



## **Análise de Ilustrações na Revista *Mundo Estranho*<sup>1</sup>**

Vanessa Alves DUARTE<sup>2</sup>

Marco Antônio PASQUALINI<sup>3</sup>

Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG

### **RESUMO**

Neste artigo, objetiva-se analisar as funções desempenhadas pelas ilustrações na mídia impressa a partir desses pressupostos e tendo como objeto de estudo as matérias presentes na revista de circulação mensal *Mundo Estranho*. Para tanto, neste artigo, é feita uma revisão teórica acerca dos conceitos e características inerentes da ilustração, bem como levantamento de funções para análise das reportagens no veículo mencionado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mídia Impressa; Ilustração; Funções.

### **1. INTRODUÇÃO**

Jayme Cortez em seu livro “Mestres da ilustração: a técnica de ilustração, capas e cartazes” declara que: “Há milhares de anos que o homem chegou à conclusão que a maneira mais simples de se explicar uma coisa é ilustrá-la. Tudo que é ilustrado é mais interessante de se ver.” (CORTEZ, 1970, p. 10).

É possível ver a ilustração como “herdeira da necessidade pré-fotográfica de mostrar acontecimentos, lugares, personagens e cenas com imagens” (FUENTES, 2006, apud SILVA, 2009, p. 32). Quando a imprensa surgiu, era por meio dessa arte que os leitores viam as personalidades e eventos sobre os quais liam. “Livros, revistas, jornais e anúncios publicitários usam a ilustração como fator imprescindível na transmissão de uma mensagem.” (CORTEZ, 1970, p. 10).

As revistas, diferente dos jornais impressos, além de se preocuparem com o conteúdo, precisam pensar na estética das páginas, e uma das formas de chamar a atenção do leitor, pensando na estética, é utilizar ilustrações nas matérias. Jorge Pedro

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 03 a 05 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Graduanda do sétimo período, do curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: vanessa.alvesd@hotmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Mestre em Arquitetura e Urbanismo, doutor em Artes, professor da disciplina Arte, Estética e Comunicação do Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). E-mail: marco.contemp@uol.com.br.



Sousa em seu livro “Elementos de jornalismo impresso” afirma que “a cor e a visualidade das revistas também contrasta com o cinzentismo em determinados suplementos” (SOUSA, 2001, p. 10). Luís Henrique Marques em “Teoria e prática de redação para jornalismo impresso” alega que “as revistas se aproximam ainda mais da literatura que o jornalismo diário. Por essa razão, admite usos estéticos da palavra e recursos gráficos de modo bem mais flagrante que os jornais.” (MARQUES, 2003, p. 77).

Muitas revistas utilizam as ilustrações para chamar a atenção dos leitores. Sobre isso, Milton Ribeiro afirma:

Cada página da revista deve atrair a atenção do leitor não apenas pelo teor do assunto, mas também pela harmonia do conjunto gráfico. Os elementos da composição das páginas devem manter uma arquitetura gráfica e estética própria, visando um equilíbrio harmonioso, em que ilustrações e textos estejam perfeitamente entrosados, o que despertará o prazer pela leitura e interesse pelo assunto exposto. As páginas de uma publicação devem ter em seu conjunto uma disposição estética e funcional. Cada página tem uma solução própria, mas no todo deve ter uma seqüência homogênea e com o mesmo ritmo. (RIBEIRO, 2003, apud MACHADO, 2008, p.2).

O objetivo desse artigo é compreender algumas funções desempenhadas pelas ilustrações no jornalismo impresso. Para isso, será analisada qual a intenção da revista mensal *Mundo Estranho* ao utilizar as ilustrações em suas reportagens.

Para isso, o presente artigo é iniciado com uma fundamentação teórica acerca de termos essenciais para análise do conteúdo posto neste estudo, tais como: jornalismo impresso e ilustração. Em seguida, apresenta a metodologia utilizada para analisar as matérias nas revistas escolhidas. Logo após, descreve as análises dos resultados que permitem classificar as funções das ilustrações nas reportagens. Por fim, nas considerações finais, busca refletir sobre o espaço das ilustrações na mídia brasileira, especificamente, no veículo revista.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

De acordo com Milton Ribeiro “as ilustrações devem condizer e se integrar ao texto da composição gráfica, a fim de se obter a necessária harmonia de conjunto” (RIBEIRO, 2003, apud SILVA, 2009, p. 33). O autor ainda fala sobre a importância da



possibilidade de encomendar uma ilustração com determinados traços, cores, enquadramentos etc., enfim, com uma expressividade própria.

