



Relatório de Estágio

Normas Gráficas e Editoriais

(versão final após defesa)

Renato Filipe Freches Ranito

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof. Doutora Catarina Isabel Grácio de Moura

fevereiro de 2022

Dedicatória

Aos meus pais, irmãos e sobrinha.

À minha namorada.

Aos meus amigos mais próximos.

Com muito amor e carinho

Agradecimentos

Tendo em conta que a realização deste relatório foi, essencialmente, o resultado de toda a minha dedicação, esforço e mérito, agradeço a todas as pessoas que me acompanharam neste percurso e me motivaram durante o mesmo.

À minha coordenadora de estágio, pela ajuda e simpatia. Também à minha orientadora, Professora Doutora Catarina Moura, pela partilha de conhecimento, orientação, disponibilidade e simpatia demonstrados ao longo deste percurso académico.

Ao LabCom – Comunicação e Artes e, em particular às Designers Sara Constante e Cristina Lopes, pela experiência e pelos conhecimentos que, com o seu acompanhamento, adquiri e solidifiquei na área de Design.

Aos meus pais, que sempre me apoiaram, incondicionalmente, como ninguém, ao longo da minha vida.

À minha namorada, Joana Teixeira, que concluiu no ano passado o mestrado em Design de Moda na nossa Universidade, por todo o apoio e motivação demonstrados ao longo desta etapa.

Resumo

O presente relatório descreve a experiência vivida e obtida ao longo dos quatro meses em que foi realizado o estágio curricular na unidade de investigação LabCom – Comunicação e Artes, integrada na Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior.

O estágio teve como objetivo não só adquirir novos conhecimentos e metodologias num ambiente profissional e com rotinas de trabalho bem definidas, mas também aperfeiçoar os conhecimentos teóricos e práticos obtidos durante a formação académica prévia, de modo a desenvolver projetos que, se possível, pudessem vir a ser aplicados e implementados em contexto real. A interação com pessoas mais experientes, nomeadamente com as designers Sara Constante (coordenadora do estágio no local) e Cristina Lopes, acabou por contribuir positivamente não só para a evolução pessoal do estagiário, mas também para a aquisição de uma visão mais objetiva do mundo do design.

Apesar de, no seu conjunto, o estágio ter envolvido a realização de um conjunto de tarefas distintas e, devido a múltiplas circunstâncias, de carácter algo disperso, o principal projeto a que o estagiário se dedicou esteve relacionado com a aprendizagem e aplicação de normas gráficas editoriais envolvidas no processo de edição e paginação de um livro, tendo como referência geral o contexto da prolífica Editora On-line Livros LabCom. Este projeto tratou-se, no entanto, de um exercício criativo independente das normas previamente definidas sob a orientação do Prof. Doutor Francisco Paiva, que têm vindo a ser aplicadas nas coleções que constituem o acervo da Editora e que foram uma fonte de aprendizagem. O exercício teve como objetivo levar ao concreto os conceitos pesquisados.

Este relatório procura dar conta da experiência em que o estágio consistiu no seu todo, configurando-se igualmente como uma oportunidade para, por um lado, à distância e com maior perspetiva, refletir sobre a mesma e, por outro, consolidar os conhecimentos adquiridos sobre Design Gráfico e Editorial, aprofundando importantes conceitos desenvolvidos por autores de referência.

Palavras-chave

Design Editorial, Design Gráfico, Livro, Grelha.

Abstract

The current report describes the experience obtained throughout the four months which have encompassed the internship at the research unit LabCom — Communication and Arts, integrated at University of Beira Interior's Faculty of Arts and Humanities.

The internship's main purpose was not only to acquire new knowledge and methodologies in a professional environment, with well-defined working routines, but also to perfect the theoretical and practical learnings obtained during the previous academic path, as well as to be able to undertake projects that could be applied and implemented in a real context. The interaction with more experienced people, such as the designers Sara Constante (the internship's internal coordinator) and Cristina Lopes, would be a positive contribution, as much to the intern's personal development as to achieve a more objective view of the world of design.

Although the internship ended up comprising several different and, due to multiple circumstances, somewhat disperse tasks, the main project to which the intern was able to dedicate himself included learning and applying the graphic and editorial standards involved in the process of creating a book. The general reference of this project was the prolific online Editor LabCom Books. It was, however, an independent creative exercise, particularly when considering the editorial norms previously developed under the supervision of Professor Francisco Paiva, which are being applied to the collections of LabCom Books, although they were certainly a source of learning. The goal of this exercise was to apply and concretize the researched concepts.

This report aims to account for the internship's experience in its entirety, presenting itself as well as an opportunity to, on the one hand, at a distance and with more perspective, reflect about it, and, on the other hand, to consolidate the acquired knowledge about Graphic and Editorial Design, examining important concepts developed by reference authors.

Keywords

Editorial Design, Graphic Design, Book, Grid.

Índice

Resumo	vii
Abstract	ix
Lista de Figuras	xiii
Introdução	1
Capítulo 1. Contexto do Estágio Curricular: LabCom — Comunicação e Artes	5
1.1. Contextualização Histórica	5
1.2. Caracterização da Unidade de Investigação	7
1.3. Editora On-line Livros LabCom - Norma Gráfica	8
Capítulo 2. Plano de Estágio	9
2.1. Projetos Desenvolvidos	11
2.1.1. Manual de Normas Gráficas do LabCom	11
2.1.2. Projeto Editorial	16
Capítulo 3. Projeto Editorial. Estudo Teórico-prático	21
3.1. Formatos	21
3.2.1. Estrutura	26
3.2.2. Tipologia	27
3.3. Tipografia	33
3.3.1. Corpo de texto	34
3.3.2. Entrelinha e espaçamento	34
3.3.3. Legibilidade e leitura	37
3.3.4. Alinhamento	38
Conclusão	45
Referências Bibliográficas	47
Anexos	49

Lista de Figuras

Figura 1	Cronograma de Estágio	10
Figura 2	Manual de Normas Gráficas.	12
Figura 3	Constituição da Marca	12
Figura 4	Comportamento da Marca em fundos cromáticos	13
Figura 5	Tipografia da Marca	13
Figura 6	Envelope e Papel de carta da Marca	14
Figura 7	Cartão de Visita da Marca	14
Figura 8	Aplicação em Cartazes	15
Figura 9	Aplicação em redes sociais	15
Figura 10	Capa, contracapa e lombada	17
Figura 11	Página de índice	17
Figura 12	Página inicial do Prefácio	18
Figura 13	Página final do Prefácio, idêntica a todos os fins de capítulo	18
Figura 14	Página inicial de capítulo	19
Figura 15	Início de subcapítulo	19
Figura 16	Página de bibliografia	20
Figura 17	Nomenclatura antiga dos formatos.	22
Figura 18	Padronização universal dos formatos DIN.	22
Figura 19	Formatos principais em projetos editoriais.	23
Figura 20	Capa do livro	24
Figura 21	Seção áurea Retângulo de ouro.	25
Figura 22	Retângulo de raiz 2	25
Figura 23	Anatomia da Grelha	28
Figura 24	Grelha simétrica e assimétrica, respetivamente	29
Figura 25	Exemplo do projeto editorial	29
Figura 26	Proporções harmoniosas segundo Jan Tschichold (2007, p. 69)	30
Figura 27	Exemplo do projeto editorial	31
Figura 28	Grelhas de colunas	32
Figura 29	Grelha modular	33
Figura 30	Classificação Tipográfica	34
Figura 31	Entrelinha	36
Figura 32	Entrelinha curta / normal / larga	36
Figura 33	Espaçamento apertado / normal / largo	37
Figura 34	Legibilidade / “Leiturabilidade”	38

Figura 35	Alinhamento à esquerda	39
Figura 36	Alinhamento à direita	40
Figura 37	Alinhamento centralizado	41
Figura 38	Alinhamento justificado	42
Figura 39	Famílias tipográficas escolhidas	43
Figura 40	Exemplo do projeto editorial	43
Figura 41	Exemplo do projeto editorial	44

Lista de Acrónimos

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
DIN	<i>Deustshe Industrie Normunque</i>
ISO	<i>International Organization for Standardization</i>
UID	Unidade de Investigação e Desenvolvimento
UBI	Universidade da Beira Interior

Introdução

Este relatório diz respeito ao estágio curricular realizado durante o primeiro semestre do ano letivo 2020/2021, nas instalações do LabCom – Comunicação e Artes, unidade de investigação afeta à Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior. O estágio permitiu integrar uma equipa dinâmica e multidisciplinar de modo a alcançar competências específicas em Design Gráfico e Editorial, adaptando-me assim a trabalhar melhor em equipa, pois no mundo profissional é importante para um designer saber gerir e articular da melhor maneira possível a forma de trabalhar com o outro, nos mais diversos projetos. O estágio representa uma fase de aprendizagem contínua, permitindo o desenvolvimento de conhecimentos previamente adquiridos e a aquisição de novas competências que só a prática e um ambiente profissional nos permitem desenvolver.

O estágio teve a duração de quatro meses, entre novembro de 2020 e março de 2021, sendo coordenado e acompanhado no local pela designer Sara Constante, de acordo com a indicação da coordenadora científica do LabCom, a Prof. Doutora Anabela Gradim. O plano de atividades pensado inicialmente centrou-se nos projetos gráficos dedicados à área de design da unidade de investigação (na sua grande maioria criados como apoio à divulgação das muitas atividades científicas organizadas ao longo do ano letivo pelos seus investigadores associados), acabando por vir a focar-se, por vontade do estagiário, nos projetos editoriais pertencentes à Editora On-line Livros LabCom, uma vez que esta implicaria a possibilidade de adquirir experiência de paginação de livros e, se possível, relação com os respetivos autores, resultando assim na aprendizagem do processo completo de edição do livro até ao momento da sua saída para impressão.

Objetivos

A um nível mais geral, pretendeu-se com este estágio aperfeiçoar os conhecimentos teóricos e práticos obtidos durante a formação académica adquirida até ao momento, bem como aprender novas metodologias em contexto profissional e, com elas, novas formas de planeamento e organização do trabalho no quotidiano. O facto de passar a integrar uma equipa não de estudantes, mas de profissionais, colocou igualmente no horizonte a vontade de lograr uma articulação harmoniosa com todos os elementos da mesma, bem como de conseguir cumprir todas as tarefas que viessem a ser definidas no meu plano de trabalhos, na data agendada para as mesmas.

Os objetivos tornaram-se mais específicos também em conformidade com a especificidade que os projetos foram assumindo ao longo do tempo. Nesse sentido, tornou-se importante ser capaz de explorar todo o processo de desenvolvimento do projeto editorial, identificando etapas e reconhecendo relações entre conceitos e soluções gráficas. Por outro lado, pretendeu-se igualmente desenvolver diferentes linguagens gráficas e textuais, bem como competências técnicas na área do design gráfico e editorial. Em simultâneo, foi importante compreender de que modo podem a imaginação e a criatividade ser trabalhadas de modo a poderem acompanhar um raciocínio rápido, se necessário. Por fim, mas não menos relevante, foi a necessidade de ser capaz de desenvolver um olhar e uma avaliação críticos relativamente aos trabalhos desenvolvidos, de modo a não estagnar e a procurar continuar a crescer e evoluir.

Metodologia

Ao contrário do que foi inicialmente expectável e previsível, este estágio esbarrou com a dificuldade em desenvolver um plano inicial de trabalhos que pudesse permanecer estável tanto no que concerne à definição de tarefas, como ao agendamento de prazos, o que afetou inclusivamente o tempo de duração do próprio estágio, inicialmente previsto para três meses. O motivo deveu-se à pandemia causada pelo COVID-19 e à necessidade de manter alguns serviços a funcionar em teletrabalho, bem como aos intermitentes confinamentos vividos em Portugal a partir de Março de 2020. Neste contexto, as atividades planeadas tanto pelo LabCom como pela Faculdade de Artes e Letras e pelos seus respetivos Departamentos para os anos letivos 2019/2020 e 2020/2021 viram-se seriamente comprometidas, tendo sido na sua maioria canceladas ou realizadas de forma virtual. Muitos dos eventos que puderam avançar virtualmente foram forçados a alterar as datas inicialmente previstas; por outro lado, o formato digital deixou de exigir a maioria dos suportes de divulgação e apoio que teriam sido necessários caso tivessem tido lugar fisicamente. Sem datas asseguradas ou certezas quanto à sua realização, os projetos foram avançando como possível, afetando inevitavelmente o estágio e o que para ele se pretendia.

Após um período inicial dedicado a pesquisa e à aprendizagem do modo de funcionamento da unidade de investigação, ficou definido que o estagiário ficaria responsável pela tarefa, a título de exercício de estudo, de execução de um Manual de Normas para aplicação do logótipo do LabCom — Comunicação e Artes, elaborado pelo Prof. Doutor Francisco Paiva, bem como de um estudo de sinalética para o corredor do mesmo, uma proposta de re-design do logótipo para as redes sociais (incluindo as publicações) e, por último, como projeto principal, a paginação, em regime livre, de um livro para a Editora

Livros LabCom, ou seja, como exercício criativo destinado à aplicação de conceitos, normas e práticas aprendidos e não como parte da coleção que constitui o acervo da Editora.

Embora não existisse no LabCom um Manual de Normas Gráficas para a utilização do seu logótipo, este tem já uma longa história, tendo sido alvo de um estudo aprofundado por parte do Prof. Francisco Paiva, cujo resultado foi apresentado à consideração da Comissão Científica da Unidade de Investigação. Ainda assim, considerou-se de interesse para o estagiário a criação, enquanto exercício de estudo e aplicação de conhecimentos adquiridos, de um Manual, que poderia eventualmente vir a dar apoio aos distintos projetos, bem como coadjuvar uma correta comunicação entre a marca digital e impressa. Nesse sentido, tornou-se igualmente importante que, após o Manual, fosse criada uma proposta de adaptação do mesmo para as redes sociais da unidade de investigação, de modo a compreender como se comportaria a aplicação da marca nos diversos meios.

Relativamente à sinalética, teria de ser feito um estudo de referências anteriores, juntamente com um estudo alargado de cores, de modo a obter uma linguagem coerente e de fácil leitura para o corredor da entrada do LabCom, onde futuramente seriam colocados trabalhos relativos ao mesmo ou outros. O trabalho teve início com reuniões com o Prof. Francisco Paiva, coordenador do Grupo de Artes da Unidade de Investigação, e com a designer Sara Constante, sendo proposto que o estagiário colaborasse com a tarefa em mãos.

O projeto de paginação do livro e o estudo associado a todo o processo de paginação do mesmo foram elaborados de acordo com toda a informação recolhida na parte teórica e aplicada na prática, em regime criativo livre e tendo exclusivamente como objetivo aprender a concretizar.

Ao longo do estágio, foram feitas reuniões periódicas com a Coordenadora de estágio, a Mestre e designer Sara Constante. Após a conclusão do mesmo, o acompanhamento passou a ser regularmente feito pela Orientadora, a Prof. Doutora Catarina Moura, com vista à elaboração deste relatório. Numa situação e noutra, as reuniões revelaram-se de extrema importância, possibilitando a aprendizagem da técnica e a aquisição de ferramentas essenciais para o planeamento do trabalho e para a concretização das tarefas. Permitiram ainda apresentar e discutir os diversos estudos e abordagens dos projetos desenvolvidos, de modo a proceder às alterações necessárias e a chegar a uma escolha definitiva entre as várias opções de elementos textuais e gráficos.

Estrutura do relatório

O presente relatório de estágio está organizado em três capítulos principais. O primeiro capítulo é dedicado à apresentação do local onde foi realizado o estágio curricular, procurando dar a conhecer o seu percurso e atividade, o que a Unidade de Investigação LabCom — Comunicação e Artes representa, como foi criada, e de que modo se encontra organizada nos dias de hoje.

No segundo capítulo, apresentamos um cronograma que procura resumir detalhadamente todo o caminho que levou ao desenvolvimento de cada projeto proposto pelo LabCom no decorrer do estágio, seguindo-se a apresentação dos dois trabalhos que exigiram mais tempo ao estagiário, resultando por isso mais detalhados e desenvolvidos e indo ao encontro do tema principal deste relatório.

Por último, o terceiro capítulo apresenta-se como um enquadramento concetual aplicado ao estudo do processo de criação editorial que dá corpo ao projeto principal no qual se centra este relatório. De modo a melhor compreender o projeto em desenvolvimento — o livro —, optou-se por analisar a sua composição passo a passo, expondo e refletindo apenas sobre os aspetos estritamente relacionados com o desenvolvimento de projetos editoriais impressos. Entendeu-se que seria lógica a sua divisão em três subcapítulos, abordando desse modo as três principais etapas da criação de um projeto editorial.

Capítulo 1.

Contexto do Estágio Curricular: LabCom — Comunicação e Artes

Este Estágio Curricular serviu para aprofundar conhecimentos, desenvolver competências como designer, e aplicar toda a aprendizagem prévia, de forma prática e profissional, obtida ao longo da Licenciatura e do primeiro ano do Mestrado em Design Multimédia.

A opção por realizar estágio na UID LabCom — Comunicação e Artes prendeu-se com a curiosidade que o espaço inspirava e com alguns dos trabalhos que tinha visto serem produzidos ali. Por outro lado, o facto de, sendo um ambiente profissional, se situar ainda num contexto académico ajudaria a fazer a transição entre dois mundos, não deixando por isso de impor novas regras e de representar um grande desafio.

