

Matos, O. (1993). *Escola de Frankfurt*. São Paulo: Editora Moderna.  
Owens, C. (1994). *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*. California: California Press.

**Abstract:** This article presents Barbara Kruger's art and design production considering Michael Foucault theories. The North American artist/designer works with words and things (as images) producing instruments for a contemporary social corpus. Results reveal influences of consumption society, influences of capital and some ideologies over social relationships. There are some references about Foucault and René Magritte works. The objective is to reflect on the possibilities of a feminine language in the space of resistant dimension as purposed by Andrew Feenberg.

**Key words:** Design - Gender - Social Psychology - Resistance - Michel Foucault.

**Resumo:** O presente artigo apresenta considerações acerca da obra de Barbara Kruger a partir das teorias de Michel Foucault. A artista/

designer norte-americana reúne em seus projetos palavras e coisas (= imagens), produzindo instrumentos direcionados a um corpus social contemporâneo. Os resultados representam a sociedade de consumo, a influência do capital e de determinadas ideologias nas relações sociais. Propõe-se elencar questões presentes nas obras de Foucault e René Magritte. O objetivo é fomentar reflexões das possibilidades de linguagens femininas que ocupam a dimensão da resistência conforme conceito proposto por Andrew Feenberg.

**Palavras chave:** Design - Gênero - Psicologia Social - Resistência - Michel Foucault.

(\* **Ana Beatriz Pereira de Andrade.** Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (ECO-UFRJ), Graduada em Comunicação Visual (PUC-Rio), Professora Assistente Doutor - Departamento Design FAAC/UNESP (Bauru). **Paula Rebelo Magalhães de Oliveira.** Doutoranda em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Ciências (ENSP - FIOCRUZ), Graduação e Formação em Psicologia (UERJ), Professora de Teoria da Percepção da Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Estácio de Sá.

## Distorções do mau uso da causa da multidisciplinaridade no design

Actas de Diseño (2016, marzo),  
Vol. 20, pp. 229-237 ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: mayo 2011  
Fecha de aceptación: julio 2012  
Versión final: noviembre 2015

Luís Cláudio Portugal do Nascimento (\*)

**Resumen:** Desarrollos recientes en el ámbito de la enseñanza del diseño indican la existencia de una modalidad fructífera de la multidisciplinariedad, y otra percibida como inhibitoria. Después de abordar las ventajas de la primera forma de multidisciplinariedad, aquella positiva, propositiva e informativa del campo del diseño, este artículo reflexiona críticamente respecto del segundo tipo, el cual actuaría, desde afuera hacia adentro, de manera contraproducente, impositiva y deformante. El presente artículo argumenta hacia una reafirmación de la competencia específica del diseño, favoreciendo un diálogo maduro y claramente definido con áreas de conocimiento próximas, y una pedagogía del diseño más rica y efectiva.

**Palabras clave:** Multidisciplinariedad - Pedagogía - Bellas Artes - Competencias - Conocimiento.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 236-237]

A tese da multidisciplinaridade no design entrou em cena, nos anos 1950, de maneira particularmente sofisticada e entusiástica, por via da célebre escola de Ulm na Alemanha. Sobretudo a partir da orientação proposta pelo teórico e pedagogo Tomás Maldonado, substituindo Max Bill na direção da escola, o ensino do design assumiu, em definitivo e com propriedade, seu caráter multi e interdisciplinar.

Tal modalidade bastante positiva e mesmo essencial de multi e interdisciplinaridade ocorre quando campos de conhecimento com interlocução com o campo do design carregam –iguais a Reis Magos aportando suas prendas– insumos, avanços e descobertas ao campo do design, no sentido de arejá-lo, ventilá-lo, fecundá-lo, robustecê-lo e enriquecê-lo em sua identidade própria.

Esta visão de multidisciplinaridade permite o estabelecimento de diálogos, transposições, fertilizações cruzadas, analogias, comparações, regras de três, paralelos e triangulações entre um campo de conhecimento e outro. Pode-se inovar no design, a partir, por exemplo, da seguinte equação conceitual: “este dado avanço, oriundo deste dado campo de conhecimento, está para este mesmo campo, assim como quê estaria para o campo do design?” E, então, tantas vezes, oportunidades de paralelos são brilhantemente vislumbradas. (Alguém poderia, neste sentido, ao tomar conhecimento das técnicas específicas de moldagem e modelagem de próteses dentárias, imaginar novas abordagens, materiais, instrumentais, procedimentos e mesmo sensibilidades para execução de modelos de aparência utilizados na atividade projetual

do design. Com isto, avanços da protética odontológica alcançariam a área de execução de modelos de representação de design, com evidentes ganhos para o último.) Outra forma inquestionável de contribuição é aquela em que se passa a compreender a atividade do design como parte de um sistema mais complexo de conhecimento, interrelacionando o design, situando-o, permitindo seu entendimento em termos laterais, macroscópicos e microscópicos. (Valendo-se de outra analogia com o universo da odontologia, todos concordam que um dentista tem muito a ganhar por haver cursado disciplinas que situem o sistema bucal no âmbito mais amplo do corpo humano). Tais concepções benéficas e bem-vindas de multidisciplinaridade o são exatamente por aportarem insumos, sensibilidades, olhares, luzes e conhecimentos de fora para dentro –de modo propositivo, sugestivo e informativo. Esta modalidade de multidisciplinaridade se dedica, como sugerido, a fecundar o que já existe, tal como a terra mais rica fertiliza uma semente que nela se desenvolva. Há, entretanto, outra maneira –esta segunda, nitidamente deturpada e, em certos casos, até, alegadamente oportunista– de valer-se do conceito de multidisciplinaridade. Se o primeiro sentido, o sentido legítimo, positivo e propositivo, de multidisciplinaridade foi incorporado ao design, nos anos 1950, na escola de Ulm, este segundo e ilegítimo sentido virou modismo, no país, a partir dos anos 1990. Aquela primeira aceção de multidisciplinaridade aduba a identidade do campo receptor, respeitando suas características constitutivas essenciais. O segundo uso de que se tem ultimamente feito de multidisciplinaridade se converte em forma de indefensável colonização intelectual de um campo de conhecimento mais novo, menos estruturado e menos amadurecido.

Campos menos amadurecidos, “receptores” dos supostamente benéficos influxos de multidisciplinaridade, estariam, como é o caso do design, portanto, menos aptos a se posicionar e a se defender da pressão que modelaria de fora para dentro suas identidades. Tal pressão exercida de fora para dentro teima em travestir e desconsiderar a dimensão epistemológica, ontológica e metodológica do design, seu cabedal constituído de conhecimento, seu arcabouço teórico e suas demais referências idiossincráticas que lhe conferem identidade e sentido.

