



## Hipermidialidade e interação no design editorial de revistas digitais: um estudo exploratório sobre a Wired Magazine<sup>1</sup>

Danilo Leme BRESSAN<sup>2</sup>  
Francisco Rolfsen BELDA<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, SP

### RESUMO

O trabalho apresenta resultados parciais de um estudo sobre o planejamento gráfico-editorial de revistas em plataformas digitais. Para isso, são analisados os modos como essas publicações exploram recursos hipermidiáticos e interativos próprios dos novos ambientes digitais em que se inserem seus conteúdos, tendo como referência uma edição selecionada da Wired Magazine. São descritas e examinadas características específicas do design gráfico-editorial em sua relação com o design de interação e recursos de usabilidade adotados na versão nativa digital da revista para acesso por meio de tablet, considerando seus aspectos estéticos e funcionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** revista digital; *tablet*; design editorial; Wired.

### CORPO DO TRABALHO

Desde a última década do século XX, as revistas vêm buscando atualizar seus modos de produção e distribuição com o intuito de acompanhar as tendências tecnológicas associadas à emergência de novas plataformas em ambiente digital, principalmente a partir da internet. Esse movimento tem feito com que o design gráfico-editorial das publicações passe a incorporar novos padrões estéticos e a explorar novas linguagens de comunicação visual, incorporando, cada vez mais, também os recursos de interação próprios do âmbito digital.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT DT 5 – Rádio, TV e Internet do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 19 a 21 de junho de 2015

<sup>2</sup> Mestrando no Programa de Pós-Graduação em TV Digital da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC) da FAAC-UNESP, email: [danilo.bressan@gmail.com](mailto:danilo.bressan@gmail.com)

<sup>3</sup> Docente do Departamento de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em TV Digital da FAAC-UNESP, email: [belda@faac.unesp.br](mailto:belda@faac.unesp.br)



A partir do lançamento do iPad, pela Apple, em 2010, e com a popularização dos tablets em geral ao longo dos últimos cinco anos, esses aparelhos vêm ganhando participação importante no mercado de dispositivos eletrônicos, sendo utilizados por leitores de todas as faixas etárias. Multifuncionais, portáteis e fáceis de usar, esses dispositivos eletrônicos diferenciam-se significativamente dos notebooks, netbooks e dos smartphones, ainda que, como estes, possam ser usados para navegar na internet, organizar arquivos pessoais de áudio, vídeo, imagens e outros arquivos em formatos digitais, entre inúmeras possibilidades, que se traduzem em uma miríade de aplicativos disponíveis para download e de conteúdos publicados na internet para serem acessados e consumidos por meio dos tablets.

Sensível ao toque, sua tela também introduz ao usuário uma nova experiência e uma nova maneira de realizar ações e tarefas de comunicação em situações de mobilidade, uma vez que o usuário tem, literalmente na ponta dos dedos, o mecanismo para suas interações (tocar e arrastar, por exemplo) e o controle sobre seu percurso de navegação. Aliada às dimensões e à resolução de imagem da tela, essa tactabilidade é também o principal aspecto que faz dos tablets um dispositivo especialmente propício para a leitura de livros, jornais e revistas em formato digital, com diversas possibilidades de enriquecimento técnico e estético nos processos de criação, desenvolvimento e fruição editorial.

Diante desse novo cenário, dia a dia, editoras de diversos segmentos, em mercados de massa ou de nicho, procuram inovar suas publicações e transportar, adaptar ou reinventar suas formas e seus conteúdos, bem como seus processos de produção e modelos de distribuição e comercialização, a essa (já não tão) nova plataforma de mídia digital.

### **Características das revistas digitais**

Palácios (2003) refere-se à dimensão multimidiática das publicações digitais como um fenômeno de convergência dos formatos já anteriormente empregados em mídias tradicionais, tais como a imagem, o texto e o som, com vistas à sua distribuição em múltiplas plataformas e suportes, em situação de agregação e de complementaridade.



Para que revistas possam ser adequadamente publicadas por meio de dispositivos móveis, há não só a necessidade de se adaptar seus conteúdos gráficos às potencialidades multimidiáticas desse novo ambiente, mas também a conveniência de se adequar a própria lógica de construção e distribuição desse conteúdo visando seu consumo em situações de mobilidade, uma vez que os leitores poderão acessá-los a qualquer tempo e lugar, alterando-se as próprias condições e circunstâncias de fruição.

