

### 3 Problemas da Editoração Eletrônica

Em certa ocasião, uma designer experiente, conhecida dos integrantes desta pesquisa, solicitou um tipo de consultoria informal, onde ela questionava qual configuração de equipamento ela necessitaria adquirir para poder atualizar seus pacotes de aplicativos gráficos com os novos pacotes de aplicativos gráficos da Adobe, conhecidos como CS3. Questionamos-lhe qual era a real necessidade dessa atualização. Se, por acaso, a sua configuração atual não lhe atendia bem. A resposta foi que ela não achava necessária nenhuma atualização, porém, isso fora uma exigência cabal de uma das editoras a qual ela presta serviços.

Outra exigência do seu cliente, foi que ela adquirisse, além disso, a nova plataforma da Apple, o equipamento conhecido como G5, da linha Macintosh. Questionada novamente da real necessidade de atender a esse pedido, ela respondeu que a editora quer que os serviços sejam entregues com qualidade. Caso ela não atendesse a esses requisitos, poderia se considerar fora da cartela de fornecedores.

Esse pequeno exemplo nos leva a uma reflexão assustadora. Um mal hábito, por assim dizer, que por si só já significaria um enorme problema para a aplicação de qualquer mudança dentro do fluxo de trabalho da pré-impressão. Chegando a conclusão de que: O maior problema da Editoração Eletrônica, principalmente no Brasil, é a cultura do mercado

#### 3.1 Retrospectiva.

Isso começou quando três grandes concorrentes começaram a diferenciar o nicho a qual atendiam. A Apple, que foi a primeira fabricante de computadores a idealizar e a fabricar um computador pessoal, a IBM, a qual insistiu durante um bom tempo apenas nos equipamentos de grande porte, mas que depois aderiu à “onda” dos computadores pessoais e a Hewlet Packard (HP), que se especializou na criação de estações de trabalho voltadas a aplicações de engenharia. Essas três principais fabricantes de computadores atendiam assim a três mercados diferentes.

##### 3.1.1 Macintosh

A Apple, com seus computadores pessoais, foi a primeira também a criar um computador que possuía uma interface gráfica, na qual o usuário se utilizava de um dispositivo de apontamento, o bem conhecido *mouse*, para ordenar a execução de programas. Principalmente pela veia artística e, de certa forma, extravagante do seu presidente, Steve Jobs, a Apple começava a considerar os seus equipamentos como a

perfeita sinergia entre utilidade e forma. Trazendo o conceito de Design para dentro do frio mundo da computação.

*'Apple, o melhor para o Design Gráfico'*

*(Lima, Miguel Ferreira, Gestão de Marketing 7ª Ed, 2006, Ed. FVG pág. 47)*

Assim, eram considerados tanto o equipamento, quanto o sistema o qual esse computador executava, genuínas “peças de arte”. Culminando isso com o lançamento da primeira versão do computador chamado Macintosh.

Obviamente, isso atraiu a atenção daqueles que caminhavam, desconfiadamente, para a utilização daquilo que viria a se tornar a Editoração Eletrônica, ou seja, os produtores gráficos, designers e artistas.

### **3.1.2 Personal Computer (PC)**

No extremo oposto, depois da IBM ter percebido que o caminho da informática era a produção dos computadores de pequeno porte, compactos o suficiente para serem colocados abaixo de uma mesa de escritório, ela criou o IBM PC.

Apesar de eletronicamente semelhante ao Macintosh, eram filosoficamente diferentes. O Mac (como é carinhosamente apelidado) não abre a sua arquitetura a nenhuma empresa que não a própria Apple, sendo ela detentora de toda a fabricação dos seus componentes, todos os serviços de manutenção e de atualização. Já o PC teve, logo no começo, a sua arquitetura aberta, para que o maior número de empresas possível pudessem desenvolver componentes e serviços baseados nesse padrão. Não é necessário dizer qual método teve maior sucesso comercial, devido ao grande número de empresas prestadoras de serviço, fabricantes de componentes, fabricantes de programas e ao baixo custo de produção, o IBM PC se espalhou mundo a fora, e é a arquitetura computacional que mais temos contado nos dias atuais.