Esta forma de multidisciplinaridade deixa, então, de ser assistiva, propositiva e ancilar para tornar-se impositiva, desrespeitosa, inculta e abusiva. Uma concepção como esta de multidisciplinaridade aplicada ao design desconsidera, fundamentalmente, a dinâmica naturalmente endógena do processo orgânico de desenvolvimento do campo. De maneira exógena, procura conformar as características do campo do design às características dos campos de onde emanam os forasteiros nele recém-radicalados, desfigurando-o e empobrecendo-o, paulatinamente, assim. Se a primeira aceção de multidisciplinaridade incorpora virtudes ao campo que recebe seus influxos, a segunda modalidade cristaliza vícios, obscurantismo e equívocos. À guisa de ilustração do caráter degenerativo desta modalidade de multidisciplinaridade, mencione-se um dos casos muito discutidos de imiscuência de um campo externo no fazer próprio do design: a assim denominada modalidade da “artistagem”, abordagem conceitual e metodológica nitidamente errônea que insiste em tentar

conformar, centripetamente, exogenamente, com patente desconhecimento de causa, a atividade projetual do design às concepções, enfoques e métodos característicos das belas artes.

A chamada “artistagem”, prática cabalmente refutada por integrantes mais respeitados da comunidade de design no país, tais como os expoentes Alexandre Wollner, Gustavo Goebel Weyne e Karl Heinz Bergmiller, seria como uma assim forçada tentativa de implausível e impraticável hibridização em que um meio (o das artes plásticas) se impõe sobre o registro do outro meio (o do design). Situada, se tanto, apenas nas franjas do design, a “artistagem” resulta, em geral, em deficiente trabalho de artes plásticas e em descaracterizado projeto de design, seja gráfico, seja de produto. Apresenta-se como um ser destituído de organicidade e unidade ontológica, tal como um Minotauro ou um Centauro: meio gente, meio bicho; mas nem bem gente e nem bem bicho –apenas mito.

Bruno Munari, um dos autores mais conceituados da literatura especializada em design, também ressalta, com clareza, em vários de seus livros e artigos, a impropriedade da abordagem das belas artes em projetos de design. Após tecer várias outras considerações explicando o que argumenta ser a nítida demarcação entre os dois fazeres, o das belas artes e o do design, e as duas formas distintas de sensibilidade correspondentes a cada qual, Munari (1979?) complementa indicando que:

Enquanto o artista, se tem de projetar um objeto de uso o faz no seu estilo, o designer não tem estilo nenhum e a forma final dos seus objetos é o resultado lógico de um projeto que se propõe resolver da melhor maneira todas as componentes de um problema: escolhe as matérias mais convenientes, as técnicas mais justas, experimenta as possibilidades de ambas, tem em conta a componente psicológica, o custo e cada função em particular. Aqui, não é a “elite” o público a quem o designer se dirige, mas sim todo o grande público dos consumidores; procura projetar objetos que além de servirem bem as suas funções, tenham também um aspecto coerente segundo uma escolha, a qual dá origem àquilo que eu creio poder definir como a estética da lógica. Segundo os princípios do bom design, o consumidor anônimo deveria sentir a presença de um trabalhador que também pensou nele, no sentido de produzir um objeto que funcione bem e que tenha, além disso a sua estética, não devida ao estilo pessoal de alguém, mas nascida do próprio problema.

Logo a seguir, Munari volta a contrastar o modo estético próprio do design com o modo estético da artistagem, já testemunhando, em fins da década de 1970, o estado de coisas de ordem mais relativista que perdura até hoje. Ao analisar o comportamento de artistas imiscuindo-se na prática de projeto do design, Munari sugere que eles se desviam do modo mais abrangente de conciliar as múltiplas funções que coabitam em projetos de design:

quando o artista pretende trabalhar como designer fá-lo sempre de um modo subjetivo, procura mostrar a sua “artisticidade”, deseja que o objeto produzido conserve ou transmita a sua expressão artística, seja

esse artista um pintor, um escultor ou um arquiteto. Atualmente, as confusões neste campo são frequentes, não sendo ainda clara a transição que, na nossa época, tem lugar de valores subjetivos para valores objetivos.

Esta artificiosa associação entre o design e as artes plásticas é igualmente criticada, em termos argutos e corajosos, por Gui Bonsiepe, reconhecidamente um dos mais lúcidos teóricos do campo do design. Bonsiepe (2003) desnuda a questão do desvio que vem sendo imposto às características estéticas, lingüísticas e metodológicas do design, contrapondo que o universo do design não se confunde com, nem se subordina ao das belas artes:

Como é conhecido, nos anos 80 e 90, o caráter de signo dos produtos adquiriu gradualmente um status de “prima dona”. Além disso dentro desta popularização estética do design este foi reduzido do seu significado simbólico para “algo engraçado”, “uma experiência” ou “o maior barato”. Este processo atingiu o seu ponto alto na “botiquização” do design. Isso é uma das razões para a tendência de se ver o design como um fenômeno superestrutural que se encaixa nas categorias das estruturas da história da arte e da teoria da arte. (...) Este tipo de visão teórica deixa de ver que o design tem haver [sic] com tecnologia, indústria e economia, ou seja dura materialidade. No que concerne a [sic] prática profissional, a redução do design à dimensão de signos e símbolos promove uma imagem do designer como um inspirado e criativo “outsider” da indústria, um embelezador da feiúra industrial, um moderno fazedor de signos ao invés do antigo fazedor de formas, e acima de tudo a imagem de um criador de uma nova e separada categoria de objetos, os “objetos de design” caros, fora de série, elitistas, enfim “de design”. *Lapsos ortográficos e de pontuação constantes no fragmento original.*

No mesmo texto, Bonsiepe aduz implicações preocupantes desta visão, que também julga conceitualmente equivocada, presente em parcela –minúscula, porém de grande visibilidade–do chamado design contemporâneo, para o ensino do design:

Também na formação em design esta tendência encontrou seu ninho, onde o clichê do design como um curso fácil, divertido, de “moda”, com muito “hip” e “hop”, e que não exige muito esforço do estudante se estabeleceu.

A primeira modalidade de multidisciplinaridade, a que engendra crescimento, exemplificada, neste parágrafo, por meio de analogia com o universo esportivo, seria como se um treinador de basquete, acercando-se de um colega treinador de futebol, sugerisse-lhe algumas de suas estratégias de ataque –por exemplo, mencionando o papel do pivô, que, ágil e forte, irrompe contra a defesa adversária. Um técnico de futebol poderia, assim, incorporar tais táticas do basquete a seus próprios treinamentos. (Consta que Ronaldo, jogador da Seleção Brasileira, já desempenhou, em análoga função, este papel de pivô,

criando jogadas fulminantes que terminaram em gols de sua equipe.) Esta é a multidisciplinaridade altamente enriquecedora que se deveria almejar consolidar. Ela é, antes de tudo, profundamente respeitosa com o campo intelectual que a acolhe.

