações Finais

6. Referências

1. Apresentação

Esta memória dedica-se ao registro dos procedimentos utilizados durante o processo de realização da revista LP. Trata-se de um projeto editorial-gráfico desenvolvido experimentalmente a partir das propostas teóricas do filósofo tcheco Vilém Flusser em comunicação e design. A revista reúne ilustrações e pequenos textos baseados numa vasta produção musical que referencia as culturas de matriz africana, sobretudo, aquelas que se desenvolveram na cidade de Salvador.

O projeto da revista LP é pensado a partir de duas perspectivas centrais: a formal e a material. Sob a perspectiva da forma, procura investigar as tensões existentes entre os processos informativos adotados pela comunicação e pelo design, a saber, texto e imagem respectivamente. Já, sob a perspectiva do seu conteúdo, ela procura abordar as complexas articulações entre modernidade e tradição que se realizam na experiência das culturas afro-baianas a partir, especialmente, da produção musical que lhes toma como tema. A revista pretende refletir a participação da imagem e do texto ao longo do processo informativo de um determinado conteúdo editorial. Nesse sentido, é necessário destacar o caráter marcadamente experimental do projeto. O que está em jogo aqui não é eleger – entre imagem e texto – o mecanismo informativo mais eficiente e, sim, deslocar experimentalmente o protagonismo que o texto goza nos veículos de informação.

Tradicionalmente, um projeto editorial-gráfico aciona a comunicação para produzir seu conteúdo textual e o design para desenvolver uma visualidade para ele. Manuais voltados para a produção e edição de revistas esforçam-se por demarcar a distinção entre as atividades atinentes de um lado à comunicação e de outro ao design:

“O termo ‘matéria’ é usado genericamente para nomear tanto artigos quanto reportagens, entrevistas, ensaios, e até receitas de culinária. São a substância da revista, o conteúdo para o qual o leitor reserva tempo para ler e se aprofundar e são os principais representantes do conceito¹. Para elas é preciso dedicar mais tempo e atenção. [...]” (ALI, 2009, p. 59)

¹ O conceito ao qual a autora se refere é a Razão de Ser da revista, ou seja a sua missão editorial, o que pode ser verificado nas páginas 46 a 53 da referida citação.

A autora, ao procurar orientar processos de elaboração de revistas, deixa claro que há um domínio destacado e específico voltado para a produção textual. O termo “matéria”, por exemplo, é revelador de como a comunicação jornalística tradicional considera sua produção textual como *conteúdo* destinado a preencher a *forma* editorial desenvolvida pelo design. O caráter informador que o design desempenha no projeto editorial é expresso na seguinte citação:

“O design é o meio de levar as ideias da página para a mente do leitor [...]. Para conseguir transmitir e expressar as ideias do conteúdo, é preciso manipular e equilibrar todos os componentes: mensagem, linguagem, imagens, tipografia, espaço, cor, sequência, contrastes, ordem e tudo o mais para orquestrá-los em um todo visualmente unificado” (ALI, 2009, p.)

Vimos então que o design serve para manipular os elementos gráficos a fim de desenvolver a aparência e a visualidade do produto editorial. Nesse sentido, o design é considerado uma atividade informadora enquanto que a comunicação, mais especificamente a comunicação jornalística, é considerada uma atividade produtora de do conteúdo textual que será submetido às formas do design.

O jornalista quando escreve um texto, no entanto, também está desenvolvendo uma forma. Ele constrói um recipiente narrativo que, sob a aparência de texto, abriga o acontecimento potencialmente noticioso que é da ordem da experiência. Basta relembrar o famigerado diagrama da pirâmide invertida: uma forma abstrata que orienta o jornalista no seu ofício de informar (LAGE,1998). A comunicação informa através do texto escrito enquanto que o design o faz através da imagem. Percebe-se, portanto, que entre eles há um objetivo comum que é o de informar, ou seja, o de dar forma a um determinado conteúdo.

É, por isso, que a LP não se define como uma revista *sobre* ilustração, pois não trata a imagem como tema. Em verdade, a LP é uma revista *de* ilustração, pois utiliza a imagem – em sua modalidade de desenho – como um dos mecanismos atuantes no processo de informação do seu conteúdo, dividindo esse papel com o texto escrito. Isso, no entanto, não faz com que o projeto escape do jornalismo ou o renegue. Pelo contrário, trata-se ainda de um projeto em comunicação – mais especificamente em jornalismo – e design, com textos escritos e imagens desenhadas. Há de se deixar claro

que a revista, se por um lado não pretende reafirmar a supremacia do texto em relação à imagem, por outro, pretende muito menos colocá-la numa função de destaque em detrimento do texto escrito. Na LP, o texto e o desenho são quem informam, ou seja, são eles quem impingem uma forma ou uma aparência a este conteúdo numa relação de paridade.

Deve-se finalmente dizer que a LP é uma revista *sobre* música. Aliás, não só sobre música. Muito além disso, a LP tenta explorar a relação que se estabelece entre música e cultura em Salvador. Para a LP, a música é uma brecha através da qual se podem entrever aspectos da cultura da cidade, sobretudo, no que diz respeito aos cruzamentos entre a modernidade e as culturas tradicionais de matriz africana.

2. Justificativa

A escolha por desenvolver uma revista como trabalho de conclusão do curso de jornalismo é uma consequência natural de minha própria trajetória acadêmica na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Ao longo da graduação, estive em contato com diversas atividades que me permitiram explorar as possíveis aproximações práticas e teóricas entre design e comunicação.