Para Jackeline Farbiarz, “a ilustração é resultado da produção de sentidos do ilustrador, de seus pensamentos e sensações [...]. É a colocação de seu repertório cultural em diálogo com o repertório do escritor, do design gráfico, do editor e do possível leitor modelo (usuário final) entre outros.” (FARBIARZ, 2008, apud SILVA, 2009, p.35).

Ainda hoje, com o grande desenvolvimento das técnicas fotográficas, a ilustração, que carrega consigo um valor estético, é uma opção muito utilizada por diferentes veículos de comunicação. No jornalismo impresso, especificamente as revistas “são determinadas pelo estilo de texto e pela exigência de maior ‘interpretação’ dos fatos (...). Nesse caso, há um claro desdobramento das notícias em reportagens (que são a alma da revista).” (MARQUES, 2003, p. 75).

As revistas buscam utilizar de forma frequente recursos gráficos em suas reportagens.

A combinação de fotografia, diagramação e texto de uma revista revelam uma produção bem mais artística quanto aos aspectos de programação visual. Isso lhe confere um apelo bem maior, isto é, a revista é um produto visualmente bem mais sedutor que o jornal, até porque, ao permanecer mais tempo na banca, precisa ser mais cativante que o diário. (MARQUES, 2003, p.75).

É possível observar que as matérias presentes em várias revistas são acompanhadas de imagens, que muitas vezes são essenciais no texto. “*Nas revistas ilustradas*, a palavra escrita é com frequência mera acompanhante, necessária porém discreta, da exposição fotográfica.” (MARQUES, 2003, p. 78).

### 3. METODOLOGIA

Para este artigo, foram analisadas duas edições da revista *Mundo Estranho*. São elas: a edição 117, do mês de novembro de 2011, que tem por chamada de capa “Sexo Animal” e a edição 118, do mês de dezembro de 2011, a qual possui como manchete “A Era de Ouro dos Games”.

A escolha da revista *Mundo Estranho* para presente análise deve-se ao fato desse veículo utilizar a ilustração de forma abundante em suas matérias. Essa revista, que trabalha com curiosidades científicas e culturais, é publicada pela Editora Abril, desde



agosto de 2003. A revista surgiu como um especial da revista *Superinteressante* em agosto de 2001. A partir de sua terceira edição, em junho de 2002, tornou-se mensal e foi reformulada. As suas capas sempre possuem ilustrações, e o estilo das imagens da revista acompanham o projeto editorial: são curiosas e beiram a bizarrice. Os traços dos desenhos e suas cores se transformam a cada página.

Foram selecionadas a matéria de capa e a reportagem presente na seção “Perguntas e Repostas”, da edição 117, de novembro de 2011. Na edição 118, de dezembro de 2011, foram selecionadas as matérias presentes na seção “Mapa Estranho” e na seção “Duelo”.

Durante o desenvolvimento do trabalho, a fim de verificar a função das ilustrações presentes nas matérias já citadas, elas foram classificadas nas seguintes categorias: Complemento, resumo e estética. Na categoria complemento, as ilustrações têm a função de complementar o conteúdo do texto com informações novas.

A complementaridade verbal de uma imagem pode não ser apenas essa forma de revezamento. Consiste em conferir à imagem uma significação que parte dela, sem com isso ser-lhe intrínseca. Trata-se, então, de uma interpretação que excede a imagem, desencadeia palavras, um pensamento, um discurso interior, partindo da imagem que é ser suporte, mas que simultaneamente dela se desprende. (JOLY, 2008, p. 120).

Já, na categoria resumo, os desenhos apenas ilustram o que já está presente no texto, não trazem nenhuma informação nova.

Por fim, na categoria estética, as ilustrações têm papel estético, classificamos aqui, entretanto, aquelas que têm essa função como única e primordial. São ilustrações que atraem o olhar do leitor e concedem uma estrutura à página. Jacques Aumont em seu livro “A imagem” destaca que a “imagem artística existiu desde sempre – e desde sempre (...) suscitou um discurso, uma interrogação fundamental sobre a natureza, seus poderes, suas funções. É esse discurso que se designa habitualmente pelo termo estética.” (AUMONT, 2006, p. 302)

A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas. (...) Seja como for, essa função da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de arte, a ponto de se uma imagem que visa obter um efeito estético poder se fazer passar por imagem artística. (AUMONT, 2006, p. 80-81).