1.1. Contextualização Histórica

Criado em 2002, o LabCom é uma unidade de investigação originalmente vinculada à área das Ciências da Comunicação, afeta à Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior. Financiada, desde a sua origem, pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), começou por se designar LabCom — Laboratório de Comunicação e Conteúdos On-line, tendo como coordenador científico o Professor Doutor António Fidalgo, que se manteve no cargo até 2014.

Durante a sua existência, o LabCom tem sido várias vezes avaliado pelo Painel Internacional de Avaliação da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (cujas classificações, traduzidas no financiamento atribuído às unidades de investigação, se organizam de acordo com uma escala que vai de 1: “Excelente”; 2: “Muito Bom”, 3: “Bom” e 4: “Fracó”), estando classificado como Muito Bom.

Em 2013, a equipa de investigação contava com 63 membros integrados, sendo que 35 eram doutorados, 20 tinham o grau de mestre e 8 possuíam a licenciatura. Além disso, reuniam também três grupos de investigação, a saber: Informação e Persuasão, Identidades e Cidadania, Cinema e Multimédia.

Em 2015, esta unidade de investigação fundiu-se com uma outra intitulada Instituto de Filosofia Prática (IFP), também da Faculdade de Artes e Letras, dando origem a uma nova unidade, designada LabCom.IFP e coordenada cientificamente pelo Professor Doutor João Carlos Correia até 2017, e pelo Professor Doutor Joaquim Paulo Serra até 2019. Consequentemente, o novo centro de investigação apresentava uma também nova estrutura: Comunicação, Filosofia e Humanidades. Em 2017, esta unidade contava com 122 membros, 86 doutorados e 36 não doutorados, divididos pelas 3 áreas de investigação: 24 doutorados na área de Artes e Humanidades, 33 doutorados na área de Comunicação e Media e 29 doutorados na área de Filosofia Prática.

O ano de 2020 exigiu mudanças uma vez mais, segmentando novamente o LabCom.IFP em duas unidades: LabCom — Comunicação e Artes e Praxis: Filosofia, Política e Cultura. Estas novas unidades de investigação, coordenadas respetivamente, desde janeiro de 2020, pela Professora Doutora Anabela Gradim e pelo Professor Doutor André Barata, contam com diferentes grupos de trabalho. O presente relatório centra a sua atenção no LabCom — Comunicação e Artes, dado ter sido este o local onde foi desenvolvido o estágio em questão.

A nova unidade conta atualmente com dois grupos de investigação, a saber: *Comunicação e Media*, que investiga o impacto e os efeitos da comunicação e das novas tecnologias de informação, e *Artes*, que procura a relação da comunicação e das novas tecnologias de informação nas artes, desde as belas-artes até ao cinema e ao design. Atualmente, a equipa de investigação do LabCom conta com 93 membros, divididos pelos dois grupos de investigação acima referidos, sendo 51 membros doutorados integrados, 6 membros não doutorados integrados e 36 colaboradores.

O LabCom — Comunicação e Artes conta igualmente com uma equipa técnica de apoio aos projetos em desenvolvimento, constituída por uma bolsista da área de Design, por um bolsista da área de Informática e por uma bolsista responsável pela comunicação, web e redes sociais. No entanto, no espaço do LabCom estão igualmente outros técnicos e bolsistas, tanto ligados à Faculdade de Artes e Letras, como a projetos de investigação financiados pela FCT e em curso no momento.

Foi este o contexto de acolhimento físico e humano do estagiário, que estaria diretamente vinculado à bolsista da área do Design e, por princípio, dada a sua área de formação (o mestrado em Design Multimédia) e o conjunto de motivações associado ao estágio, ao grupo de investigação em Artes, coordenado pelo Professor Doutor Francisco

Paiva. O LabCom dispõe de espaço e recursos para acolher o estagiário. No entanto, devido à pandemia COVID-19, muito do trabalho seria realizado à distância.

1.2. Caracterização da Unidade de Investigação

Desde a sua criação, o LabCom tem um forte compromisso com a publicação on-line, sendo pioneiro na disponibilização na web dos seus resultados de investigação, nomeadamente em *open source*, e atraindo por isso milhões de visitas e *downloads* por ano.

Os seus primeiros projetos foram a BOCC — Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (www.bocc.ubi.pt) e o Jornal On-line Urbi@Orbi (www.urbi.ubi.pt), o mais antigo jornal académico digital português, ambos ainda em funcionamento duas décadas depois. Neste momento, além da BOCC, conta igualmente com a BOND — Biblioteca On-line de Design (www.bond.ubi.pt) e com a BOAL — Biblioteca On-line de Áudio e Literatura (www.boal.ubi.pt). Ainda que agora mais diretamente associada ao Práxis, o LabCom lista igualmente a LUSOSOFIA — Biblioteca online de Filosofia e Cultura (www.lusosofia.net).

Destacam-se igualmente entre os seus projetos digitais a Revista EC — Estudos em Comunicação (www.labcom.ubi.pt/ec), indexada à SCOPUS; a Rhêtorikê – Revista Digital de Retórica (www.rhetorike.ubi.pt/); a DOC On-Line – Revista Digital de Cinema Documentário (www.doc.ubi.pt); a EIKON – Revista de Semiótica e Cultura (www.eikon.ubi.pt); e a RECENSIO – Revista de Recensões de Comunicação e Cultura (www.recensio.ubi.pt), bem como três bases de dados na área do cinema e imagem: Imagens On-line (www.imagens.ubi.pt); Investigações sobre imagem em Movimento (www.investigacoescinema.ubi.pt); CINEPT – Cinema Português (www.cinept.ubi.pt).

No entanto, um dos seus projetos mais expressivos é a Editora On-line Livros LabCom / LabCom Books, que reúne as coleções *Ars*, *Livros de Filosofia Prática* e *Livros de Comunicação*, disponibilizando numerosas dezenas de obras em PDF para download gratuito ou *print on demand*.

O LabCom — Comunicação e Artes está, neste momento, a procurar fazer uma melhor curadoria da sua comunicação digital. Conta, para isso, com uma newsletter, bem como com presença no *Facebook* e no *Instagram*, além de estar a investir na atualização e otimização do seu site.

1.3. Editora de Livros LabCom - Norma Gráfica

A Editora On-line Livros LabCom / LabCom Books, que reúne as coleções *Ars*, *Livros de Filosofia Prática* e *Livros de Comunicação*, disponibilizando numerosas dezenas de obras em PDF para download gratuito ou *print on demand*. Atualmente, a responsável pelo Design das obras editadas (capa e conteúdo) é a designer Cristina Lopes. Estas coleções seguem uma linha de normas gráficas definida pela Unidade de Investigação, sob a coordenação do Prof. Doutor Francisco Paiva, que têm vindo a ser alteradas e melhoradas ao longo dos anos.

Inicialmente, em 2001, o LabCom começa por editar os livros publicados num software chamado Latex, onde é possível escrever usando código fonte num editor de texto que, ao ser processado, compõe um *layout* automaticamente formatado. No entanto, havia algumas limitações que prejudicavam as possibilidades de formatação, nomeadamente a escolha de tipografia, e também a composição de um *layout* próprio com maior interesse gráfico. Precisamente por isso, a fonte usada era maioritariamente a *Times New Roman*, tamanho 11pt para o corpo, 14pt para títulos, 12pt para subtítulos e 9pt para as notas de rodapé. Relativamente à grelha, devido às limitações do *software* era gerada uma grelha automaticamente simétrica e modular ou colunas quando aplicada qualquer imagem.

Em 2015, foi aprovada a nova norma de paginação em In Design, sendo precisamente em 2016 o primeiro livro “*A Mulher-Cineasta: da arte pela arte a uma estética diferenciada*”, de Ana Catarina Pereira, a ser publicado on-line com o novo *layout*. Esta norma manteve a linha gráfica que já vinha sendo aplicada nos últimos anos, com uma nova identidade baseada na fonte *Robot Condensed*, utilizada em títulos, ficha técnica, capa, contracapa e índice. Para o corpo de texto, é usada uma fonte serifada “*Unna*”, com serifas suaves e com alto contraste, pensada para dois meios (on-line e impresso), dado o principal objetivo da editora LabCom passar por disponibilizar publicações on-line em *open source*, ou seja, de acesso livre, em formato PDF, podendo, no entanto, haver pedidos para versões impressas (*print on demand*).

Existem também alguns livros, presentes na coleção *Ars* que contêm um *layout* próprio, como é o caso dos livros da DESIGNA — Conferência Internacional de Investigação em Design, do Encontro IA — Investigação em Artes, e também o caso muito específico do livro “*Gentes e Geografias: Olhares de repórter sobre a Beira Interior*”, no qual se aplicam duas linhas gráficas, fundindo a norma do LabCom com a do Jornal do Fundão.

Capítulo 2.

Plano de Estágio

Cumprindo o procedimento habitual em qualquer estágio curricular, seria necessário elaborar um plano de estágio e um cronograma que ajudasse a planificar o tempo de cada projeto proposto. No entanto, como referido anteriormente, esse plano teve de ser reajustado em função da pandemia, consoante as atividades académicas que fossem ou não acontecendo. A planificação pensada no início do estágio foi, por isso, sendo modificada e ajustada, consoante os poucos projetos que me foram propostos, em grande medida devido à ainda atual situação pandémica.

Para esse plano, foi realizada uma reunião com a responsável do Departamento de Design Gráfico, a coordenadora Sara Constante, com a qual se discutiram e salientaram pontos referentes ao planeamento do Estágio.

Para um acompanhamento mais aprofundado, a coordenadora decidiu que fosse elaborado e lhe fosse apresentado um relatório semanal de toda a atividade desenvolvida durante a mesma, possibilitando assim uma maior organização dos projetos e posteriormente uma vantagem para a realização deste relatório.

Na página seguinte, encontra-se apresentado o cronograma (figura 1), onde conseguimos ter uma noção da organização e realização dos projetos desenvolvidos ao longo do estágio.



Figura 1 - Cronograma de Estágio. Fonte: própria.

2.1. Projetos Desenvolvidos

2.1.1. Manual de Normas Gráficas do LabCom

No início do estágio, durante o primeiro projeto que me foi proposto (desdobramento do logótipo do LabCom, criado pelo Professor Doutor Francisco Paiva), reparei que não existia um manual de normas gráficas do mesmo, embora as mesmas tenham sido objeto repetido de estudo ao longo dos anos, nomeadamente por parte de outros estudantes também em contexto de estágio. Considerado um elemento indispensável para a criação da marca, o manual de normas serve como um guia, fornecendo as normas e regras básicas para a implementação de um elemento-chave da identidade visual de uma instituição, por exemplo, para que esta seja sempre aplicada de forma correta e coerente. Considerou-se, por isso, positivo para o estagiário a realização de um Manual de Normas a título de exercício e com base na recolha da informação já definida, existente e corretamente aplicada.

Cada página detalha visualmente todo o processo de criação da marca. Nele podemos ver o seu conceito, a estrutura e todas as regras de utilização da mesma, nomeadamente o seu comportamento sobre fundos cromáticos, a sua área de proteção, a tipografia escolhida e suas variações, entre outras. Como o objetivo do logótipo é ser flexível e adaptável, foi necessário ajustar o seu tamanho tendo em consideração diversas situações de aplicação. Por isso mesmo, este manual foca-se maioritariamente nas suas dimensões, cores e comportamentos sobre elas. No final, é apresentado um exemplo de elementos de estacionário (cartões de visita, papel de carta, envelopes e assinatura digital), para uma comunicação da entidade mais profissional e coerente, para além da aplicação da marca em redes sociais e projetos gráficos.

O Manual de Normas é composto por 28 páginas, seguindo uma organização sequencial e ilustrada, com um texto explicativo de cada etapa, permitindo assim o fortalecimento da marca, evitando a sua errada aplicação. Sendo o documento demasiado extenso para a sua divulgação na totalidade neste relatório, pode consultar-se o mesmo nos anexos de forma completa.



Figura 2 - Manual de Normas Gráficas. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.



Figura 3 - Constituição da Marca. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.

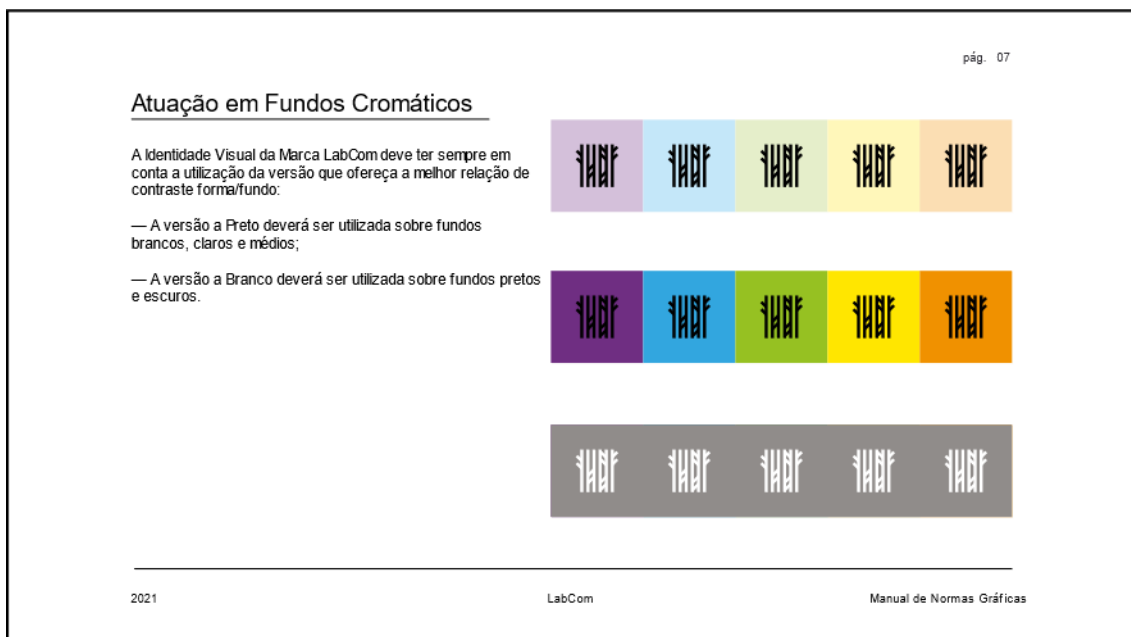


Figura 4 - Comportamento da Marca em fundos cromáticos. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.

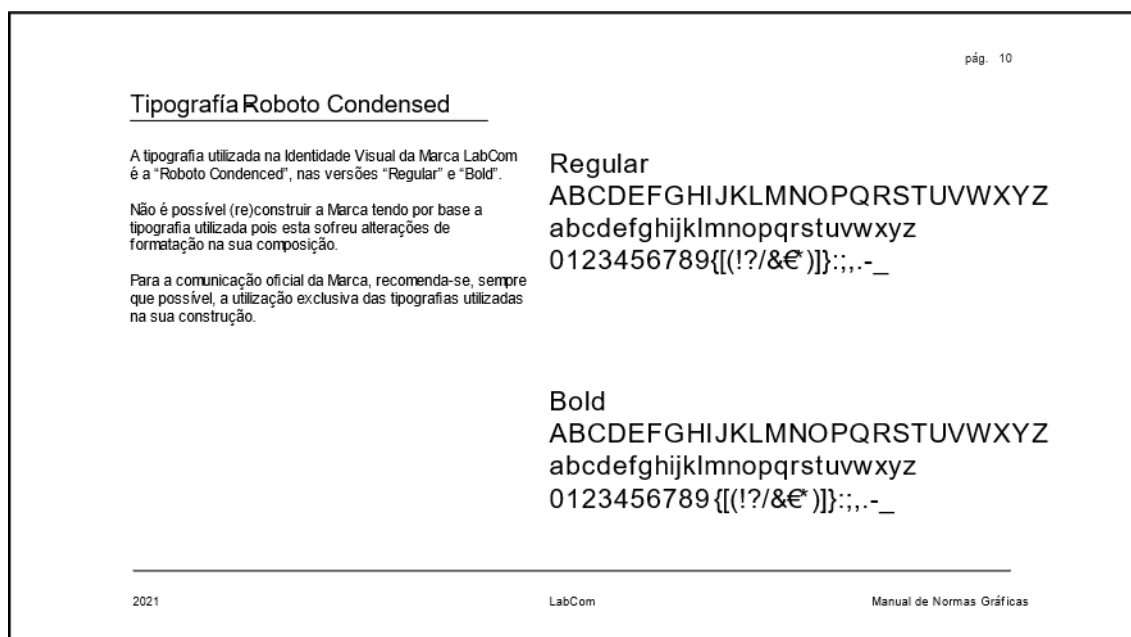


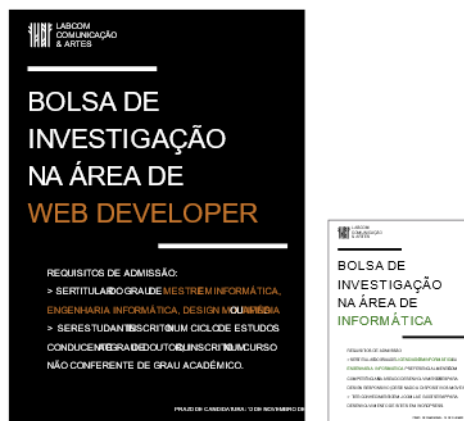
Figura 5 - Tipografia da Marca. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.