Há cerca de duas décadas, Negroponte (1995) já indicava, neste sentido, que “a multimídia interativa deixa pouco espaço para a imaginação” e a narrativa multimídia, quando construída, “inclui representações tão específicas que deixa cada vez menos espaço para a fantasia” (p.13). Desse modo, os desafios impostos para o desenvolvimento de conteúdos editoriais para tablets devem visar o enriquecimento técnico, estético e funcional da publicação, indo além da simples combinação de conteúdos textuais e imagéticos, incorporando e empregando também outros elementos audiovisuais e interativos condizentes com as características desse novo meio.

Dourado (2014) classifica as revistas digitais em seis diferentes categorias: a) sites de revista, que são acessados através de computadores pessoais e construídos na maioria das vezes na vertical, se apropriando da linguagem HTML ou a mais moderna, HTML5, que permite a programação de recursos multimídia e sua fruição em tablets e smartphones; b) *webzines*, como publicações fechadas, sem atualização dinâmica e semelhantes às revistas impressas; c) revistas portáteis, que são acessíveis por tablets e smartphones e são obtidas através de aplicativos desenvolvidos para distribuí-las; d) revistas expandidas, que geralmente transferidas para o ambiente virtual na mesma versão da revista impressa, incluindo alguns recursos multimídia; e) revistas nativas digitais, que são revistas mais modernas e inovadoras que adaptam o conteúdo, se apropriando de outras tecnologias para incorporar recursos multimídia em suas páginas; e, por último, f) revistas sociais, que são aplicativos sociais que servem como integradores de conteúdo de diversas fontes para estruturar uma linha do tempo com assuntos variados escolhidos pelo usuário.

Neste contexto, as revistas nativas digitais apresentam-se como produtos hipermediáticos especialmente propícios para oferecer ao usuário diversas possibilidades de construção narrativa a partir de percursos alternativos de navegação e de acesso a ele-



mentos multimídia dispostos em suas interfaces. Para essas publicações, portanto, deve ser construído não apenas um desenho gráfico-editorial convencional, mas sim um desenho que incorpore princípios de usabilidade, considerando as possibilidades de interação do leitor com o conteúdo.

### **Design editorial e design de interação**

Aspectos próprios do design de interação devem ser aliados a princípios do desenho gráfico-editorial na composição de interfaces adequada à publicação de revistas digitais. Um desses princípios convencionais é o uso da grade, ou grid, como ferramenta do design aplicada para organizar informações e resolver problemas visuais associados à disposição de textos, imagens, legendas e outros elementos gráficos significativos na página ou tela de uma publicação.

De acordo com Samara (2007), “o grid introduz uma ordem sistemática em um layout, diferenciando tipos de informação e facilitando a navegação entre eles” (p.22). O autor lembra que esse grid deve ser construído com base nas necessidades do projeto, respeitando margens, linhas de fluxo, colunas, módulos, zonas espaciais e marcadores.

Também devem ser considerados, nesse processo, quatro princípios definidos por Williams (1995) como aspectos essenciais do design editorial: proximidade, alinhamento, repetição e contraste. O princípio da proximidade recomenda que se agrupem itens relacionados entre si de modo a se formar um conjunto de informações coesas. Por alinhamento, entende-se a necessidade de combinar famílias tipográficas de modo apropriado, conferindo unidade à composição. Repetição é o aspecto que cria organização e também fortalece a percepção da unidade do layout. Por fim, Williams define o princípio de contraste como “uma das maneiras mais eficazes de acrescentar algum atrativo visual a uma página” (p.15). Como complemento a esses conceitos, Lupton e Phillips (2008) chamam atenção para o equilíbrio visual da composição, que “acontece quando o peso de uma ou mais coisas está distribuído igualmente ou proporcionalmente no espaço” (p.28).

Aliada a essas características do design gráfico-editorial, a observação de aspectos próprios do design de interação e de princípios de usabilidade garantiria que a projeção visual de uma revista publicada por meio de um tablet oferecesse ao leitor uma expe-



riência adequada à essa plataforma digital de fruição, considerando as dimensões de hipertextualidade, multimídia e interatividade responsáveis pelo dinamismo característico do conteúdo distribuído nesse ambiente.

De acordo com Preece, Rogers e Sharp (2002) o design de interação envolve quatro atividades básicas essenciais: 1) a identificação das necessidades dos usuários; 2) o desenvolvimento de elementos de design que atendam aos requisitos propostos; 3) a construção de versões interativas para serem comunicadas e analisadas e, por último, 4) avaliação daquilo que está sendo construído durante o processo. Para os autores, essas atividades devem ser definidas com metas de usabilidade que se refletiriam em eficácia, eficiência, segurança, utilidade, aprendizado e memorização pelo usuário. Dessa forma, o projeto fornece o feedback necessário aos usuários para que eles saibam os próximos passos durante a realização de uma tarefa em meio à navegação.

