

## **Sobre a aceleração do período de semi-desintegração dos programas de estudo de design.**

Gui Bonsiepe

Copyright © Gui Bonsiepe, 2013

Uso com cautela o termo «design», pois hoje é um conceito que satisfaz a muitas exigências programáticas heterogêneas, perdendo facilmente sua especificidade. Limito-me a reflexões sobre design industrial e design gráfico ou programação visual. Algumas das minhas reflexões podem ser estendidas ao design artesanal, design de moda, design de eventos, design de serviços etc. Porém essas áreas ficam fora dessa palestra.

Podemos atribuir a profusão de diferentes usos do termo «design» e as mudanças no panorama do design a quatro motivos:

- 1) A necessidade das instituições e empresas ligadas à prestação de serviços em forma de ensino diferenciar-se no mercado do ensino;
- 2) O desenvolvimento de novas tecnologias, sobre tudo digitais, que fomentam o surgimento de novos campos de atuação do designer. Por exemplo, *cast design*, *webdesign*, *game design*, *interface design*, *interaction design*, *information design*;
- 3) A constelação de forças político-econômicas que se denominam com o os termos «pós-fordismo» e «capitalismo cognitivo» caracterizado pelo crescimento do setor de serviços na economia, pelo deslocamento do valor de uso pelo valor agregado simbólico, pela incorporação de práticas afetivas, pela organização do trabalho em formato de projetos e, por fim, pela transformação do sujeito de trabalho em uma acumulação de competências auto-organizadas atuando como um empreendedor;(1)
- 4) A (suposta) morte do projeto moderno e a predominância de uma atitude pós-moderna na qual se descartam os desejos dos modernistas políticos como absurdo.(2) Não uso o termo «pós-modernismo» como etiqueta para determinado estilo, como as vezes ocorre, mas como termo heurístico para a periodização da cultura capitalista.(3)

Essa profusão das ofertas de ensino no campo de design pode ser interpretada como sintoma para um bazar pluralista o que contrasta com a tendência da mídia que tende a privilegiar uma concepção simplista do design como fenômeno de variação de estilo, vale dizer fenômeno estético ou morfológico.

Para usar um termo de moda, podemos descrever o panorama como panorama «líquido» no qual supostas certezas se vêm dissolvidas, e que se reflete também no ensino do design que repetidamente tem sido criticado por cientistas tais como Donald Norman. Ele reivindica uma mudança drástica do ensino do design industrial (e das engenharias também). Baseando-se na experiência particularmente crítica nos EE.UU., ele constata: «Muitos problemas envolvem complexos assuntos sociais e políticos. Por isso, o designers se transformam em cientistas das ciências do comportamento (*behavioral scientists*). ... O ensino do design deve mudar-se das escolas de arte e arquitectura para as faculdades das ciências e engenharia.»(4)

Podemos talvez manter reservas com relação à interpretação do designer como cientista do comportamento, mas concordar com a constatação de que a situação do ensino do design é crítica. Porém uma mudança institucional não é uma questão central, sem subavaliar o peso de estruturas acadêmicas existentes que, às vezes, revelam uma considerável obstinada resistência a mudanças. Mais importante é uma reestruturação radical dos conteúdos, e mais importante ainda, uma revisão da forma de ensino. Se Norman advoga o ensino de um método científico que ele caracteriza pela explicação pública do problema, do modo de proceder, dos resultados e depois da interpretação, fica para provar se este método funciona no campo do projeto. Uma das armadilhas na relação design/ciências consiste na aplicação de um método supostamente universal e na aplicação esquemática de critérios apropriados para outras áreas de conhecimento. Isso podemos ver com clareza em programas de doutorado de design, quando privilegiam um enfoque tradicional, vale dizer visam a um resultado da pesquisa científica que se documenta num texto, num documento discursivo, e não reconhecem a carga cognitiva do projeto como equivalente a uma tese, quase estigmatizando a competência projetual.(5)

Parece ser óbvio que design é, em primeiro lugar, PROJETO o que de nenhuma maneira significa que a ou o designer não possa – e deva – também produzir conhecimentos – e isso desde o primeiro momento quando um aluno entra num curso

de design. Uma das características marcantes de nossa época consiste no fato que vivemos numa sociedade de conhecimentos (*knowledge society*) cuja produção e distribuição não está restrita à universidade. Mal ou bem, o designer do futuro é obrigado a participar desse processo – caso contrário arrisca a terminar num beco sem saída.