#### 4. ANÁLISES

A partir da classificação das ilustrações já mencionada, verifica-se que as quatro matérias presente nas edições 117 e 118, da revista *Mundo Estranho*, utilizam a ilustração, essencialmente, como recurso estético.



Revista *Mundo Estranho*, edição 117, novembro de 2011.



Revista *Mundo Estranho*, edição 118, dezembro de 2011.

A matéria de capa da revista *Mundo Estranho*, edição 117 de novembro de 2011, de Julia Moióli, expõe alguns hábitos estranhos que os animais praticam durante a reprodução. A autora explica que “na natureza, dá para encontrar de tudo: brigas na cama, pegação em grupo, e até uns ‘fetiches’ bem nojentos.” (REVISTA MUNDO ESTRANHO, 2011, p. 18)

As ilustrações, feitas por Eduardo Medeiros, resumem as informações presentes na reportagem e possuem função estética: ao explicar como é a reprodução de alguns animais como polvo, planárias-marinhas, peixe-pescador, percevejo, leão, lesma e

caracol, a reportagem tem ilustrações que, assim como o texto, mostram que a reprodução desses animais tem rituais estranhos.

O polvo, por exemplo, que tem o pênis escondido, no corpo precisa pegar um pacote de espermatozóide no seu tentáculo sexual e transportá-lo até a fêmea. Em algumas espécies, esse tentáculo pode quebrar durante o ato, mas depois regenera. No caso do percevejo, o macho em um rápido movimento insere o seu órgão genital afiado na fêmea, como se estivesse golpeando-a, deposita o esperma em seu estômago e depois a deixa. Já o leão, para tranquilizar a fêmea na hora da relação, morde a nuca dela.

The Ventura

# SEXO SELVAGEM

Se você acha estranho alguns hábitos do ser humano na hora do rala e rola, é porque nunca viu o que certos bichos costumam fazer! Na natureza, dá para encontrar de tudo: brigas na cama, pegação em grupo e até uns "fetiches" bem nojentos!

TEXTO: Júlia Moitili ILUSTRA: Eduardo Medeiros DESIGN: Diego Sanchez EDIÇÃO: Marcel Nadale

## OS VIOLENTOS

Para esta turma, um tapinha não dói. Nem uma perfuração, uma mordida, uma contusão...

### XI, QUEBROU!

Como o pênis do polvo (*Octopus vulgaris*) fica escondido no corpo, ele precisa de um "braço" especial para pegar um pacote de espermatozoides e transportá-lo até a fêmea. Esse braço especializado tem até ventositas para essa função. Só que, em algumas espécies, ele pode se quebrar durante o ato. A boa notícia é que depois se regenera.

### LUTA DE ESPADAS

As glanárias-marinhas são hermafroditas. Isso deveria facilitar a cópula, certo? Errado! Em casos da espécie *Pleurodóteles hancockiana*, pode dar uma briga seguida de "estupro", cada um tenta penetrar no outro com seu órgão sexual masculino. Quem consegue se torna o "macho" da relação. A "fêmea" cabe cuidar dos ovos, o que demanda uma energia considerável.

### MARIDO CANALHA

Como o macho do peixe-pesador (ordem *Lophiiformes*), de apenas 6 mm, não tem sistema digestório, ele usa seus dentes em forma de gancho para se fixar na fêmea (muito maior que ele, com 10 cm). Depois libera uma enzima que fura a pele dela e permite que ele se torne um parasita permanente. Na hora de se reproduzir, ambos lançam seus gametas na água.

### ERRO FATAL

Sem perder tempo, o macho do percevejo (família *Cimicidae*) acerta o abdômen da fêmea com seu órgão genital afiado e começa a inseminação. Na pressa, às vezes até tenta cruzar com outro macho, o que leva a um resultado desastroso. Enquanto a fêmea desenvolveu células especializadas para sua proteção, o macho atacado acaba morrendo no dia seguinte.

18 mundo estranho NOVEMBRO 2011

Matéria de capa, Revista *Mundo Estranho*, edição 117, novembro de 2011, página 18.