Nesse contexto, a construção de sentido nessa comunicação não se dá apenas entre o leitor e os elementos gráficos significativos que compõem uma página ou tela da publicação, mas também entre ele, como usuário de um dispositivo, e o sistema computacional com o qual ele interage durante a fruição.

Para analisar como essas características podem se apresentar em um projeto gráfico-editorial específico de uma revista digital, o trabalho examina, a seguir, uma edição da revista Wired em sua versão acessível por meio de tablet.

### **Análise da revista Wired**

A Wired Magazine é uma revista mensal norte-americana que aborda temas como inovação tecnológica, cultura, economia, política e sua influência sobre a sociedade. Através do site, das revistas impressa e digital, mídias sociais e de eventos ao vivo, atinge mensalmente 30 milhões de pessoas, a maioria homens entre 18 e 34 anos<sup>4</sup>. É importante registrar que a revista Wired foi a primeira publicação em formato digital desenvolvida especialmente para distribuição por meio de tablets, publicada em maio de 2010, alguns meses após o lançamento do iPad (HORIE, PLUVINAGE, 2011).

---

<sup>4</sup> Informações extraídas do site do grupo Condé Nast, responsável pela publicação. Disponível em: <http://www.condenast.com/brands/wired> Acesso em: 5 Mai. 2015.



Para considerar os princípios de design gráfico-editorial, design de interação e usabilidade da revista Wired, este trabalho tomou como referência a edição veiculada em formato digital, no mês de maio de 2015. Apresenta-se, então, uma análise descritiva sobre a dinâmica de acesso e navegação das páginas da revista, a disposição e os elementos que compõe seu projeto gráfico-editorial no ambiente virtual, os recursos hipermidiáticos empregados e os aspectos de design de interação e usabilidade que concorrem para a melhor fruição do conteúdo acessado por meio deste suporte digital<sup>5</sup>.

Para o início do acesso às páginas da revista, o download do aplicativo oficial da revista Wired é obrigatório e deve ser instalado por meio da AppStore. A partir daí, esse aplicativo sincroniza-se automaticamente com o aplicativo Banca, nativo do sistema operacional iOS. Quando acessado, o leitor pode fazer sua escolha através de uma lista ilustrada com as capas da edição mensal, números especiais e arquivo de edições anteriores. Os preços variam entre US\$0,99 e US\$5,99. Há algumas edições grátis disponíveis para download<sup>6</sup>.

Como matéria principal da edição analisada, a publicação traz uma matéria sobre 20 gênios desconhecidos que estão remodelando o cenário dos negócios nos Estados Unidos. A revista é apresentada ao leitor com quatro variações de capas, diferentes e rotativas, representando, em sentido horário, diferentes personagens da matéria principal: Megan Smith, chefe do departamento de tecnologia do governo dos Estados Unidos; Tracy Chou, engenheira de software do Pinterest; Jeff Dean, pesquisador sênior do Google; e, por último, Yael Maguire, diretor de engenharia do Facebook Connectivity Lab (*Figura 1*). Outras três chamadas fixas em relação à imagem rotacionada também compõem a capa: “Exclusive: The Secret History of the Apple Watch”, “The Insane Stunts of the New Mad Max” e “Hit Men! Drugs! Bitcoin! The Epic Saga of Silk Road”.

Ao inicializar a revista, nota-se um *slideshow*<sup>7</sup> que apresenta as quatro capas da edição. Reproduzidas da versão impressa, essas capas apresentam chamadas com hiper-

---

<sup>5</sup> Para análise e acesso à edição digital da revista foi utilizado um iPad Mini, da Apple, versão 3, com tela de retina de 7,9 polegadas diagonal e sistema operacional iOS 8.3.

<sup>6</sup> Disponível para acesso via browser de internet em: <https://itunes.apple.com/us/app/wired-magazine/id373903654?mt=8> Acesso em: 8 Mai. 2015.

<sup>7</sup> Apresentação de imagens sequenciais exibidas temporariamente, em sucessão de segundos ou minutos.



links que, ao serem acionados, levam à matéria condizente, dando mais dinamismo ao conteúdo destacado. As capas também são disponibilizadas na orientação horizontal do dispositivo: uma vez reorganizadas, é perceptível a diminuição das fotos para se adequarem ao formato menor e as chamadas ao lado direito são afastadas para ocuparem todo o espaço disponível na tela.