Desde o começo do ensino do design se pode constatar intenções de determinar as características dessas novas profissões criando dessa maneira uma legitimação para entrar no mundo dos saberes com competências específicas. Com mãos vazias não se sobrevive no mercado de trabalho. A constatação das características serviria para consolidar o design como uma disciplina – uma tentativa que foi as vezes posta em dúvida com o argumento que o design é uma área porosa, permeável e por definição indefinível, e mais ainda, que o desejo por querer definir uma disciplina é coisa ultrapassada, do século 19. Concordo em parte com essa tese, uma vez que o princípio de organizar os saberes em disciplinas é obsoleto. E aqui a proposta central da minha palestra: um programa de ensino do design deveria ser organizado de acordo com áreas de problemas, e não de acordo com disciplinas ou áreas de conhecimentos. O ensino dos conhecimentos das áreas científicas deve incluir-se no próprio projeto e não ser tratado isoladamente. Pois o projeto é o eixo principal dominante da formação profissional do designer. Além dos conhecimentos específicos da profissão do design, a característica central do design e o enfoque (e nesse enfoque difere de todas as outras profissões) é a seguinte: no centro do design se encontra a interação entre usuários e artefatos materiais e semióticos, incluindo os artefatos digitais.

Darei a título ilustrativo alguns exemplos: Não se falaria mais vez de um curso de «Materiais e Processos»; convêm usar outra nomenclatura, por exemplo «Materialização Industrial do Projeto» que é mais concreta incluindo custos, viabilidade ecológica e econômica. Em vez de falar de história da arte, literatura, teatro, cinema e música convêm usar outro termo mais abrangente como por exemplo «Integração Cultural». Em vez de falar de estética – uma disciplina inventada no período do iluminismo na Alemanha em século XVII – poderia ser empregado o termo «Sócio-dinâmica da Cultura Quotidiana». Em vez de psicologia da percepção seria possível falar dos «Modos e Ritos de Uso de Artefatos» (materiais, semióticos e digitais).

Usando áreas de problemas como eixo organizador de um curso de design se evita, entre outros, a tentação de impor as disciplinas científicas à estrutura de um programa

de ensino de design. Não se trata de uma simples mudança terminológica ou da nomenclatura acadêmica. Implica uma revisão e reorganização fundamental dos programas de ensino no nível superior. Implica também que o ensino de outras áreas num curso de design não pode limitar-se a uma reprodução simplificada e diluída do ensino na sua própria área.

Existe uma coincidência entre a elevação do status acadêmico do design nas universidades e a abertura desse campo para outras áreas de conhecimento como sociologia, engenharia, semiótica, filosofia, psicologia, história da arte e *cultural studies*. Assim podem-se explicar a difusão e a repercussão de termos novos tais como «design de experiências» e «design de emoções». Pode-se interpretar esse fenômeno também como uma tentativa de legitimar que especialistas sem experiência concreta de projeto entrem nesse campo reclamando voz e autoridade. É sintomático a combinação das preposições «trans-», «inter-», «meta-», «pós-» e «multi-» com a palavra «design», como se o design fosse uma área estreita e limitada demais. Tal vez ao contrário das intenções de querer transcender as reais ou supostas limitações do design, o uso das preposições reforça o caráter da especialidade do design da qual, mal ou bem, dependem e se nutrem.

Durante décadas a cultura material e semiótica da vida contemporânea – que é fortemente marcada pela indústria e tecnologia – não era considerada campo digno de atenção. Era uma não-área. Hoje se registra uma mudança. A palavra «Design» vive um *boom*, um auge. Cada vez mais aparecem livros de autores científicos que ou trazem no título a palavra «design», por exemplo «*O design da sociedade*» (contribuições da sociologia cultural)(6), ou que tratam da temática design de objetos, por exemplo «*A volta das coisas*» (uma seleção de contribuições dos *cultural studies*),(7) ou «*Somente Consumo – crítica da formação no campo de estética da mercadoria*».(8) Podemos ver nisso um sintoma alentador de que, por fim, cientistas começam a dirigir sua atenção a essa área tão pouco pesquisada. Porém provoca estranheza quando se observa que aos cientistas lhes custa aparentemente entender o design em termos próprios, recorrendo preferentemente ao uso do termo substituto «arte» quando falam sobre o design. Suponho que a relação do design com a estética motiva os cientistas a interpretar o design como manifestação de uma forma de arte, de acordo com a divisão tradicional das áreas de conhecimento: ciência, tecnologia e arte. Como é sabido, o design não cabe em nenhuma dessas categorias.