Matéria de capa, Revista *Mundo Estranho*, edição 117, novembro de 2011, página 19.

A matéria de Luiz Romero, presente na seção “Perguntas e Respostas”, da revista *Mundo Estranho*, edição 117 de novembro de 2011, tem como tema a física quântica. O texto define a física quântica como o “estudo sobre como as coisas muito pequenas – partículas menores que um átomo – funcionam” (REVISTA MUNDO ESTRANHO, 2011, p. 58) e busca mostrar as características, quais os cientistas envolvidos nessa pesquisa, como Max Planck e Albert Einstein.

As ilustrações dessa reportagem, criadas por Felipe Duarte, resumem os pequenos textos presentes na matéria. Esses textos e as imagens apresentam as seguintes informações: 1) “Dualidade partícula-onda: um átomo pode agir como partícula e como



onda, dependendo do experimento realizado”; 2) “Princípio da incerteza: medir a velocidade de uma partícula impossibilita calcular sua posição e vice-versa”; 3) “Emaranhamento: duas partículas podem ser conectadas quanticamente e a manipulação de uma delas implica em uma alteração idêntica, mas em sentido contrário na outra”; 4) “Influência do observador: medir uma das trajetórias possíveis de uma partícula faz com que ela percorra esse caminho e elimina as outras possibilidades”. As ilustrações possuem, também, função estética.

**PeR**  
CIÊNCIA EM MINIATURA

## The Ventura

# O que é física quântica?

**TEXTO** Luiz Romero  
**ILUSTRA** Felipe Duarte/Estúdio Pira  
**DESIGN** Bernardo Borges  
**EDIÇÃO** Tiago Joliva

É o estudo sobre como as coisas muito pequenas – partículas menores que um átomo – funcionam. No início do século 20, o trabalho de cientistas como Max Planck e Albert Einstein ajudou a descobrir que as regras da física clássica, idealizadas por Isaac Newton, não regiam pequenas unidades de matéria. E como se as leis que comandam o movimento de uma bola de futebol não valessem para elétrons, prótons e outras minúsculas partículas que a compõem. Nesse mundo para lá de microscópico, os corpos se comportam de maneira bizarra, podendo, teoricamente, estar em vários lugares ao mesmo tempo e até “enganar” os cientistas que os observam. Com a física quântica, a ciência perdeu um pouco de seu determinismo (a localização de um corpo possibilita calcular sua trajetória) e passou a ter um aspecto mais probabilístico (a localização de um corpo nunca é precisa e, por isso, só é possível estimar suas possíveis trajetórias até outro ponto).

### FESTA PARTICULAR

Veja como seria se as leis físicas que regem os átomos valessem para o mundo visível

#### DUALIDADE PARTICULA-ONDA

UM ÁTOMO PODE AGIR COMO PARTICULA E COMO ONDA, DEPENDENDO DO EXPERIMENTO REALIZADO.

Ondas e partículas são bem diferentes: a primeira compõe a matéria e a segunda compõe a matéria. Mas, no mundo quântico, uma pode se comportar como a outra, e vice-versa. Experimentos comprovam que ondas e partículas disparadas contra duas fendas atravessam o obstáculo formando o mesmo padrão de ondas.

O termo “quântico” vem do latim “quantum”, que significa “quantidade” e representa os pequenos pacotes que compõem qualquer tipo de energia, como a luz.

#### PRINCÍPIO DA INCERTEZA

MEDIR A VELOCIDADE DE UMA PARTÍCULA IMPOSSIBILITA CALCULAR SUA POSIÇÃO, E VICE-VERSA

No mundo quântico, é impossível medir, ao mesmo tempo, duas informações – como velocidade e posição – sobre uma partícula. Se esse princípio regesse esta pelada, o cálculo da velocidade da bola alteraria sua posição. Além disso, teoricamente, uma partícula percorre todos os caminhos possíveis entre dois pontos ao mesmo tempo.

Werner Heisenberg, Nobel de Física em 1932 e autor do princípio da incerteza

58 mundo estranho NOVEMBRO 2011

Matéria da seção “Perguntas e Respostas”, Revista *Mundo Estranho*, edição 117, novembro de 2011, página 58.