Desde o primeiro semestre, na Oficina de Comunicação Escrita, estive em contato com práticas de editoração eletrônica para produção de fanzines quinzenais. Mesmo que o ensino da operação de softwares de diagramação ou ilustração vetorial não constasse na ementa dessa disciplina, os estudantes eram estimulados a buscar de maneira autônoma os conhecimentos técnicos necessários para a produção dos fanzines. Nesse momento, tive meu primeiro contato com os programas digitais de editoração e, findo semestre, continuei a estudá-los de maneira autônoma.

Mas a principal experiência que despertou meu interesse pelos diálogos travados entre design e comunicação deu-se durante o período que integrei o Programa de Educação Tutorial da Faculdade de Comunicação, o Petcom. Um dos principais objetivos do programa era o de oferecer aos seus membros um conjunto de atividades que lhes permitisse uma experiência acadêmica – baseada no tripé ensino, pesquisa e extensão – que extrapolasse o conteúdo dos componentes disciplinares previstos na grade curricular do curso. Entre as atividades de ensino, pude desenvolver e ministrar

diversos cursos sobre a operação de softwares em diagramação, ilustração vetorial e tratamento de imagens. Assim pude dar continuidade à Oficina de Diagramação Só para Calouros, oferecida preferencialmente aos estudantes recém-ingressados na faculdade.

Já entre essas atividades de extensão, talvez a que tivesse maior importância fosse a revista Fraude. Não só por ser o projeto do Petcom que tivesse maiores alcance e visibilidade, mas também por ser o seu projeto de maior complexidade prática. A realização da Fraude era balizada por critérios e procedimentos muito próximos de uma experiência profissional em revista, tanto no que dizia respeito à rotina produtiva das matérias quanto no que se referia ao trabalho de editoração do produto. Participei como membro da equipe de direção de arte da Fraude por duas edições seguidas e foi a partir dessa experiência que meu interesse pelas intersecções entre comunicação e design se consolidou. Foi também a partir da Fraude que passei a considerar o formato de revista como aquele preferível ou mais adequado para experimentações com texto e imagem, posto que o apelo à visualidade é consideravelmente superior neste formato em comparação a outros veículos como, por exemplo, os jornais.

O principal desafio que enfrentei ao longo do ensino superior foi a sensação de não pertencimento. Quando próximo ao jornalismo e a comunicação, sentia-me mais designer que jornalista ou comunicador. Quando próximo ao design, sentia-me mais jornalista e comunicador. Em qual profissional, enfim, eu estaria me tornando? A revista LP é uma tentativa de romper as trincheiras epistemológicas que encurralam certas práticas e certos conhecimentos a domínios acadêmicos muito específicos e bem definidos. A LP assume, portanto, um caráter transdisciplinar e, na mesma medida, experimental. Como o caminho não está dado por um método já pré-definido, o risco do erro é uma constante com a qual esse projeto deve conviver.

Sabe-se que a produção de revistas em Salvador é parca e incipiente. Revistas como a Muito e a Pocket Provocante, nas suas pautas em geral, cobrem os temas relacionados à cultura de Salvador. Trata-se, portanto, de produtos voltados para o jornalismo cultural. Falam sobre lançamentos de livros, estreias de espetáculos teatrais, discos para download, filmes em fase de gravação.

As pautas dessas revistas de jornalismo cultural contemplam assuntos relacionados à produção de setores como literatura, teatro, música, cinema, belas-artes, dança. O temário desses veículos está associado a um conteúdo material e simbólico

produzido a partir de atividades estritamente artísticas. A LP, por sua vez, estabelece a música como seu tema principal. Suas ilustrações são desenvolvidas a partir de canções do candomblé, da música popular brasileira, da axé music. Já seus textos procuram desenvolver um pouco mais dos temas contidos nos versos em que se baseiam as ilustrações.

Para revista LP, não se fala em cultura – no singular. Pelo contrário, fala-se em culturas – no plural. A LP, ao passo que desconsidera um sentido de cultura que a trate como um mero repositório de componentes artísticos, procura explorar seu lastro popular e entende-la como todo um modo de vida. Além disso, a revista reconhece a esfera da cultura como um espaço legítimo de disputa de poder numa dinâmica contínua de cooptação e resistência (BOURDIEU, 2007).

3. Marco Teórico

3.1 Forma, material e informação

A revista LP é um projeto gráfico-editorial cuja elaboração toma por base as contribuições teóricas do filósofo tcheco Vilém Flusser aos domínios da comunicação e do design. Um dos eixos principais do seu pensamento ocupa-se da tentativa de se construir uma filosofia atinente a esses dois domínios (LEÃO, 1985). Flusser considera que comunicação e design, ao invés de caracterizarem domínios tão apartados entre si, estão mais imbricados do que se possa imaginar.

“[...] Essas áreas – divididas por nossas vãs burocracias acadêmicas em departamentos distintos – são, para Flusser, desdobramentos muitos próximos de um mesmo fenômeno maior. Interdependentes, ambas são frutos de um processo de codificação da experiência.”
(CARDOSO, 2007 apud FLUSSER, 2007, p.12)

Para dar início ao desenvolvimento de sua teoria, Flusser lança mão de dois conceitos fundamentais, a saber, forma e matéria. A noção de forma, destacada pelo autor, encontra sua origem etimológica no sentido que a antiguidade grega empregava à palavra *morphé*. Tratava-se de uma forma abstrata, intelectualmente desenvolvida, obra dos elevados padrões da racionalidade grega. A *morphé*, portanto, correspondia a um conceito intimamente associado aos ideais de pureza e perfeição formais.

