

REVISTAS DIGITAS PARA TABLETS: CONCEITOS E TRATAMENTOS

DA SILVA, Camila Wohlmuth¹; NUNES, João Fernando Igansi²

¹Universidade Federal de Pelotas, Graduação em Design Digital; ²Universidade Federal de Pelotas, Colegiado de Design Digital e Design Gráfico. camila.wohlmuth@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo, parte do projeto de conclusão de curso em andamento, trata dos conceitos e dos atuais tratamentos necessários para a construção de revistas digitais, no que tange os processos de criação, distribuição e interação a partir da linguagem em hipermídia, neste caso, voltadas para operar em dispositivos tablets, especificamente o iPad.

A motivação dessa pesquisa se dá pelas transformações das práticas de escrita e leitura, pelas novas modalidades de publicações eletrônicas e pela redefinição das narrativas estabelecidas a partir da comunicação permeada pela linguagem digital. Com o sistema global exigindo que o leitor contemporâneo esteja atualizando-se constantemente, os avanços das novas tecnologias sugere, em tese, novas possibilidades de se escrever e ler uma revista.

A história revela que, ao longo dos séculos, a tecnologia transformou e transforma as práticas culturais em que estão inseridas (FLUSSER, 2007). Porém a evolução das práticas foram mais lentas que as tecnológicas, isso fica claro na cultura da escrita, como é encontrado nas novas formas de ler que não sucederam imediatamente e nem foram simultâneas à invenção da imprensa (CHARTIER, 2002). Nota-se na atualidade a grande facilidade com que a sociedade se adapta e mescla as práticas culturais, “a leitura da página impressa”, à evolução tecnológica, ou seja, enquanto no passado eram desconjuntas, atualmente ocorrem de forma integrada, implicando num só tempo (BEIGUELMAN, 2003). Através das novas técnicas de produção dos textos, novos suportes de escrita, novas práticas da escrita, utilizando-se de hiperlinks para a universalização da informação e conteúdos. (CHARTIER, 2002).

A originalidade e a importância da cibercultura, trouxe as transformações nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação (LEMO, 2002). Não raras às vezes, impulsiona o leitor contemporâneo a abandonar todas as heranças que lhe configuraram, tais como o lugar da leitura, os espaços e as narrativas, finitas, lineares. Para o filósofo francês Barthes o texto ideal é aquele composto de blocos de palavras ou imagens, “não-finalizado”, formado de networks¹ (réseaux), capazes de interagir, sem hierarquias, ou seja, ao invés de um conteúdo finito, o ideal textual de Barthes é respaldado em um universo de significados, não possui começo e nem fim. Acessível por diversas aberturas, sem que nenhuma pudesse ser considerada a “abertura principal”. Um texto plural e infinito como a linguagem (BARTHES, 1997).

Como Barthes, Michel Foucault, na obra “A Arqueologia do Saber (2005)”, concebe em suas reflexões o texto como uma rede formada por interconexões, onde as fronteiras não são nunca bem definidas, sendo captadas em um sistema de referências a outros livros, outros textos, outras frases; ou seja, um nó em um

¹ Network – rede de comunicações

network, um sistema de alteridade fractal². Pois, o mundo eletrônico não se determina pela imprensa, ignora “o livro unitário”, a leitura acontece diante de uma tela, geralmente descontínua, buscada a partir de palavras-chave, o fragmento textual que procura, sem que necessariamente seja percebida a totalidade textual que contém esse elemento no universo do hipertexto. Para Chartier o mundo eletrônico provoca uma tríplice ruptura, uma nova técnica de difusão da escrita, incita uma nova relação com os textos, impõe – lhes uma nova forma de inscrição. Por um lado, o texto eletrônico reintroduz na escrita alguma coisa das línguas formais que buscavam uma linguagem simbólica capaz de representar adequadamente os procedimentos do pensamento. (CHARTIER, 2002)

As transformações das práticas de escrita e leitura, as novas modalidades de publicação, a redefinição da identidade e o imperialismo linguístico estabelecido sobre a comunicação eletrônica são todos pontos da maior importância em nossa época (CHARTIER, 2002). Hoje com o sistema global e os avanços das novas tecnologias, os dispositivos móveis, como iPad estão sendo inseridos no sistema comunicacional da sociedade atual como facilitador informacional. Para Mike Haney, editor executivo da revista Computer Arts, o iPad é “o primeiro aparelho pequeno o bastante e com uma tela grande o suficiente para permitir que as pessoas o usem tão confortavelmente como uma revista impressa.” (HANEY, 2011, p. 65). Registra-se desde já que não há nenhuma intenção comparativa entre essas duas tecnologias do discurso textual.

Não se pensa no fim da revista impressa, a história se mostra pontual nessa questão, pois a importância que teve o manuscrito após a invenção de Gutenberg é uma forma de lembrar que as novas técnicas não apagam nem brutalmente, nem totalmente os antigos usos, certo sim é pensar que essas “novas” formas de produzir, ler e atualizar dados podem se influenciar concomitantemente (CHARTIER, 2002). Porém o mundo globalizado exige que o leitor contemporâneo esteja atualizando-se constantemente, com a falta de tempo relacionada ao excesso de informação diária fica cada vez mais difícil ter em mãos a sua revista preferida, o livro que está lendo e o jornal que você assina. Para isso e com as novas tecnologias de comunicação, emergindo da mente de seus criadores, o iPad surgiu para tornar a vida do homem mais prática e ecologicamente mais correta.