**The Ventura**  
SERÁ QUE ELE É?  
Em maio, a empresa D-Wave Systems anunciou o primeiro computador quântico comercial, de 128 qubits. Mas a potência do invento ainda precisa ser comprovada pela comunidade científica.

**EMARANHAMENTO**  
DUAS PARTÍCULAS PODEM SER CONECTADAS QUANTICAMENTE E A MANIPULAÇÃO DE UMA DELAS IMPLICA EM UMA ALTERAÇÃO IDÊNTICA, MAS EM SENTIDO CONTRÁRIO, NA OUTRA.  
Pequenas partículas podem ser ligadas de forma que, ao manipular uma delas, a outra também seja afetada. "É como se tivessemos uma memória do momento em que foram criadas", explica Ernesto Kemp, físico da Unicamp. O emaranhamento faz com que ao girar uma partícula para a direita, automaticamente, a outra gire no sentido contrário.

**INFLUÊNCIA DO OBSERVADOR**  
MEDIR UMA DAS TRAJETÓRIAS POSSÍVEIS DE UMA PARTÍCULA FAZ COM QUE ELA PERCORRA ESSE CAMINHO E ELIMINE AS OUTRAS POSSIBILIDADES.  
Se um caso mais animado se comportasse como partículas quânticas, poderia se afanar em vários locais ao mesmo tempo. O simples fato de colocar alguém observando os pomboinhos faria com que as outras situações não acontecessem. É como se as partículas perdessem seu aspecto quântico e agissem sob preceitos newtonianos.

**Na física quântica, um gato dentro de uma caixa pode estar vivo e morto ao mesmo tempo. Entenda essa ideia do austríaco Erwin Schrödinger em [abr.ley/gatoquantico](http://abr.ley/gatoquantico)**

**SONHO DISTANTE**  
O computador quântico, capaz de fazer o trabalho de vários PCs atuais, vai demorar para chegar às lojas

BITS BOMBADOS	MULTITAREFA	PESO PESADO	UTILIDADES
Enquanto bits valem 0 ou 1, os bits quânticos (qubits) podem valer 0, 1 ou os dois ao mesmo tempo. Essa diferença aparentemente simples turbinou o processamento. O problema é manipular partículas subatômicas para gerar qubits. Em abril, cientistas austríacos juntaram 14 qubits	Por conseguir realizar mais tarefas simultaneamente, um computador com 30 qubits emaranhados teria um processamento de 10 teraflops por segundo. Com a tecnologia atual, um bom processador de 64 bits chega a, no máximo, 20 gigaflops, 512 vezes mais lento que um imaginário PC quântico	Mos anos 40, um computador ocupava 167 m <sup>3</sup> e pesava 30 t. O computador quântico ainda está nesse estágio, com engenheiros e físicos trabalhando em laboratórios gigantes para transformar íons, fótons e metais alcalinos em qubits para realizar cálculos simples	"O computador quântico será usado para fazer o que um computador atual não consegue", explica Marcelo Martelli, físico da USP. Ele superará e substituirá as supercomputações atuais, principalmente em análises químicas complexas

CONSULTORIA: Marcelo Martelli, do Instituto de Física da USP; Ernesto Kemp e Marcelo Keppel, do Instituto de Física da Unicamp

NOVEMBRO 2011 mundo estranho 59

Matéria da seção “Perguntas e Respostas”, Revista *Mundo Estranho*, edição 117, novembro de 2011, página 59.

A matéria da seção “Mapa Estranho”, da revista *Mundo Estranho*, edição 118 de dezembro de 2011, que tem como autor Victor Blanchin, fala sobre o território do jogo “The Legend of Zelda”. As ilustrações dessa reportagem têm a função de complementar o texto, pois facilitam a compreensão geográfica dos principais locais descritos do reino de *Hyrule*, que estão presentes no jogo.

As ilustrações, feitas por Guilherme D’Arezzo, mostram as principais regiões desse reino, que é defendido pelo jovem guerreiro e protagonista Link, são elas: 1) *Hylare Castle*: morada da família real, incluindo a princesa Zelda; 2) *Gerudo Deser*:



lugar que foi habitado por gerudos, uma raça de ladrões; 3) *Lake Hylia*: grande lago alimentado pelo rio Zora; 4) *Kakariko Village*: vila onde moram os habitantes de Hyrule; 5) *Temple of Time*: templo que guarda a espada lendária que Link usa para derrotar o vilão Ganondorf; 6) *Death Mountain*: lugar onde ocorrem missões importantes; 7) *Zora's Domain*: lar da raça aquática zora, que é leal à princesa Zelda; 8) *Lost Woods*: floresta mais popular de Hyrule e também uma zona labiríntica.