A palavra matéria chega ao português através da formação *materia*, uma tentativa de os romanos antigos traduzirem para o latim o vocábulo grego *hylé*. Num primeiro momento, quando os gregos mencionavam a palavra *hylé*, queriam referir-se à madeira armazenada no estoque das oficinas de carpintaria. Inicialmente, portanto, *hylé* significava madeira (FLUSSER, 2007). Não madeira em seu sentido genérico, mas madeira num sentido bastante específico: a matéria-prima destinada ao entalhamento.

Uma peça irregular de madeira, até então desprovida de forma, era enfim submetida às ferramentas do carpinteiro. O artífice tinha como missão projetar uma forma abstrata e aplica-la sobre a madeira amorfa. O resultado desse processo poderia ser um artefato qualquer, por exemplo, uma mesa ou uma cadeira. A peça amorfa de madeira não passava de uma peça amorfa de madeira. Ela só adquiria um sentido – o sentido de ser, por exemplo, mesa ou cadeira – após ser submetida à forma projetada pelo carpinteiro.

Dado o caráter dinâmico do desenvolvimento histórico e linguístico de um vocábulo, o conceito associado ao termo *hylé* dilatou-se. Num segundo momento, ele passou a não mais se referir àquela noção específica de madeira estocada. A palavra *hylé* adquiriu um novo sentido.

“Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de ‘ forma’ (a *morphé* grega). *Hylé*, portanto, significa algo amorfo.” (FLUSSER, 2007, p. 23)

Segundo Flusser, apesar de matéria e forma serem noções antagônicas entre si, elas travam também uma relação de estreita complementaridade. Para facilitar o entendimento dessa parêntese conceitual, o autor apresenta mais uma imagem esclarecedora – um exemplo alternativo ao da madeira estocada no depósito da carpintaria. Trata-se do diagrama continente e conteúdo. Se, por um lado, a forma cumpre em relação à matéria a função de continente, abrigando e retendo sua substância amorfa; por outro, a matéria comporta-se diante da forma como conteúdo, guarnecendo-a de preenchimento e recheando o interior vazio de sua estrutura abstrata.

A forma estaria associada a um caráter abstrato e intelectual, mantendo-se sempre identificada com a perspectiva suprasensível da teoria. A matéria, por sua vez, estaria relacionada aos fenômenos da experiência – essa geleia amorfa, destituída de

sentido e que só o adquire quando submetida a algum contorno formal. É a forma abstrata que dá sentido ao material que a preenche. Como no caso da oficina de carpintaria, a peça irregular de madeira transforma-se em artefato pela ação do carpinteiro e passa a vincular-se ao sentido que a forma lhe impõe. Ou seja, a madeira sob a forma de mesa nada mais tem que ver com aquela madeira bruta e amorfa, matéria-prima do carpinteiro. A madeira sob a forma de mesa adquire o sentido próprio de mesa.

O que está em jogo aqui é a emergência de uma terceira categoria conceitual desenvolvida por Flusser. Trata-se do conceito de informação. Segundo o pensamento flusseriano, informar significa impingir formas à matéria – tanto a peça irregular de madeira quanto o conteúdo amorfo da experiência – e, a partir disso, forjar-lhe um sentido definido (FLUSSER, 1985). Comunicação e design, portanto, correspondem a atividades informadoras. A primeira informa seu conteúdo através do texto escrito enquanto que o segundo o faz preferencialmente através da imagem.

3.2 Comunicação, Design e Imaginação

Comunicação e Design são duas disciplinas fundamentais para a elaboração de um produto gráfico-editorial. Os conteúdos desses dois domínios são os ingredientes principais que integram a “receita” da fórmula editorial.

“A fórmula editorial é a ‘receita’, ou seja, a mistura dos ingredientes, a maneira como a revista monta o seu edifício e estrutura o conteúdo [...]. Quer dizer: os diferentes tipos de matéria, as seções e colunas; o espaço que devem ocupar, o estilo de design, fotografia e ilustrações.” (ALI, Fátima, 2009, p.56)

Percebe-se que alguns dos elementos que compõem a revista são ao mesmo tempo pertinentes à comunicação e ao design. As editorias e seções que integram o produto editorial são um exemplo claro disso. Elas são utilizadas pelos jornalistas para organizar a produção das matérias e das reportagens. O agendamento dos assuntos e o levantamento das pautas são orientados pelo caráter temático de cada editoria ou seção. Os designers, por sua vez, organizam a estrutura do produto – do ponto de vista da

materialidade – a partir das suas divisões editoriais. Cada editoria ou seção é identificada por um tema. Isso ajuda o leitor durante a leitura da revista.

Comunicação e design, no entanto, apresentam aproximações que vão além dos procedimentos técnicos utilizados durante o processo de elaboração de um projeto editorial. As funções do jornalista e do designer, desempenhadas durante a realização da revista, são – como já vimos – atividades informadoras. Ambos trabalham no sentido de dar forma a determinados conteúdos. Jornalista e designer são, portanto, codificadores da experiência e, por uma abordagem flusseriana, são atividades de imaginação.

“Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaço-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. [...] Em outros termos: *imaginação* é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. *Imaginação* é a capacidade de fazer e decifrar imagens.” (FLUSSER, 1985, p. 13)

Nesse sentido mais amplo de imagem, ela não mais está exclusivamente associada a representações visuais como ilustrações e fotografias, mas passa também a ser identificada com produção de imagens mentais a partir do mundo concreto.

“Imagem é um conceito polissêmico, pois derivam de diferentes sentidos. As definições perpassam a percepção visual (cores, desenhos, fotografias, etc) e a representação mental (memória visual, imaginações, visões). Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido como imagens na mente daqueles que a produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais.” (Bertasso, 2012, apud SANTAELLA e NÖTH, 2008, p.15)

Para Flusser, os textos escritos também são considerado como um método de imaginação, ou seja, um método codificador destinado à produção de imagens – nesse

caso, associada à representação mental. As imagens são mediações entre o homem e o mundo. Eles – os textos – também desempenham esse papel mediador.

É baseado nisso que a revista LP procura desenvolver imaginações experimentais sobre a produção musical identificada com as culturas de matriz africana que foram sintetizadas na cidade de Salvador. Trata-se de um projeto que utiliza texto escrito e ilustração como ferramentas legítimas de informação e imaginação. As ilustrações desenvolvem imagens a partir de canções tradicionais do candomblé, de letras do repertório da música popular brasileira e da axé music. Os textos, por sua vez, são também se engajam no processo de informação e imaginação. Eles desenvolvem os temas das músicas que inspiram as ilustrações.

4. O projeto

4.1 Aspectos editoriais

4.1.1 Linha editorial

A revista LP é um projeto experimental em comunicação e design. Ao considera-las atividades que desempenham uma mesma função comum – a de informar –, o projeto da LP procura experimentalmente deslocar o protagonismo que o texto escrito desfruta nos veículos impressos tradicionais. Ao mesmo tempo, procura também reabilitar a importância da imagem no processo de informação, desconsiderando o caráter meramente ilustrativo que ela em geral assume nos produtos editoriais e colocando-a numa relação de paridade com o texto escrito.

Sob a perspectiva editorial da LP, o texto redigido e a imagem ilustrada funcionam como mecanismos legítimos de informação. Eles são ferramentas igualmente competentes na tarefa de impor formas narrativas a seu conteúdo temático. Dessa maneira, não se pretende que o texto continue sendo utilizado preferencialmente em relação à imagem. Muito menos, que esta subverta essa ordem e assuma uma posição de destaque em detrimento do texto. A revista LP, portanto, informa tanto através da escrita quanto através do desenho, reunindo ilustrações e pequenos textos.

Ademais, a linha editorial da LP procura desenvolver imaginações experimentais sobre a produção musical identificada com as culturas de matriz africana que foram sintetizadas na cidade de Salvador.

O tema da revista LP está dividido em duas perspectivas complementares. De maneira mais específica, a revista define a música como seu principal eixo temático. Por outro lado, agora de maneira mais ampla, a revista pretende abordar questões pertinentes à esfera da cultura. Isso só é possível porque a LP considera que a música, antes de ser um mero setor da cultura, é uma de suas sínteses simbólicas e materiais mais importantes. A música não é um componente que integra a cultura. Ao contrário disso, a música é uma síntese que emerge de um processo cultural e, portanto, reflete muitos dos seus aspectos.

A LP adota uma noção de cultura que a considera como um modo integral de vida e reconhece a importância de seu lastro popular (WILLIAMS, 1979). A cultura é construída a partir do cotidiano das pessoas: o que se come, o que se veste, o que se ouve. O cotidiano de Salvador é permeado por música e a música da cidade é permeada por seu cotidiano. Por isso que a revista LP ao tratar de música também aborda o cotidiano e a cultura da cidade. As imagens tratam especificamente do universo musical que a revista pretende abranger. São ilustrações desenvolvidas a partir dos cânticos candomblecistas, da música popular brasileira e da *axé music*. Já os pequenos textos desenvolvem os temas das canções que inspiram os desenhos. A revista acredita que a esfera da cultura corresponde a um espaço legítimo em que são travadas articulações incessantes de cooptação e resistência (BOURDIEU, 2007), a exemplo da relação entre tradição e modernidade na produção musical de Salvador.

A primeira edição da Revista LP, apresentada aqui como trabalho de conclusão de curso, chama-se Batmacumba. Trata-se do título de uma música composta por Gilberto Gil e Caetano Veloso à época do movimento tropicalista. Sua primeira gravação foi executada em 1968 pelo grupo brasileiro de rock Os Mutantes para o repertório de seu primeiro disco, homônimo à banda. Nesta faixa, o arranjo musical experimenta, ao máximo, o cruzamento entre modernidade e tradição. Guitarras elétricas e efeitos sonoros de distorção foram acompanhados pelo toque de atabaques, instrumentos típicos da religiosidade afro-brasileira.

Em suas páginas, a Revista LP – edição Batmacumba – procura desenvolver imaginações experimentais que, através de texto e desenho, venham a explorar o rico panorama cultural de Salvador. Panorama este em que os elementos da modernidade hibridizam-se intensamente com os aspectos tradicionais das culturas de matriz africana, sobretudo, aqueles que participam do referencial simbólico candomblecista.

