Gutenberg 2018

Por Joan Costa

Como a cultura do design foi forjada.

No dia 3 de fevereiro de 2018, a Europa comemorou o legado revolucionário da imprensa tipográfica e o 550º aniversário da morte de Gutenberg, personagem chave na história da cultura e do progresso. Os designers gráficos e todos os que amam as artes gráficas e as áreas que delas derivam, e isso deveria nos importar porque ali reside a origem de nossa cultura profissional.

Hoje, os editores internacionais e profissionais do livro em geral que frequentam a Feira do Livro de Frankfurt, sabem da existência de um trem na estação central, e depois de um trajeto de vinte minutos, podem ir à origem de seu ofício: em Mogúncia (Mainz) a terra natal de Johannes Gutenberg, filho de uma família de ourives e metalúrgicos, cujo ofício o inspirou sobre a invenção da tipografia. Tipografia é, literalmente, escrita com tipos. Em Mogúncia está o Museu Gutenberg.

Sabemos muito sobre tipografia, artes gráficas, grafismos e as artes do livro. Existe uma grande quantidade de artigos, livros, monografias e documentos sobre tipografia. Mas talvez existam poucos que podem dizer com todas as propriedades por que a tipografia gutenberguiana foi a semente do design gráfico, como a entendemos hoje.

A semente do design

A invenção da tipografia, em 1450, é contemporânea com o surgimento de uma palavra enganadora: design. Digo «enganadora» porque veio do grego de *signum*, de lá foi para a Itália e, a partir do latim *disegno*, chegou à Espanha. Esta palavra, embora em italiano seja pronunciada «design», como em espanhol, não significa design, mas «desenho». A prova é que a língua italiana inclui a palavra «desenho» *(disegno),* mas não tem o equivalente a «design». É por isso que os italianos, assim como os países de fala lusófona, adotam o termo *design*, em inglês.

Observemos de passagem que o *design* já está no grego *design(um)* e também no design espanhol *desig(nio)*, que tem o significado de «projeto». Esta é uma chave fundamental que nos lembra que o significado do projeto é a matriz da palavra design. O sentido projetual é «a alma do design». Em todas as suas variantes.

A invenção da impressão tipográfica foi uma síntese da mentalidade técnica - que seria o germe pioneiro da cultura industrial do século XVIII. Essa mentalidade técnica gutenberguiana já era multidisciplinar e, portanto, incluía obras como autores de textos

(historiadores, escritores, poetas e fontes tradicionais); aspectos gráficos (desenho dos caracteres, famílias tipográficas, cifras, marcas de pontuação, letras ornamentais, vinhetas, ilustrações e o padrão para o layout); carpintaria e metalurgia (para o torno); fundição (para tipos de chumbo); química (para fabricação de tinta e papel).

Em meio a essa agitação, os artistas gráficos, gravadores, desenhistas, ilustradores e calígrafos, reuniram-se com entusiasmo para o chamado de Gutenberg. A ideia não era completamente estranha para eles, porque naquela era do Renascimento, eles eram todos gravadores e conheciam bem o carimbo, a impressão, ou seja, o sistema de cópia múltipla, uma propriedade que não existia em nenhuma outra forma de arte: arquitetura, escultura e pintura. Mas essa mesma propriedade múltipla de gravura desacreditou a arte de desenhar no mundo das Belas Artes, considerando-a uma arte menor precisamente pelo fato de ser múltipla. Naquela época, a Arte, a grande arte, tinha que ser um trabalho único e irrepetível, com seu *hic et nunc*, ou seja, só poderia estar em um lugar aqui e agora. Esta condição de peça única foi considerada um valor supremo da Arte.