Sistema de Construção de Layout

Para o desdramatamento de materiais de comunicação da Marca LabCom foi criado um Sistema de Construção de Layout partindo da forma contetora do Símbolo da Marca.

Este esquema construtivo procura trabalhar as noções de escala e foco (minimizando ou maximando a sua dimensão), definindo assim as áreas de inserção de imagem e/ou conteúdos, que aparecem como uma extensão do próprio Símbolo da Marca.

— Exemplos de aplicação do Sistema.



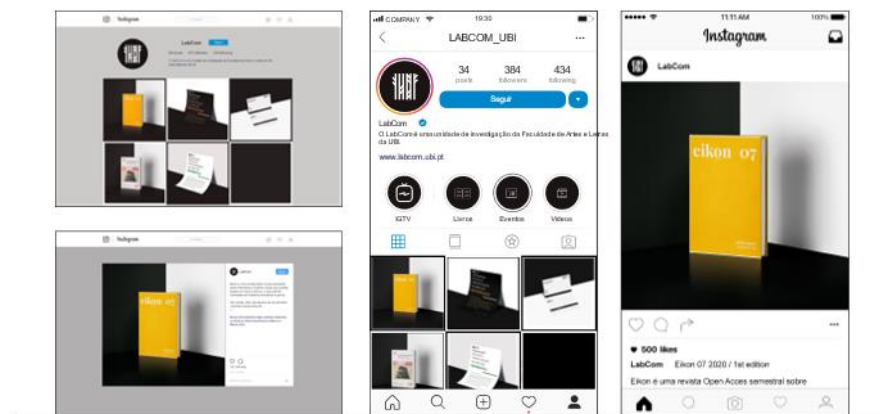
2021

LabCom

Manual de Normas Gráficas

Figura 8 - Aplicação em Cartazes. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.

Layout de Redes Sociais - Instagram



2021

LabCom

Manual de Normas Gráficas

Figura 9 - Aplicação em redes sociais. Fonte: própria / LabCom — Comunicação e Artes.

2.1.2. Projeto Editorial

Com base nas referências teóricas apresentadas no capítulo 3, este projeto permitiu aplicar as múltiplas informações absorvidas durante a pesquisa sobre a temática em causa, tendo sido escolhido como base deste relatório (apresentado, portanto, em detalhe no Capítulo 3). O objetivo do projeto foi criar um livro sem adotar uma norma gráfica já existente e tendo, portanto, de propor uma como exercício criativo. Optou-se, por isso, por criar uma norma gráfica diferente da já existente no LabCom — Comunicação e Artes, permitindo assim aplicar distintos conhecimentos adquiridos ao longo da formação académica anterior. Todo o processo de elaboração deste projeto partiu de um *briefing* desenvolvido em conversa com a autora do livro, com informações determinantes para a sua criação.

Este projeto foi elaborado em três etapas, que envolvem os três principais elementos gráficos editoriais:

- A primeira etapa consistiu em todo o processo de escolha do formato do livro, baseado na estética e praticidade, a fim de se adequar à leitura e ao seu manuseio. Teve como referência duas obras, a primeira, *O exercício experimental da liberdade*, de Delfim Sardo, publicada pela Orfeu Negro, e o segundo, *O design gráfico como prática de clarificação*, de João Bicker, publicado pela Almedina.

- Na segunda etapa, e partindo da escolha do formato, foi definida a grelha tipográfica, um processo importante na organização dos elementos gráficos para uma composição harmoniosa, legível e esteticamente atraente. Um processo que envolveu uma pesquisa da tipologia da grelha no design editorial.

- A terceira etapa centrou-se na escolha tipográfica para o livro, baseada no estudo referencial de Ellen Lupton, no seu livro “*Pensar com tipos*”. Neste processo de escolha houve um estudo de classificação de tipografias serifadas e não serifadas, da entrelinha e espaçamento da tipografia (aspeto importante para a legibilidade e leiturabilidade da fonte tipográfica) e, por último, do alinhamento adequado ao projeto editorial em causa.

Seguem algumas imagens referentes ao projeto.



Figura 10 - Capa, contracapa e lombada. Fonte: própria.

		ÍNDICE
01	PREFÁCIO	
CAPÍTULO I		
07	O DESIGN DO DESIGN	
14	A NATUREZA PROJECTUAL	
17	UM ACTO D'TRANSFORMAÇÃO	
20	DESIGN	
29	UMA QUESTÃO ESTÉTICA, ÉTICA E POLITICA	
CAPÍTULO II		
38	A ESTETIZAÇÃO DO QUOTIDIANO	
41	UMA CONDIÇÃO DIFUSA	
50	FRUIÇÃO E COGNIÇÃO	
54	A EXPERIÊNCIA COMO PROBLEMA	
58	UMA ESTÉTICA SEMÉTICA	
63	O IRRACIONAL DA RAZÃO	
CAPÍTULO III		
76	FRAME(D)	
84	UMA CULTURA DAS INTERFACES	
90	MOLDURA, MEDIUM E MAPA	
95	A GRELHA	
100	O LADO DE CÁ E O LADO DE LÁ	
104	A VERDADE NA DA IMAGEM	

Figura 11 - Página de índice. Fonte: própria.

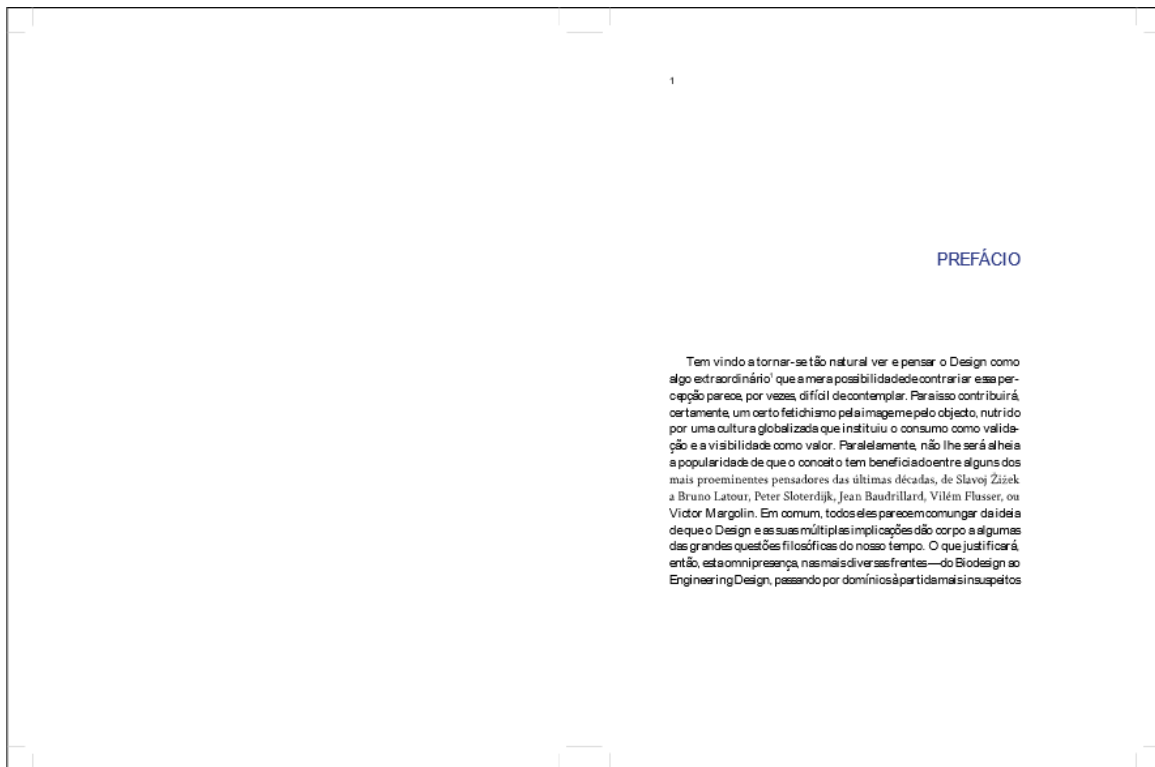


Figura 12 - Página inicial do Prefácio. Fonte: própria.

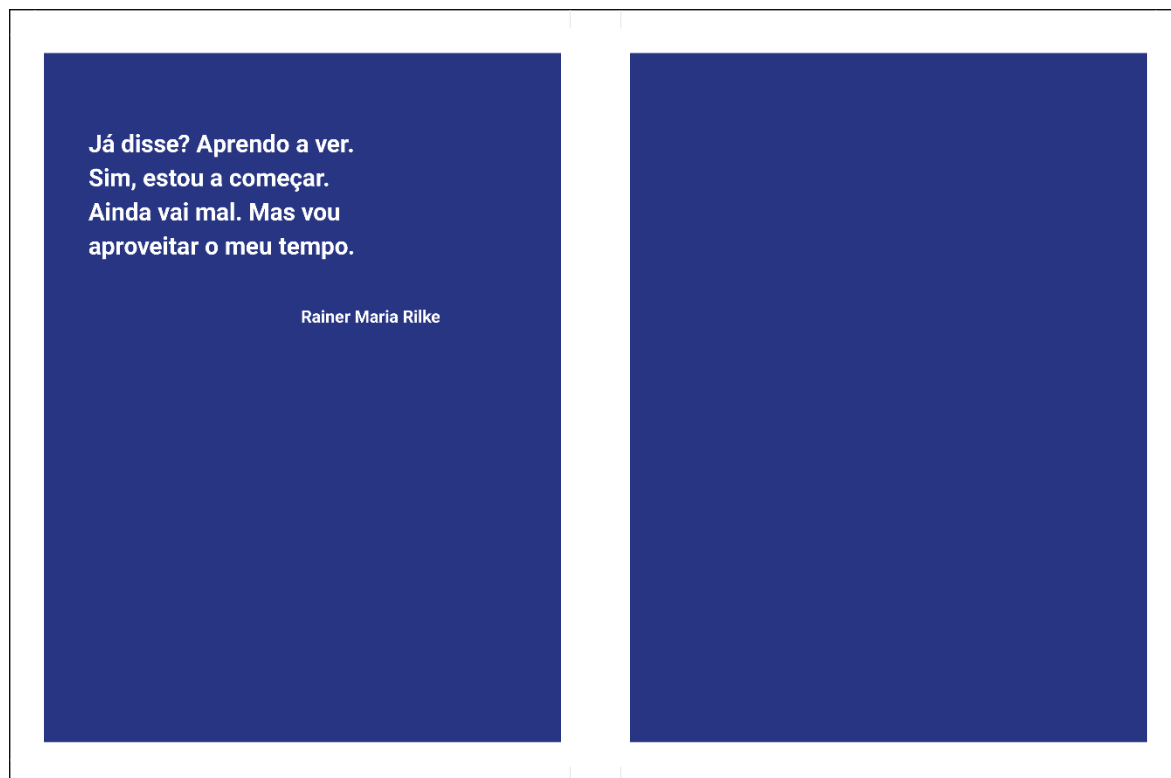


Figura 13 - Página final do Prefácio, idêntica a todos os fins de capítulo. Fonte: própria.

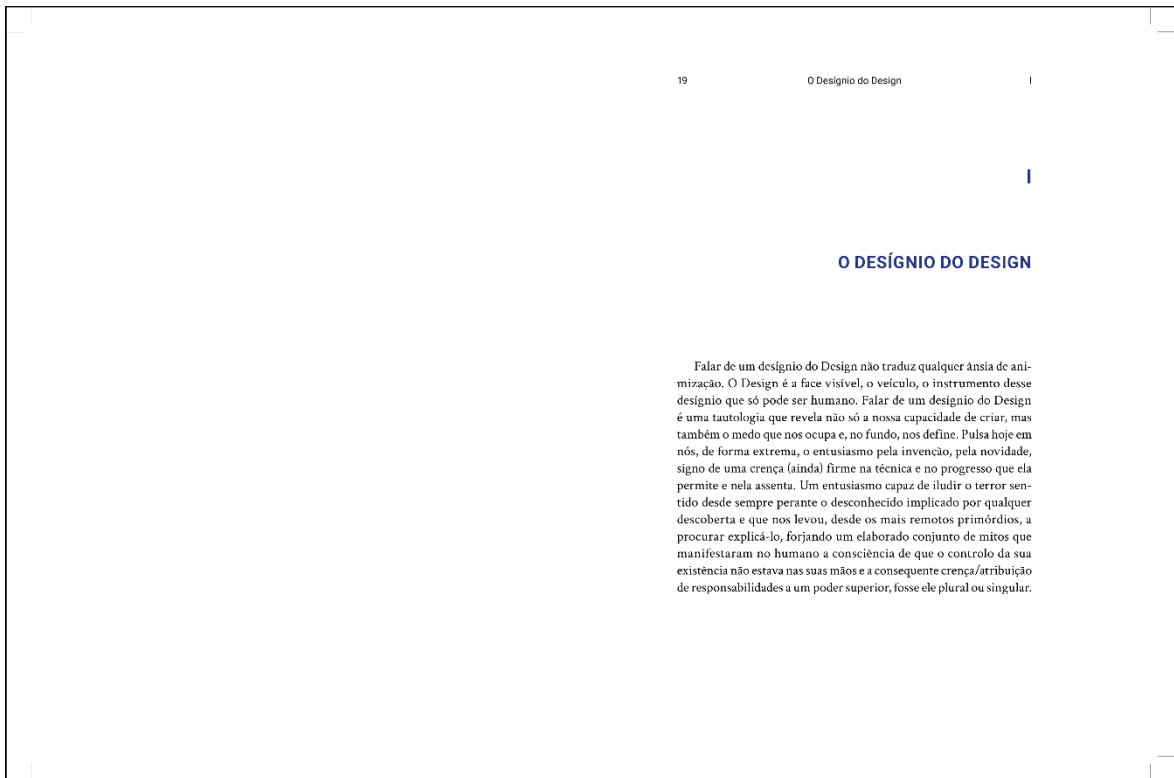


Figura 14 - Página inicial de capítulo. Fonte: própria.

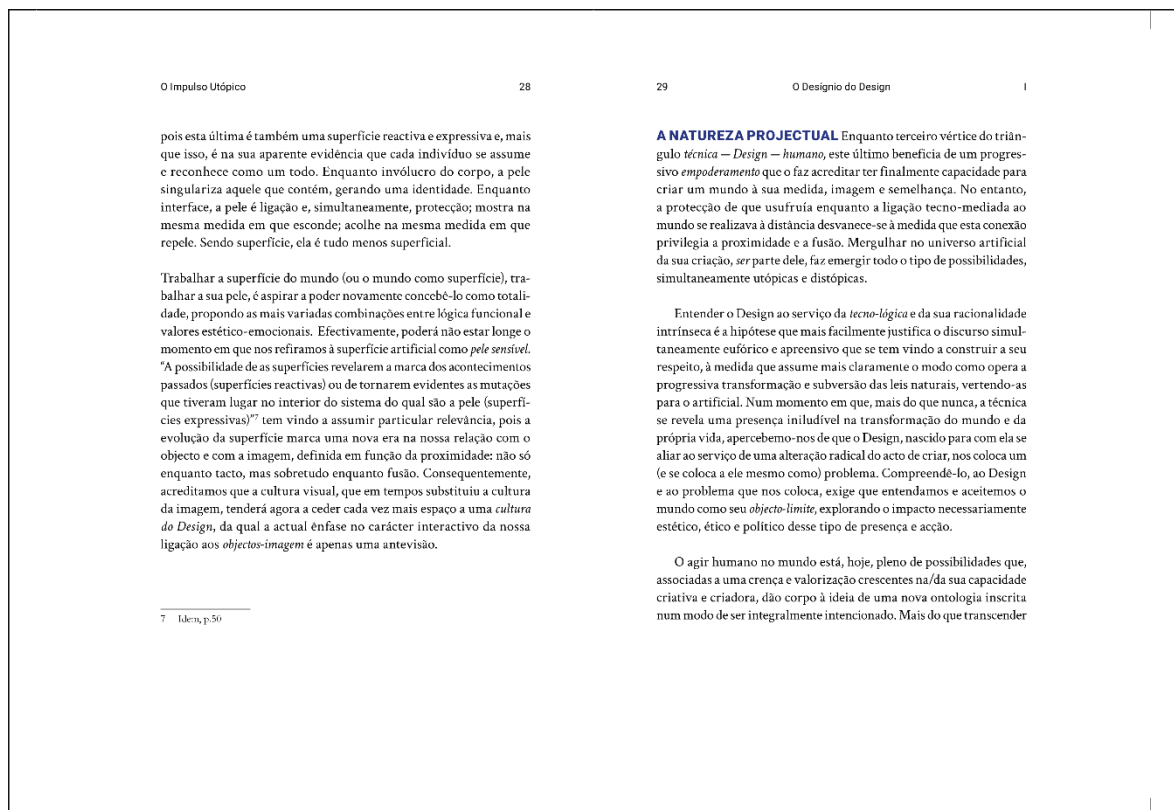


Figura 15 - Início de subcapítulo. Fonte: própria.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV. (1986). *Utopia y postmodernidad*, Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.

ABRANTES, J. C. (Coord.), (2005). *A construção do olhar*, Lisboa: Livros Horizonte.

ADORNO, T. (1982). *Teoria Estética*, Lisboa: Edições 70.

ADORNO, T. (1992). *Dialéctica negativa*, Madrid: Cátedra.