Para explicar o diálogo entre componentes modernos e tradicionais que marcou o processo de reafrikanização do carnaval da Bahia durante a década de 70 – momento em que inclusive Os Mutantes ganham destaque nacional e internacionalmente, o antropólogo Antonio Risério lança mão de um exemplo que muito ajuda a esclarecer do que exatamente essa primeira edição da revista LP pretende abordar:

“Pensem, por exemplo, na música *Axé Babá*, de Gilberto Gil. É um afoxé para Oxalá, certamente, mas gravado num estúdio eletrônico de 24 canais, onde palmas, agogôs e atabaques soam ao lado do rhodes do tecnocladista Lincoln Olivetti, seguido por um ovation e uma guitarra com sintetizador.” (RISÉRIO, 1981, p. 13)

4.1.2 Nome da revista

LP é o nome da revista cujo processo de elaboração esta memória pretende descrever. Trata-se da abreviação do termo inglês *long-play*, uma mídia de vinil desenvolvida no final da década de 1940 para registrar informações musicais. No Brasil, esse dispositivo ficou popularmente conhecido como “bolachão”, uma maneira divertida de se fazer referência à sua forma redonda e achata que mais se assemelharia a uma bolacha gigante.

O disco de vinil, como também ficou conhecido o *long-play*, surgiu no mercado fonográfico para desbancar os discos de goma-laca com 78 RPM – medida de frequência que indica o número de rotações por minuto. Entre as vantagens do disco de vinil sobre o de goma-laca, destaca-se a maior quantidade de faixas musicais que podem ser registradas no primeiro em relação ao segundo.

Mais tarde, no início da década de 1990, surge uma nova mídia que, por sua vez, ofereceria uma série de vantagens técnicas sobre os já obsoletos discos de vinil. Os CDs, sigla para *compact discs*, foram desenvolvidos a partir de tecnologia digital em

aparente substituição à tecnologia analógica que caracterizava o processo de gravação sonora nas superfícies de vinil dos LPs. Os CDs eram muito mais compactos e, portanto, mais portáteis que a geringonça dos “bolachões”. Além do mais, sua capacidade de armazenamento era consideravelmente superior. Por causa disso, as indústrias que produziam discos de vinil entraram em colapso a partir de 1995 e muitas delas fecharam suas portas.

Esse breve relato histórico a respeito das mídias destinadas à reprodução musical leva a crer que um dispositivo recente sempre supera e anula um dispositivo imediatamente anterior. No entanto, o surgimento de uma nova mídia não significa o fim de outra mais antiga. Discos de vinil, agora considerados artigos *cult*, continuam a movimentar o mercado fonográfico, assim como a venda de CDs permanece ativa em tempos de disponibilização gratuita de música para *download*. No final das contas, o desenvolvimento tecnológico acaba construindo um complexo ecossistema de mídias (BOWMAN e Willis, 2003, p.11) em que convivem diferentes temporalidades da produção musical.

. A revista LP, portanto, é um espaço editorial destinado ao entrecruzamento de diversas temporalidades musicas e nada seria mais representativo que batiza-la com o nome de uma mídia que, apesar da aparente obsolescência, resiste ao tempo como dispositivo de memória musical. Sua linha editorial preocupa-se em explorar as relações existentes entre tradição e modernidade na produção musical identificada com as culturas de matriz africana em Salvador. Em seu conteúdo, há ilustrações e textos que não só se referem a canções tradicionais entoadas nos rituais de candomblé, como também músicas contemporâneas que dialogam com essa mesma matriz africana, a exemplo da *axé music* e do universo poético de Dorival Caymmi

4.1.3 Público alvo

O público alvo deste projeto é aquele interessado nos assuntos relacionados a música, cultura, comunicação e design. Pessoas que tenham interesse em todo tipo de produção criativa e que seja curioso em modalidades experimentais de informação. Além disso, que demonstre interesse em arte, cultura e música. A intenção, aqui, é alcançar pessoas que queiram vivenciar novas maneiras de se adquirir informação.

4.1.4 Seções

A revista LP – em sua primeira edição, intitulada Batmacumba – está dividida em três seções distintas e interdependentes entre si. As seções da LP não devem ser consideradas como componentes particulares e isolados ou como reservatórios impermeáveis de conteúdo editorial. Ao invés disso, as seções da revista devem ser consideradas a partir de uma perspectiva sintetizadora: o que importa não é o conteúdo específico de cada seção, mas sim a narrativa sintetizada pela justaposição dessas mesmas seções.

O tema de cada seção da LP “Batmacumba” está relacionado a uma temporalidade específica da produção musical das culturas baianas de matriz africana. Essa divisão – devo lembrar – é mais que uma mera definição editorial. Aparentemente, trata-se de uma compartimentação didática do conteúdo da revista, no entanto, cada seção trata de um nóculo narrativo que em conjunto forja a narrativa geral da revista.

A primeira seção usa como apoio temático canções ancestrais do candomblé da Bahia. A escolha aqui foi a de utilizar apenas músicas relacionadas ao orixá Exú e outras entidades afins – como é o caso das padilhas e pombas-gira. Exú é a primeira divindade do candomblé afro-baiano que deve ser reverenciada e, por isso, foi escolhido pela LP para incrementar a primeira seção. Exú é o orixá que come primeiro, é o orixá a quem se saúda primeiro.

