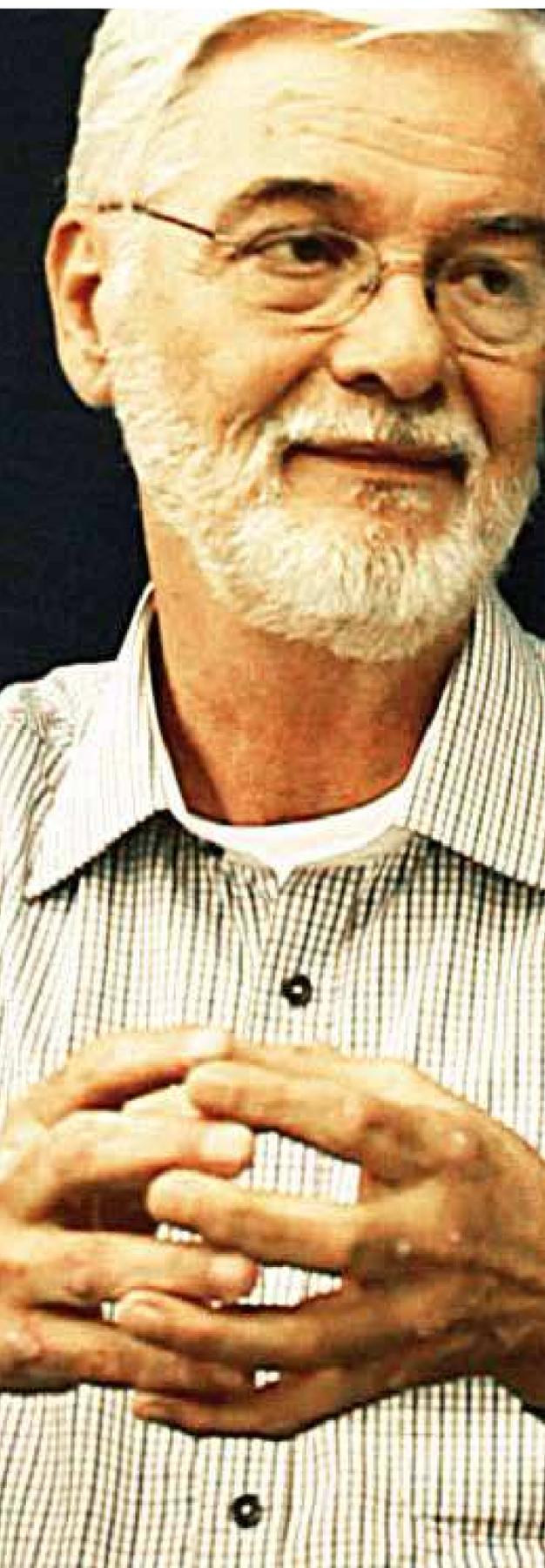


UMA CONVERSA COM OSVALDO AMARAL¹

designer formado pela FUMA e professor, recém aposentado, da Escola de Design da UEMG.

Para início de conversa, existe a proposta de um programa de estudos que eu elaborei recentemente, há dois ou três anos atrás, na qual eu sistematizei alguns conteúdos. A dúvida, a questão, o porquê daquilo tem origem justamente no simbólico ano de 1968. Eu estava no segundo ano da escola e interrompemos o segundo semestre para discutir questões acerca do curso - uma arrogância fantástica de quatro alunos do antigo curso de Desenho Industrial. Pois bem, no retorno não houve muita repercussão, discutimos, discutimos, e não resolvemos nada. Mas aconteceu o seguinte: o surgimento daquelas dúvidas. Inclusive o livro *The Nature of Design* (A Natureza do Design), de David Pye (que eu comprei nessa época e comecei a ler e a levantar algumas questões que eu não conseguia entender no início), só fui entender melhor algum tempo depois.

¹Este texto é resultado de uma entrevista com o designer Osvaldo Amaral, formado pela Fundação Mineira de Arte Aleijadinho (FUMA), atual Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, e professor, recém aposentado, da Escola de Design da UEMG. Participaram dessa conversa Ana Carolina Ribeiro, Júlia Lage, Lucas Monteiro e Mário Santiago. Fotos do arquivo.