As aplicações para o PC acabaram se tornando tão genéricas que seu uso acabou se diluindo em, praticamente, todos os segmentos da sociedade, desde escritórios de advocacia, indústrias, até mesmo ocupando um ou mais cômodos de nossas residências.

Como não nasceu nativamente com uma interface gráfica para o usuário, o PC contou com a ajuda de uma parceira entre a, até então pequena, Microsoft e a poderosa Apple. A Microsoft, com a desculpa de desenvolver planilhas eletrônicas para o ainda não lançado Macintosh, e aproveitando-se de uma brecha na segurança da empresa, furtou o **código fonte** do sistema operacional do Mac. O mesmo foi renomeado, mascarado e adaptado para a plataforma PC, recebendo o famoso nome pelo qual é amplamente conhecido: Windows. O ex-parceiro da Apple, dotado de uma visão de

negócios bem superior a de Steve Jobs, e auxiliado por uma boa equipe de advogados e pela falta de cuidados legais da Apple, conseguiu sair impune dessa atitude assombrosamente desleal e se tornou um dos homens mais poderosos da economia mundial, seu nome é Willian Gates III, bem mais conhecido como Bill Gates. (*vide Fire In the Valley – The Making of the Personal Computers, por Paul Freiberger e Michael Swaine, também documentado no filme Piratas no Vale do Silício*)

### 3.1.3 Unix

No meio desse caminho, a Hewlet Packard focou seus esforço num conceito conhecido como Estação de Trabalho. Caríssimos computadores dotados de componentes e programas que direcionam o seu uso dentro de um específico ambiente produtivo de rede, onde o computador realiza cálculos de precisão milimétrica, e é capaz de enviar esses cálculos a equipamentos de manufatura, como tornos eletrônicos e gigantescas máquinas de controle numérico. O CAD-CAM (*Computer Aided Design – Computer Aided Manufacturing*) foi durante muitos anos dominado pelas *Workstations* da HP. Sendo utilizadas principalmente dos campos da engenharia civil, militar, aviação, dentre outros.

Embora não haja uma relação direta com a Editoração Eletrônica, foi graças a essa linha de equipamentos que um sistema operacional foi muito difundido dentro desses ambientes. O sistema operacional que originou o foco deste trabalho: O Unix.

## 3.2 Comparação entre plataformas

Analisando somente essas informações, podemos perceber as três plataformas computacionais mais difundidas, paralelamente, ao longo da evolução da informática:

Arquitetura	Custo do Médio do Equipamento	Nicho Principal	Sistema Operacional
MAC	R\$ 8.100,00	Designers, Artistas	Mac OS
PC	R\$ 2.000,00	Público Geral	Windows
HP	R\$ 10.000,00	Cientistas, Engenheiros, Indústrias	Unix

*Tabela 1 – Preço de diferentes plataforma de computadores - Fontes: Mac <http://www.adobe.com> – PC: <http://www.atera.com.br> – acessados em 10/11/2007 HP: Gf- Facas de corte e Vinco Ltda – valores atualizados de notas fiscais de compra.*

Essa é uma aproximação média, projetando a equidade entre a capacidade dos equipamentos, seus componentes e o preço dos sistema operacional. Existem diversas outras arquiteturas de equipamentos, mas elas não têm relação tão relevante com a Editoração Eletrônica.

### 3.3 Separados no nascimento

Essa explicação foi necessária, para que se possa compreender um dos maiores paradigmas dentro do processo de pré-impressão. Devido ao foco estético, ao custo elitista, à “superioridade” aparente do equipamento e do sistema operacional, o caminho natural da Editoração Eletrônica foi o Macintosh. Recebendo ele as primeiras aplicações voltadas para a produção de impressos, sistemas de impressão digital, gerenciamento de cores e os mais diversos utilitários gráficos. Posteriormente, o PC, através do sistema operacional Windows, passou a possuir também seu campo de aplicação dentro do fluxo da produção gráfica.