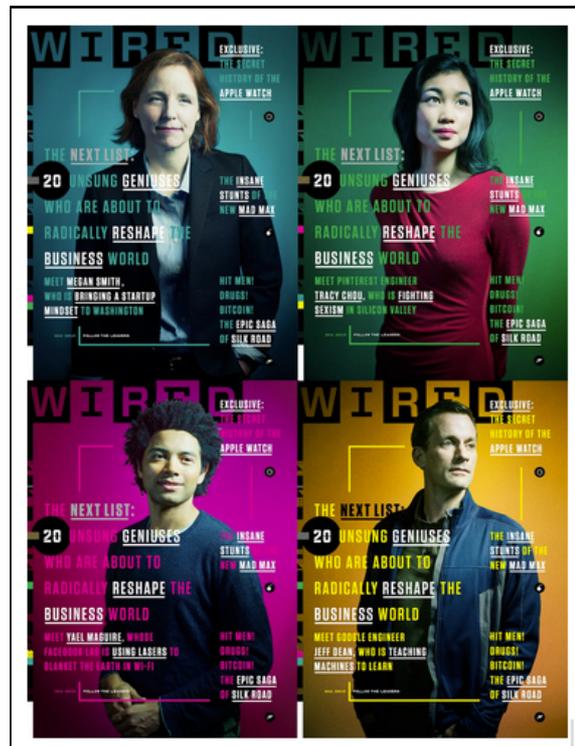


Figura 1. Capa com imagens rotativas de personagens, na edição digital da revista Wired

Ao inicializar-se a revista, nota-se um *slideshow* que apresenta as quatro capas da edição. Reproduzidas da versão impressa, essas capas apresentam chamadas com hiperlinks que, ao serem acionados, levam à matéria condizente, dando mais dinamismo ao conteúdo destacado. As capas também são disponibilizadas na orientação horizontal do dispositivo: uma vez reorganizadas, é perceptível a diminuição das fotos para se adequarem ao formato menor e as chamadas ao lado direito são afastadas para ocuparem todo o espaço disponível na tela.

Dando sequência à navegação das páginas, percebe-se a ausência, nessa edição da Wired Magazine, de um guia de navegação que indique as ações de interatividade disponíveis ao longo da publicação. Porém, em todas as matérias da revista em que estão presentes, essas ações são informadas e ilustradas através de ícones de áudio, vídeo



21/06/2015

e de indicações em texto para que o leitor arraste ou toque a tela do dispositivo para acionar uma função.

O índice dessa edição é dividido por categorias. Na primeira, contrastando com as demais, encontram-se as mesmas chamadas disponíveis na capa. A seguir, estão outras categorias que integram a revista: “23.05”, “Alpha”, “Electric World”, “Gadget Lab” e, por último, “Ask a Flowchart” (Figura 2). Nessa edição digital, o índice cumpre a mesma função de orientação para a leitura sequencial que o caracteriza nas revistas impressas, porém os recursos de hiperlinks disponibilizados nos ícones em formato de seta dispostos ao lado do título de cada matéria ou seção tornam a navegação através da publicação mais dinâmica. Não há, contudo, nessa página, exibição de indicação mais ostensiva que revele ao leitor não iniciado a função específica desses ícones que podem ser acionados como âncora de acesso aos conteúdos internos.

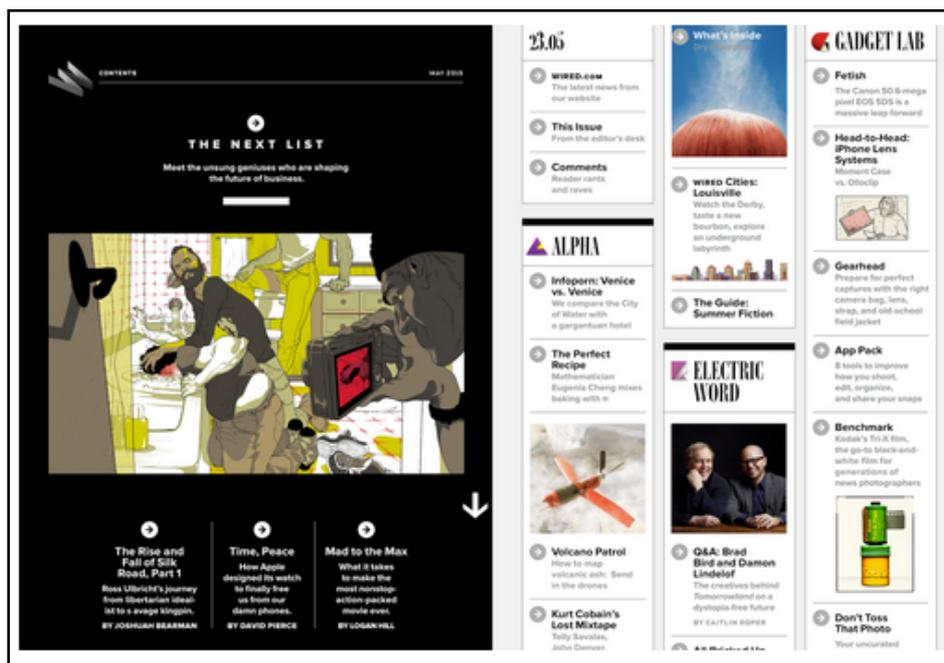


Figura 2. Índice com destaques da capa (esq.) e chamadas de outras seções internas (dir.)