Os artistas gráficos, acostumados ao imenso campo de liberdade que a arte lhes oferecia, foram de bom grado à causa de Gutenberg e se adaptaram às exigências da tecnologia. Foi assim que as três linguagens gráficas fundamentais se firmaram: a Imagem, o Signo e o Esquema; isto é, as ilustrações do livro, o desenho de tipos de letra e o padrão de diagramação, a proporção áurea que incorporou a beleza geométrico-matemática no livro. O contributo dos artistas gráficos para a impressão tipográfica é o que chamamos de «linguagem bi-media» (imagem-texto), mas monocanal na percepção visual. Esta linguagem que articula imagens e textos foi o trabalho da arte combinatória de Ramon Llull criada no século XIII. A combinação é o centro da criatividade, e a combinação imagem-texto está na base do design gráfico, ainda hoje.

A sublinguagem da Cor não era tecnicamente possível no tempo de Gutenberg e por isso os livros eram impressos em preto sobre branco. É curioso que todas as técnicas derivadas da imagem tenham começado assim: não só a fotografia, mas também a fotografia, o cinema e a televisão inicialmente eram em branco e preto.

Graphein

A origem disso tudo tinha um nome grego: *Graphein*. Que traduzimos por grafismo. O grafismo ainda não era design, mas foi seu embrião. A sabedoria grega havia se antecipado, sem se dar conta, ao que foi a sangrenta grande batalha ideológica da Escrita contra a Imagem, como se fosse o Bem contra o Mal. Essa ideia levou ao feroz enfrentamento dos iconoclastas, inimigos das imagens, e os iconófilos, seus defensores. Uma guerra que durou de 717 a 842. O Antigo testamento havia proibido explicitamente a produção de imagens, e essa guerra entre as imagens como falsa e enganadoras que queriam suplantar a realidade, e o escrito como produto do pensamento puro e da verdade, foi determinante na conformação do pensamento europeu.

Os sábios gregos disseram que não existe contradição ou conflito entre as imagens e o escrito. «A mão que escreve é a mesma que desenha». A expressão grafismo abrange todo o universo do «gráfico». E o gráfico – o grafismo – é o âmbito do Desenho (figurativo, geométrico,

abstrato), da Escritura (o código do alfabeto latino) e do Esquema (a geometria do invisível).

Os artistas gráficos gutenbergianos acomodaram-se ao rigor técnico, às exigências do meio, e artistas famosos como Urs, Graf, Holbein ou Dürer desenharam famílias tipográficas das quais eles mesmos criaram as regras canônicas, das quais a escrita manual carecia. As bases geométricas e matemáticas da proporcionalidade estavam no desenho de cada letra, de cada signo...

A matéria do grafismo

A matéria do grafismo, o que o torna traçavel, gerenciável e visível, é a Linha. A secura mínima da linha - a mesma abstração pura que emerge do gesto, energia biológica -, com seus arabescos, seus rabiscos, seus traços e seus traçados. Preto sobre branco. Na folha de papel, o lápis fixa um ponto e faz a linha fluir, o que se torna uma letra, um pássaro, um labirinto... O filósofo alemão Walter Benjamin fala sobre linha gráfica, linha daescrita, linha dageometria e linha do signo absoluto (a arte). A linha também desenha a estrutura das coisas invisíveis que estão no ambiente e no próprio pensamento: os esquemas.

O primeiro livro impresso por Gutenberg foi a famosa «Bíblia de 42 linhas», em referência às linhas de texto por página. A igreja alemã foi o primeiro cliente. Ela decidiu de que teria que aparecer escrito à mão, e para fazê-lo eles precisavam fazer trezentos caracteres.

Gutenberg era um humanista e a solicitação que a Bíblia parecesse caligráfica o fez pensar. Como tornar a fragmentação própria do sistema de composição tipográfico, feito letra aletra, signo a signo, poderia assemelhar-se a letra escrita à mão. Ele achou a idéia nas abreviaturas: et, etc. e outras. Essas letras ligadas poderiam ser dadas em uma única unidade tipográfica, uma única punção e uma fundição de chumbo. Seguindo essa lógica, ele estudou aquelas palavras que repetem as mesmas letras juntas. Coloque-o em português: a letra q é seguida por um u, e, em seguida, geralmente vêm e ou i (queijo, quem), então, que e qui poderiam ser unidos tipograficamente em três tipos de letras ligadas. Então, foram desenhados esses conjuntos, que além de introdução de ligaduras em textos imitando o manuscrito, tipógrafos e compositores tinham tempo economizado, compondo os textos signo a signo, buscados nas caixas correspondentes e, em seguida, após imprimi-los voltar lá novamente. Além disso, Gutenberg fez desenhar as letras para finais de parágrafos com linhas livres, dedilha e arabescos de escrita que lembram a escrita manual e decorações e acabamentos de caligrafia.