Em contraste, o outro tipo de multidisciplinaridade, a que impinge o registro de um meio sobre o de outro, se afigura, na melhor das hipóteses, como algo apenas divertido e “engraçadinho”, como haveria de ser uma equipe de vôlei treinada por técnicos de handebol de modo a reter ou a conduzir a bola com as mãos. Não resultaria em bom handebol, nem em bom vôlei. Ela adulteraria a regra e a dinâmica intrínseca ao vôlei e deixaria de treinar jogadores de alto desempenho. Um treinamento de vôlei, assim, em parte calcado no registro do handebol, desconsideraria a existência efetiva do mundo do vôlei, internacionalmente competitivo, realidade esta objetiva que vigora para além dos muros que confinam aqueles que apenas entenderiam do jogar do handebol. Quem não aspirar à excelência no vôlei poderá considerar esta estranha hibridização (como a das figuras do Minotauro e do Centauro) até uma distração descontraída, capaz de entreter amigos em férias em um playground. Para aqueles, porém, que buscam a excelência na prática do vôlei, tal modalidade algo esquisita e esdrúxula de “handi-vôlei” introjetaria vícios imperdoáveis, reduzindo suas chances de se tornarem atletas de elevado padrão.

Um suposto ser alienígena que, por hipótese, não conhecesse suficientemente bem a espécie humana em suas características e seus contornos, não se daria muito conta de que um Minotauro (ou um Centauro) não seria, propriamente, um ser humano. De igual modo, alguém que não conheça tão bem como se joga o voleibol, ao assistir aos joviais praticantes de um divertimento como o “handi-vôlei”, não saberia bem discernir não se tratar de voleibol de verdade. Prosseguindo na mesma linha, alguém que não conhecesse profundamente a prática e o ensino do design poderia também confundir-se, tomando gato por lebre, achando a “artistagem” tratar-se, como não, do tal design de que tanto se fala.

Imagine-se, por um momento, os efeitos indesejáveis que seriam decorrentes de uma prática pedagógica da astronomia que fosse baseada em visões transplantadas da astrologia. (Existe, até, quem defenda tal evidente aberração). Afinal, diriam seus proponentes, “no início, a astrologia e a astronomia eram indissolúveis”. Há, entretanto, que se distinguir, hoje, a vocação mais objetiva, física, cientificista e técnica da astronomia, em contraste com a natureza mais subjetiva, intuitiva, simbólica e esotérica, mesmo, da astrologia. “Mas ambas as disciplinas lidam com astros! Ambas têm, até, o mesmo radical em suas nomenclaturas!” Tais afirmações não autorizam, porém, a inferência de que o caráter, métodos e pedagogias da astronomia devam ser tomados de empréstimo da astrologia. Caso muitíssimo semelhante se dá entre as belas artes e o design. Ambos os domínios lidam com o belo, ambos se mesclaram em tempos passados, ambos tratam da criação de formas visuais e táteis. Mas, igualmente, tal constatação não permite inferir que suas naturezas sejam, de fato, imbricadas.

Design, como defendido de maneira virtualmente consensual em toda literatura especializada do campo, lida com

certo modo de belo distinto do modo de belo intrínseco às artes plásticas. Design opera com um belo objetivo, um belo funcional, um belo que não reina como “filho único” e que coexiste com múltiplas outras demandas de ordem prática e objetiva vinculadas ao mundo exterior, às situações de uso, aos sistemas de objetos, à realidade ambiental, aos meios de produção, à economia e a vários outros fatores de projeto. Esta é uma das limitações e grandezas que caracterizam sua identidade. Caberia, aqui, talvez, um paralelo com a forma de redação da narrativa jornalística, igualmente de natureza mais objetiva (que há, entretanto, também de incorporar graça, elegância e beleza), e as formas de um belo mais livre de restrições objetivas associado à literatura no sentido das belas letras. Ambos os meios de expressão lidam com o belo, mas lidam com belos de naturezas distintas. Reduzir o design à sua dimensão estética é relegá-lo a um exercício formalista, pessoal, subjetivo, estritamente autoral e de volição pessoal –ainda que tal, entenda-se, possa até ser, eventualmente, meritório enquanto categoria das belas artes. A chamada *artístagem*, assim, é exemplo ilustrativo das conseqüências deformadoras para o campo do design do emprego indevido do conceito de multidisciplinaridade. Retornando, portanto, nesta altura, ao tema mais geral da multidisciplinaridade, com seus dois sentidos, um benéfico e outro desfavorável, todos concordariam com o fato de que o campo do design possui características multidisciplinares. Ele não é, entretanto, como alguns tentam desta idéia persuadir os demais, denominado “campo da multidisciplinaridade”. Ele é (ainda?) denominado “campo do design”. O design não pode continuar a ser encarado como um “campo-salada”, um “campo-sopão”, um “campo-miscelânea”, um campo “xis-tudo”, um campo, como se ouve dizer, “coração-de-mãe”, a ser indevidamente inchado, neste e naquele caso, até por indivíduos de competência extrínseca a ele. Ele não se constitui, como sugerido acima, em mera soma de competências distintas que se agregam. É uma competência homogênea em si. Design, há que se respeitá-lo assim, possui organicidade, lógica interna, substância, especificidade e unicidade.

A simples justaposição de competências “vizinhas” ao campo do design não conduz, como se elas fossem misturadas em um liquidificador, à essência do design. A formação de uma dada especialidade se constitui em fenômeno, por assim dizer, “químico”, intramolecular, implicando em alterações qualitativas –e não, meramente, em um fenômeno “físico”. Em outros termos, não se faz design a partir da liquidificação de competências adjacentes. Do mesmo modo, não se chega à competência específica da carpintaria e da marcenaria a partir de uma equipe constituída por pedreiros, serralheiros e vidraceiros. “Mas são todos operários!” “Todos mexem com ferramentas!” “Todos trabalham em construções!” “Eles haverão de entender-se e chegar a um meio termo sobre a carpintaria e a marcenaria!” Esta visão, porém, não se sustenta. Quem se recordar do grande fiasco da celebração dos 500 anos do descobrimento do Brasil, em 2000, saberá que a muito ironizada construção desastrada do que seria a réplica da nau capitânia de Cabral se deveu, em grande parte, à não escalação de profissionais que, realmente, entendessem de carpintaria naval. Não dar a importância

devida ao mérito intrínseco das competências específicas tende a produzir maus resultados. Para construir-se uma embarcação de madeira, são necessários carpinteiros especializados, competentes e experientes. São necessários carpinteiros, em uma palavra, que possuam mais do que mero verniz de carpintaria naval e que sejam profundos conhecedores do riscado.