ADORNO, T. (2003). *Sobre a indústria da cultura*, Coimbra: Angelus Novus.

AGAMBEN, G. (2007). *Il Regno e la Gloria. Per una genealogia teologica dell'economia e del governo*, Vicenza: Neri Pozza.

Figura 16 - Página de bibliografia. Fonte: própria.

Capítulo 3.

Projeto Editorial. Estudo Teórico-prático

No design gráfico e editorial é imprescindível analisar o público-alvo, tendo em conta o projeto que se vai realizar. Para isso, é quase que obrigatório tomar decisões relativamente a elementos gráficos tais como formato, grelha tipográfica, tipografia, margens, entre outros, para uma harmonia e coerência visual. Neste relatório, apenas estão envolvidos os aspetos estritamente relacionados com o desenvolvimento de projetos editoriais impressos.

Segundo Bringham,

“Um livro é um espelho flexível da mente e do corpo. O seu tamanho e proporções gerais, a cor e a textura do papel, o som que produz quando as páginas são viradas, o cheiro do papel, da cola e da tinta, tudo se mistura ao tamanho, à forma e ao posicionamento dos tipos para revelar um pouco do mundo em que foi feito. Se o livro se parecer apenas com uma máquina de papel produzida conforme a conveniência de outras máquinas, só máquinas vão querer lê-lo.” (2004, p.159)

3.1. Formatos

Quando se fala em livros, é imprescindível falar nos seus formatos, pois fazem parte da aparência dos mesmos, sendo importantes para atrair o leitor. E foi precisamente por esse ponto que este projeto começou a ser desenvolvido, escolhendo o formato e as dimensões do livro, pois são estes os fatores que vão determinar o espaço onde serão colocados todos os elementos textuais e gráficos do projeto editorial, estando diretamente ligados ao conforto da leitura. É o formato escolhido que vai definir a largura das colunas, as margens a utilizar e o processo de paginação.

Segundo Araújo (2008), antes da existência da máquina de papel (séc. XIX), os formatos eram designados pela nomenclatura de folio, quarto, oitavo, 16º, 32º e 64º, como se verifica na figura 17.



Figura 17 - Nomenclatura antiga dos formatos. Fonte: própria, refeita a partir de Araújo (2008).

Já em 1975, foi criada uma padronização recomendada pela Organização Internacional de Normalização (ISO 216), que foi aceita pela ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas). É com os formatos oriundos dessa padronização que hoje são impressos livros, cartazes, *flyers*, entre outros. A nomenclatura passou então a ter como base o formato DIN (*Deustshe Industrie Normunque*), seguindo-se os restantes formatos já conhecidos (Figura 18).

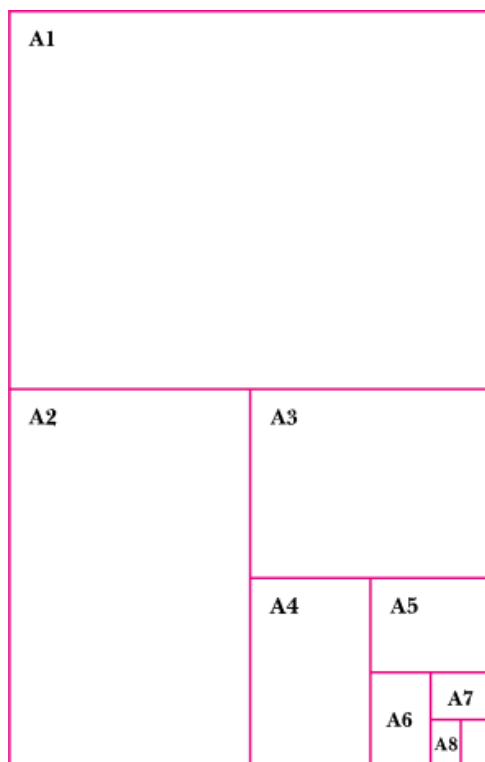


Figura 18 - Padronização universal dos formatos DIN.
Fonte: própria, refeita a partir de Araújo (2008).

Um livro deve ser pensado com base na estética e praticidade, a fim de se adequar à leitura e ao seu manuseio. Haslam (2007) afirma que o formato de um livro é determinado pela relação entre a altura e a largura da página. Por norma, existem três formatos habituais no design de livros (figura 19), a saber: retrato, onde se verifica que a altura da página é maior que a largura; paisagem, no qual a altura da página é menor que a largura; e quadrado, em que a altura e a largura são iguais.

Para este projeto editorial, foram testadas rigorosamente várias dimensões até chegar ao modelo ideal, tendo como referências dois livros: *O exercício experimental da liberdade*, de Delfim Sardo, publicado pela Orfeu Negro; e *O design gráfico como prática de clarificação*, de João Bicker, publicado pela Almedina.

Para a norma formal do conceito do livro, tendo em conta o *layout* e a ergonomia do suporte impresso, chegámos à conclusão de que seria adotado o formato retrato, um pouco mais largo que o tamanho A5, como mostra a figura 20 (155 x 210 mm). Esta escolha baseou-se na versatilidade e flexibilidade do *layout* que este formato permite para com os elementos textuais.

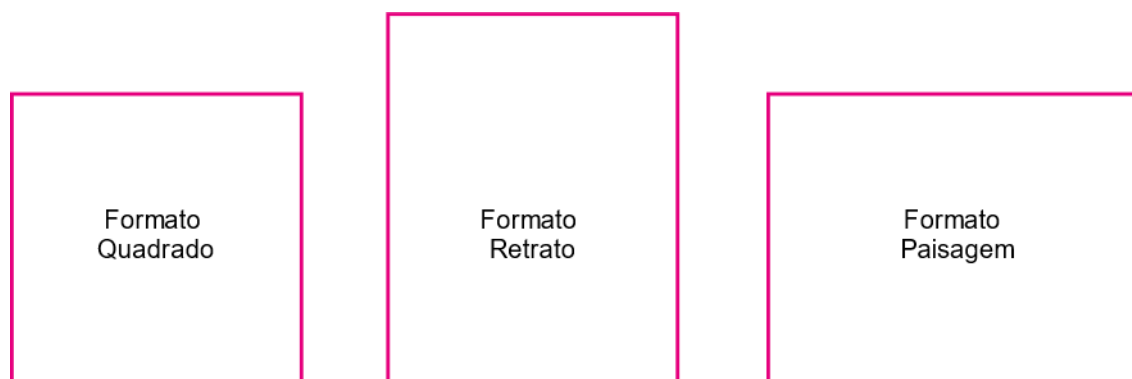


Figura 19 - Formatos principais em projetos editoriais. Fonte: própria, refeita a partir de Araújo (2008).

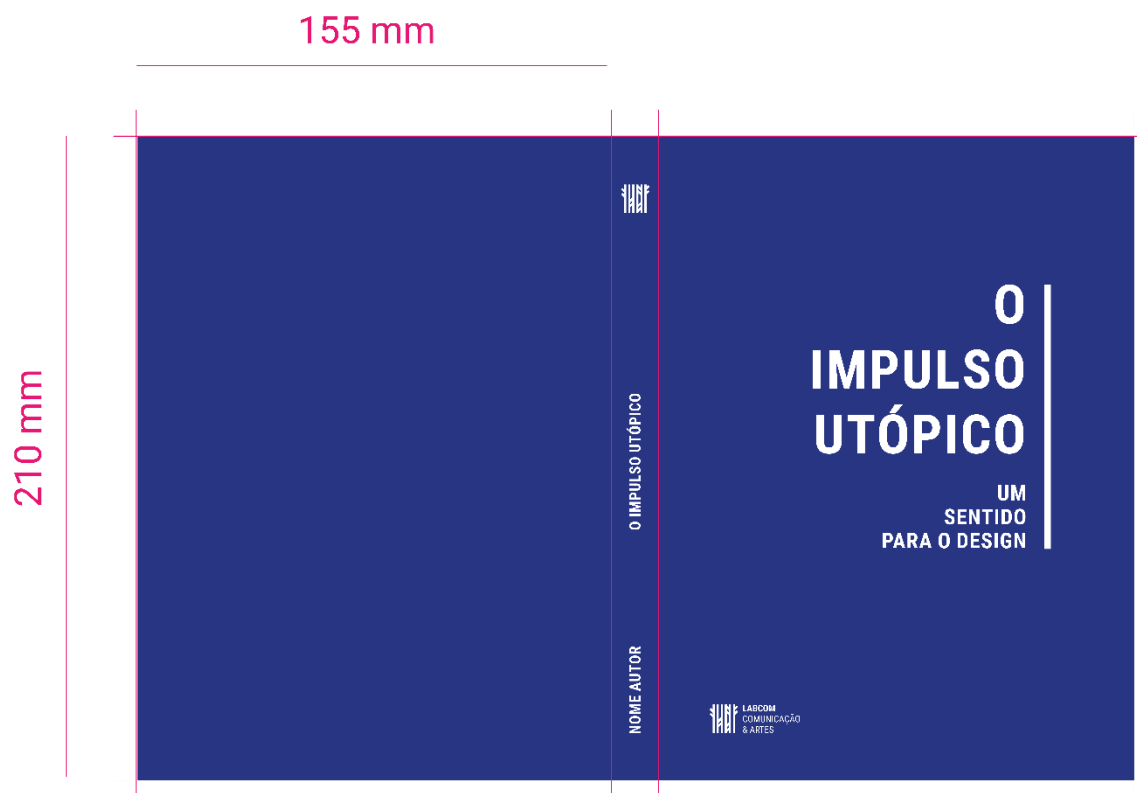


Figura 20 - Capa do livro

Jan Tschichold (1902-1972), tipógrafo alemão, analisou ao longo da sua vida inúmeros livros e manuscritos ocidentais, descobrindo que alguns deles foram impressos em formatos estabelecidos pela secção áurea.

Quando são referidas proporções, os designers têm por norma seguir as suas intuições, mas têm de ter consciência que existem certos princípios de proporção, que podem facilitar o processo de escolha quando considerada a natureza de cada projeto em causa. Um deles é a secção áurea, que se intersesta com a criação do chamado “retângulo de ouro”, como na figura 21. Após uma má interpretação do “retângulo de ouro”, foi criado o retângulo de raiz² (figura 22), que inspirou os tamanhos *standard A* (A1, A2, A3, A4, etc.), “um fator ainda mais importante no desenvolvimento das grelhas do design moderno do que a secção áurea (...)”. (Hurlburt, 1978, p.12)

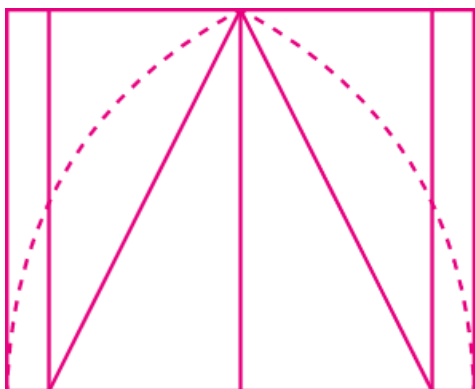
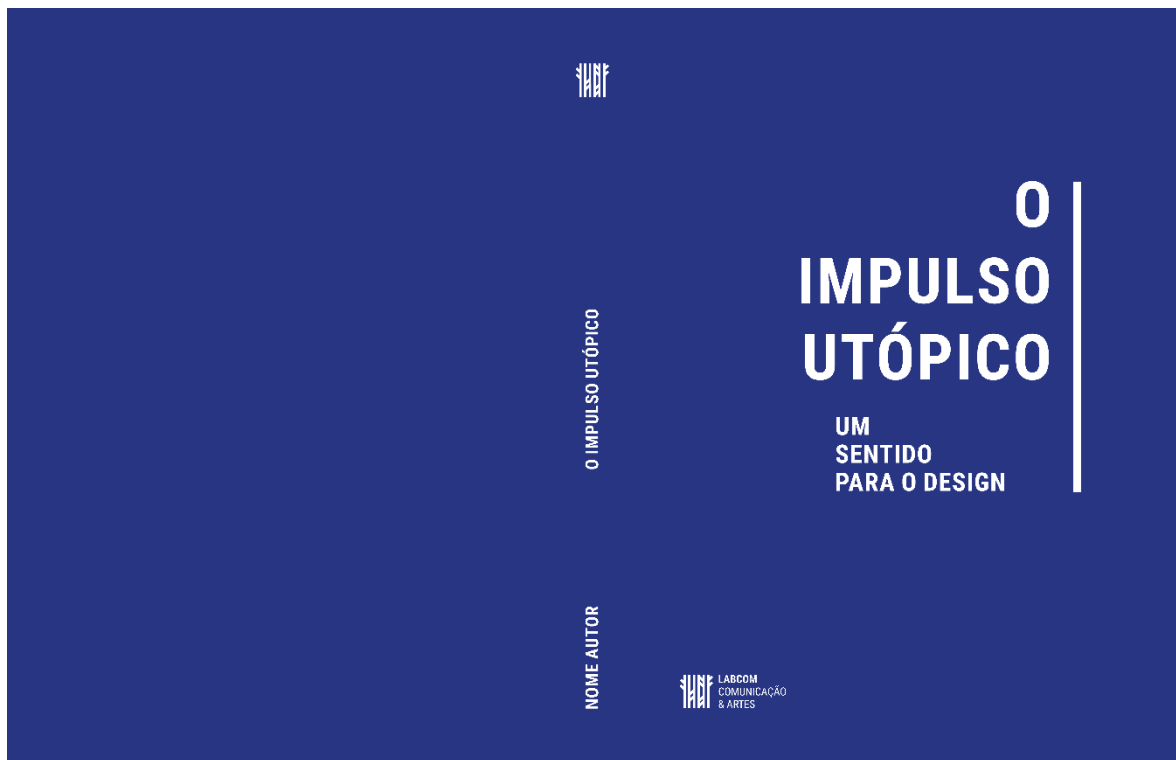


Figura 21 - Seção áurea | Retângulo de ouro. Fonte: própria, refeita a partir de Jan Tschicold.

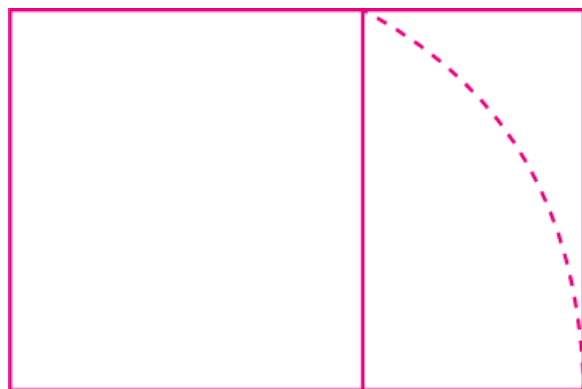


Figura 22 - Retângulo de raiz 2. Fonte: própria, refeita a partir de Jan Tschicold.

3.2. Grelhas Tipográficas

É a partir da escolha do formato que o designer começa a estruturar um sistema de grelha, que permite uma organização equilibrada dos conteúdos. Grelha essa que é utilizada no design gráfico como estrutura geométrica que divide o espaço total em áreas mais pequenas através de eixos verticais e horizontais, no sentido de ajudar a posicionar e alinhar os elementos gráficos, como se verifica na figura 23. A disposição desses elementos nesse sistema de grelha permite uma planificação clara e racional da informação (Müller-Brockmann, 2012, pp. 10-11). Müller-Brockmann é uma das principais referências no que concerne à organização gráfica desde a Bauhaus, defendendo o uso da grelha como um processo estruturado a fim de criar harmonia e organização racional dos elementos gráficos.

3.2.1. Estrutura

O sistema de grelha é uma ferramenta básica para a resolução de grandes problemas de composição, permitindo uma construção de página e organização de textos, ilustrações e imagens. A utilização deste sistema é também uma correção psicológica para o designer gráfico, a fim de estimular o pensamento e a reflexão. O designer irá pensar e analisar o problema com base no raciocínio lógico, obtendo assim um projeto organizado, funcional, racional e estético (*Idem, Ibidem*). O autor afirma que utilizar uma grelha como um sistema de organização é uma ilação, pois indica que o designer trabalha de uma forma construtiva e prospetiva. Implica, de certo modo, a vontade de estruturar, esclarecer e focar no que é essencial.

É imprescindível, inicialmente, contruir uma grelha, modular ou não, hierarquizada de modo a estruturar e organizar o conteúdo, tendo em conta que “(...) a grelha e os sistemas modulares devem servir a ideia e não a conduzir” (Hurlburt, 1978, p. 20). Posto isto, será colocada toda a informação/elementos, distribuídos pelos módulos pré-determinados. Módulos esses que são divididos por espaços em branco, que permitem a um elemento (texto) ter margem sobre outro (imagem). Por fim, será o designer a escolher o posicionamento adequado para os elementos gráficos, de modo a obter uma composição harmoniosa, legível e esteticamente atraente.

É nesse sentido que a grelha é importante no processo de edição de qualquer projeto editorial, podendo ser facilmente aplicada a cada página de modo a obter uniformidade e

coesão gráfica ao longo de todo o projeto. No entanto, é preciso ter atenção que o uso da grelha pode condicionar a criatividade e liberdade do designer.

3.2.2. Tipologia

Apresentamos abaixo os tipos de grelhas mais usados no Design Editorial, com uma sucinta explicação e respetivas utilizações. De referir que a escolha da grelha deve ser realizada com base no conteúdo apresentado e na força visual que lhe queremos implementar.