Gutenberg queria dar um nome àquelas letras ligadas. Se cada «tipo» é assim chamado porque cada signo alfabético tem uma forma (um tipo) diferente; e se cada tipo é um signo do alfabeto; então esses tipos ligados em um não vieram do alfabeto, mas (como vimos com as abreviações e fragmentos de palavras) vieram das palavras. Do logos grego, que significa palavra, discurso, Gutenberg pegou o prefixo e adicionou o sufixo tipo: ele acabara de inventar o logotipo.

Aldo Manuzio na Itália criou caracteres itálicos ou cursivos, que também seguiam um traço de caligrafia: a «cursividade». Quanto mais rápido escrevemos, mais letras se inclinam para a direita. E se todos os caracteres foram desenhados sob o modelo ortogonal (o ângulo reto) e o quadrado, os caracteres em itálico romperam com o cânone tradicional: a liberdade da mão

que escreve. Assim, o humanismo, o fundador do Renascimento, permaneceu de alguma forma na obra de Gutenberg.

O efeito Gutenberg

A invenção da tipografia teve um eco cultural em toda a Europa. A febre da impressão espalhou-se pelo mundo, e a enorme produção de impressão foi considerada inacessível, por isso, para cobrir todo o conhecimento produzido pela humanidade, foi considerado necessário compilar e sintetizar em obras enciclopédicas como Diderot ou D'Alembert. O grande esforço feito pelos filhos do Iluminismo para realizar estas monumentais editoras teve como objetivo «a difusão do conhecimento acumulado que, graças ao uso efetivo da arte tipográfica, deveria permitir o triunfo final da razão sobre a revelação e da ciência sobre superstição» (Albert Corbeto).

Gutenberg havia inventado a comunicação de massa, a disseminação do conhecimento. E ele havia semeado o grafismo funcional como uma ferramenta criativa de tipografia que, quatro séculos depois, levaria ao design gráfico. Filho da Arte e da Técnica.

Houve um momento, certamente pouco conhecido, em que a imprensa de Gutenberg, pioneira do design gráfico, cruzou o caminho do pioneiro do design industrial, Leonardo da Vinci, o primeiro artista industrial da história. Leonardo imaginou uma prensa de impressão na qual uma noção de automatismo aparece pela primeira vez. Neste projeto, de fato, a ação do parafuso de pressão é transmitida para o mármore onde a forma repousa por meio de um cabrestante, para que a composição, perfeitamente acessível para correções tipográficas, venha a ser colocada em uma base quando o parafuso desce e a mola de recuo é liberada pela gravidade quando ela sobe. O protótipo em madeira desta prensa encontra-se no Clos-Lucé, junto ao castelo d'Amboise, na França, que foi a morada de Leonardo de Vinci, onde também morreu, e se transformou em um museu onde as invenções mecânicas do gênio são preservadas.

Foi assim que os ancestrais do design gráfico e do design industrial no Renascimento se cruzaram. Mas o design gráfico viria mais tarde, com a invenção do Cartaz por artistas gráficos. Graças ao advento da litografia em 1796, inventada por Aloys Senefelder em Praga, os artistas plásticos trouxeram a verticalidade do quadro ou do mural para a via pública. O mundo da Linha explode com a Forma e a Cor.

Posteriormente, a Bauhaus reúne a arte, o trabalho e o artesanato sob a ideia matriz de projeto (o projeto arquitetônico como referência). E tudo aquilo que nasce do espírito projetual é considerado uma disciplina de design. Foi assim que o grafismo funcional gutenberguiano se tornou design gráfico.

Publicado em 12/02/2019

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/pt/artigos/gutenberg-2018-2