Um pedreiro, um serralheiro e um vidraceiro, misturados, não produzem um carpinteiro. Isto porque a competência da carpintaria provém de dentro. A competência da carpintaria emana da própria carpintaria. Não adianta, portanto, convocarem-se pedreiros, serralheiros e vidraceiros que, por mais que se os agitem, não se chegará à competência específica da carpintaria e da marcenaria naval. Similarmente, competências circunvizinhas ao design não o produzem por uma média mágica entre seus posicionamentos, por assim dizer, “territoriais”. Design, como campo de projeto e de ensino, não pode, pois, ser rebaixado à condição de uma nau sem identidade própria e sem rumo.

Há, também, que se evitar a crença chauvinista de que o céu do Brasil é mais azul e possuído de um azul anil mais cintilante do que o céu de outras nações. Por que o seria? De fato, não resulta verídica a visão de que o campo do design haveria de ser, por algum capricho cósmico, mais multidisciplinar do que outros campos. Não há razão para supor-se que o design seria, por exemplo, mais multidisciplinar do que o campo da arquitetura (em cujos domínios, a propósito, aquela segunda acepção, a de efeitos degenerativos, da multidisciplinaridade não é minimamente tolerada). Como reiterado neste trabalho, a multidisciplinaridade, em seu sentido dialético e sadio, é componente essencial para evolução de todos os campos do saber. Por outro lado, a requentada tese de que o design viria a ser, por alguma graça especial, um campo “eleito”, um campo mais particularmente multidisciplinar do que o seriam outras searas, parece estar associada, não a um fato indisputável, mas à incapacidade circunstancial de o campo do design proteger-se da colonização intelectual oriunda de outros campos. Em suma: não o design é mais multidisciplinar do que outros domínios vizinhos, nem o céu do Brasil é, cientificamente, nem um pouco mais azul anil cintilante do que o de outros países de mesma latitude.

É, em verdade, bem variado o repertório de neologismos fabricados para argumentar-se em prol desta segunda e questionável acepção de multidisciplinaridade. Fala-se, em algumas ocasiões, como se a esperarem-se ecos de acrítico assentimento, além de “multidisciplinaridade” e “interdisciplinaridade”, em termos como: “transdisciplinaridade”, “polidisciplinaridade”, “meta-disciplinaridade”, “pós-disciplinaridade”, “pós-especialidade”, “multipolaridade”, “não-disciplinaridade”, “transversalidade”, “multiversidade”, entre outras bossas que tais. Fica-se com a impressão de que quanto mais pseudo-intelectualizado, pseudo-poético, moderninho, rebuscado e empolado soar o termo, mais pontos ele rende e mais tende a cair nas boas graças da moda tupiniquim. Freqüentadores da cena de determinados cursos de pós-graduação estão, por certo, já familiarizados com este afã de legitimar o abuso do conceito de multidisciplinaridade por meio da assaz impressionante recriação

de neologismos hibridizados –a ferramenta corretora do programa de texto ora empregado não reconhece quase nenhum deles– e, supostamente, mais “anteados”.

Alguns proponentes deste estado de coisas tentam, por vezes com crasso desconhecimento do corpo de conhecimento do design, impor a lógica de seus campos de origem à lógica do design. Trata-se, no fundo, com perdão de mais um neologismo, de atitude “disciplino-cêntrica”. Que multidisciplinaridade é esta, porém, em que seus postulantes se mostram, assim, tão aferrados à lógica de suas próprias disciplinas? (Esta forma, assim, predatória de multidisciplinaridade se bate pela abertura das fronteiras do design a estrangeiros cujas visões de mundo, paradoxalmente, se mostram fechadas à natureza própria do campo do design. Ora, ora.)

Nisto reside o âmago do problema. Este tipo de intervenção multidisciplinar não mais produz, na prática, o efeito de iluminar o campo do design, porém, ainda que involuntariamente, o efeito de descaracterizá-lo, de sufocar sua identidade individual, desprezando, como apontado há pouco, suas próprias características, desenvolvimentos teóricos e conquistas metodológicas. Esta forma de indevida intromissão necessitaria de ser temperada por uma visão mais delicada e sensível com relação ao campo de conhecimento em que a intervenção dos leigos ou semi-especialistas desembarca. Muitos de seus principais atores teriam a ganhar se, por exemplo, adotassem a abordagem antropológica da observação participante. Observar, com humildade sincera, a lógica de um dado substrato cultural –e, sobretudo, informar-se e aprender– é recomendação sábia, que deveria preceder toda forma de intervenção apriorística, de fora para dentro, de um campo de conhecimento sobre a área de atuação do outro.

Na visão original modernista em que o conceito de multidisciplinaridade foi incorporado ao design, este era cultuado como disciplina “guarda-chuva” (e, mesmo, “manda-chuva”), coordenadora das múltiplas competências convidadas a co-participar de sua atividade. Este era o sentido original do conceito de multidisciplinaridade aplicado ao design. Em equipes multidisciplinares, aos designers era destinado o papel de “meio-de-campo”, capitaneando, até, a interface comunicacional entre as diferentes competências (engenheiros, biólogos, sociólogos, fotógrafos, ilustradores, técnicos etc.) conjugadas em projetos de design. Já na ideologia predominantemente relativista que distingue o atual momento, o design foi desalojado de sua condição anterior para um canto secundário, mais humilde, em seu próprio domicílio. Em realidade, ele vem sendo relegado, em prejuízo da lógica e da razão, em casos e casos, no âmbito de sua prática projetual e de seu magistério, ao status de disciplina ancilar, se tanto, em sua própria esfera de atuação. O design foi, assim, apeado da condição de piloto e, sem muito se dar conta, feito passageiro em seu ofício específico. Se, no momento anterior, ele incorporava –inevitavelmente, até, em vários casos– o posto de demiurgo e senhorio, no momento de agora, foi apequenado quase à função de espectador. Trata-se, no mínimo, de melancólica inversão de papéis, face a seu mais vistoso e técnico passado.

Quando se projeta em design, quando se ensina design, quando se discute design, entretanto, o foco principal

deveria partir do design mesmo que se discute. Que egiptólogos discorram e explanem sobre egiptologia. Em nome da própria idéia da multidisciplinaridade, em nome da verdadeira idéia de multidisciplinaridade, deixe-se o design florescer como design. Afinal, que multidisciplinaridade de conveniência é esta que pouco concede espaço para que o design, como disciplina, possa se expressar com autoridade –especialmente expressar-se a respeito de sua própria substância e em seu próprio domínio?