Matéria da seção “Mapa Estranho”, Revista *Mundo Estranho*, edição 118, dezembro de 2011.



Matéria da seção “Mapa Estranho”, Revista *Mundo Estranho*, edição 118, dezembro de 2011.

A matéria de Jocelyn Auricchio, presente na seção “Duelo”, da revista *Mundo Estranho*, edição 118 de dezembro de 2011, tem como tema: as vantagens e desvantagens dos mais modernos videogames (*Play Station 3*, *XBox 360* e *Wii*). Essa reportagem busca mostrar para aos leitores a concorrência entre os três videogames, pois por terem preços praticamente iguais, a dificuldade é escolher qual vai agradar mais o comprador. Por isso, o autor apresenta, junto com as ilustrações, as características de cada aparelho.

Sabendo do conteúdo da matéria, é possível considerar que as ilustrações, criadas por Wennedy Figueira, têm a função de suplemento estético à página, pois elas mostram a disputa entre os três videogames, por meio de uma humanização metafórica dos aparelhos, o que reforça a ideia de duelo entre os três. Não existe a intenção de complementar o conteúdo da reportagem com as ilustrações.

## MORTAL COMBATE

Um dos Duelos mais pedidos pelos leitores chega ao round final. A guerra está equilibrada: os consoles atuais agradam tipos diferentes de jogadores e têm preços praticamente iguais. O desafio é escolher qual o console que mais tem a ver com você

**TOP OPINION**  
O meu favorito é o Wii. Embora não tenha funções online robustas e gráficos sofisticados, ele nos ensina a maneira de se divertir

**Ilustração:** Jocelyn Auricchio  
**Ilustrador:** Wennedy Figueira

	PLAYSTATION 3	XBOX 360	Wii
<b>História</b>	Depois de surtir szazina na liderança do mercado desde o lançamento da PlayStation 2 em 2000, a Sony minou o trunfo em 2006 com o PS3.	Lançado em 2005, a aposta da Microsoft no mundo dos games deu certo. Depois de muitos problemas de hardware, uma versão (DXT) melhorada foi lançada.	O console também lançado em 2006, cobiçou a liderança de volta ao topo do mercado, por causa dos controles por movimento, medidos até então.
<b>Perfil</b>	Teve um começo difícil por causa do preço alto. Seu público-alvo são os jogadores hardcore, que dedicam tempo e dinheiro ao "vício", e também os jogadores casuais.	Inicialmente voltado para jogadores hardcore, ficou mais normal com o tempo e se destacou com o acessório Kinect.	Gracias ao sensor de movimento, apostou na família e nos jogadores mais jovens, sem muito tempo para dedicar às partidas e sem muita preocupação com tecnologia.
<b>Hardware</b>	Mais forte na teoria, o PS3 tem poucos games que aproveitam tudo o que ele oferece. Jogos multiplataforma normalmente ficam piores nele.	Apesar dos 6 anos de idade, o hardware ainda segura o trunfo. Graficamente poderoso, ele oferece games com visual equivalente e até melhor que o PS3.	Apesar de simples, o Wii merece respeito. Quando são feitos com capricho, os games não ficam devendo, mas faltam gráficos em alta definição.
<b>Jogos</b>	A Sony investe em suas franquias, como God of War e Killzone. Quase todos os jogos que saem para o Xbox 360 também rodam no PS3.	Com títulos exclusivos excepcionais como Halo e Gears of War, o Xbox tem uma incrível oferta de títulos multiplataforma. A variedade de gêneros é grande.	Todos os games da Nintendo são espetaculares, mas a maioria das produções de terceiros são duras... É preciso se contentar com Mario, Zelda e companhia.
<b>Multimídia</b>	Camêra, faz tudo o que o Xbox 360 consegue e ainda roda filmes no formato Blu-ray. E ainda roda o serviço online de filmes Netflix sem problemas.	Fotos, vídeos em alta definição (nos formatos DVX, Xvid e MP4), músicas, filmes em DVD (e logo mais, do Netflix) são acessados sem esforço, mesmo a partir da rede local.	Mais palhinha, só toda fotos diretamente do cartão de memória. Músicas, só dentro do canal de visualização de fotos.
<b>Controles</b>	O controle do PS3 responde bem, mas é um pouco confortável que o do Xbox 360. O Move, semelhante ao Wii, não emplacou.	Muito confortável, o joystick convencional só aparece nos games de luta, sendo perfeito para todo o resto. E o sensor Kinect funciona incrivelmente bem.	O Wimoto responde adequadamente aos comandos. O acessório Wii Motion Plus foi pouco explorado.
<b>Jogos online</b>	Sem taxa para jogar, a PSN é mais chatinha na hora de encontrar oponentes e nem sempre a conexão é viciosa como deveria ser. Mas os problemas são raros.	Para jogar online, você precisa pagar uma mensalidade de R\$ 15. A conexão é estável e confiável no serviço Xbox Live, e é fácil adicionar amigos.	É melhor nem tentar jogar online. Não é preciso pagar, mas o sistema de códigos para adicionar amigos é ineficiente e chato.
<b>Download de games</b>	Com preços equivalentes aos da Xbox Live (R\$ 25), a loja online da Sony é bem atualizada e tem muita variedade. O conteúdo é pago por cartão de crédito.	A loja online tem preços atraentes. Os jogos mais simples custam, em média, R\$ 25, e os mais elaborados podem passar de R\$ 100. Créditos podem ser pagos online ou por cartões pré-pagos.	A loja também funciona com créditos, que podem ser pagos com cartão de crédito. Os jogos custam em média R\$ 30 e muitos clássicos estão disponíveis.