As revistas desempenham um papel fundamental na nossa cultura visual. Com um formato único, representam um meio de informação que alia elementos essenciais, como a portabilidade, taticidade, repetitividade e um fator que lhes permite serem renováveis e relevantes, a combinação de texto e imagens. Estes fatores, aliados aos desenvolvimentos recentes nos métodos de produção, inovação e à influência dos novos meios de informação, permitem que as revistas conservem a sua posição na vanguarda da comunicação moderna, acompanhando as tendências tecnológicas de dispositivos digitais e sejam uma fonte de inspiração para os designers. (LESLIE, 2003)

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A abordagem da pesquisa é qualitativa. O estudo advém do método indutivo da pesquisa. A partir da identificação dos dados levantados, compreenderá-se à as especificidades que formatam as revistas eletrônicas, principalmente àquelas destinadas aos dispositivos iPad, já que esse contempla a dinâmica

² Alteridade Fractal - foi discutido por Felix Guattari e Gili Deleuse, significa um estado de singularidade, o fator mínimo que gera a identidade do objeto

interativa que se espera aprofundar. Os fatores conceituais são tratados através de uma pesquisa bibliográfica que permite abordar questões relacionadas com a relação usuário/máquina, leitor/navegador, usabilidade, interface gráfica e ergonomia para se construir os instrumentos de análises a respeito das potencialidades dos mesmos.

Para tanto, o projeto se utiliza da Revista Piauí como Objeto de Estudo de Caso, identificando elementos recorrentes em revistas que já estão inseridas no formato digital, subdividindo-as em categorias que representem seus níveis de interatividade, caráter expressivo/estético, narratividade, entre outros. A execução prática desta proposta contempla a definição de ferramentas e devidas linguagens para as etapas de: configuração, testagem e publicação eletrônica de uma versão da revista impressa Piauí em formato eletrônico, disponibilizado em iPad.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho através da pesquisa bibliográfica demonstrou que com a evolução e o uso massivo da tecnologia, veio intrinsecamente as novas práticas de escrita e leitura, o que permite pesquisar mais a fundo as modalidades de leitura e os meios que elas estão inseridas. Possibilitando assim compreender as causas e a construção de significados em torno das revistas para tablets.

O estudo de caso demonstra que as revistas para tablets seguem alguns padrões em comum, como por exemplo, uma explicação da utilização da revista em suas primeiras páginas, menus interativos, funcionamento nas duas orientações, tanto verticalmente como horizontalmente, como também se utilizam de slideshow, entre outros.

Esses padrões são verificados em revistas como, ABC Design (<http://abcdesign.com.br/>), Computer Arts (<http://www.computerarts.com.br/>), Super Interessante (<http://super.abril.com.br/home/>), Época (<http://revistaepoca.globo.com>), entre outras. Assim o trabalho está sendo desenvolvido e pesquisado.

4 CONCLUSÃO

As revistas para tablets estão se alastrando pelo mundo, algumas editoras já se aventuram nesse “novo mundo”, porém não há um padrão de publicação, e isso gera uma situação confusa para os leitores, pois as versões digitais das publicações são muito diferentes umas das outras, o que dificulta o estabelecimento de um vocabulário padrão, ou seja, não há um padrão formal e técnico, entre as diferentes publicações. Um dos únicos elementos de design padrão na maioria das publicações digitais é o uso de páginas duplas em miniatura para representar o conteúdo de uma edição (simulação indubitável da prancha impressa).

Quando se fala de iPad para revistas em formato digital, não se está inserindo designs impressos em novas dimensões, ou seja, não se trata de adaptações ou atualizações dos cânones da página impressa, mas sim implementando uma nova linguagem, totalmente distinta dos códigos analógicos, pois há componentes de execução de códigos com intuito de fazer com que o usuário interaja, navegue em uma linguagem não linear e colaborativa. O que pode ser preservado do meio digital para o impresso e, vice-versa, é a identidade visual da revista e seu corpo editorial, que não se limita a compreensão de interface gráfica, o que trás credibilidade à revista.

Não se sabe sobre o impacto que o formato digital terá no mundo editorial, pois o processo é recente e veloz, as editoras estão fazendo todo tipo de experimento, como se nota nas revistas Veja, SuperInteressante, Época que já aderiram aos formatos eletrônicos e disponibilizam seus exemplares em formatos hipermidiáticos (hipertextos de áudio e vídeo dividindo espaços com textos e imagens). A chegada do iPad lembra a revolução da editoração visual eletrônica no início da década de 1990, a cultura do desktop, onde a nova rede de computadores que prometia revolucionar o mundo editorial já começava dar os primeiros passos, mas ainda parecia distante da realidade em que estava inserida.

5 REFERÊNCIAS

- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. 1. rp. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 222 p.
- CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do Leitor ao Navegador: Conversações Jean Lebrun/Roger Chartier**. 1. rp. São Paulo: Unesp, 2009. 160 p.
- _____. **Os Desafios da Escrita**. 1. Ed. São Paulo: Unesp, 2002. 144 p.
- BERGUELMAN, Giselle. **O Livro Depois do Livro**. 1.ed. São Paulo: Peirópolis, 2003. 95 p.
- LESLIE, Jeremy. **Nuevo diseno de revistas 2**. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2003. 175p.
- LA ROUSSE. **Dicionário: Inglês/Português, Português/Inglês**. 1ed. São Paulo: Ática, 2003. 335 p.
- LOSOWSKY, Andrew. **Leitura do futuro**. Computer Arts. N. 14, p. 65 – 69, 2011.
- SWART, Margaret. **Adapte um design impresso para o iPad**. Computer Arts. N. 14, p. 70 – 73, 2011.
- LUCAS, Alexandre. **Última palavra sem medo do iPad**. Computer Arts. N. 14, p. 90, 2011.
- LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.