Descortina-se, enfim, a questão essencialmente política da problemática. Papéis coadjuvantes ou mesmo apenas de figuração na cena do design almejam ocupar maior centralidade, auto-impondo-se ao respeitável público na função de protagonistas em um palco em que, entretanto, deveria o design ser a estrela principal. Não se sentem, porém, constrangidos, tantos destes “neo-especialistas”, por estarem, ali, em posição de influência, apesar de não muito preparados para esta exata função, ocupando o espaço do discurso do design sobre si? Não se sentem, afinal, desconfortáveis no íntimo e pouco à vontade em suas peles, como não-nativos de um dado idioma se sentiriam ao, assertivamente, contraditar nativos do referido idioma, nativos estes cultos e estudiosos do mesmo, sobre questões vocabulares e gramaticais deste dado idioma? Como se sujeitam a desempenhar papel algo semelhante ao do Secretário Geral do Rei, no eterno conto de Hans Christian Andersen, “As roupas novas do imperador”, que se dispôs a elucidar as qualidades estéticas do tecido invisível que, em realidade, não visualizava, mas sobre que discorria, com segurança, em profusão de detalhes? Como se arriscam, alguns deles, a pontificar, categoricamente, sobre questões tão fulcrais, complexas e específicas do campo do design, sem havê-lo estudado, anos a fio, de verdade? Não se percebem inapelavelmente frágeis neste incerto papel de “porta-vozes do design” para o qual suas carreiras tenderam, ocupando posições vulneráveis, instáveis e pouco promissoras, por mais que gostem do design e se interessem por aprendê-lo nos próximos anos?

Seria concebível, por hipótese, que, simetricamente, indivíduos com formação em design se assenhorassem, de modo tão avassalador (o termo é bem exato), de tantas posições-chave na prática e no ensino de domínios de onde provém tais influxos de “novos-especialistas” em design? Que modalidade de multidisciplinaridade capenga e auto-contraditória é esta, por fim, que só vale em sentido unilateral de lá para cá?

Um discurso assim em muito se assemelha ao discurso dúbio de determinadas nações desenvolvidas que apregoam aos quatro ventos a melíflua e encantadora cantilena do livre-comércio, mas que só concebem o livre-comércio quando se trata de elas, tais nações, promoverem o livre fluxo dos produtos de seus domínios a domínios menos desenvolvidos e estruturados. Que livre-comércio, afinal, é este? Que liberalismo é esse de mão única? Como explicar a existência desta modalidade fundamentalmente contraditória e aberrativa de “multidisciplinaridade unidirecional”?

Não raro, fato já discutido, alguns proponentes deste estilo travestido e amesquinhado da nobilíssima causa da multidisciplinaridade adentram o campo do design sem a necessária bagagem de vida, sem domínio con-

ceitual, metodológico, teórico, histórico e pedagógico do mesmo, empenhando-se, com afinco, ainda que por desconhecimento da teoria do design, por fazer tábua rasa da identidade própria do campo. Como tantas vezes testemunhado, vários deles passam, não-especialistas ou “semi-especialistas”, não conhecedores enfim que são, a sacramentar com impressionante segurança —em alguns casos, até, com empáfia e desfaçatez— sobre o que é e o que não é o design. Ainda alguns se lançam, de um ano para outro, de uma temporada para outra, a escrever artigos e livros, a organizar congressos e outros eventos, a fazer curadoria de mostras de design, a emitir pareceres sobre projetos de pesquisa na área, a participar de bancas examinadoras de concursos públicos, a ocupar posições-chave em órgãos de fomento à pesquisa, a orientar alunos (que estão apenas se iniciando nas referências do campo que abraçaram), arvorando-se, assim, à condição de ora estipular, ora abolir, regras de como se faz e de como não se faz design. Dentre tais, há, ainda, uns mais apressados que parecem, mesmo, buscar estampar em grande estilo seus nomes em artigos, livros e congressos de design, assinalando, com desconcertante ímpeto e avidez, suas novas conquistas territoriais no campo ainda pouco sedimentado e pouco guarnecido do design. Em frases de efeito que impressionam, atordoam e escanteiam a lógica e a racionalidade, a causa da multidisciplinaridade é, então, por vezes, empregada (na segunda e ilegítima acepção) como “cunha de penetração” para franquear a entrada de visitantes despreparados que tencionam tomar posse de um graúdo lote no fascinante e prestigiado território do design.

A esta altura, a célebre frase do jogador Romário parece capturar com precisão o que também aconteceria, mesmo que talvez apenas em parte, no campo do design: “Os caras acabaram de chegar e já querem sentar na janelinha.” Cabe, ainda, reproduzir breve comentário recentemente entre ouvido em roda de designers que igualmente sintetiza, de modo bem coloquial, alguns aspectos do presente estado de coisas: “‘Tá tudo muito bem! ‘Tá tudo muito bom! A prosa ‘tá mesmo muito boa! ‘Tá tudo muito bonito, mas cadê o design? Quando é que o design vai chegar? Quem é, afinal, que vai projetar a fralda geriátrica descartável? E quem vai projetar a comunicação visual do manual da filmadora de DVD?”

Quando se sentem logicamente enalacrados, alguns desses ainda costumam tentar uma sofisticada saída. Assim como a falsa mãe aceitou dividir ao meio a criança disputada frente ao Rei Salomão, os não-especialistas e os semi-especialistas, flagrados na indevida atividade de palestrar em nome do design, apelam para a cartada de afirmar que o que o design é há de ser estipulado por certa “média” entre a opinião de todos, isto é, uma “média” entre a opinião dos especialistas em design e a opinião dos recém-chegados. Assim, tudo meio que borra e fica valendo para todo mundo. Todos passariam a contar com iguais prerrogativas de pontuar e opinar sobre design. Cria-se, com permissão da expressão, um “trenzinho da alegria” para alguns desses neo-especialistas que almejam, também, ocupar um lugar ao sol na ora concorrida e atraente praia do design. Tudo fica, supostamente, “mais inclusivo”. Afinal, objetam, “todos cedem um pouco”. A questão é que, a bem da verdade e com todo respeito, ao

tratar-se de uma dada matéria, apenas aqueles não conhecedores a fundo da dada matéria deveriam ser colocados na posição de ter que abrir mão de suas prerrogativas ilegítimas de pontificar, em posição de influência, sobre tal matéria.