E surge daí a minha preocupação com a composição, que eu também busquei num livro que estava no acervo da biblioteca da escola. Existe até um fato interessante: na época nós não tínhamos xerox, o que existia era uma cópia feita num papel diferente - o termofax, do qual depois de seis meses tudo que estava impresso desaparecia. Como o livro era da biblioteca e não podia ser emprestado, eu copiei o livro e ainda tenho esse manuscrito, não por inteiro, é claro, copiei parte do texto que me interessava. Era um livro de composição que foi muito importante para mim, chamava-se *Visual design: a problem-solving approach*, de Lillian Garret. Ela falava sobre linha, plano, volume, design bi e tridimensional, movimento, ritmo, contraste, equilíbrio e assuntos de composição em geral.

As ideias que encontrei em *The nature of design* me levaram rapidamente para os livros do Umberto Eco *A obra aberta*, *Apocalípticos e integrados* e *A estrutura ausente*.

Então, eu me envolvi com esses três assuntos: composição (a partir do livro da Lillian Garret), semiótica (através dos livros do Umberto Eco) e a teoria do design que me chegava através do livro do David Pye. Este inicia-se com uma reflexão interessantíssima, na qual ele questiona a palavra função. Ele diz o seguinte: a gente vai definir um objeto pelo seu resultado, pelo que vai acontecer depois, e não pelo seu propósito. Ele dá alguns exemplos como o de um navio. O propósito do dono do navio é ganhar dinheiro, o do capitão do navio é vencer os mares e o do designer é pensar como deslocar sei lá quantas mil toneladas de carga de um lugar para o outro. Aí sim você começa a pensar: há um resultado! Transportar carga de um ponto ao outro é o objetivo da existência do objeto navio.

A partir de todas essas coisas, vinha a questão, e o resultado era que isso aumentava ainda mais as minhas preocupações. A teoria é um assunto abstrato, mas a composição era concreta: entrei em pânico! Eu não entendia aquilo. Aquilo vinha e eu não tinha um professor que me orientasse nessas coisas. O que ocorreu então? Eu comecei a tatear um caminho. Entrei na composição com a Lillian Garret e muitos anos depois continuei com o livro do David Pye. As dúvidas teóricas eu fui tentar resolver num segundo momento - já também depois de muitos anos - no livro do Luis Rodriguez Morales, *Para uma teoria do design*, no qual ele trata de alguns assuntos muito interessantes. Para as questões de semiótica, recorri ao Umberto Eco. Através deste último, eu fui tomando conhecimento de outros autores (e ele cita muitos), por exemplo, Jean Baudrillard, de *O sistema dos objetos*.

Aquela quantidade de informação que eu ia acumulando se transformou em um negócio meio confuso. Eu me formei e fui dar aulas por algum tempo (no início falei algumas bobagens, arrogância de professor jovem, que achava

que sabia tudo). Dei aulas na antiga FUMA¹ e na PUC -Minas, no curso de publicidade: A retórica da imagem (metí bronca! saía cada coisa...).

A partir daí eu fui trabalhar no CETEC² e aí surgiu um outro desafio, compreendera relação do design com as outras disciplinas, com os outros campos do conhecimento, principalmente as engenharias (o CETEC é um centro tecnológico, estuda tecnologia, produção). Projeto mecânico, aliás, eu aprendi lá, além de resistência, elementos de máquina, essas coisas. Daí foi inserido mais um elemento e o tripé composição, sociologia e teoria começou a ficar mais complexo eu tinha que organizar tudo isso.

O livro do Luis Rodriguez Morales me orientou um pouco. Ele fala que o produto tem a questão estrutural, formal e simbólica. Mas antes ele começa a falar de outros temas, sobretudo função. Ele também questiona a palavra função, faz uma reflexão sobre esse tema ("a forma segue a função", no fundo não é nada, mas isso depois a gente tem que discutir com calma, é um assunto muito amplo) e isso foi um marco. Outra coisa que ele discutia era a necessidade. O que é necessidade? Você fala que o produto vai suprir uma necessidade. Mas que necessidade? Ele explicava, abria caminhos, para mostrar as várias necessidades que o produto engloba. Mais informação e mais dúvidas. Assim, eu fui abrindo outros e novos campos. Chegou o ponto em que eu tinha uma quantidade de informação muito grande, mas não sabia organizar. Autodidata tem esse problema, fica meio confuso. E tem o interesse também que é volúvel, você vai e volta, se interessa por determinado autor, por exemplo, o Baudrillard (*O sistema dos objetos*), depois vem *Para uma crítica da economia política do signo*, interessantíssimo, no qual se encontra muitas ideias sobre design. Na semiótica comecei com Umberto Eco, fui a Roland Barthes, fui um pouco a Pierce e depois Julien Greimas (uma confusão danada!).

