

O MUNDO GRÁFICO DA INFORMÁTICA

Autor: **Dário Pimentel Falleiros**
São Paulo, Futura, 2003.

Resenhista

João Batista Cardoso

Diretor de Arte, Cenógrafo e Professor nos cursos de Publicidade e Artes no IMES e UNISANTA. Mestre (PUC - SP) e doutorando em Comunicação e Semiótica (PUC - SP).

Diferente de outros campos da Comunicação Visual que carecem de publicações no mercado nacional, como por exemplo a cenografia, o Design Gráfico encontra-se presente em catálogos das principais editoras do país. De olho neste mercado que não pára de crescer, a Editora Futura (www.edfutura.com.br), que vem a cada ano se firmando com referências nos diversos campos da comunicação, acaba de nos agraciar com uma obra que com certeza passará a fazer parte da biblioteca de qualquer estudante ou profissional do Design Gráfico. *O mundo gráfico da informática*, de Dário Pimentel Falleiros, possibilita ao iniciante entrar em contato com a realidade do mercado gráfico, com uma linguagem clara e leve, ao mesmo tempo que se apresenta ao profissional como uma importante fonte de informação e atualização.

Em dezessete capítulos, distribuídos em mais de duzentas e cinquenta páginas, o autor nos conduz pelos corredores da profissão, sempre tomando o cuidado em transitar entre a teoria e a prática. De forma didática tenta,

logo nas primeiras páginas, esclarecer aos iniciados o que é Desktop Publishing: “O que é Editoração Eletrônica?”, pergunta o autor. Sem dúvida nenhuma um porto seguro para os novatos, mas, por outro lado, um início um tanto desanimador para aqueles que já se encontram na área. Contudo, logo em seguida, o autor busca despertar a atenção daqueles que poderiam considerar, em um primeiro momento, a obra primária: “Veja aqui como era o processo de produção de impressos antes dos computadores”. Não acredito que qualquer pessoa, que tenha vivenciado este processo, não se sinta tentada, mesmo que seja por saudosismo, a continuar a leitura. O que vemos nas próximas páginas, ainda de forma bastante didática, é o confronto entre o processo tradicional de produção gráfica e o processo atual de editoração eletrônica. É importante ressaltar que, neste ponto, o autor faz questão de frisar a importância do profissional, e todo o seu repertório de conhecimentos, frente à tecnologia disponibilizada hoje, o que é um deleite para os anciões do past-up.

Dando continuidade ao papel do designer no desenvolvimento de um projeto gráfico, o texto passa a indicar alguns pontos básicos na formação do profissional, dando maior ênfase aos recursos tecnológicos, mas não colocando, em momento nenhum, a figura humana em segundo plano. Esta forma mais “humanizada” de discutir temas tão técnicos pode ser percebida em toda a narrativa. O autor acaba alinhavando todos os temas tratados na publicação com referências históricas, como por exemplo o nascimento da Editoração, da Computação Gráfica, dos Birôs, do Desktop Publishing, da Tipografia, do Papel, etc.

O segundo capítulo, um pouco mais avançado, já começa a atender não só aos estudantes, mas também aos profissionais. Falleiros descreve os equipamentos presentes em Birôs, como: imagesetters; computadores; impressoras; scanners; plotadoras, etc. Busca ainda mapear o fluxo de trabalho: as gráficas; sistemas de impressão; tipos de papéis; tintas; acabamentos; provas; formatos de imagens; fontes. Ou seja, todos os conhecimentos voltados para

a área da Produção Gráfica, que são da maior importância para a Direção de Arte Publicitária, mesmo que brevemente, são aí contemplados.

A tipografia, assim como a fotografia, como em toda publicação do gênero, tem um capítulo à parte. No caso da tipografia, abrange da classificação dos tipos a dicas de utilização. E é justamente neste capítulo que o autor começa a oferecer ao leitor um grande número de endereços eletrônicos onde possa consultar e adquirir informações, materiais ou serviços.

Este “serviço”, oferecido pela obra, acaba sendo um dos grandes diferenciais neste tipo de publicação. Podemos encontrar endereços para compra de equipamentos, periféricos, softwares, sites que comercializam fontes e imagens, sites que disponibilizam fontes e imagens gratuitas, ou então sites específicos da área, assim como de escolas ou cursos, ou ainda bibliografia especializada, e até mesmo endereços de associações e entidades de classes. Servindo ainda como um material de orientação, o quinto capítulo é todo dedicado às ferramentas utilizadas pelo designer. Nele o autor apresenta os principais softwares utilizados no mercado: Corel DRAW; Illustrator; Free

Hand; Photoshop; Page Maker; QuarkXPress; In Design, entre outros, estabelecendo um comparativo que auxilia o leitor na escolha da ferramenta ideal para suas necessidades. Um pouco mais à frente, encontramos ainda dicas e técnicas para utilização destas ferramentas, desde resoluções até recomendações de como fechar um arquivo. Ainda buscando orientar o leitor, impressoras, monitores e scanners são apresentados em suas especificidades, até chegarmos ao capítulo sete, onde o autor apresenta configurações ideais para quem se propõe a trabalhar com DTP.

A obra ainda encontra espaço para tratar de forma objetiva temas complexos como: Lineaturas para Fotolitos; Provas de Cor; Retículas; Tipos de Papéis; Tabelas de corte de papéis, além de indicar ao leitor caminhos onde possa se aperfeiçoar. O livro, como um hiperlink, acaba, a todo momento, levando o leitor a buscar mais informações que possam complementar sua formação profissional: sites de revistas nacionais e internacionais; títulos de livros publicados em português; endereços das principais escolas técnicas e de ensino superior em todo o Brasil; formas de contato com associações e

entidades de classe, assim como tabelas (da ABEMD e da ADG) com as médias de preços cobrados no mercado. Diante de tanta informação técnica, o autor se dá ao direto de, no penúltimo capítulo, contar “causos” da profissão que, de alguma forma, também acabam servindo como conselhos para aqueles que pretendem se arriscar nesta área.

Diante de tudo isso *O mundo gráfico da informática* entra em 2004 como uma das melhores referências para estudantes e profissionais no campo da Comunicação Visual. Uma obra que, mais do que ser uma boa leitura, apresenta-se como uma ferramenta de consulta para qualquer interessado no campo da Comunicação Visual.

Contudo, como tudo o que é bom dura pouco, não podemos ignorar que, devido ao grande número de informações e fontes que a obra oferece, sua maior fraqueza, por mais paradoxal que possa parecer, está justamente no fato de ser um material muito bem atualizado. *O mundo gráfico* é o tipo de obra que deve ser revista e atualizada anualmente, correndo o risco de tornar-se obsoleta em bem pouco tempo. Talvez, ao terminar de ler este texto, você deva procurar a 2ª. edição, ou a 3ª., ou ...