Os campos da física, medicina e arquitetura, por exemplo, não são canhestramente definidos, em suas essências, em suas identidades, em seus conceitos, em seus métodos, em seus parâmetros e padrões de qualidade, não são pautados em como devem ou não devem ser ensinados, por uma “média”, assim, de opiniões e visões combinadas de não-especialistas e especialistas. Nesta matéria, não cabe sair circulando enquetes de opiniões. Tampouco cabem votações “democráticas”, tal qual em programas interativos de televisão. Não se conceberia, nas áreas de conhecimento mencionadas acima, criar-se algo como tal média “democrática” entre as opiniões de não-especialistas e especialistas.

Com devida anuência pelo recurso consciente à seguinte tautologia, especialidades são para ser tratadas e lecionadas por especialistas. A lógica mesma da existência das especialidades é a lógica de um sistema de valores meritocrático —não de um sistema demagógico e populista, em que a opinião de quem estudou a vida inteira passa a ter o mesmo relevo e preponderância atribuídos à opinião de quem entrou no circuito ou na sala há poucos anos. A lógica meritocrática da questão vem sendo ofuscada, com degradação qualitativa a olhos vistos do campo do design. Não se podem atropelar, impunemente, competências efetivas acumuladas por especialistas, sob pena de graves perdas para o patrimônio conceitual do campo. Isto porque, quando se concede inadvertidamente que não-especialistas, em tamanha profusão e em posições de tanta centralidade, visibilidade e influência, arbitrem —seja em conjunto com os verdadeiros especialistas ou não— sobre matérias específicas de uma dada especialidade, ocorre lamentável nivelamento por baixo da mesma. A especialidade se dilui, se torna aguada, se degrada. Há, portanto, que se reavivar o conceito mais nobre e melhor interpretado de elite, de uma elite científica, crítica e intelectual, de uma elite do conhecimento e do saber, em sua mais digna acepção, em defesa da excelência profissional e acadêmica a que se aspira.

Com todo respeito, não cabe propor, contínua e exaustivamente e sem sentido de utilidade, a redefinição do conceito de design, a cada seis meses, a cada nova escola de design que se abra no país (e já se contam mais de quatrocentas escolas). O campo do design existe, não é uma entidade instável, mutante e esquizofrênica. E o conceito de design é, por certo, de conhecimento de seus especialistas (Exatamente por conhecê-lo, eles são, por definição, chamados de especialistas). Há, tão-somente, que recrutá-los e ouvi-los. O campo do design não é novo, portanto. Não há que reinventá-lo a cada vez. Ele é novo, apenas, para os recém-chegados que não acompanharam, intimamente, tudo o que já vem sendo discutido desde o início. Tomam, então, “o que não viram” como sendo “o que não existe”. E como alguns deles não se dispõem a estudá-lo, imaginam recriá-lo, projetando suas visões pessoais e subjetivas sobre ele.

A tornearia mecânica se altera em suas técnicas, ferramentas e equipamentos, em suas feições e manifestações

exteriores, mas não se transmuta, a cada cinco minutos, em sua essência. A tornearia mecânica –assim como a física, a medicina, a arquitetura e o design– tampouco fica cambiando de identidade, disso para aquilo, com tamanha volatilidade. Não faz sentido fechar-se, por irrazoável que pareça, o campo da tornearia mecânica “para balanço”, para um mergulho especulativo paralisante e ensimesmado, a cada nova escola inaugurada de tornearia mecânica, a fim de redefini-la, reconcebê-la e reinventá-la. A roda já está inventada. Isto é um fato, não matéria de contínua recriação. Não cabe reinventar-se a roda para aperfeiçoar-se o torno. É anti-civilizatório e anti-científico lançar-se em insensata busca a fim de reinventar-se a roda, desconhecendo a evolução cumulativa dos saberes. A discussão deveria, isto sim, estar localizada bem mais à frente, focalizando questões mais reais, necessárias e aprofundadas. A discussão não pode continuar tristemente estagnada na redefinição do mais básico dos mais básicos pressupostos, refém do desconhecimento dos que chegaram há pouco. Estes que se juntem aos demais, de jeito a pegar o fio da história ao longo do filme –e que, em nome da sabedoria, abstenham-se de fabular sobre o que não viram. Acontece que o sistema solar é heliocêntrico, não geocêntrico. Isto é matéria vencida. Que se parta da concepção heliocêntrica para frente –em lugar de, por desconhecimento dos avanços e conquistas do campo, ficar discutindo o modelo orbital do sistema solar, sem base informacional, a partir de uma “média” de opiniões de não-especialistas e especialistas.

Neo-especialistas (por mais persuasivos, sedutores, poéticos, refinados e sofistas que alguns se mostrem ser –reconheça-se em vários deles tais requintados dotes e proezas verbais) não possuem ascendência, qualificação, nem competências conceituais e técnicas intrínsecas para discutir de igual para igual com autoridades especialistas sobre a natureza e a pedagogia da dada especialidade em questão. Por mais simpatia que, no clássico “Pinóquio” de Carlo Collodi, as personagens risonhas e traquinas que habitam a Ilha dos Prazeres despertem pelo discurso liberal, permissivo e hedonista, a voz da sensatez, lucidez e correção, representada pela figura do Grilo Falante, exortando Pinóquio a regressar aos estudos, há de prevalecer para que este não se transmute, para sempre, em burro, como os demais meninos da Ilha dos Prazeres, e a história chegue a bom termo. Mas, de fato, conceda-se que afrouxar regras e posturas enseja mais simpatia momentânea do que implementá-las ou restabelecê-las. É, pois, equívoco transformar-se, cegamente, desiguais em iguais. É equívoco colocar-se profundos conhecedores e “semi-conhecedores” no mesmo barco, no mesmo patamar de autoridade técnica. Há que se reabilitar a noção de mérito, tratando desiguais como... –o que, em verdade, são– ...desiguais! O mérito possui prerrogativas próprias de estirpe intrínsecas a si. Há, quando menos, que se honrar a excelência dos que consagraram a vida a qualificar-se para o desempenho de dada especialidade. A sociedade perde com o descrédito conferido aos, de fato, profundos conhecedores e com o indevido crédito estendido a levas de “novos-especialistas”.

Como seria óbvio (não fora a desalentadora inversão de valores em redutos da academia do design), não basta que alguém obtenha diploma de mestrado ou doutorado

em área afim à do design (ou mesmo em design) para que granjeie legitimidade moral e técnica para ensiná-lo e para discorrer soberanamente sobre ele. Ensinar é missão superior, entre outros aspectos, de auxiliar a plasmar os horizontes dos jovens que ingressam na profissão.

