

## 1 Introdução

*Softwares* são ferramentas. Assim como são os equipamentos necessários para a sua execução: os computadores. Neles é possível interagir em um mundo falso, simulado, onde, na grande maioria das vezes, preparamos algo para que, em seguida, ganhe representação no mundo físico. Os *Softwares* tornam possível que, ao invés de se elaborar um desenho em uma folha de papel, ele possa ser criado dentro de um mundo de faz-de-conta. Onde a lúdica imagem de uma página em branco engana o artista e um pincel feito informação usa uma “tinta base cálculos matemáticos”.

Nesse mundo de mentirinha, um traço errado pode ser desfeito, uma cor pode ser substituída, uma figura pode ser aumentada ou distorcida, sem que para isso haja a necessidade de se começar tudo do zero, rasgando e jogando fora a folha de papel.

Além disso, nessa ilusão pode-se também usar uma máquina de escrever, e pode-se digitar milhares e milhares de palavras e deixar a imaginação fluir sem se preocupar se a tecla correta foi apertada. Se não foi, ela não marcou a folha de verdade. É só apagar.

No *cyber*-espaço, uma pessoa cheia de rugas pode-se tornar mais jovem sem cirurgias ou qualquer tratamento de beleza. Pode-se ter outra cor dos olhos, outro tipo de cabelo. Tudo isso ao alcance de alguns botões. Um mundo onde grande parte das mulheres adoraria viver, obviamente.

Todas essas maravilhas que os *softwares* e os computadores poderiam proporcionar estão diretamente ligadas e intrinsecamente enraizados na moderna forma de se produzir e publicar impressos. O comumente chamado *Desktop Publishing*.

Tudo o que se produz na atualidade, em se tratando de impressos, é, de alguma maneira, dependente de algum processo computacional. Fatores como a possibilidade de se criar e manipular todos os elementos de um impresso virtualmente, não só encurtaram o tempo de produção, como excluíram totalmente processos como *paste up*, montagem de filmes dentre outros.

Assim, estamos em uma situação onde os *softwares* não somente têm grande importância, mas também têm grande responsabilidade de interpretar e reproduzir corretamente aquilo que foi virtualizado das idéias do criador do impresso. Já fazem cerca de duas décadas que essas soluções começaram a ser utilizadas dentro do ciclo produtivo de um impresso. Sempre visando-se auxiliar e facilitar o sucesso da gráfica em obter a fidelidade ao original elaborado pelo seu criador.

Porém, o *Desktop Publishing* não trouxe apenas benefícios. Com a popularização da informática, mais e mais pessoas tiveram acesso à possibilidade da criação feita em um computador. Por causa dessa mudança, os *softwares* que poderiam atender a essa função foram voltando seus recursos àqueles que não necessariamente precisam dos conhecimentos técnicos das capacidades e das limitações que a transição de uma obra virtual acaba sofrendo ao se tornar um produto físico.

Essa questão acabou tornando os *softwares* responsáveis também em servir de intermediários entre o processo de criação e o de impressão, trazendo dentro de si todas as regras necessárias para uma fiel reprodução do que foi idealizado. E muitas vezes, pelo fato do criador não estar mais fazendo parte do ciclo produtivo interno da gráfica, suas idéias acabam não sendo bem reproduzidas. Basta perceber a quantidade de problemas causados pela falta de conhecimento dos processos gráficos na fase de criação.

Fora isso, a enorme gama dos sistemas de impressão – *Offset*, Flexografia, Rotogravura, Serigrafia e Impressão Digital, somente para citar alguns – têm características totalmente distintas, e os *Softwares* acabam ganhando mais uma responsabilidade, que é a de ser o mais genérico possível e, assim, atender a cada ponto-chave que diferencia cada processo de reprodução.

A importância dos *Softwares* e dos computadores na Indústria gráfica é tamanha que eles já não se tornaram uma opção. São uma regra. Assim como o são em, praticamente, todos os cantos do planeta.



Figura 1: A difícil relação entre a criação e os computadores.