Ao navegar pelas páginas da Wired Magazine, podemos perceber a construção dos layouts das matérias e seções através de um grid pré-definido em quatro colunas, alinhando textos, fotos, ilustrações ou tabelas (Figura 3). Com essa influência do design gráfico, é possível afirmar que algumas técnicas e conceitos do design editorial impres-

so também são aplicáveis em ambiente virtual para conferir organização e unidade no desenho da publicação.

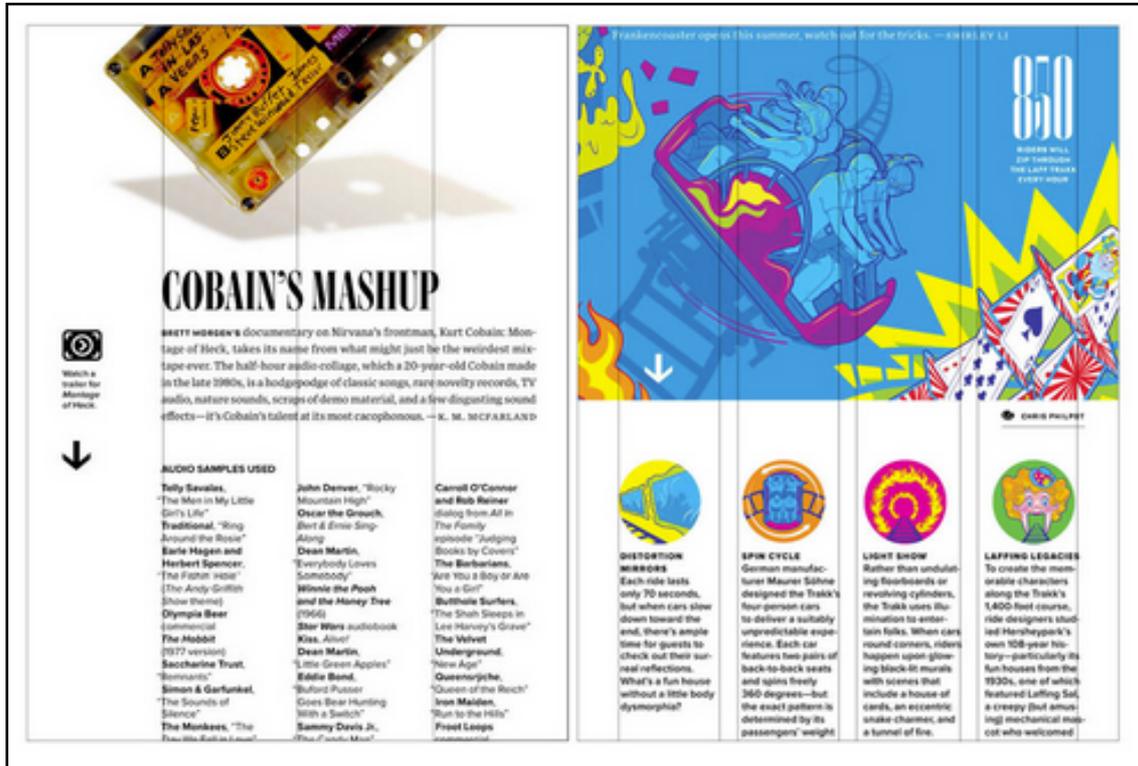
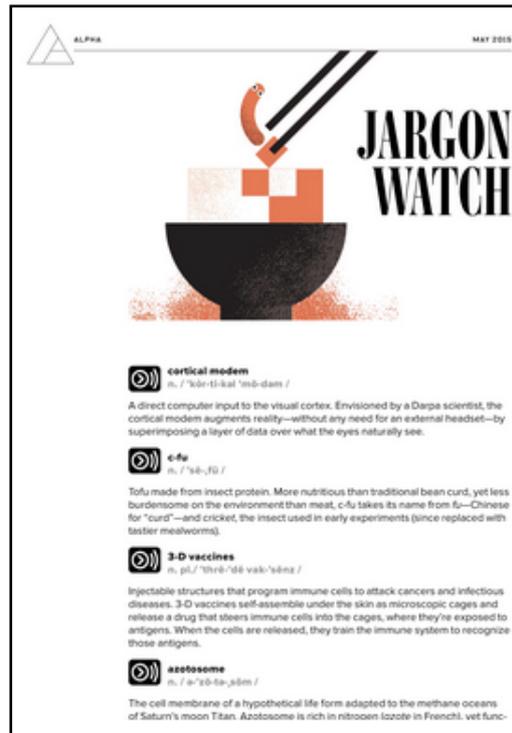