Não-especialistas estão em condição, como afirmado, de prestar valiosíssima contribuição em torno de aspectos do campo do design que possibilitem a construção de pontes entre o design e seus campos de origem. Não-especialistas teriam, portanto, muito a enriquecer o campo que visitam a propósito de questões em que seus campos de origem tangenciem ou interpenetrem este campo. Não mais do que isto, porém. Não-especialistas não possuem prerrogativa de arbitrar, de forma abalizada, sobre o conjunto e a essência mesma de campos que conhecem apenas superficialmente, ainda que tais campos se superponham parcialmente aos seus. Que psicólogos, por exemplo, lecionem e publiquem, com justa autoridade, sobre aspectos psicológicos, perceptivos e cognitivos do design, não sobre a essência mesma deste segundo campo, seus conceitos fundamentais e seu método clássico de projeto. Segundo esta lógica, até mesmo um designer (imaginando-se, agora, um designer no papel simétrico de personagem visitante) estaria apto a discorrer, com mérito, sobre o campo da egiptologia naqueles aspectos em que o design permeia a egiptologia. Assim, neste exemplo, um designer gráfico especialista na história da escrita poderia abordar, de maneira de fato particularmente rica, aspectos da escrita egípcia –iluminando, com a riqueza da visão técnica e específica do design, o campo de conhecimento da egiptologia. Todos concordariam quanto ao valor inestimável desta forma de intercâmbio. Colocar-se um designer, entretanto, na posição de espriar sua autoridade intelectual, apesar da tentação humana bastante desculpável, além dos aspectos da egiptologia afetos ao design, por mínimo que fosse este adentrar, seria forma de inaceitável presunção de conhecimento. Parafraseando-se o célebre estadista Georges Clemenceau, invertendo-se, porém, o sentido de sua proposição original, poder-se-ia complementar afirmando-se que os campos de conhecimento são, realmente, importantes demais para serem deixados por conta dos chamados “neo-especialistas”. Começam a surgir vozes críticas também em outras searas do saber, questionando a indevida interferência, em matérias intrínsecas à determinação da essência mesma de tais universos, por parte de indivíduos não plenamente dotados do conhecimento específico dos mesmos. Assim, por exemplo, eruditos da área da literatura se mobilizam em resposta à apropriação da cena literária por parte de historiadores, sociólogos, antropólogos, cientistas políticos, entre outros, em matérias não restritas aos pontos em comum entre a formação de tais indivíduos e este dado campo. Também entre os literatos, neste caso, pleiteia-se o resgate do foco na competência específica, técnica e estética da literatura em seu próprio domínio e em suas próprias questões. Analogamente, historiadores articulam, com firmeza crescente, reflexão crítica semelhante a propósito da deformação e do empobrecimento imposto ao campo da história por recém-ingressos com bagagem, sobretudo, em sociologia.

Não caberia, por certo, como repetidas vezes sugerido neste texto, qualquer forma de objeção corporativista e

xenófoba à participação de pessoas externas a determinados campos do saber no desenvolvimento de outros campos. Trata-se, tão-somente, de circunscrever-se esta forma de participação aos aspectos que, realmente, sejam passíveis de ser iluminados pelo olhar específico de indivíduos de competência externa –evitando-se que tal participação extrapole os limites de confluência entre o campo do visitante e o campo visitado.

Tese defendida na presente reflexão crítica, o ensino do design, em particular o das matérias mais centrais e específicas de seus cursos, pressupõe –não a arregimentação de seus docentes com formação exclusivamente em design, mas–, imperativamente, isto sim, prolongado, efetivo e intensíssimo envolvimento e comprometimento de vida dos mesmos com esta atividade. Tal reclame é, afinal, absolutamente razoável. Pressupõe que dominem, a fundo, sua bibliografia clássica. Pressupõe que se assenhem, por completo, dos eixos principais de sua epistemologia. Pressupõe que conheçam, de trás para diante, seus modelos e modalidades pedagógicas. Quem ensina, por definição, há que ser notável e efetiva autoridade de conhecimento na matéria que ensina. E a matéria, no caso, é design –não outra. A matéria não se intitula: “multidisciplinaridade”. Não é uma matéria, por assim dizer, “relacional”. É, em si, matéria substantiva e objetiva. Apequena-se o campo do design e a própria noção do magistério ao se aceitar, reféns de uma mal-interpretada (e, até, em determinados casos, oportunamente mal-interpretada) noção de multidisciplinaridade, que pessoas com envolvimento de vida apenas parcial com o design sejam imprópriamente alçadas à delicadíssima condição de ensiná-lo, cabendo-lhes, então, a sagrada prerrogativa de formar mentes e corações.

O design se trata, afinal, de um campo de conhecimento, um domínio legítimo, uma especialidade, uma especificidade epistemológica. É esta a razão que justifica a criação de cursos de graduação e pós-graduação na área: a área existe como tal. Porém, eis outra contradição: se for importante a formação em design para o corpo discente (argumento pela abertura de novos cursos), como não o ser para o corpo docente (postura que se evidencia no recrutamento de novos professores, recrutamento este que, apenas muito raramente, exige, em caráter eliminatório, ampla bagagem de vida dos mesmos na área específica do design)?

Como explicar, assim, em concursos públicos para o magistério de design, a continuada imposição de uma rigidez absoluta e draconiana quanto à dimensão vertical dos currículos de aspirantes à docência em design (apenas aceitando-se a inscrição de doutores), em flagrante contraste com uma flexibilização estonteante quanto à dimensão horizontal de seus currículos, isto é, quanto à natureza da real bagagem de vida de tais candidatos? Esta conjugação de, por um lado, absoluta rigidez na dimensão vertical dos currículos com, de outra parte, uma injustificável flexibilização da dimensão horizontal dos mesmos concorre, na prática, em termos efetivos, para bloquear o acesso de “nativos” do design ao magistério do próprio design. Isto se dá, pois, tratando-se o design de área emergente com relativamente poucos doutores titulados no país, a quase totalidade de candidatos à cátedra do design em concursos públicos termina por ser consti-

tuida por doutores... –mas não por designers. É ingênuo, porém, supor que tal concentração de não-especialistas, assim, por geração espontânea de conhecimento, haverá de formar especialistas de alto calibre.

A especificidade do design, compreende-se, torna-se um incômodo cisco nos olhos para parte dos não-especialistas que decidem mudar-se com armas e bagagens para esse novo campo. A especificidade do design passa a constituir-se, mesmo que inconscientemente, para alguns recém-chegados, em certo empecilho, em uma forma de entrave, como se fora um inoportuno dobrar de sinos a lembrá-los –e, talvez, ainda pior, a lembrar a todos– de que eles não são profundos conhecedores da matéria.