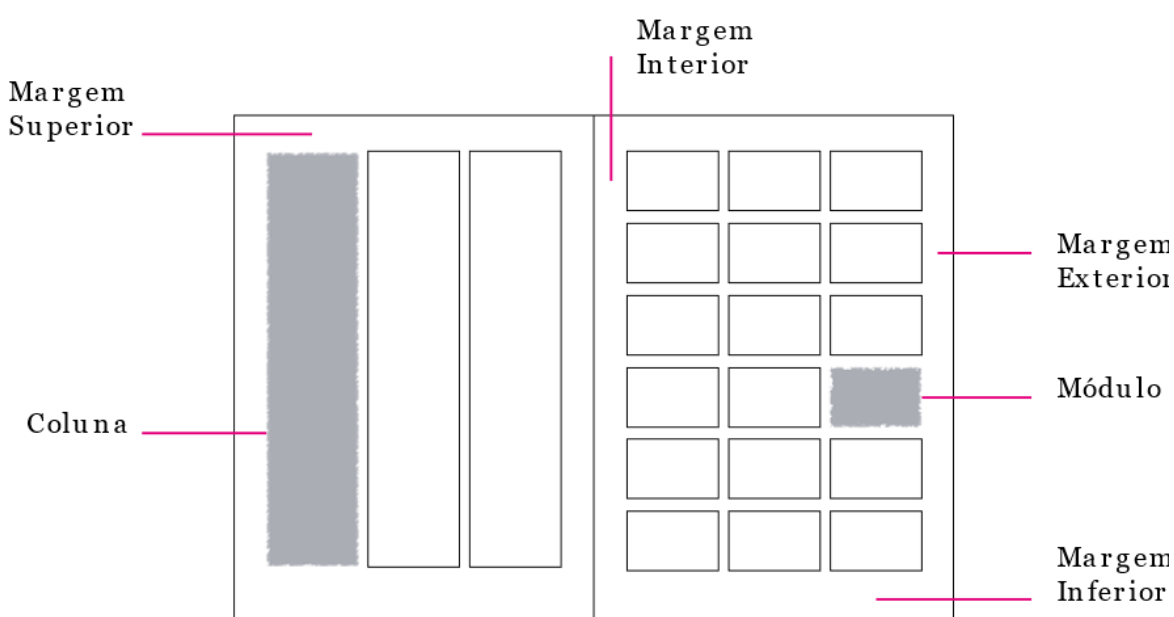


Figura 23 - Anatomia da Grelha. Fonte: própria.

Grelha Simétrica ou Assimétrica

Neste projeto, como em qualquer projeto editorial em que a mancha de texto esteja projetada em página espelhada, a primeira decisão do designer é saber se a grelha deverá ser simétrica ou assimétrica, de modo a conseguirmos o equilíbrio visual adequado para o leitor. Segundo Hulburt (2002), “O equilíbrio é o elemento-chave do sucesso de um design, tanto simétrico quanto assimétrico.”

A grelha simétrica é formada a partir de um eixo, fazendo com que um lado seja igual ao outro (figura 24). Na época medieval, esta grelha era a mais usada por ser mais agradável e apresentar equilíbrio e harmonia. É uma grelha aplicada muitas vezes em dissertações académicas, livros históricos e artigos formais.

Por sua vez, a grelha assimétrica é, de certa forma, mais flexível para o designer, sendo o *layout* mais dinâmico para o olhar do leitor, conseguindo assim imprimir maior criatividade no que toca aos elementos gráficos. No entanto, com a grelha assimétrica também se consegue um equilíbrio visual, como refere Hulburt, ainda que para isso seja necessário organizar os elementos e o espaço entre os mesmos em proporção, mantendo uma estética harmoniosa.

Com isto, não podemos dizer que uma é melhor que outra pois, como referido acima, é possível obter equilíbrio, harmonia e dinâmica através da aplicação de ambas. No entanto, para isso é preciso ter atenção à organização dos elementos visuais e textuais, bem como ao tipo de projeto e público-alvo.

Neste projeto editorial foi decidido avançar com uma grelha simétrica (figura 25), precisamente por se tratar de uma grelha clássica, que permite apresentar o conteúdo de forma equilibrada e formal, causando um efeito de espelho entre páginas.

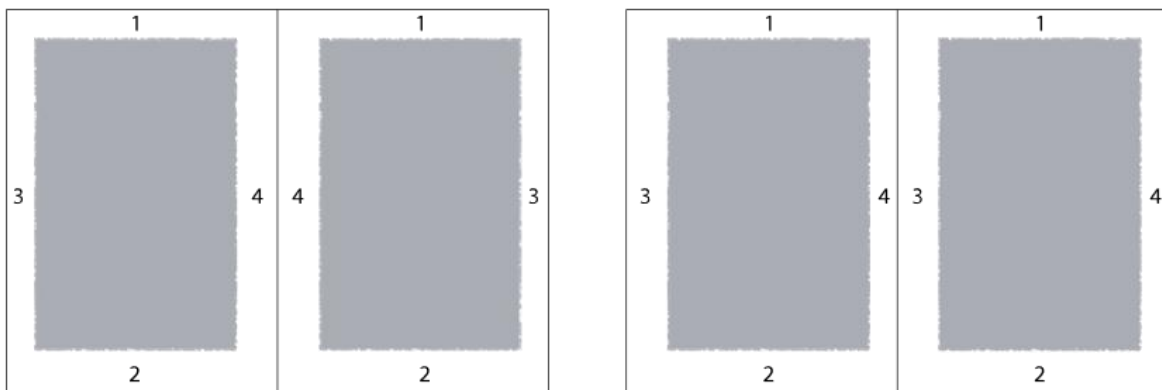


Figura 24 - Grelha simétrica e assimétrica respetivamente. Fonte: própria.

	O Sentido Utópico 1	20		21	O Design do Design 1	
3	<p>Criar, dar vida, é gerar outro que, vindo do mesmo, já não é o mesmo. O criador teme na criatura essa alteridade, essa existência própria, autónoma, inevitavelmente exterior, que receia não reconhecer e, portanto, não poder controlar. O desconhecido é sempre essa força obscura que traz caos à ordem do mundo que assumimos como nosso, ameaçando destruí-lo/-nos. Por sua vez, a criatura é sempre esse outro que, se não pudermos conhecer/controlar totalmente, representará a constante ameaça de poder rebelar-se contra o criador. Da literatura ao cinema, passando pela pintura e pelo próprio mito, a ficção tem sido profícua na representação deste medo do desconhecido, da criatura, do outro, tantas vezes retratado como monstro, projectando na sua imensa fealdade a natureza extremada do nosso pavor e descontrolo. No entanto, como escreve José Gil, é possível que aquilo que temos no monstro e no outro seja não o que tem de desconhecido, mas o que nele podemos ainda reconhecer; aquilo que, apesar da sua distorção, nos espelha, forçando-nos a assumi-lo como parte do que (também) somos. Nós, primeira criatura que se teria rebelado contra o seu criador, ousando desejar o seu lugar, alterar o seu mundo, dar vida ao que não tem vida, controlar o tempo e o espaço, vencer a rigidez da matéria, o atrito do mundo físico, querer-se onnipotente e onnipresente, sem, no entanto, conseguir libertar-se do medo de, a qualquer momento, ver derretidas as asas de cera com que arriscou voar tão alto. "O mito", diz-nos Blumenberg, "é uma forma de expressar o facto de o mundo e as coisas que o governam não terem sido deixados à mercê da pura arbitrariedade". Independentemente da forma que assuma, o mito trabalha sempre ao nível da supressão da arbitrariedade, função</p>	4	4	<p>em que apenas se vê substituído quando a ciência se impõe como explicação da realidade — momento com um impacto decisivo na nossa visão do mundo, expressão que, neste caso, se torna literal. Efectivamente, quando a ciência assume como sua a tarefa de explicar o mundo, este vê-se invadido, retalhado, fragmentado e, conseqüentemente, exposto, permitindo-nos vê-lo como nunca antes nos fora possível. A totalidade opaca que constituía historicamente a nossa imagem do mundo e da natureza — esse outro desconhecido, obscuro e caótico cuja ameaça permanente se via suavizada pela mediação de instâncias superiores e míticas às quais confiamos o poder de o controlar e de nos proteger — vê-se agora comprometida pela acção de uma razão instrumental que se dedica com afincio ao estudo das partes na tentativa de, assim, poder conhecer e explicar o todo, convertendo a modernidade numa época capaz de tudo nomear e classificar.</p> <p>A técnica desempenha aqui um papel fundamental, nomeadamente através do desenvolvimento de dispositivos visuais cada vez mais capazes de penetrar essa ancestral totalidade opaca e de a reduzir a uma imensa e caleidoscópica superfície visível, instalando no humano uma convincente, ainda que ilusória, <i>omnividência techno-mediada</i>. Permitindo-nos o acesso a um real inacessível a olho nu, a técnica modificou a natureza e o alcance da nossa visão, afinando o olhar e fabricando uma <i>forma de ver</i>. Conseqüentemente, não podemos evitar questionarmo-nos sobre o que é, então, ver e compreender: tendo em conta que "a construção dos saberes passa por imagens, ópticas, máquinas que vêem aquilo que o olho humano nunca verá", é fundamental ponderar o modo como "estes aparelhos de visão orientam a construção</p>	3	
	2				2	

Figura 25 - Exemplo do projeto editorial. Fonte: própria.

Grelha Manuscrita

Esta é a grelha mais simples e que deriva dos manuscritos tradicionais, mesmo antes de Descartes produzir um sistema matemático que formava uma grelha de linhas, que se cruzam para formar ângulos retos, subdividindo o espaço em vários módulos. Este sistema permite um conforto na leitura evitando o cansaço visual, tendo que ser trabalhado o tipo de letra e o seu espaçamento, daí ser mais usado em formatos pequenos como o A5.

A divisão geométrica do espaço, permite a qualquer formato, formar um bloco de texto transmitindo uma sensação de harmonia, segundo o sistema de proporção áurea (figura 26), Cânone de van de Graaf ou do Diagrama de Villard. E foi Tschichold (2007), com base no estudo de manuscritos medievais, que identificou a coerência entre a página de um livro e a mancha de texto e defendeu que a paginação seguisse um sistema de regras de proporção, a fim de chegar à “proporção áurea”.

Neste projeto, para além de se ter avançado com uma grelha simétrica, foi decidido criar a mesma partindo do sistema de proporção áurea, através do Cânone de van de Graaf (figura 27), de modo a trazer um pouco do clássico, por se tratar de um livro que fala também em história do design e em alguns autores que serviram de referência para este projeto, como é o caso de Jan Tschichold. Para além disso, é uma grelha que pensa no manuseio do

livro por parte do leitor pelas margens, tanto inferiores como exteriores, permitindo assim uma leitura mais fácil, seja em que lugar for. A numeração das páginas (canto superior e interior do livro), foi pensada precisamente pelo manuseio por parte do leitor, permitindo assim que o mesmo utilize as margens inferior e exterior para segurar o livro e não tapar a numeração, ficando assim mais limpa e harmoniosa toda a extremidade do livro.

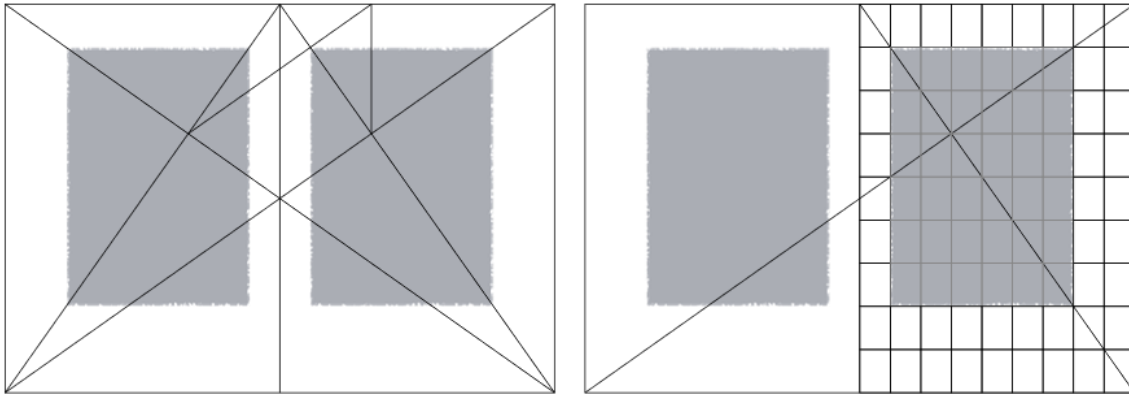


Figura 26 - Proporções harmoniosas segundo Jan Tschichold (2007, p. 69)

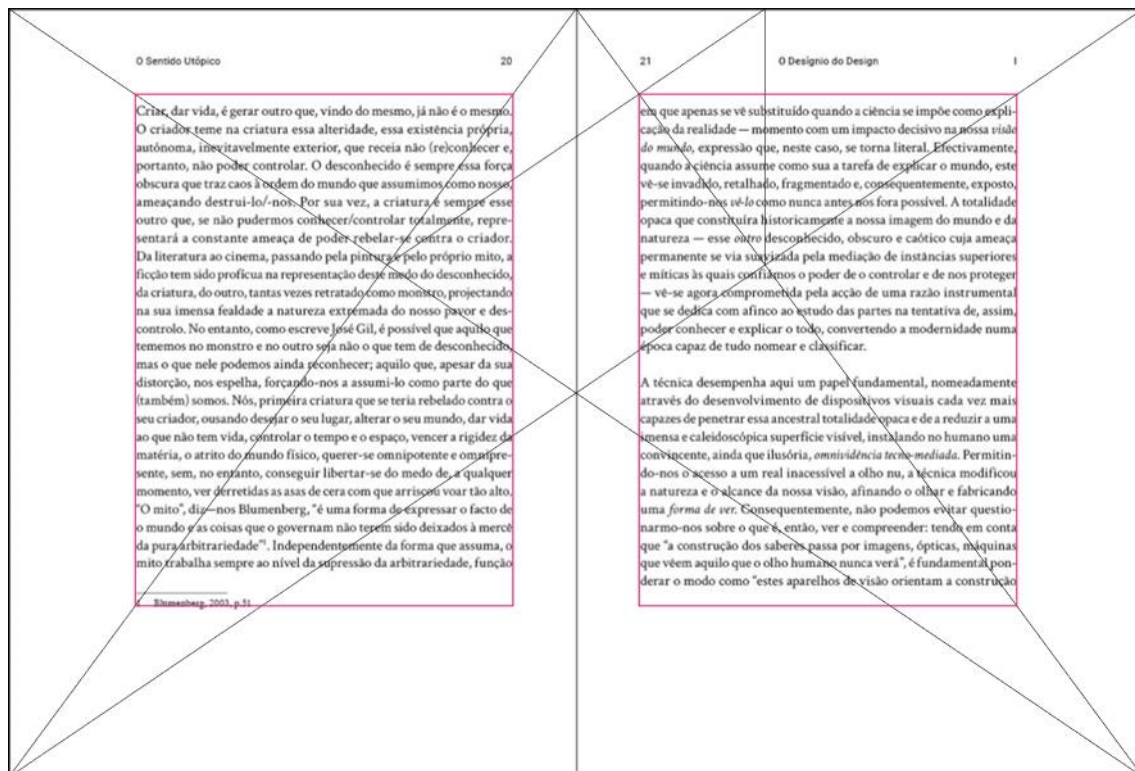


Figura 27 - Exemplo do projeto editorial, seguindo o cânone Van de Graaf. Fonte: própria.

Grelha de Colunas

Com o passar do tempo e aquando do surgimento dos mecanismos de impressão, os elementos textuais passaram a ser inseridos em blocos verticais rodeados por margens, permitindo uma hierarquia dos elementos gráficos e textuais (figura 29). Segundo Lupton (2013, p. 180), quanto mais colunas tiver uma grelha mais flexível ela será, para que se possa separar o texto das imagens, podendo estas estender-se por mais de uma coluna (figura 28, exemplo 3 e 4).

Na largura de uma coluna deve ter-se em atenção, o tamanho dos elementos textuais, para que haja uma medida de leitura mantendo uma distância adequada, pois se for muito estreita ou demasiado larga, poderá dificultar a leitura. Este sistema de grelha não foi opção para este projeto, por se tratar de um livro apenas de texto corrido, sem qualquer tipo de imagens ou outros elementos gráficos, que justificassem o seu uso.

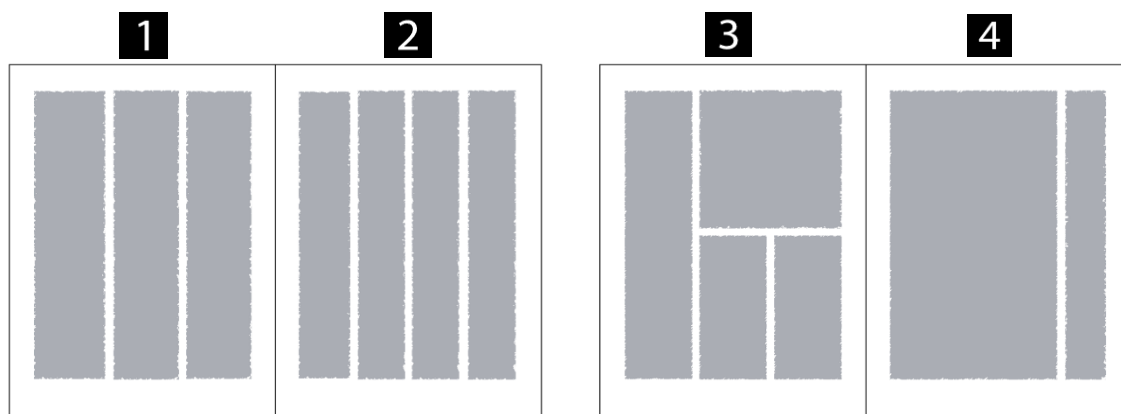


Figura 28 - Grelhas de colunas. Fonte: própria.