A segunda editoria apoia-se em trechos de canções compostas por Gilberto Gil e Caetano Veloso para o álbum *Doces Bárbaros*. Maria Bethânia, Gal Costa, Caetano Veloso e Gilberto Gil reuniram-se na década de 70 para desenvolver esse trabalho coletivo. As canções e arranjos desse álbum cruzam de maneira bem sucedida o rock psicodélico que ganhava expressão global e referências musicais regionalistas do candomblé afro-baiano. Cantam para os orixás femininos – Oxum, Ewá, Oba, Yansã – sobre arranjos que misturam guitarras elétricas, sintetizadores, agogôs e atabaques.

A terceira editoria, composta pelo trabalho do artista visual baiano Pedro Magalhães, traz ilustrações baseadas em trechos de canções da *Axé Music*. Esse gênero musical, originariamente baiano, foi criado a partir do cruzamento entre a música tradicional dos candomblés e a música moderna de distribuição massiva em pleno Carnaval. Os terreiros de candomblé passaram a organizar agremiações artísticas que desenvolviam trabalhos de dança e música baseados nas referências da religiosidade

afrodescendente. À época do Carnaval, essas agremiações – que passaram a ser chamadas de afoxés – levavam às ruas desfiles alegóricos entoados pelos cânticos religiosos. Em meio à rua, os afoxés encontravam os blocos carnavalescos que com suas guitarras elétricas e amplificadores potentes arrastavam multidões com temas musicais de frevo instrumental. Nesse contexto, surge a *Axé Music*: cruzamento do som retirado do couro dos atabaques com as distorções de guitarra elétrica.

O que a LP pretende, em sua primeira edição, é sintetizar uma narrativa imagética sobre o jogo de cooptação e resistência que é travado constantemente entre a tradição e a modernidade nas culturas contemporâneas de matriz africana em Salvador. A música ancestral do candomblé, associada a uma temporalidade longínqua, ainda existe e resiste não só nos barracões de santo como também em expressões musicais modernas como é o caso da *Axé Music*.

Em suma, as seções desta edição podem ser descritas da seguinte forma:

- a) A primeira intitula-se “Laroyé”, expressão do candomblé utilizada para saudar o orixá Exu. As ilustrações, de minha autoria, são baseadas nos cânticos do candomblé dedicadas a esse orixá e a entidades femininas a ele associadas como pombas-gira e padilhas. Os textos desenvolvem o conteúdo dessas ilustrações e explicam melhor ao leitor do que se tratam essas entidades.
- b) A segunda, “Yorubahia”, reúne ilustrações também de minha autoria, baseadas em versos de músicas de compositores baianos que referenciam a religiosidade yorubana do candomblé desenvolvido na Bahia. Os textos explicam brevemente ao leitor sobre as entidades que são retratadas dos versos selecionados.
- c) A terceira seção chama-se “Axé Music”. Ela é dedicada ao trabalho do artista visual baiano Pedro Magalhães que, numa proposta semelhante à da revista LP, desenvolve ilustrações inspiradas em trechos de música.

4.2 Aspectos Gráficos

4.2.1 Formato

O formato da revista LP é um quadrado de 30 x 30cm. A escolha desse formato e dessas dimensões não foi, em momento algum, pensada de maneira arbitrária. O modelo convencional das embalagens de discos de vinil também obedece à forma de um

quadrado com as mesmas dimensões de 30 x 30cm. A materialidade da revista, portanto, simula a mesma materialidade do disco de vinil. Além disso, o corpo da revista propriamente dito é envolvido por uma luva confeccionada com o mesmo material e sob as mesmas medidas de uma embalagem real de um LP.

A intenção aqui é provocar uma nova experiência ao leitor da revista. Quando a LP chegar em suas mãos, a impressão que se pretende causar é a de que ele - o leitor - estará segurando um disco de vinil. Essa estratégia é amplamente utilizada por outras revistas experimentais, a exemplo da *Spector Cut+ Past* (Figura 01) e da *Eat* (Figura 02).

A primeira é uma revista alemã cuja edição de número 2 debruçou-se sobre o tema “ficção e documentação”. Para explorá-lo visualmente, o designer Marcus Dressen desenvolveu o corpo da revista sob o formato de um computador portátil. A segunda é uma revista japonesa sobre alimentação. Em seu sétimo número, abordou o tema “embalagem”. O designer Tin Brown desenvolveu uma luva sob a forma de embalagem de chocolate que, ao deslizar, revelava uma fotografia do doce na capa (LESLIE, 2003).

Figura 01: Capa da Revista Spector Cut+ Past.



Fonte: LESLIE, 2003.

Figura 02: Capas da Revista Eat.