Figura 3. Imagem ilustrativa de um possível grid utilizado para a confecção das páginas

Nas seções e colunas, os textos são em geral curtos e com boa legibilidade, apesar de ausência de efeitos especiais. A incorporação de recursos hipermidiáticos e interativos concentra-se, assim, sobretudo, nas reportagens e matérias especiais, que podem ter seu conteúdo textual suplementado por efeitos de áudio, vídeo, galeria de imagens e links que redirecionam o leitor a conteúdos externos, infográficos ou serviços oferecidos.

Há quatro inserções de áudio na edição analisada, que se encontram na seção “Alpha”, sob o título de “Jargon Watch” (Figura 4). O recurso é acionado com um toque no ícone respectivo e, neste caso, sua função é exemplificar a pronúncia de quatro jargões da tecnologia em língua inglesa: *cortical modem*, *c-fu*, *3-D vaccines* e *azotosome*.



**Figura 4.** Inserções de áudio em seção da revista, com acionamento por meio de ícone

Os vídeos encontrados na edição analisada são disponibilizados de duas formas diferentes para acionamento. A primeira é acessível logo no início da edição, na seção “Follow Wired”, por meio de um *slideshow* que mostra o que está sendo postado na rede social Instagram e, mais abaixo, no Youtube. Nesse formato, é possível identificar o conteúdo em um *thumbnail*<sup>8</sup> (Figura 5). A segunda se dá através de ícones de vídeo que complementam as matérias da revista. Nas duas formas, os vídeos começam a ser exibidos ao serem acionados, redirecionando o leitor à página do Youtube, no caso das reportagens, e alternativamente também ao Instagram, no caso de vídeos acionados a partir de uma seção. Não há, neste edição, vídeos com execução automática.

<sup>8</sup> Imagem reduzida usada para tornar mais fácil o processo de procura e reconhecimento de fotos, vídeos ou ilustrações.

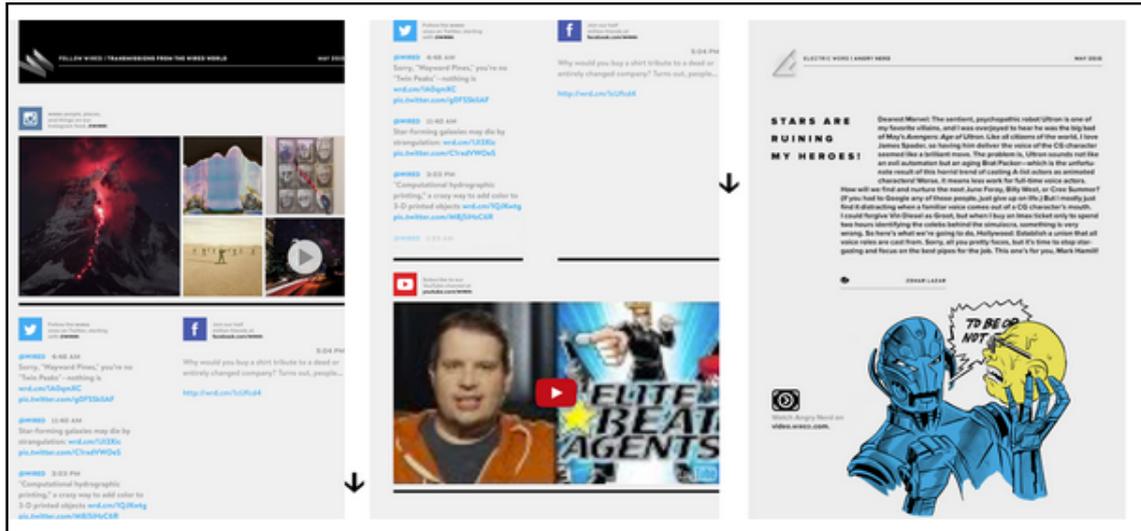
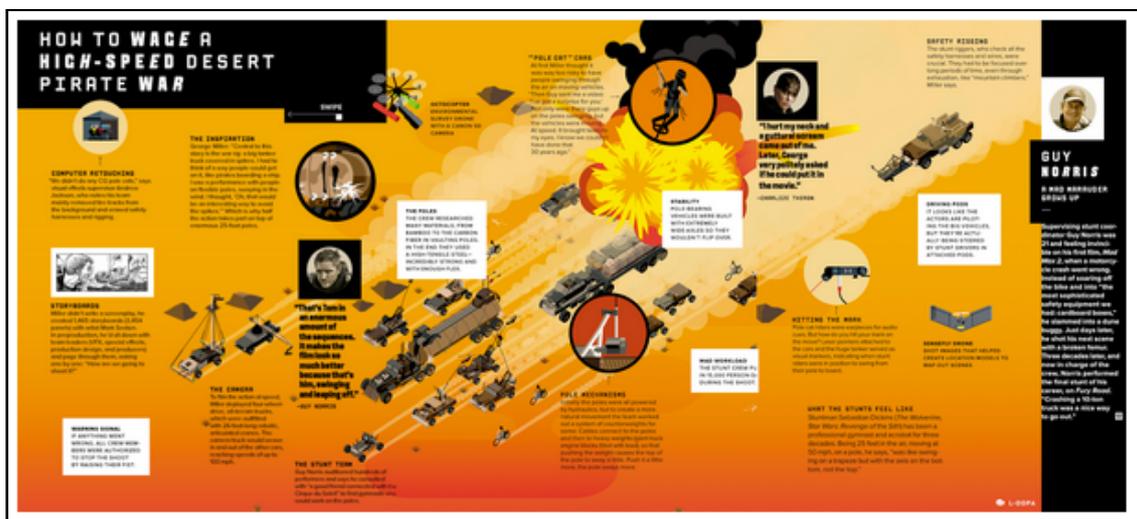