Bem, teve um momento (isso foi em 1992, quando eu dava aulas de projeto na FUMA) em que aconteceu um fato importante na minha vida. Havia um tema que os alunos estavam desenvolvendo e eu observava uma aluna que não ia bem. Era uma luminária e o seu projeto não estava bom, mas eu não estava sabendo explicar direito porque não estava bom. Enfim, a menina continuou, seguiu em frente e no fim ganhou uma nota ruim. Ela questionou o porquê da nota, eu tentei explicar, mas não me convenci da minha própria explicação. Cheguei em casa e pensei: tem alguma coisa errada, eu não estou sabendo explicar porque o projeto está ruim, porque eu não soube desenvolver isso ao longo do período, ensiná-la desde o princípio. Quando o aluno é bom é fácil: ele vai seguindo, você dá as dicas e ele vai em frente. Mas ela estava mais ou menos e eu me dei mal. Chego em casa e começo tudo de novo. Peguei todos esses livros, comecei a ler tudo de novo e me organizei melhor.

¹ Fundação Mineira de Arte Aleijadinho, atual Escola de Design da UEMG.

² Centro Tecnológico de Minas Gerais.

“a gente vai definir um objeto pelo seu resultado, pelo que vai acontecer depois, e não pelo seu propósito”

Fiz um primeiro esboço daquele programa citado anteriormente, que traçava aproximadamente o mesmo caminho. Começava pela composição, da composição eu chegava num ponto. Nesse momento eu já era orientado pelo livro *O universo da arte*, da Fayga Ostrower. Ela diz o seguinte: você tem os elementos de composição e num determinado momento você faz a escolha de organizá-los por semelhança ou por contraste. É o momento da escolha de como organizar esses elementos. É aí que está a chave da coisa! Mas e o design? No design não é só por semelhança e contraste, você vai ter a necessidade; você vai ter não mais a questão de função, mas o resultado que você pretende com aquilo; você vai ter as influências do contexto, do ambiente, da sociedade, do campo social, e é exatamente quando você começar a organizar os elementos que você vai ter a resposta.

Ora, uma série desses elementos vem com a própria pessoa, vem com o designer ou com o projetista, com o criador. Ele carrega uma informação própria, por isso o seu ponto de vista vai prevalecer no momento em que ele tomar um determinado rumo. Por outro lado, existe ainda a influência das necessidades do cliente, do ambiente, do que vai ser ou do objetivo que se vai alcançar com aquele produto ou a com a imagem, no caso do design gráfico.

Então há um ponto crucial aí, que é quando você decide, quando toma uma decisão. A pessoa começa com as informações que possui (é o primeiro momento), vem o outro e fala: e agora? O Morales fala muito sobre isso. O problema da folha em branco, que é quando se vai dar o primeiro traço. Ele fala ainda que há uma caixa preta. Mas aí tem um outro artigo, de Rudolf Arnheim, publicado na revista *Design Issues*, *The sketch and the psychology of design*, no qual o autor faz um comentário sobre o livro de uma arquiteta chamada Gabriela Goldschmidt, que fez um estudo com os seus alunos para saber o que os orienta na hora do primeiro traço. Arnheim explica nesse artigo o mecanismo que acontece na nossa mente no momento da criação do desenho: primeiro vem a imagem mental e depois vem a imagem meta. De certa maneira, para mim, alguma coisa se quebrou, abriu-se a tal caixa preta. Novamente eu tenho uma quantidade de informação muito grande e essa quantidade de informação vai me orientar na formação de uma imagem mental. Na hora que eu sou solicitado a fazer alguma coisa, essa imagem mental vai se transformar, dar subsídios para uma imagem que eu tenho que atingir. Agora, se essa imagem estiver apenas na cabeça, ela irá sumir. Na nossa cabeça, a imagem fica toda flutuando, ela não tem gravidade, digamos assim. Fazendo croquis, ou o *sketch* do título do artigo, o designer materializa a imagem meta que contém todas as propriedades do objeto perceptivo. E numa relação dialética entre croquis e imagem meta, o designer desenvolve seu projeto.

Finalizando, acho que o importante nesse processo é a capacidade que o designer deve ter para reunir percepções, informações diversas, conceitos abstratos e materializar tudo numa síntese formal expressiva.