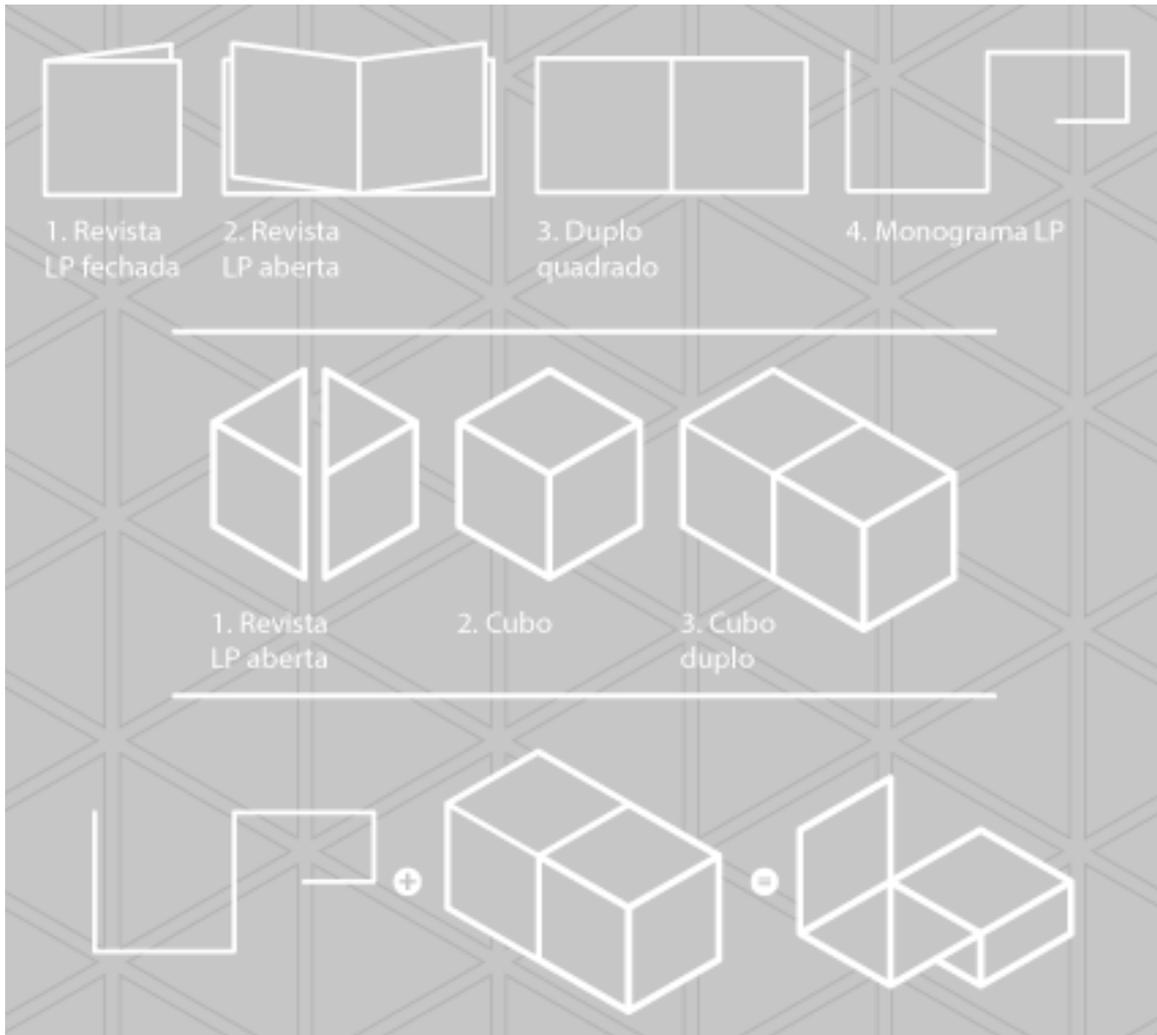


Fonte: LESLIE, 2003.

4.2.2 Marca

O processo criativo da marca LP é desenvolvido a partir do formato físico que a revista apresenta. As etapas de seu desenvolvimento são mais facilmente elucidadas através de recursos visuais. Abaixo, segue um infográfico que descreve detalhadamente o passo-a-passo do projeto visual que funda a marca da revista. (Figura 03)

Figura 03: Infográfico do projeto visual da marca da Revista LP.



Fonte: Autoria do autor.

4.2.3 Capas

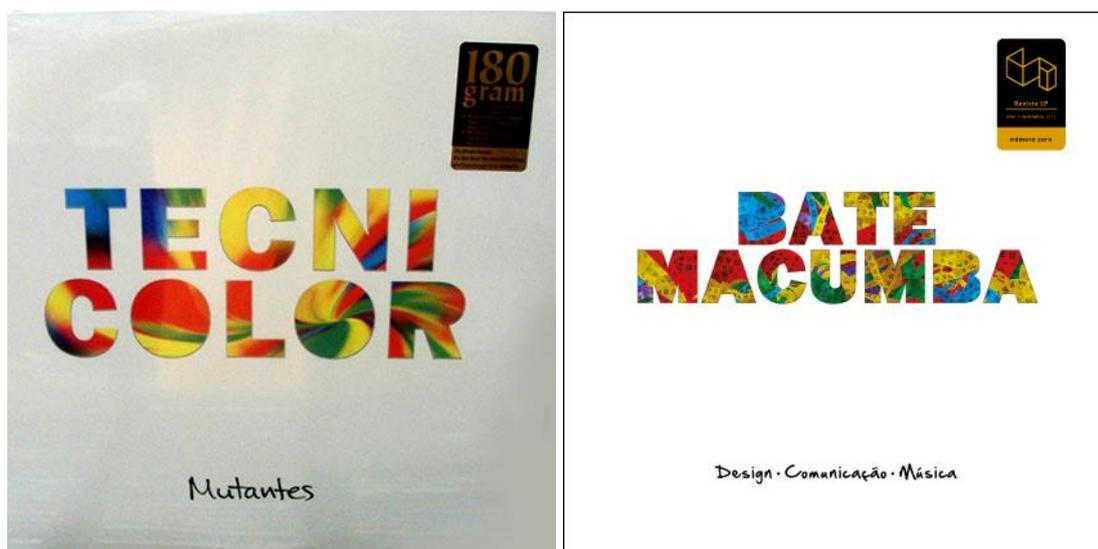
A revista LP apresenta, ao todo, duas capas. A primeira delas corresponde a uma luva que simula a embalagem de um LP. A segunda capa, por sua vez, faz parte do corpo da revista propriamente dito e traz, na sua superfície, a ilustração de um disco de vinil. Assim como no exemplo da revista japonesa *Eat*, a luva imita uma embalagem de LP que, ao deslizar, revela a ilustração de um disco. Trata-se de uma brincadeira

gráfica: o leitor, ao retirar a revista da embalagem, terá a impressão de que em lugar da revista estará retirando um “bolachão”.