Porém, a associação já estava enraizada. O Mac se tornou sinônimo de qualidade e produtividade para a Editoração Eletrônica.

*“... O Mac é o padrão mundial em termos de estrutura profissional de DTP...”*  
(Capilé, Manuel, Revista Publish, ano 5, nº. 21, pg 58)

Porém isso é justificável apenas em alguns aspectos.

O Mac sempre aparentou ser mais estável e rápido para as aplicações gráficas, do que o PC, mas isso não é associável ao equipamento em si, e sim ao Sistema Operacional, que é a ponte entre os programas e o equipamento. O gerenciamento dos componentes internos é muito mais eficiente quando é a própria empresa quem produz tanto os dispositivos físicos, quanto o sistema que os acessam. A centralização da Apple coloca-a em posição de vantagem quanto a um acesso mais otimizado ao seu computador utilizando o Mac OS, em relação ao padrão aberto do PC, onde o Windows necessita de controladores para as milhares de opções de equipamentos existentes. Neste caso, a pulverização da arquitetura PC se tornou um problema para a estabilidade do sistema operacional.

Grande parte desses problemas foi sanada ao longo dos anos, e as aplicações gráficas deixaram de ser utilizadas apenas nos Macs, tendo sido lançadas, hoje em dia, as mesmas versões desses programas para ambas as plataformas.

Porém, a idéia de que a plataforma Macintosh é a única que pode atender a Editoração Eletrônica com qualidade profissional perdura há muito tempo, sendo uma cultura de difícil desassociação, a qual necessita ser re-avaliada.

### 3.4 Cenário atual

Tendo em vista o cenário atual, pouca coisa mudou no fluxo da produção gráfica informatizada, mas muitos conceitos foram alterados, em sua maioria, para pior.

Os programas de edição de texto, tratamento de imagem, ilustração, diagramação e fechamento de arquivos ainda existem, porém o avanço da capacidade computacional dos equipamentos e a idéia de praticidade, distorceram o uso principal desses recursos, fazendo com que fosse possível misturar processos, que antes eram executados apenas cada um em seu lugar.

Assim programas de edição de texto possuem recursos de diagramação, programas de diagramação tratam imagens, programas de tratamento de imagem manipulam textos e ilustrações, programas de ilustrações têm recursos para paginação de livros, etc...

E todos eles podem fechar arquivos em PDF. A aparente comodidade e agilidade dessas opções causa, em verdade, a maioria dos problemas de produção relacionados à pré-impressão.

Se é possível que um programa de tratamento de imagens, originalmente concebido para ajustar cores e efeitos em fotografias, seja usado para diagramar e fechar a capa de uma revista, não é de se espantar que um único arquivo, contendo essas informações, ocupe mais de quinhentos *megabytes* da memória do computador, já que toda a informação é armazenada em mapas de bits, os quais sabidamente requerem uma enorme quantidade de recursos do equipamento para serem manipulados.

Se em um programa de diagramação é necessário embutir funções para tratamento de imagens e recursos avançados de ilustração, ele vai necessitar de tantos processamento ao mesmo tempo, que a abertura de um único arquivo se torna uma tarefa enfadonha na maioria das configurações dos equipamentos atuais.

Dentre outras questões, isso significa que o conceito do fluxo da Editoração Eletrônica acabou mudando, devido ao fato dos programas permitirem recursos incompatíveis às funções que foram designados originalmente.