Grelha Modular

Projetos mais elaborados dificilmente serão desenvolvidos recorrendo a uma grelha de colunas, sendo para esses casos que existem grelhas modulares, por serem mais flexíveis. Grelha modular nada mais é que uma adição de linhas horizontais numa grelha de colunas, que subdividem as mesmas em pequenos módulos, desenvolvida no século XX pelos designers suíços Emil Ruder, Karl Gerstner e Josef Müller-Brockmann (figura 29).

Deve ter-se em atenção a quantidade de colunas que se pretende, visto que um elevado número de colunas pode originar confusão e redundância (Samara, 2007 p.27). Através deste tipo de grelha, podem ser formadas as chamadas “zonas especiais”, ao juntar

vários módulos permitindo assim uma organização mais harmoniosa de elementos gráficos, ou até mesmo espaços brancos, originando uma leitura correta e com ritmo.

Como referido na grelha de colunas, este sistema modular segue o mesmo pensamento, que não justifica o seu uso neste projeto editorial.

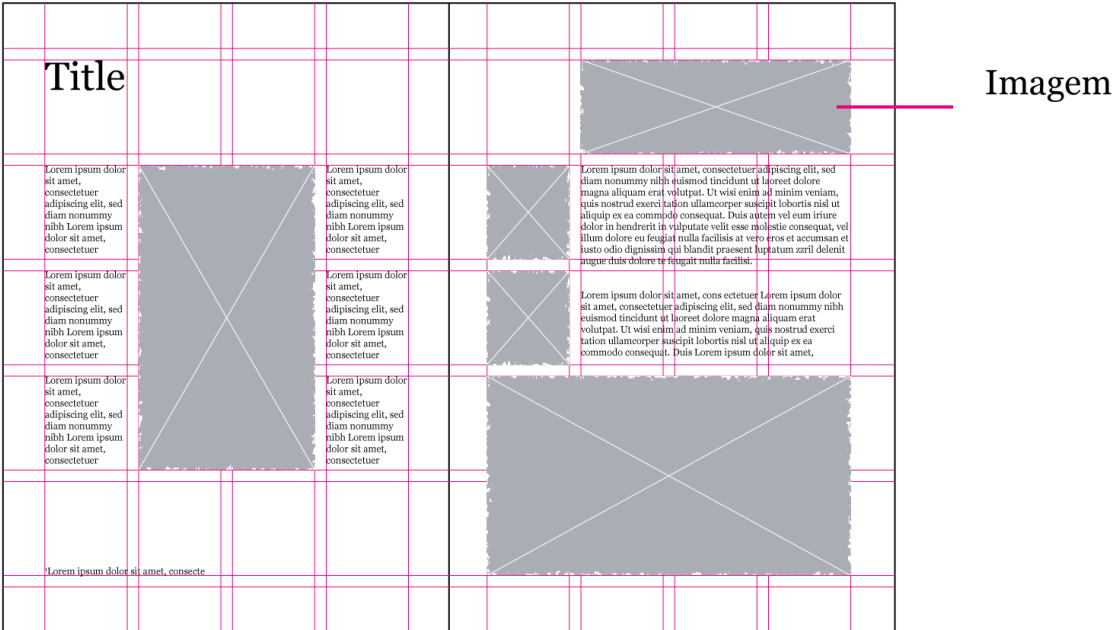


Figura 29 - Grelha modular. Fonte: própria.

3.3. Tipografia

A seleção tipográfica é das etapas mais importantes nos projetos gráficos e editoriais, devendo proporcionar uma experiência de leitura imersiva ao leitor e podendo, portanto, influenciar a mensagem que queremos transmitir.

Segundo Bringhurst (1992, p.17), a tipografia é uma arte que precisa de muita atenção, pois poderá ser mal utilizada. É uma tarefa na qual um texto pode ser claro, honrado e, de certo modo, compartilhado.

Para conseguirmos identificar os tipos de letra adequados a este projeto editorial, foi fundamental perceber como se classificam.

A classificação de tipos de letra começou no século XIX, por Maximillien Vox. Mas ao longo dos anos, várias interpretações de diferentes autores foram aparecendo, sendo assim possível uma pesquisa mais exaustiva e correta da classificação de tipos de letra.

Foi em Ellen Lupton, no seu livro “Thinking with Type” (2004), que procurámos entender como se classificam os tipos (figura 31), com e sem serifa, por ser bastante clara, concisa e generalista, conseguindo demonstrar tipos de letra não serifadas coerentes e aproximadas com as serifadas. “Este não é um livro de fontes. É um livro de como saber utilizá-las.” (Lupton, 2004, p.42)



Figura 30 – Construção tipográfica. Fonte: própria, inspirado em Ellen Lupton (2004).

Ellen Lupton explica que as fontes humanistas são fontes romanas dos séculos XV e XVI, que relembram a caligrafia clássica, pelas suas serifas arredondadas. As fontes transicionais apresentam as serifas visivelmente mais pontiagudas que as humanistas e de certo modo um eixo mais vertical. As fontes modernas são mais abstratas e menos orgânicas, assim como as transicionais, as serifas são mais estreitas e finas, marcadas pelo contraste dos traços finos e grossos. As fontes egípcias são incrivelmente diferentes das outras, pelos seus traços retos e de grande espessura, sendo as serifas da mesma maneira. Foram fortemente usadas em projetos gráficos impressos, como cartazes, de modo a chamar a atenção das pessoas no século XIX.

Relativamente a fontes não serifadas, Ellen Lupton (*Idem*) explica que são mais informais, sendo que as fontes humanistas não serifadas são mais simples e com pouca variação na espessura. As fontes não serifadas transicionais são, no geral, as mais usadas no mundo, precisamente, pela sua forma reta e elegante, idênticas às transicionais com serifa. E, finalmente, as fontes não serifadas geométricas, que como o nome indica, foram construídas a partir de formas geométricas, como por exemplo as letras “A” e “M”, com o topo delas em forma de triângulo e as letras “Q” e “O”, partindo de um círculo exato.

3.3.1. Corpo de texto

No corpo de texto, é importantíssimo manter uma coerência no texto que se apresenta, isto é, ao longo das páginas e definir corretamente o tamanho do texto consoante o público-alvo, para que haja legibilidade. Nos dias de hoje, o sistema mais usado nos tamanhos de letra e a sua entrelinha é em pontos (pt), sendo de referir que, por base, 1pt equivale a 0.35 milímetros, segundo Bringhurst (2005, p.362).

3.3.2. Entrelinha e espaçamento

Quando escolhermos o tamanho ideal para o corpo de texto do livro, é imprescindível trabalhar a entrelinha e o espaçamento das palavras, para conseguir uma leitura fluída com um ritmo moderado, sem que o olhar do leitor não sofresse uma quebra na leitura. E para isso foi preciso um estudo, para perceber quais os valores adequados a este projeto. Quando falamos em entrelinha nada mais é que a distância, em pt (pontos), da linha base de uma frase para outra (figura 32). Hoje em dia, os próprios programas de paginação definem automaticamente essa medida de entrelinha, baseando-se no tamanho de letra que se

escolher. No entanto, é preciso ter um certo cuidado com essa medida, pois pode retirar legibilidade ao texto. Caso isso aconteça, será necessário controlar essa medida manualmente, que por norma não foge muito da medida automática.

Uma regra, que geralmente se utiliza em paginação é que a entrelinha seja um pouco maior que o tamanho do corpo de texto, sendo essa diferença de 2/3 pt (pontos), como mostra a figura 32. Na figura 33, percebemos que, se a entrelinha for demasiado curta, causa um desconforto na visão do leitor, pois não consegue focar a linha de texto, por estar compactado, perdendo assim a clareza e estabilidade, e originando um cansaço visual. No caso de a entrelinha ser larga, o leitor, ao longo da sua leitura, poderá saltar alguma linha, perturbando assim a experiência e causando algum desconforto. Nesse sentido, é importante usar uma entrelinha adequada e equilibrada, para que o leitor tenha uma leitura focada, com um ritmo moderado e sem obstáculos.

Relativamente ao espaçamento, percebemos que é o espaço entre os caracteres que compõem uma linha de texto (figura 34). É também responsável por melhorar a legibilidade e leiturabilidade do texto, isto é, no caso de o espaçamento ser demasiado largo, as letras passam a agir como um elemento singular, retirando assim o sentido das palavras. Já no espaçamento apertado, as letras sobrepõem-se entre si, impedindo que o leitor consiga ler essa palavra ou frase.



Figura 31 – Entrelinha. Fonte: própria.

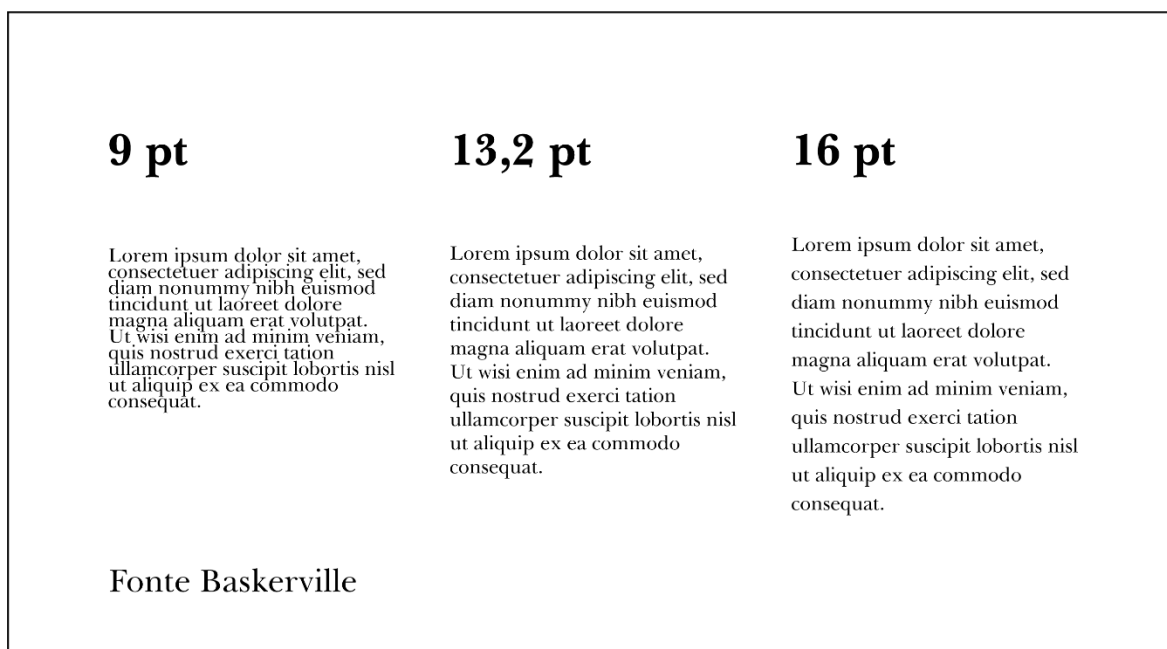


Figura 32 - Entrelinha curta / normal / largo. Fonte: própria.

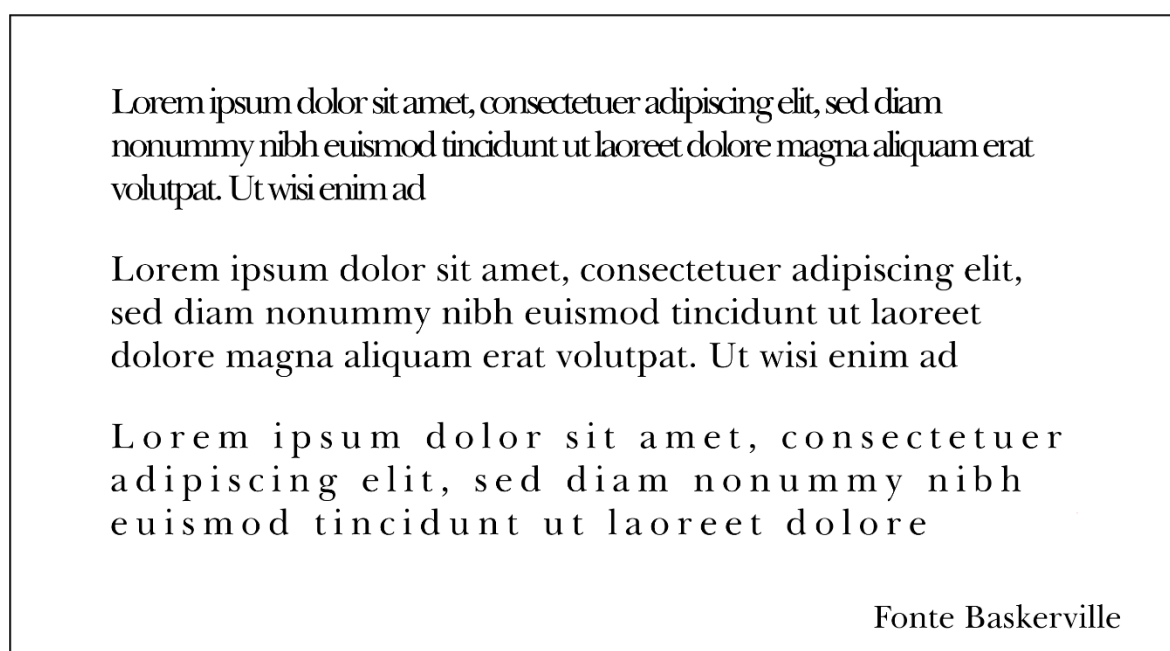


Figura 33 - Espaçamento apertado / normal / largo. Fonte: própria.

3.3.3. Legibilidade e leituraabilidade

Uma das preocupações que tivemos logo de início neste projeto, foi que a mensagem tinha de ser transmitida de forma clara, legível e pertinente para assim podermos atrair o leitor, pois muitas pessoas não gostam de ler seja o que for, mas se a mensagem for escrita no sentido de salientar a sua utilidade, o leitor acabará por não ser indiferente à mesma.

Nesse sentido, quando os caracteres de uma fonte não perturbam a leitura, a fonte é considerada legível, significando que o leitor consegue mentalmente converter as palavras em conceitos lógicos. E são os designers tipográficos os principais responsáveis por essa mesma legibilidade, pois são eles que determinam a forma das letras.

No seu livro “Ensaio sobre tipografia” (2003, p.71), Eric Gill defende que a legibilidade corresponde àquilo a que estamos habituados, isto é, a utilização de tipos de letra em textos, semelhantes às que o nosso cérebro está acostumado, faz com que estes se tornem mais legíveis, focando a atenção do leitor no próprio conteúdo do texto.

A leituraabilidade, por outro lado, relaciona-se com a facilidade que o olho humano tem de reconhecer uma letra. Para alcançar uma boa leituraabilidade é necessário que o designer procure um tipo de letra que se adeque à situação, sabendo que nem todos os tipos de letra legíveis se adequam a certos tipos de texto ou projetos gráficos (figura 35), pois podem ser bem legíveis, mas causar incómodo em textos corridos.

De referir que os tipos de letra transmitem ao leitor sensações ligadas diretamente ao subconsciente do mesmo. Por exemplo, num livro infantil, de modo a facilitar a leitura e o reconhecimento de texto por parte de uma criança, são usados tipos de letra de formatos e estilos diferenciados, com alta espessura e cores vibrantes, pois captam a atenção da mesma através das sensações evocadas ao olhar para o texto.

Por isso, para garantir uma leitura clara, legível e atraente ao leitor, é importante realizar um estudo tipográfico e uma hierarquia tipográfica, de forma a garantir uma fluidez e coerência visual legível e agradável, seja num projeto gráfico ou editorial.

Legibilidade não é sinónimo **de** *Leituraabilidade*

Figura 34 - Legibilidade/Leituraabilidade. Fonte: própria.

3.3.4. Alinhamento

Alinhamento de texto, refere-se ao ajuste da coluna de texto em relação à página, assim como a estática das suas laterais. Durante a realização deste projeto, foram testadas apenas duas opções, sendo elas o alinhamento à esquerda e o justificado, ambos com características diferentes, mas com a mesma finalidade. Existe por base o alinhamento à esquerda, à direita, centrado e justificado, sendo que cada um deles apresenta vantagens e desvantagens, tal como apresentado abaixo.

Alinhamento à esquerda

Este tipo de alinhamento é, hoje em dia, o mais indicado em textos digitais, mas é também cada vez mais frequente encontrá-lo em projetos impressos, devido a fornecer ritmo e dinâmica à leitura e ao não aparecimento de “rios”, espaços vazios, entre as palavras (figura 36). Ellen Lupton (2004, p.84) explica que “um bom desalinhamento ostenta uma agradável inconstância, sem linhas muito longas ou curtas”. Mas este alinhamento requer cuidados, pois são necessários ajustes na borda direita, para que não tenhamos linhas muito curtas ou muito longas. Deve evitar-se também o uso regular de hífen.

