FRONTEIRA GEEK: REVISTA DIGITAL SOBRE A CULTURA GEEK NA FRONTEIRA OESTE

Tassiana Souza da Silva [1]

Mara Regina Rodrigues Ribeiro [2]

Resumo:

O presente trabalho consiste no projeto experimental da revista digital, Fronteira Geek. A revista trata da cultura geek na cidade de Uruguaiana, localizada no interior do estado do Rio Grande do Sul - Brasil. O nome Fronteira Geek representa tanto a cultura geek, como o fato fronteiriço da cidade, que faz divisa com o município de Paso de Los Libres, na Argentina. Através das discussões e dos questionamentos a cerca de cultura e produtos de mídia, teremos a abordagem teórica relacionada, em especifico, a cultura geek e seus bens simbólicos. No projeto, por sua vez, foi mostrado e tratado sobre como essa cultura que está relacionada às mídias se expande em uma cidade de pequeno porte, distante dos grandes centros urbanos. Além disso, a revista busca compensar a inexistência de materiais de cunho jornalístico voltados a este nicho na cidade, ainda levando em consideração, o fato de esta cultura ter ganhado relevância na região.

Palavras-chave: jornalismo; jornalismo cultural; revista digital

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

FRONTEIRA GEEK: REVISTA DIGITAL SOBRE A CULTURA GEEK NA FRONTEIRA OESTE

[1] Aluno de graduação. tassianasouza.dasilva@gmail.com. Autor principal

[2] Docente. mararibeiro@unipampa.edu.br. Orientador

FRONTEIRA GEEK: REVISTA DIGITAL SOBRE A CULTURA GEEK NA FRONTEIRA OESTE

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste no projeto experimental da revista digital, Fronteira Geek. Projeto experimental este que serviu como componente de aprovação para a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II, que trata da cultura geek na cidade de Uruguaiana, localizada no interior do estado do Rio Grande do Sul – Brasil, município que faz fronteira com a cidade de Paso de Los Libres, na Argentina. Partindo da pesquisa sobre a cultura geek, teremos a abordagem teórica relacionada à cultura geek e seus bens simbólicos. No projeto, por sua vez, foi mostrado e tratado sobre como essa cultura está relacionada às mídias se expande em uma cidade de pequeno porte.

O objetivo deste trabalho está em divulgar através de um produto midiático (revista digital) a cultura geek que tem crescido na cidade de Uruguaiana – RS e surge da inexistência de materiais com características jornalísticas que trate da temática na região. Para alcançar o objetivo proposto o estudo abrangeu questões teóricas sobre jornalismo especializado e o aprofundamento possível. Considerando as discussões sobre cultura e produto de mídia tendo como teórico principal, Kellner (2001).

2 METODOLOGIA

Por a cultura geek ser um tema pouco explorado, foi necessário investigar sobre o que permeia esta cultura e o que a torna cultura. Gil (2008) trata que as pesquisas exploratórias "são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato. Este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis.". Além disso, há o cunho experimental em relação ao projeto de desenvolvimento da revista digital. Temos também os conceitos a cerca do jornalismo digital que foram à base para a criação do produto midiático. Mielniczuk (2003) explana sobre o que seria o jornalismo digital, "O 'jornalismo digital' também é denominado de 'jornalismo multimídia', pois implica na possibilidade da manipulação conjunta de dados digitalizados de diferentes naturezas: texto, som e imagem". O jornalismo digital está presente, principalmente, através de hiperlinks existentes ao longo da revista. Além disso, há a base metodológica da pesquisa sobre a cultura geek, para que se averiguasse como surge essa cultura e suas diversas características. A relação entre o consumo (indústria) e a cultura levando a indústria cultural, processo que ocorre com a cultura geek. Conforme abordado por Kellner (2001), "Seus proponentes cunharam a expressão "indústria cultural" para indicar o processo de industrialização da cultura produzida para a massa e os imperativos comerciais que impeliam o sistema.". Essa cultura emerge através da sua curadoria em tratar da importância de produtos de mídia. Transformando itens em artefatos, atribuindo sentido e valor ao mesmo. Sendo uma cultura propagada, em sua maior parte, na web. Assim, independente de espaço-físico, podemos observar a presença desta cultura. Conforme Azzolino (2009), "Nesse sentido, interessa não apenas a dimensão geográfica da cidade, como também os trânsitos informacionais que a atravessam por intermédio dos dispositivos contemporâneos de comunicação.".