### 3.5 Programas e seus custos

O mercado de produção gráfica reconhece, por enquanto, uma única empresa como detentora de toda a tecnologia necessária para uma pré-impressão profissional. Essa empresa é a Adobe Systems. Seus programas englobam todos os sub-processos da pré-impressão, e eles estão identificados na seguinte tabela, separados por função e custo médio:

Programa	Função	Custo
Adobe Illustrator – Adobe Freehand	Ilustração	R\$ 2.500,00

Adobe Photoshop	Tratamento de imagens	R\$ 2.800,00
PageMaker – Quark Express – In Design	Diagramação	R\$ 3.000,00
Adobe Acrobat	Fechamento de Arquivos	R\$ 1.800,00
<b>Total</b>		<b>R\$ 10.100,00</b>

*Tabela 2 – O preço das licenças dos programas de DTP - Fonte <http://www.adobe.com> acessado em 10/11/2007*

A classe de programas responsáveis pela entrada e edição dos textos possui uma ótima gama de alternativas proprietárias. Visto que esse tipo de aplicativo não é necessariamente associado a produção gráfica somente e não necessita de uma abordagem específica.

Mas, olhando para a Tabela 2 comparando-a com a Tabela 1, é possível estabelecer uma terceira tabela, a do custo de aquisição das duas plataformas, Mac e PC, juntamente dos pacotes de aplicativos gráficos para uma única licença de uso, ou seja, apenas uma estação de trabalho.

<b>Opção de Plataforma</b>	<b>Custo do Equipamento</b>	<b>Custo dos Aplicativos</b>	<b>Custo Total</b>
Mac	R\$ 8.100,00	R\$ 10,100,00	<b>R\$ 18.200,00</b>
PC	R\$ 2.000,00	R\$ 10,100,00	<b>R\$ 12.100,00</b>

*Tabela 3 – O custo total por uma estação de trabalho para Editoração Eletrônica*

Esse fator, por si só, já seria responsável por uma diferença de cerca de R\$ 61.000,00 em um orçamento para a criação de um setor de pré-impressão contendo 10 equipamentos, isso decidindo-se por usar a plataforma Mac ou a plataforma PC. Porém, quando existe a possibilidade de implantar os mesmos programas sem precisar pagar pela licença dos aplicativos, as empresas, infelizmente, acabam adotando práticas de pirataria, no intuito de reduzir os custos da implantação de uma pré-impressão informatizada a apenas o preço dos equipamentos.

Não é necessário descrever todos os malefícios do uso de programas ilegais dentro de um ambiente de trabalho, mas basta salientar que a multa aplicável, na constatação de irregularidade pelos órgãos de fiscalização, pode chegar a 3.000 vezes o valor de cada programa. O que equivaleria dizer, uma penalização de R\$ 30.300.000,00 por cada computador equipado com um pacote ilegal de aplicativos gráficos.

### **3.6 Paradigmas**

Graças a todos esses fatores, vêmo-nos, de certa maneira, presos a paradigmas

culturais, os quais são aceitos sem uma avaliação mais criteriosa da real necessidade da obediência irrestrita de todos esses padrões de trabalho. Não fosse o suficiente, ainda existe a questão do monopólio não declarado, pois embora existam outras soluções em equipamentos e programas de computador para os mesmos fins, eles não são aceitos como alternativas profissionais dentro do círculo esotérico da Editoração Eletrônica, composto pelos usuários de Mac e dos aplicativos da Adobe.

Sendo assim, tudo o que é tomado como sinônimo de Editoração Eletrônica profissional, está culturalmente associado a pouquíssimos fornecedores, numa política muito cômoda para os fornecedores, que obrigam os usuários a se adaptarem ao que eles tomam por certo, mas muito danosa aos usuários, que se encontram sem liberdade de escolha, ao precisarem adquirir um equipamento e um conjunto de programas para trabalhar com a produção gráfica digital. Isso que acaba criando um terreno fértil para a ação criminosa da pirataria, onde, forçadas pelo padrão do mercado, as empresas acabam se arriscando a usar programas sem pagar pela sua licença. Outro problema é que essa imposição chega a fazer com que a empresa adquira um equipamento caríssimo, apenas para satisfazer a cultura dos seus clientes.



*Figura 4: O Mac, é colocado em um patamar de superioridade em relação ao PC.*