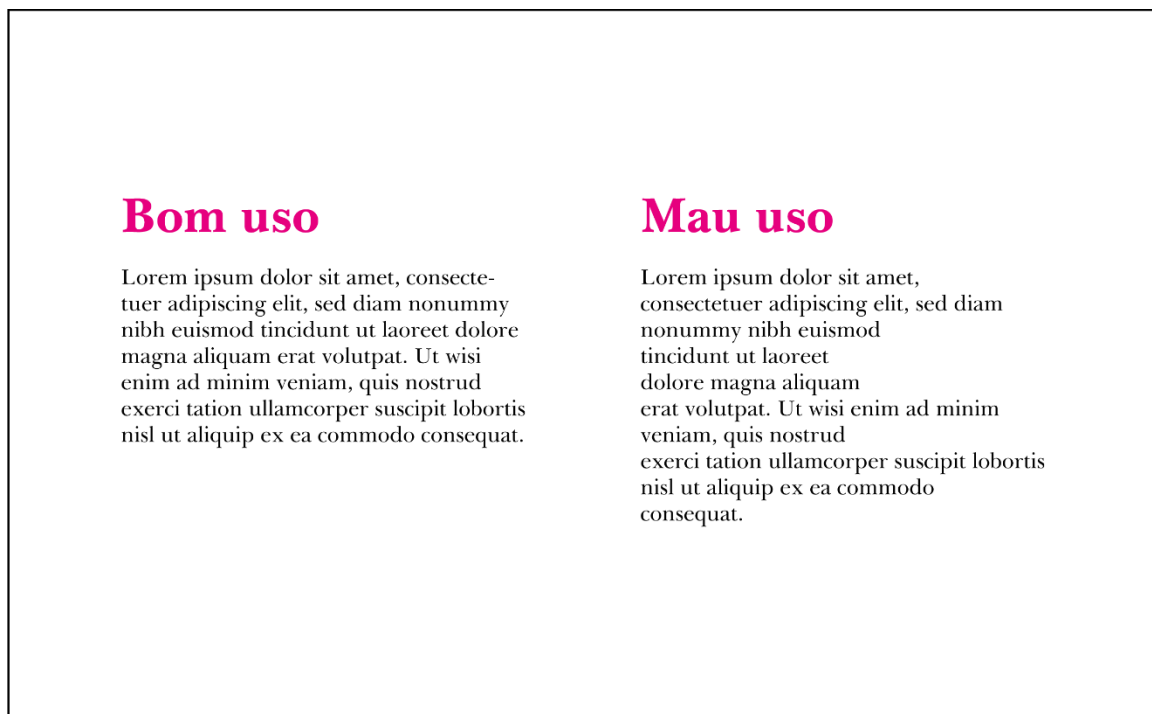


Figura 35 - Alinhamento à esquerda. Fonte: própria.

Alinhamento à direita

Ao contrário do alinhamento à esquerda, o alinhamento à direita (figura 37) não é frequentemente aplicado e, segundo Ellen Lupton (2004 p.85), pode oferecer pouca legibilidade devido a requerer um esforço ao leitor por colocar o início de frase em posição diferente. Este tipo de alinhamento é por vezes usado em notas de rodapé laterais, citações, ou seja, em textos curtos.

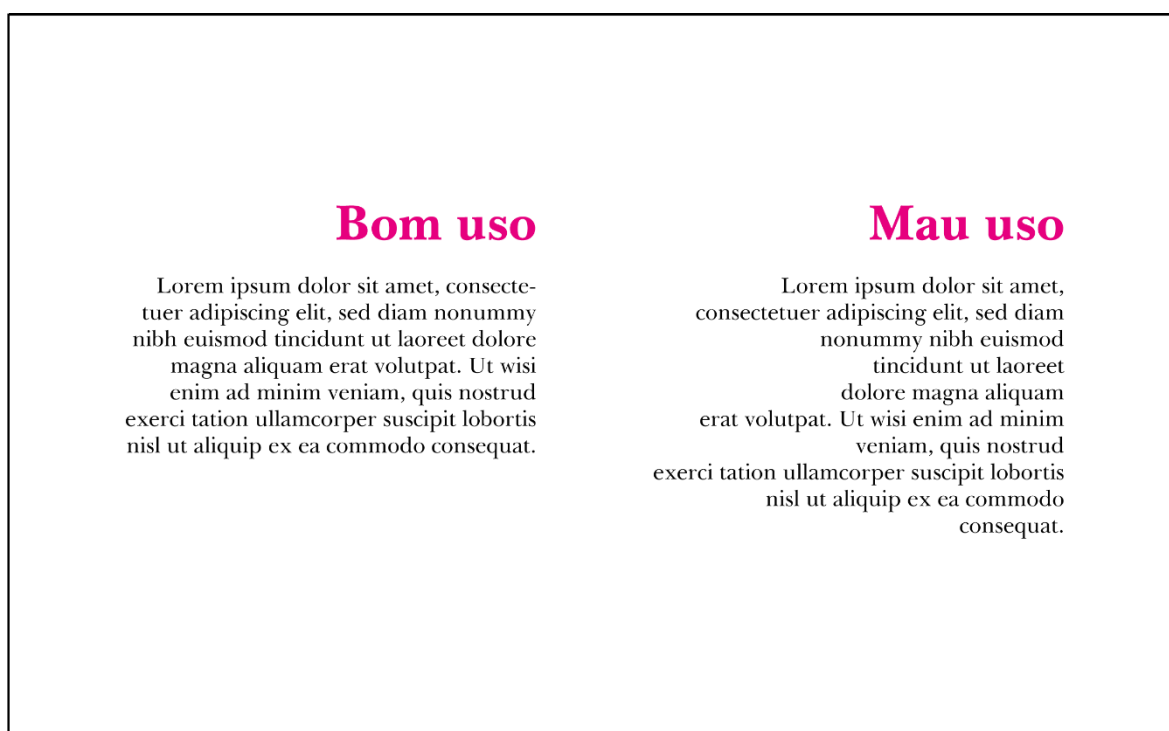


Figura 36 - Alinhamento à direita. Fonte: própria.

Alinhamento centralizado

Com as bordas irregulares em ambos os lados, este alinhamento (figura 38) tem um uso muito específico. É normalmente utilizado em convites de festas, certificados, citações e em alguns poemas, destacando algum excerto ou nome específico, dando elegância e dinâmica ao texto (Ellen Lupton, 2004, p.85).



Figura 37 - Alinhamento centralizado. Fonte: própria.

Alinhamento justificado

Fornecendo um aspeto limpo, organizado e harmonioso, o alinhamento justificado tornou-se um padrão em projetos editoriais. O texto abrange toda a largura da coluna de forma regular, mas ao ser mal utilizado pode originar “rios” entre as palavras (figura 39), formados pelo uso de tamanhos de letra maiores em relação ao comprimento da linha de texto. Segundo Ellen Lupton (2004, p.84), a utilização de hifenização ajuda na quebra de palavras longas, evitando que a linha de texto a fique “empacotada”.

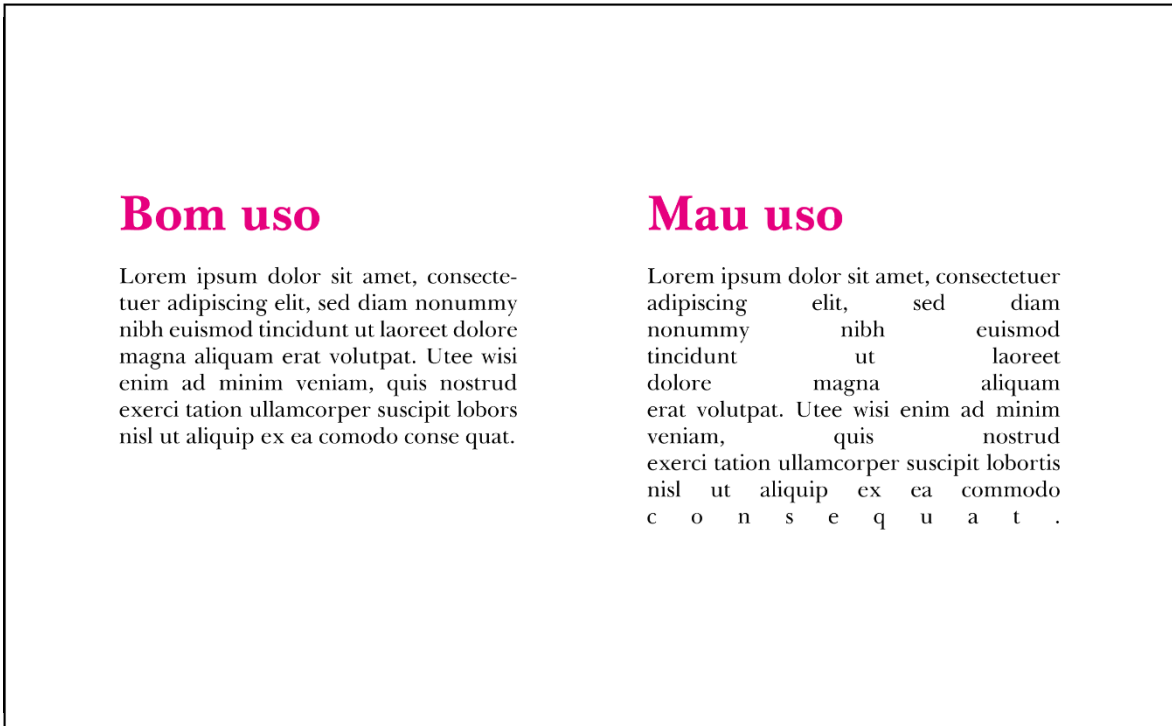


Figura 38 - Alinhamento justificado. Fonte: própria.

Neste projeto, foi feito o levantamento de algumas famílias tipográficas, serifadas e não serifadas, que seguissem a linha de pensamento clássico e que permitisse uma boa legibilidade, leitura e adaptação.

Após esse levantamento e estudo do mesmo, concluímos que o projeto teria duas famílias tipográficas (figura 40): *Crimson Text*, para o corpo de texto e notas de rodapé com o tamanho 11 pt e 8 pt, respetivamente (pontos) com entrelinha de 14 pt; para os títulos, subtítulos e cabeçalhos, optou-se pela *Roboto*, com o tamanho 14 pt, 11 pt e 8 pt, respetivamente. Duas fontes harmoniosas e que combinam muito bem visualmente, sendo uma serifada e outra não serifada, como se pode ver detalhadamente na figura 23. *Crimson Text* foi inspirada em Jan Tschichold e é uma fonte serifada de estilo clássico e com recursos *opentype*, como figuras de estilo e versaltes, atualmente associada ao modernismo no design gráfico. No caso da *Roboto*, é uma família muito semelhante à *Helvética*, com traços leves e de fácil leitura.

Relativamente ao alinhamento, achámos por bem colocar o texto em justificado, por ficar com um aspeto limpo, organizado e harmonioso. Foi necessário controlar o texto com alguma hifenização, de modo a retirar os chamados “rios” entre palavras. Abaixo ficam alguns exemplos da escolha tipográfica no projeto (figura 41 e 42).



Figura 39 - Famílias tipográficas escolhidas. Fonte: própria.

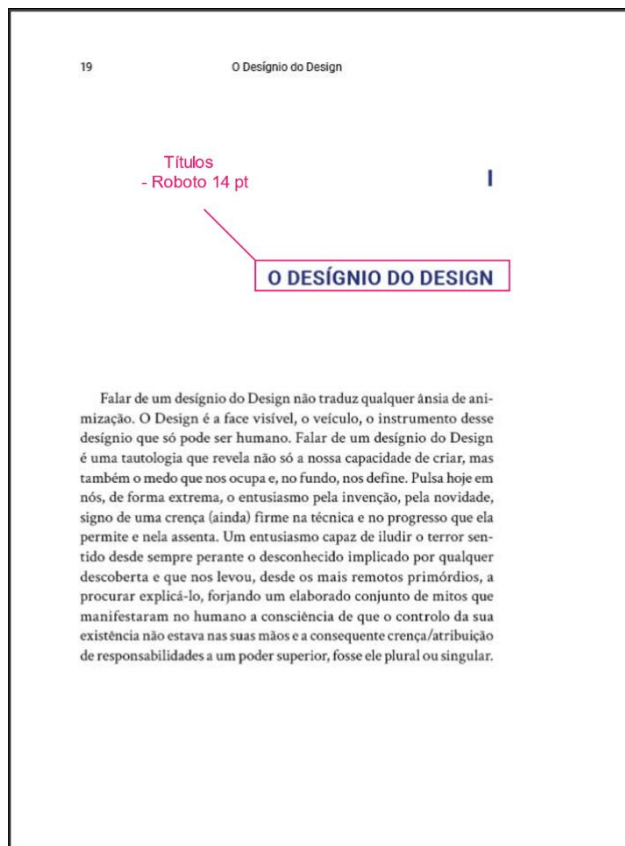


Figura 40 - Exemplo do projeto editorial. Fonte: própria.

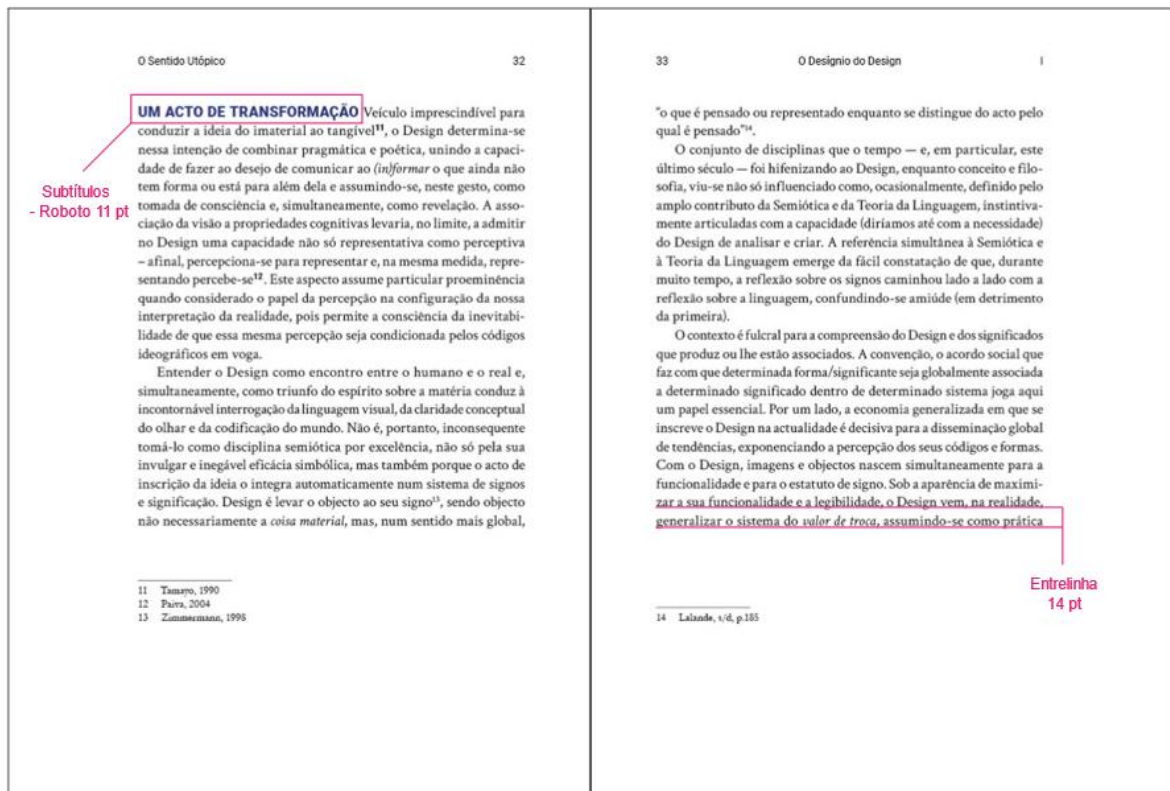
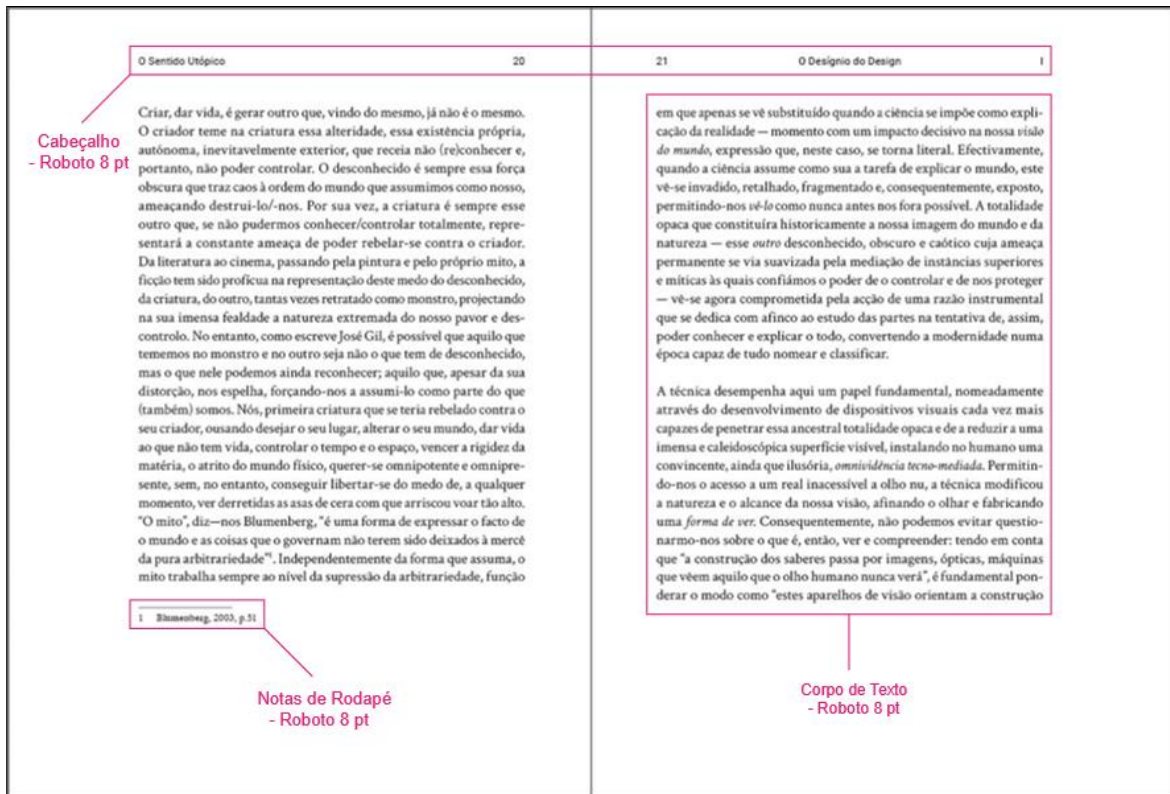


Figura 41 - Exemplo do projeto editorial. Fonte: própria.