Já se foi explicado, no tópico referente à linha editorial da revista, o motivo por que a primeira edição da LP chama-se Batmacumba. Esta canção, composta por Caetano Veloso e Gilberto Gil, estava tanto no repertório do primeiro disco da banda Os Mutantes quanto em seu oitavo álbum intitulado Tecnicolor. A capa do Tecnicolor (Figura 04) foi projetada pelos designers Paulo Pelá Rosado e Gê Alves Pinto. Trata-se de uma imagem psicodélica repleta de cores liquidificadas, protegida por uma luva branca em que consta uma máscara vazada com o nome do álbum.

A luva da revista LP (Figura 05), que simula a embalagem de um disco, não passa de uma paródia da capa projetada por Rosado e Pinto para o álbum Tecnicolor. Em lugar da ilustração psicodélica, a primeira capa da revista apresenta uma fotomontagem de fitinhas do Senhor do Bonfim que obedecem à mesma paleta de cores liquidificadas da embalagem original. Ao invés do nome Tecnicolor, inscrito na máscara da proteção branca, a revista apresenta o nome de sua primeira edição, a saber, Batmacumba. O mesmo acontece com a segunda capa da revista (Figura 07), aquela que está afixada a seu corpo propriamente dito. A ilustração do disco de vinil faz uma paródia da bolacha original do álbum (Figura 06), com as mesmas cores e formas.

Figuras 04 e 05: Capa do Tecnicolor e Luva da revista LP, respectivamente.



Fontes: <http://www.disc-o-graphy.com/os-mutantes> e autoria do autor, respectivamente.

Figuras 06 e 07: Bolacha original do Tecnicolor e Segunda capa da revista LP, respectivamente.



Fonte: <http://www.disc-o-graphy.com/os-mutantes> e autoria do autor, respectivamente.

5. Considerações Finais

Do que se trata, afinal, uma revista? A qual área ou disciplina deve-se atribuir a responsabilidade pela produção de uma revista? É certo que, como resultado de um conjunto de atividades, a revista não pode jamais escapar de sua designação mais comum: trata-se de um produto.

No entanto, a esse produto, quem lhe opera a fábrica? Algumas respostas vão apontar para uma única direção, ou a do jornalista ou a do designer. Outras respostas, hesitantes, podem empacar entre as duas funções e considera-las responsáveis em mesma medida. Trata-se a revista de um produto. Mas a qual domínio refere-se sua patente? As atividades necessárias à produção de uma revista encontram-se inscritas preferencialmente no domínio da comunicação ou do design?

Talvez, o recurso mais econômico para superar o conflito – ao menos camuflá-lo – fosse reconhecer a complementaridade que existe entre essas duas áreas tão distintas quanto interdependentes ou, ainda, reconhecer a emergência de uma subárea, caracterizada pelos cruzamentos e hibridações entre os conteúdos tradicionalmente reservados a cada um desses domínios.

A revista LP reconhece seu caráter marcadamente experimental. Sua elaboração não passa de uma tentativa de aproximar os métodos de informação desenvolvidos pela comunicação e pelo design a partir das contribuições teóricas propostas pelo filósofo Vilém Flusser. Não se trata aqui de negar ou recusar os métodos tradicionais de

informação desenvolvidos pela comunicação e pelo design. Trata-se, sim, de uma tentativa embrionária e experimental de tensionar os limites que separam esses dois domínios.

6. REFERÊNCIAS

ALI, Fátima. A arte de editar revistas. São Paulo : Companhia Editora Nacional. 2009

BOWMAN, Shayne e **WILLIS**, Chris. We Media - How audiences are shaping the future of news and information. <http://www.wemedia.org>. Publicado on-line, no formato PDF, em Julho/2003. Consultado em 21/01/2004

BERTASSO, Daiane. O *ethos* discursivo no jornalismo: “as imagens de si” das revistas semanais de informação brasileiras por meio de suas capas. Anais do 10º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, 2012. [<http://sbpjour.kamotini.kinghost.net/>]

BOURDIEU, Pierre. A distinção: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007

CARDOSO, Rafael. Prefácio. In: **FLUSSER**, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 p

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Ed. Hucitec, 1985

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 p

HALL, Stuart. Da Diáspora: Identidades e mediações Culturais. Belo Horizonte, Ed. UFMG, 2003

LAGE, Nilson. Estrutura da notícia. São Paulo: Editora Ática, 1998

LESLIE, Jeremy. Novo design de revistas. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA, 2003

RISÉRIO, Antonio. Carnaval Ijexá: notas sobre afoxés e blocos do novo carnaval afro-baiano. Salvador: Corrupio, 1981

WILLIAMS, Raymond. Marxismo e literatura. Rio de Janeiro: Zahar, 1979