Figura 5. Vídeos com imagem incorporada (esq. e centro) e identificados por ícones (dir.)

Nesta edição, não há a inserção de infográficos interativos animados, ou seja, que requeiram manipulação do leitor para execução algum tipo de ação. Há, contudo, nove infográficos estáticos, sendo que em dois deles é necessário usar gestos de arrastar para se visualizar partes da imagem. A decisão de dividir esses conteúdos em duas ou três telas é imprescindível para garantir sua legibilidade, uma vez que, durante toda a navegação da revista, fica indisponível o gesto de pinça aberta para aumentar textos e

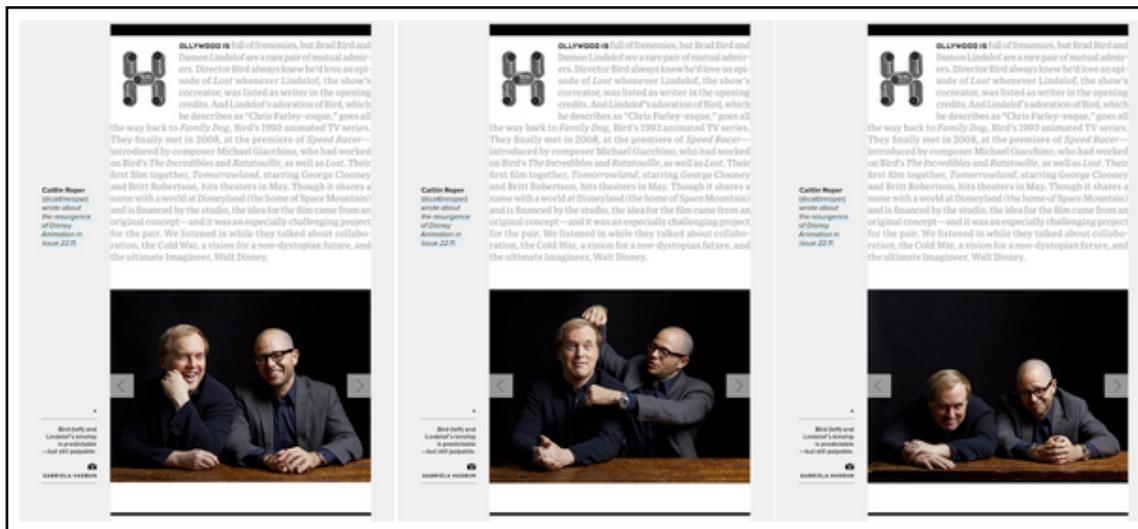




fotos (recurso de zoom in e zoom out). A Figura 6 exemplifica o infográfico dividido em três telas na matéria “Mad to the Max”. Nele, encontra-se disponível uma seta indicando à esquerda, junto da palavra *swipe* (arrastar, em português).