**6x6x3 EMPATE!** Jogadores hardcore não têm do que reclamar. Se optarem pelo Xbox 360, levam uma maior disponibilidade de jogos, possibilidade de jogar online imediato. Se optarem o PS3, tem as melhores mídias e um hardware poderoso. O Wii acabou ficando para trás, pois, apesar das inovações, agrada mais a jogadores casuais, que não jogam para a falta de alta definição.

Matéria da seção “Duelo”, Revista *Mundo Estranho*, edição 118, dezembro de 2011.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, o objetivo foi analisar as funções desempenhas pelas ilustrações na revista *Super Interessante*. Para esse estudo, a autora se ancorou em alguns livros como “A imagem” de Jacques Aumont (2006), “Mestres da ilustração: a técnica de ilustração, capaz e cartazes” de Jayme Cortez (1970), “Introdução à análise da imagem” de Martine Joly (2008), “Teoria e prática de redação para jornalismo impresso” de Luís Henrique Marques (2003), entre outros.

Levando-se em conta a amostragem de análise, foi possível perceber que, apesar de as ilustrações serem um recurso fundamentalmente estético, há algumas outras características comuns em sua utilização pela revista. Foram analisadas quatro matérias com ilustrações. Em uma matéria, as ilustrações atuam como resumos, em duas, as ilustrações atuam como complementos e outra, a ilustração tem apenas a função estética.

Embora a análise realizada tenha caráter exploratório, com corpus limitado, os resultados oferecem pistas importantes para realizadas futuras reflexões. A autora espera ter fornecido dados suficientes para caracterizar a importância de se verificar as funções das ilustrações no veículo impresso revista.



## 6. REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2006.

CORTEZ, Jayme. **Mestres da ilustração: a técnica de ilustração, capas e cartazes**. São Paulo: Hermus, 1970.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus, 2008.

MACHADO, Jéssika. **Estética Editorial**. Faculdade Estácio de Sá, Campo Grande, 2008.

MARQUES, Luís Henrique. **Teoria e prática de redação para jornalismo impresso**. Bauru: EDUSC, 2003.

REVISTA MUNDO ESTRANHO. Edições 117 e 118. Editora Abril. 2011. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br>>. Acesso em: 25 abr. 2012.

SILVA, Tarcízio Roberto da. **Diagramando revistas culturais: reflexões sobre a revista Fraude**, Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2009. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/tarushijio/diagramando-revistas-culturais-reflexoes-sobre-a-revista-fraude-tarcizio-silva>>. Acesso em: 22 abr. 2012.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de jornalismo impresso**. Porto, 2001. Disponível em: <<http://chile.unisinos.br/pag/sousa-jorge-pedro-elementos-de-jornalismo-impresso.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2012.