Mas, afinal, como pode? Como não são especialistas, se as especialidades não de ser matéria, por definição, da alçada de especialistas? A resposta balsâmica, a tábua de salvação, a senha libertária, o salvo-conduto, o auxílio em boa hora dos céus, a carta de alforria, a redenção, a anestesia! a anistia ampla, geral e irrestrita, o comando peremptório de “Estátua!”, capaz de, instantaneamente, tudo paralisar e de intimidar a crítica a tais flagrantes incoerências, o grito de “Abre-te, Sésamo!”, o brado retumbante de “Liberou geral!”, o clamor engasgado, indignado mesmo, de socorro: “–Multidisciplinaridade!”

#### Bibliografia

- Benda, J. (2007). *A traição dos intelectuais (La trahison des clercs)*. São Paulo: Peixoto Neto.
- Bonsiepe, G. (2003). Sobre a relevância da HfG Ulm. In *Ulmer Modelle, Modelle nach Ulm*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- Bricmont, J. e Sokal, A. (1999). *Imposturas intelectuais: O abuso da ciência pelos filósofos pós-modernos (Fashionable nonsense: Postmodern intellectuals' abuse of science)*. Rio de Janeiro: Record.
- Munari, B. (1979). *Artista e designer*. Lisboa: Editorial Presença.
- Platão. (s/f). *Apologia de Sócrates*. Diversas edições.
- Platão. (2003). *Parmênides*. São Paulo: Loyola.
- When, F. *Como a picaretagem conquistou o mundo (How mumbo-jumbo conquered the world)*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Record: 2007.

**Abstract:** Recent trends in the extent of design education reveal the existence of a beneficial type of multidisciplinarity, and another one of a dysfunctional nature. After boarding the advantages of the first type of multidisciplinarity, that positive, propositional and informative one in the design field, this paper critically reflects on key aspects of the second, counterproductive form of multidisciplinarity, which acts in an imposed and deforming manner, from the outside in. This paper then calls for a reaffirmation of the specific competence of design, favoring a more mature, clearly defined dialogue with neighboring fields and a richer more effective design pedagogy.

**Key words:** Multidisciplinarity - Pedagogy - Fine Arts - Competencies - Knowledge.

**Resumo:** Evoluções recentes no ensino de design indicam a existência de uma modalidade fertilizadora de multidisciplinaridade e de outra modalidade percebida como inibidora. Após examinar importantes vantagens da primeira forma de multidisciplinaridade, aquela positiva, propositiva e informativa do campo do design, este artigo reflete criticamente sobre aspectos do segundo tipo de multidisciplinaridade, que

atuaria, de fora para dentro, de maneira contraprodutiva, impositiva e deformadora. Este artigo, então, argumenta em favor da reafirmação da competência específica do design, favorecendo um diálogo mais maduro e mais claramente definido com campos de conhecimento vizinhos, além de uma pedagogia do design mais rica e efetiva.

**Palavras chave:** Multidisciplinaridade - Pedagogia - Belas Artes-Competências - Conhecimento.

(\*) **Luís Cláudio Portugal do Nascimento.** Formado em comunicação visual e projeto de produto pela Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro. É mestre em concepção de produtos novos pela Ensam, École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, em Paris. Doutorou-se, na New York University, em educação de artes. É professor e pesquisador da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

## La conceptualización del diseño

María Eugenia Sánchez Ramos (\*)

Actas de Diseño (2016, marzo),  
Vol. 20, pp. 237-240 ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: marzo 2011  
Fecha de aceptación: julio 2012  
Versión final: noviembre 2015

**Resumen:** El concepto diseño es polisémico, está inmerso en definiciones parciales de acuerdo a lo que se relaciona. De esta forma, teóricos e investigadores han propuesto sus puntos de vista los cuales enfatizan el diseño como el acto de crear algo material, concreto, bidimensional o tridimensional, hasta la estructuración de un espacio, imagen, u objeto intangible y virtual. La batalla por definir este concepto va más allá de la disciplina del diseño. Sin embargo, es el diseñador quien debe formular su propia definición del concepto, así como la estructuración de sus propios métodos en la difícil tarea de la comunicación visual.

**Palabras clave:** Conceptualización - Diseño - Pedagogía - Disciplina - Producto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 240]

## La definición del concepto de diseño

En mi concepción, el diseño es plural y se encuentra en un debate desde hace muchas décadas entre opiniones contrarias por definir el concepto, el papel de la tecnología y el proceso industrial, la primacía de lo útil, simple y accesible ante lo lujos y lo exclusivo, y el papel de la función, la estética, el ornamento y el simbolismo en objetos prácticos para el uso cotidiano. Por el contrario, existe una idea un poco más generalizada acerca de la función del diseñador la cual según Alan Swann (1990), consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones de forma original y precisa.

A continuación presento varias percepciones del concepto *diseño* que continuamente utilizamos en la docencia, y que se han ido renovando con el paso del tiempo. Ya que, como se ha explicado anteriormente, el diseño se encuentra en un proceso permanente de cambio porque se realiza en función del hombre y de sus necesidades. De acuerdo con Yves Zimmermann (1990) no existen criterios claros sobre como evaluar el diseño o a un diseñador. Probablemente por que no se acaba de entender lo que realmente es el diseño. Al no generar teoría se ha aplicado a los objetos diseñados los mismos criterios que se aplican a la obra de arte. (p. 65)

Wucius Wong (1995) en su libro *Fundamentos del diseño*, menciona que muchos piensan en el diseño como en al-

gún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. (p. 41)

Cuando el diseño surge como disciplina en la Bauhaus y en la *Werkkunst*, se desató una premisa constante: integrar una teoría del diseño que sustentara axiológicamente y epistemológicamente esta actividad. "Las múltiples corrientes y direcciones del diseño se reflejan en el uso del concepto mismo. Desde un punto de vista teórico, un concepto se define mediante el análisis de sus rasgos características fundamentales". (Bürdek, 1994, p. 15)

En esta primera parte, durante los años sesenta y setenta, dominó un concepto de diseño unitario como el que sustentaba Gross (1983) en la *Grundlagen einer Theorie der Produktsprache* (Teoría comunicativa del producto), el cual establecía que el objeto de conocimiento del diseño y de la actividad del diseñador es el lenguaje del producto. En los años sesenta, en Alemania, Fred Staufenbiel (en Bürdek, 1994) proclamó que el diseño (la creación de la forma) establecía la unidad del valor cultural y del valor de uso del producto. (p. 16) Para los alemanes, el diseño se ha entendido como parte integral de los ámbitos político, social, económico y cultural.

En 1960, Gui Bonsiepe (en Bürdek, 1994, p. 16) propone interpretar al diseño como un medio a través del cual se pudiera alcanzar los siguientes objetivos: mejora de la calidad de medioambiental, aumento de la productividad, aumento de la calidad de uso, mejora de la calidad