Conclusão

No presente relatório, procurou demonstrar-se o trabalho desenvolvido ao longo de quatro meses de estágio na unidade de investigação LabCom — Comunicação e Artes, com base na recolha de informação teórica e posteriormente colocá-la em prática nos projetos desenvolvidos em parceria com a equipa que coordenou o trabalho do estagiário no local. O estágio permitiu um contacto direto com o mundo profissional e a possibilidade de explorar áreas de design editorial às quais nunca me tinha dedicado.

A fase de pesquisa e a recolha de informação teórica para dar resposta aos objetivos definidos à partida, foram determinantes para o desenvolvimento dos projetos em que me coube colaborar. Percebi também como a ajuda de um sistema de grelhas permite que possamos criar projetos de fácil e rápida leitura e com dinamismo. A mesma deve ser a estrutura que permita o alinhamento e enquadramento de todos os elementos gráficos: título, subtítulos, textos corridos e imagens.

Assim, a grelha tipográfica, que foi objeto de extraordinários estudos ao longo dos anos, permite que nos dias de hoje ainda sirva como base para a organização do espaço, hierarquia dos elementos gráficos e de informação.

Posto isto, considero que atualmente temos ao nosso dispor uma vasta quantidade de informação, que nos ajuda a refletir e a melhorar todo o conhecimento que adquirimos ao longo do percurso académico.

Sem dúvida que o LabCom — Comunicação e Artes proporciona não só um ambiente profissional, como também espaço para recém-licenciados trabalharem, onde todos os erros são tidos em conta como etapas de aprendizagem, havendo sempre um acompanhamento personalizado pelos responsáveis das áreas em questão.

O facto de trabalhar com profissionais da área de design, como a coordenadora de estágio e designer Sara Constante, bem como a designer Cristina Lopes, determinou a minha vontade de aprender mais e de evoluir. Foi precisamente por isso que o projeto editorial final foi sugerido por mim, no sentido de querer desenvolver uma vertente do Design na qual não tinha adquirido conhecimentos muito aprofundados. Posso dizer agora que sinto ser uma área na qual pretendo atuar profissionalmente.

O meu sentimento é de dever cumprido e consciente que em todas as tarefas com as quais colaborei procurei colocar sempre o máximo de dedicação e profissionalismo. Depois desta experiência pelo mundo académico e pré-profissional, sei que adquiri uma outra capacidade crítica acerca do meu trabalho pessoal e do de outros, e só experimentando e concretizando é que obtemos o crescimento do nosso conhecimento.

Ainda assim, este estágio foi fortemente marcado pela pandemia COVID-19 que afetou o normal funcionamento da Universidade da Beira Interior, assim como muitas outras instituições públicas e privadas a nível mundial. A classificação do vírus, em Portugal, como uma pandemia, no dia 15 de março de 2020, levou o Governo a tomar medidas excecionais, entre as quais a suspensão das atividades letivas e não letivas presenciais. O agravamento da situação, em outubro de 2020, obrigou o Presidente da República a declarar novos estados de emergência de 9 a 23 novembro, posteriormente renovados de 9 a 23 de dezembro, datas estas que coincidiram com o início do estágio, dificultando todo o normal funcionamento das atividades letivas, com consequências no desenvolvimento do estágio. Senti, por isso, que poderia ter adquirido mais conhecimentos tanto a nível teórico como prático, mas ainda assim tentou-se reinventar a organização de trabalho na unidade de investigação e, a um ritmo mais lento, o desenvolvimento das tarefas que me iam sendo propostas.

Referências Bibliográficas

Baines, P. & Haslam, A. (2005). *Type & typography*. 2ª edição. Laurence King Publishing, London.

Bringhurst, R. (2004). *The Elements of Typographic Style*. 3ª edição. Hartley & Marks, Vancouver.

Gill, E. (2003). *Ensaio Sobre Tipografia*. Edições Almedina, Coimbra

Haslam, A. (2010). *O livro e o designer II - Como criar e produzir livros*. Rosari, São Paulo.

Hurlburt, A. (2002). *Layout: o design da página impressa*. Nobel, São Paulo.

Lupton, E. (2004). *Thinking with type*. Princeton Architectural Press, New York.

Müller-Brockmann, J. (2014). *Sistemas de Grelhas: Um Manual para Designers Gráficos*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Samara, T. (2007). *Grid: Construção e Desconstrução*. 1ª Edição. Cosac Naify, São Paulo.

Tschichold, J. (1998). *The New Typography*. University of California Press.

Anexos

Anexo 1.

Proposta de Manual de Normas Gráficas

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

2021

LabCom

Manual de Normas Gráficas

Índice

01 Normas Gráficas

Identidade Visual	pág. 02
Construção/Composição	pág. 02
Margens de Segurança	pág. 03
Tamanho Mínimo	pág. 04
Versões Cromáticas	pág. 05
Referências Cromáticas	pág. 06
Atuação em Fundos Cromáticos	pág. 07
Atuação em Fundos Fotográficos	pág. 08
Proibições	pág. 09
Tipografia	pág. 10
Arquitetura de Marca	pág. 11

02 Estacionário

Envelope e Papel de Carta	pág. 14
Cartão de Visita	pág. 15
Assinatura de E-mail	pág. 17

03 Universo Gráfico

Sistema de Construção de Layout	pág. 20
Layout de Redes Sociais - Instagram	pág. 21
Layout de Redes Sociais - Facebook	pág. 22

2021

LabCom

Manual de Normas Gráficas

01

NORMAS GRÁFICAS

Identidade Visual

O objetivo deste manual é orientar a aplicação da Identidade Visual da Marca LabCom através da apresentação detalhada das normas gráficas que foram definidas.

A aplicação coerente e consistente da Identidade Visual da Marca é muito importante para a comunicação efetiva do seu posicionamento, diferenciação e imagem (de marca).

CONSTITUIÇÃO/COMPOSIÇÃO

A Identidade Visual da Marca LabCom deve ser utilizada e reproduzida a partir do desenho original (arte-final) fornecido.

Não deverá ser redesenhada, reconstruída, transformada ou adaptada. A sua configuração é única e a relação entre os elementos que a constituem não pode ser alterada.

Identidade Visual da Marca com Assinatura



Símbolo

Assinatura

Identidade Visual da Marca com Assinatura



Margens de Segurança

A Identidade Visual da Marca LabCom deve ter sempre uma margem de segurança (as letras LC) em torno de si, em relação a outros elementos gráficos, de forma a garantir a sua inequívoca leitura.

Identidade Visual da Marca com Assinatura



(7mm / 0,7cm)

Identidade Visual da Marca com Assinatura



(7mm / 0,7cm)

Tamanho Mínimo

Por forma a garantir a leitura total das propriedades gráfica da Marca LabCom, recomendam-se as seguintes dimensões mínimas:

– Com Assinatura Horizontal - A: 1cm ou 10mm | L: 3,35cm ou 33,5mm

– Sem Assinatura - A: 0,7cm ou 7mm | L: 0,7cm ou 7mm

Com Assinatura Horizontal
ALT: 1cm ou 10mm
LRG: 3,35cm ou 33,5mm



Sem Assinatura
ALT: 0,7cm ou 7mm
LRG: 0,7cm ou 7mm



Versões Cromáticas

A Identidade Visual da Marca dispõe das seguintes versões:

- Monocromática (Preto ou Branco)



Referências Cromáticas

Cores oficiais da Identidade Visual da Marca LabCom

CMYK
0, 0, 0, 0
RGB
255, 255, 255
HEX
FFFFFF

CMYK
100, 14, 0, 18
RGB
0, 180, 210
HEX
00B4D2

CMYK
100, 100, 100, 100
RGB
0, 0, 0
HEX
000000

CMYK
36, 0, 60, 59
RGB
67, 105, 42
HEX
43692A

CMYK
0, 16, 40, 24
RGB
193, 162, 115
HEX
C1A273

CMYK
0, 37, 77, 23
RGB
196, 124, 45
HEX
C47C2D

Atuação em Fundos Cromáticos

A Identidade Visual da Marca LabCom deve ter sempre em conta a utilização da versão que ofereça a melhor relação de contraste forma/fundo:

- A versão a Preto deverá ser utilizada sobre fundos brancos, claros e médios;
- A versão a Branco deverá ser utilizada sobre fundos pretos e escuros.



Atuação em Fundos Fotográficos

Quando aplicada sobre fundos fotográficos, deverá utilizar-se a versão da Marca com melhor visibilidade, atendendo aos conceitos de contraste forma/fundo.



Proibições

Exemplos de utilizações incorretas que NÃO podem ocorrer, na aplicação da Marca LabCom.



- Alteração cromática total ou parcial dos elementos



- Alteração da proporção entre os elementos



- Distorção/ alteração da proporção entre altura e largura



- Alteração da tipografia (Logótipo e/ou Assinatura)



- Alteração da posição entre os elementos

Tipografia - Roboto Condensed

A tipografia utilizada na Identidade Visual da Marca LabCom é a "Roboto Condensed", nas versões "Regular" e "Bold".

Não é possível (re)construir a Marca tendo por base a tipografia utilizada pois esta sofreu alterações de formatação na sua composição.

Para a comunicação oficial da Marca, recomenda-se, sempre que possível, a utilização exclusiva das tipografias utilizadas na sua construção.

Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 {[(!/?/&€*)]};,:.-_

Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 {[(!/?/&€*)]};,:.-_

Arquitetura da Marca

A Arquitetura de Marca define toda a estrutura de identificação de sub-marcas associadas e endossadas à Marca corporativa.

Aplicação das Normas Gráficas

Todas as variantes que constituem a Arquitetura de Marca devem seguir os princípios e regras definidas para a Marca principal em todas as vertentes da sua aplicação:

- Margens de Segurança;
- Tamanho Mínimo;
- Versões Cromáticas;
- Comportamento sobre Fundos Cromáticos e Fotográficos;

Símbolo



Marca

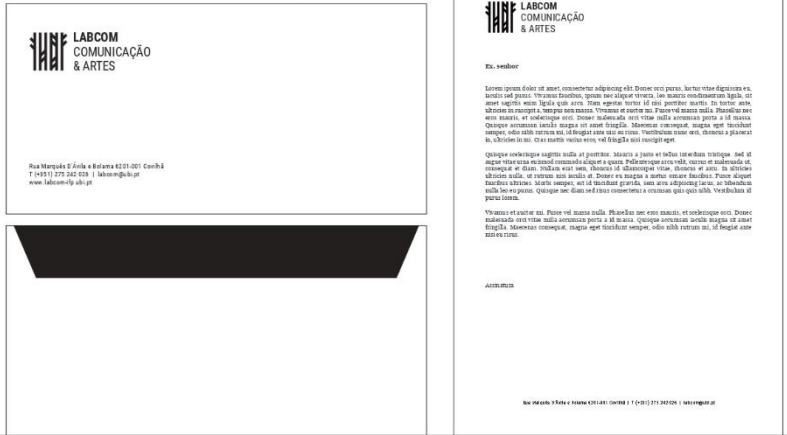
LABCOM

Símbolo + Assinatura



02 Estacionário

Envelope e Papel de Carta



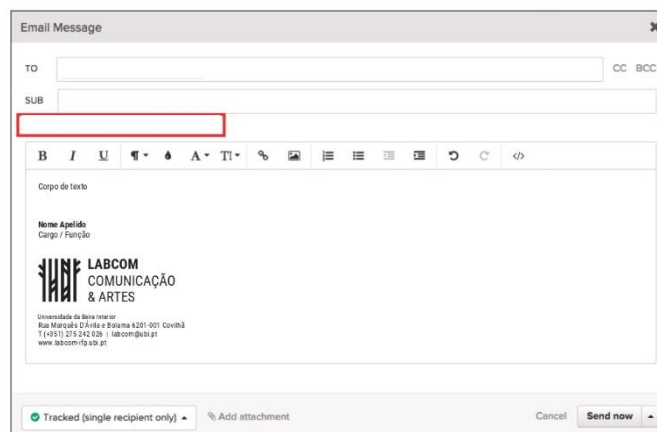
...



Cartão de Visita



Assinatura de E-mail



03

Universo Gráfico

Sistema de Construção de Layout

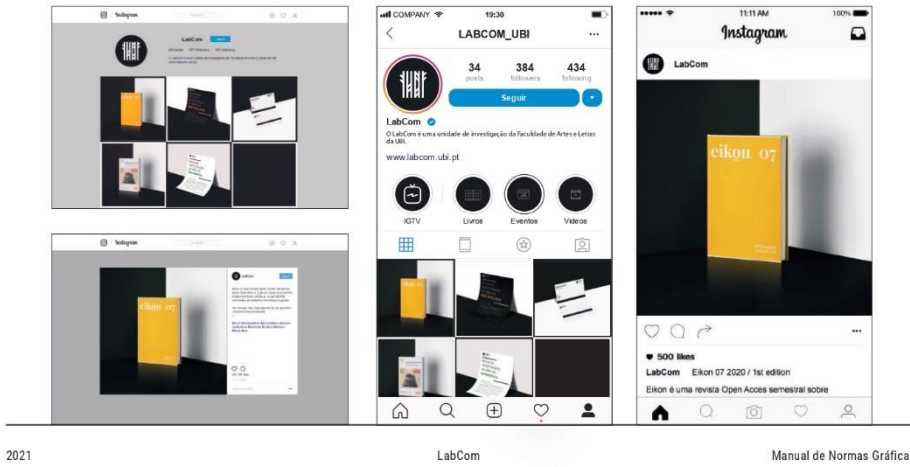
Para o desdobramento de materiais de comunicação da Marca LabCom, foi criado um Sistema de Construção de Layout partindo da forma contentora do Símbolo da Marca.

Este esquema construtivo procura trabalhar as noções de escala e foco (minimizando ou maximizando a sua dimensão), definindo assim as áreas de inserção de imagem e/ou conteúdos, que aparecem como uma extensão do próprio Símbolo da Marca.

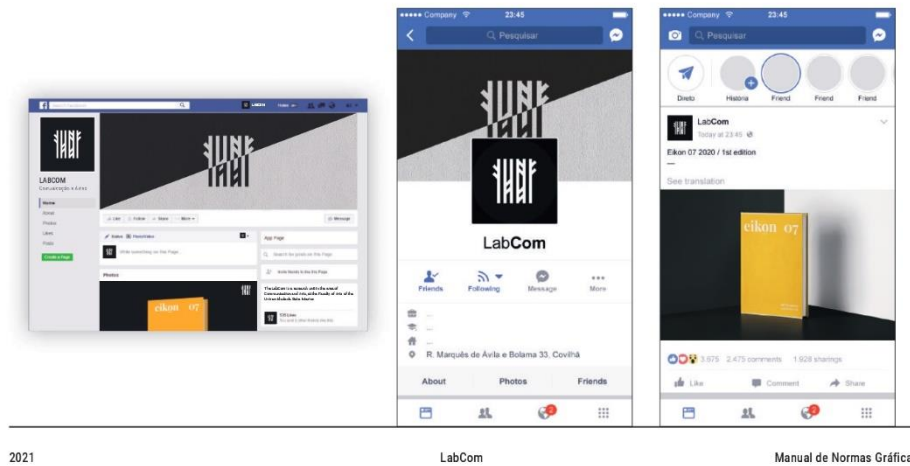
– Exemplos de aplicação do Sistema.



Layout de Redes Sociais - Instagram



Layout de Redes Sociais - Facebook





Rua Marquês D'Ávila e Bolama 6201-001 Covilhã
TLF (+351) 275 242 026

labcom@ubi.pt
www.labcom-ifp.ubi.pt

Manual de Normas Gráficas - LabCom 2021

Desenvolvido por: Renato Ranito | Mestrado em Design Multimédia | UBI