**Figura 6.** Visualização completa de infográfico em três telas sucessivas mediante arrasto

O recurso de galeria de imagens, muito encontrado em páginas de internet, está disponível na edição examinada, porém com acesso a um número limitado de fotos. Para a alternância de fotografias, o leitor deve tocar a tela nas setas correspondentes. Comparativamente, em outras edições visualizadas, essas galerias estão dispostas também através de *thumbnails*, de modo que o leitor pode ter uma prévia da imagem que irá visualizar sem necessariamente acioná-la. No caso ilustrado na Figura 7, nota-se que a galeria é composta por três fotos similares, sobre os mesmos personagens, com destaque para sua alternância gestual.



**Figura 7.** Galeria de imagens com alternância de fotos ao acionamento do leitor

A tactabilidade nativa do dispositivo permite também a rolagem vertical da tela, de forma suave, e a troca de páginas neste sentido torna-se imperceptível, conferindo um maior sentido de continuidade na sequência de navegação em comparação com o que ocorre quando a alternância de páginas se dá por movimento horizontal, da direita para a esquerda (próxima página) ou da esquerda para a direita (página anterior).



Para efeito de identificação e quantificação dos recursos hipermediáticos e interativos apresentados na edição analisada, foi elaborada a Tabela 1, a seguir. Ao todo, foram identificados 68 recursos especiais (sendo 42 deles referentes a ícones de navegação) empregados nessa edição da revista Wired ao longo de 58 páginas de conteúdo editorial, excluindo-se desse exame eventuais recursos hipermediáticos e interativos incorporados em conteúdos publicitários.

**Tabela 1.** Recursos hipermediáticos e interativos incorporados ao conteúdo da revista

<b>Quantidade</b>	<b>Recursos hipermediáticos e interativos</b>
42	Ícones de navegação (setas)
4	Áudios
8	Vídeos
0	Infográficos interativos ou animados
9	Infográficos estáticos
5	Galeria de imagens
0	Zoom In/Zoom out

### **Considerações finais**

As revistas nativas digitais apresentam-se como produtos inovadores em um cenário de convergência tecnológica, em que publicações tradicionalmente editadas para suportes impressos passam a transpor e adaptar seus conteúdos para novas plataformas digitais, como a dos tablets. A Wired Magazine, especificamente, tomada como referência para o exame apresentado neste trabalho, explora uma série de elementos que enriquecem a experiência do leitor, por meio de ícones de navegação, elementos multimídia (áudio e vídeo), infográficos (ainda que não animados e interativos, no caso estudado) e galerias de imagem que exploram a tactabilidade do dispositivo, tornando a fruição mais sofisticada e interativa.



A incorporação desse e outros elementos exige que o planejamento gráfico-editorial dessas publicações passe a considerar, além de princípios de design e comunicação visual convencionalmente adotados nas revistas impressas, outros elementos próprios do design de interação, bem como preocupações relativas à usabilidade de seus conteúdos no ambiente virtual constituído a partir da interface desses novos dispositivos. Tais aspectos acrescentam uma nova dimensão funcional aos elementos imagéticos, audiovisuais e iconográficos utilizados nessas composições, exigindo dos profissionais da área novos conhecimentos e aplicações.

Revistas nativas digitais representam, portanto, um universo editorial especialmente propício para a experimentação e a exploração em torno desses novos recursos, na medida em se distinguem de outras categorias de revistas publicadas em plataformas digitais justamente por sua especial capacidade de incorporação de elementos hipermediáticos e interativos, conforme foram parcialmente identificados neste trabalho. Em trabalhos futuros, pretende-se ainda expandir essa análise de modo a incluir outras publicações e ampliar a discussão dos pressupostos conceituais envolvidos na relação entre design gráfico-editorial, design de interação e usabilidade, de modo a melhor compreender as inovações envolvidas nesse tipo de comunicação mediada.

## REFERÊNCIAS

- HORIE, R.; PLUVINAGE, J.. **Revistas Digitais para iPad e outros tablets: arte-finalização, geração e distribuição**. São Paulo: Bytes & Types, 2011.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C.. **Novos fundamentos do design**. São Paulo. Cosac Naify, 2008.
- DOURADO, T.. "Modelos de revistas em formatos digitais: novas ideias e um conceito ampliado". **Leituras do Jornalismo**, 1. 109-124. Unesp, Bauru, 2014
- NEGROPONTE, Nicholas.. **A vida digital**. São Paulo. Companhia das Letras, 1995.
- PALACIOS, M.. "Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo online: o lugar da memória". In: Machado, E.; Palacios, M. (Org.). **Modelos do jornalismo digital**. Salvador: Callandra, 2003.
- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H.. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Bookman. Porto Alegre, 2005
- SAMARA. T.. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo. Cosac Naify, 2007.
- WILLIAMS, Robin.. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. 8ª Edição. Callis, São Paulo, 1995.

