

A multidisciplinaridade imprescindível e a multidisciplinaridade disfuncional na prática e no ensino do design¹

Actas de Diseño (2012, Julio),
Vol. 13, pp. 117-124. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: septiembre 2011
Fecha de aceptación: octubre 2011
Versión final: mayo 2012

Luís Cláudio Portugal do Nascimento (*)

Resumen: Las evoluciones recientes en la esfera profesional y pedagógica del Diseño llevan a la constatación de la existencia de un tipo beneficioso de multidisciplinariedad, distinguiéndose lo de un tipo claramente perjudicial de la misma, sobre lo cual se discute poco en comunicaciones públicas. Este trabajo hace reflexiones críticas a propósito de esta modalidad distorsionada de apropiación del concepto de multidisciplinariedad en el campo del Diseño, identificada, aquí, como responsable, en parte, por la actual crisis de calidad, excelencia, mérito y rigor técnico metodológico inherente en el ejercicio profesional del Diseño y en su enseñanza.

Palabras clave: Multidisciplinariedad - Diseño - Educación - Pedagogía - Calidad

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 124]

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 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 acepção 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 carac-

terísticas 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 acepção 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 intrínsecas 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.

Imaginem-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 astro-

logia. 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 um 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 artistagem, 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”

taria 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 desastrosa 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 requeitada 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: nem 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 esperar-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. Frequentadores 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 –indevidamente, 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 provêm 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 conceitual, 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 entreouvido 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 uma 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 canhestamente 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 uma 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 pode 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 falar 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-se 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 ensina 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 tangenciam 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 periféricamente, 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. Parafraçando-se o célebre estadista Georges Clemenceau², 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 seme-

lhante 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, oportunista-mente 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 constituída por doutores... –mas não por designers. É ingênuo, porém, supor que uma 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!”³

Notas

1. Pesquisadores do futuro que, porventura, se depararem com estas páginas, décadas adiante, olhem com simpatia e complacência o momento histórico em que foram redigidas, um momento em que distorções e abusos do conceito de multidisciplinaridade vêm produzindo a perda de excelência acadêmica e profissional no campo do design. Não se mira, ao escrevê-las, em pessoas, nem em situações específicas, porém em um estado de coisas mais amplo. É neste contexto histórico particular que a presente reflexão, uma defesa amorosa do campo do design, foi elaborada. No tempo de tais pesquisadores, espera-se que esta crítica não possua mais validade, nem razão de ser. Um pouco para que tal mais seguramente aconteça, ela está sendo oferecida.
2. Georges Clemenceau (1841-1929), primeiro-ministro francês ao término da Primeira Guerra Mundial, declarou –com patente acerto, bem a propósito– que: “A guerra é coisa importante demais para ser deixada por conta dos generais”.
3. Este breve ensaio crítico foi redigido contando com número bem superior a cinquenta analogias e metáforas estabelecidas entre diversos campos de conhecimento e o campo do design, até como evidência de que o diálogo associado à primeira classe de emprego do conceito de multidisciplinaridade se afigura, afinal, possível, informativo, apreciado e, verdadeiramente, muitíssimo bem-vindo.

Referências bibliográficas

- Benda, Julien. *A traição dos intelectuais (La trahison des clercs)*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Peixoto Neto, 2007.
- Bonsiepe, Gui. “Sobre a relevância da HfG Ulm” (artigo em português publicado em encarte) in Cantz, Hatje. *Ulmer Modelle, Modelle nach Ulm*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2003.
- Bricmont, Jean e Sokal, Alan. *Imposturas intelectuais: O abuso da ciência pelos filósofos pós-modernos (Fashionable nonsense: Post-modern intellectuals' abuse of science)*. Trad. Max Altman. Rio de Janeiro: Record, 1999.
- Munari, Bruno. *Artista e designer*. Lisboa: Editorial Presença, 1979? pp. 30-1.
- Platão. *Apologia de Sócrates*. Diversas edições.
- _____. *Parmênides*. Trad. Maura Iglesias e Fernando Rodrigues. São Paulo: Loyola, 2003.
- Wheen, Francis. *Como a pícaretagem conquistou o mundo (How mumbo-jumbo conquered the world)*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- Abstract:** The recent evolutions in the professional and pedagogic sphere of the Design lead to the verification of the existence of a beneficial type of multidisciplinary, distinguishing from a clearly harmful type of the same one, on which it is a little bit discussed in public communications. This work does critical reflections about this modality distorted of appropriation of the concept of multidisciplinary in the field of the Design, identified, here, as person in charge, partly, for the current crisis of quality, excellence, merit and technical methodological inherent rigor in the professional exercise of the Design and in his education.
- Key words:** Multidisciplinarity - Design - Education - Pedagogy - Quality
- Resumo:** As evoluções recentes na esfera profissional e pedagógica do design levam à constatação da existência de um tipo benéfico de multidisciplinaridade, distinguindo-se o de um tipo claramente prejudicial da mesma, sobre o qual ainda pouco se discute em comunicações públicas. Este trabalho tece reflexões críticas a propósito desta modalidade distorcida de apropriação do conceito de multidisciplinaridade no campo do design, identificada, aqui, como responsável, em parte, pela atual crise de qualidade, excelência, mérito e rigor técnico-metodológico inerentes no exercício profissional do design e em seu ensino.
- Palavras chave:** Multidisciplinaridade - Design - Educação - Pedagogia - Qualidade
- (*) **Luís Cláudio Portugal do Nascimento**. Desenho Industrial e Comunicação Visual, ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial, unidade da Uerj, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Obteve a “Attestation d’Étude Approfondie”, correspondente ao mestrado profissional brasileiro, na área de concepção de produtos novos, na Ensam, École Nationale Supérieure d’Arts et Métiers (Paris). Doutorou-se em educação de artes, New York University (1997). Possui experiência no magistério de design gráfico e design de produto. Atuou na Universidade de Brasília, Esdi-Uerj, Puc-Rio e Unicamp. É professor e pesquisador da Fau-Usp, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Integra, também, o Programa de Pós-graduação em Têxtil e Moda da Each, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, da Universidade de São Paulo. Ministra disciplina de crítica do design no curso de especialização em design gráfico “Design e Humanidades” no Centro Universitário Maria Antonia também da Universidade de São Paulo.
- (**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Segundo Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2011). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.