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

O resultado da pesquisa levou ao desenvolvimento do projeto gráfico, que segundo Noronha (2016 apud Souza, 2000), é a "ideologia do progresso, juntamente com o desenvolvimento técnico e cientifico, conduziu a ideia de que a beleza de um objeto depende de sua utilidade e eficiência, ou seja, de sua adequação à função a que se destina. Eis aí a definição clássica do funcionamento em design.". O fato de tratar-se de uma revista voltada ao público geek foi essencial no desenvolvimento gráfico do projeto. A capa foi inspirada na revista Super Interessante, mais precisamente na edição 261. As cores utilizadas foram o vermelho e o azul, em referência a Marvel Comics e a DC Comics, grandes editoras de quadrinhos. Após isso, temos a seleção dos entrevistados e das pautas. Todos os entrevistados são uruguaianenses, mantendo a proposta de se trabalhar sobre esta cultura no interior do RS. As pautas foram de acordo com os itens e relações presentes nesta cultura. Os fãs da cultura geek aproximam-se muito da cultura pop asiática. Pensando nisso, temos entre as pautas os animes e mangás (quadrinhos e animações japonesas) e o kpop, a música pop coreana (que tem se tornado popular em todo o mundo). As outras pautas foram: a presença de uma youtuber uruguaianense fã da cultura geek, os colecionadores de HQs na cidade e a cobertura de um evento para os fãs da cultura nerd/geek. O projeto foi desenvolvido através do software Adobe InDesign. Inicialmente, pela versão CS6 do programa, depois foi continuado na versão CC. Tendo sua criação desde o inicio voltada a publicação digital (Digital Publishing), foi escolhido o tamanho de layout para leitura no iPad V(768x1024 px) porém, em formato retrato, posição vertical. A escolha da vertical se deu por melhor disposição das páginas para a leitura. O layout foi uma escolha devido ao tamanho da tela da maioria dos smartphones mais atuais (de cinco polegadas até maiores). As matérias e pautas foram colocadas da seguinte forma:

Página 1: Capa
Página 2: Editorial, apresentação e sumário
Página 3: Entrevista com youtuber uruguaianense
Página 4 e 5: Animes, mangás e Kpop
Página 6 e 7: Matéria Principal – Entre vilões e heróis
Página 8: Cobertura do evento – 2º Mundo Nerd

As matérias de cada página não foram modificadas no boneco. A elaboração do boneco foi sendo modificado apenas para as adaptações no uso de imagens, boxes e ilustrações nas matérias, além da inserção do próprio texto, o que gerou mudanças no boneco inicial do projeto gráfico.

Após a produção, finaliza-se a produção da própria revista digital, Fronteira Geek. Resultando na criação do produto do projeto experimental.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo esse processo de globalização possibilita a identificação com uma cultura que não é própria de cidades como Uruguaiana. Uma cultura completamente urbana, cujo compartilhamento se dá através da internet. A revista Fronteira Geek expõe como se dá e a força desta cultura mesmo em cidades de pequeno porte. Por se tratar de uma produção voltada apenas para o trabalho de conclusão de curso II, ainda não há resultados relacionados ao número de acessos ao conteúdo produzido. Assim, os resultados quanto a isto e o recebimento do produto pelo público ainda estão em andamento. Porém, o projeto compensa uma falha na falta de objetos jornalísticos que tratem desta cultura presente em pequenas cidades.

Por fim, conclui-se que a produção da revista resulta em um trabalho criado com o intuito de satisfazer a baixa produção de objetos jornalísticos na cidade de Uruguaiana – RS voltados a este nicho, servindo para mostrar como essa cultura está em evidência neste local.

Mas, ainda carece de resultados voltados a relação do público com o produto gerado do projeto experimental.

REFERÊNCIAS

AZZOLINO, Adriana Pessatte. **Sete propostas para o jornalismo cultural: reflexões e experiências**: 1. ed. São Paulo : Miró Editorial, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**: 6. ed. São Paulo : Atlas, 2008.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidadee política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

MIELNICZUK, Luciana. **"Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na Web"**. In: MACHADO, Elias, PALACIOS, Marcos. Modelos de jornalismo digital. Salvador: Calandra, 2003. Disponível em:<http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1000.PDF>. Acesso em 20 jun. 2018.

NORONHA, L.F.T.B. de. **Reformulação gráfica da Cariri Revista**. Projeto (Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais) – FBAUP. Porto – p. 41. 2016.