Nesse contexto é oportuno focar a espinhosa questão da teoria do design que pode ter uma relação tensa com a prática. Cito como exemplo a Galileo e Descartes que aprenderam muito das <artes mecânicas> e tiraram proveito dessa aprendizagem, porém nunca admitiram ou reconheceram isso, pois queriam instituir a prioridade da teoria frente a pratica. Contribuições teóricas para o design elaboradas com essa atitude de superioridade e a pretensão de tutor da prática, dificilmente contribuirão para o esclarecimento dos fundamentos teóricos do design.(9) Certo, é imprescindível que uma profissão que pretende ser levada a sério, precisa lidar com questões teóricas, porém em vez de denominar uma matéria <teoria do design>, me parece mais recomendável cambiar a denominação para <Discurso de Design>, pois é mais concreto e não provoca a estéril e automática oposição entre teoria e pratica. Mal ou bem, cada designer participa do discurso de design, às vezes com seu silêncio. Mal ou bem, detrás de cada design esconde-se um ingrediente teórico.

Na conferencia TED 2006 o educador inglês Ken Robinson contou uma anedota ilustrativa da orientação dominante na educação.(10) Ele conta: Um professor observa que uma pequena aluna não presta atenção na aula. Ele pergunta: «Que está fazendo?» Responde a menina: «Estou fazendo um desenho de Deus.» O professor objeta: «Porém ninguém conhece a cara de Deus.» Responde a menina: «Você o saberá em um minuto.»

Robinson observa que anteriormente um titulo universitário de graduação era garantia para um emprego. Hoje já não é assim. Hoje se requer um título de mestrado onde anteriormente bastava um titulo de graduação. E dentro de pouco tempo nem isso será suficiente: será necessário o titulo de doutor. Robinson fustiga duramente a educação atual na seguinte forma: «Hoje o programa da educação, na sua totalidade, consiste em formar professores universitários.» Robinson exagera com o fim de provocar, porém há algo de verdade no que diz. Reflete-se no perigo de deslocamento das atividades projetuais dos cursos de design. Dou como exemplo o alarmante desajuste dos critérios tradicionais para nomear um professor para um cargo de docente de design nas universidades alemães. Exige-se como mínimo um título de mestre e, melhor ainda, de doutor. Para possibilitar a contratação de docentes com ampla experiência profissional de design, porém sem título de mestre, as universidades são forçadas a recorrer a uma clausula <de chiclete> que admite que excelência profissional pode servir excepcionalmente como critério para compensar a falta do título. Esse procedimento se chama: aplicar o parágrafo de Picasso. Ele não precisa de título, seria

bem-vindo com tapete vermelho em qualquer universidade no mundo. Hoje existem aproximadamente 150 programas de doutorado de design no mundo.(11) Na Alemanha são 15 ofertas e se essa tendência continua, dentro em pouco o número os programas de doutorado excederão o número de cursos de graduação. Por isso uma reorientação do ensino universitário do design, e não somente do design, se faz necessária atacando o perigo de uma paulatina atrofia no ensino de projetar que ao final é a coluna vertebral do ensino de design. Se a universidade quer cumprir com uma das suas funções que consiste em formar profissionais competentes em resolver problemas sociais, dificilmente poderá evitar uma reformulação do que está oferecendo à sociedade.

O tempo necessário entre a reformulação ou elaboração completa de um programa de estudos e sua implementação é em boa parte determinado pelo grão de inércia institucional. Por isso, a renovação de um plano de estudos se assemelha a um lançamento de um novo computador: no momento de entrar no mercado, já está obsoleto, pois se encontra já em preparação uma versão mais avançada. Por isso, um programa de estudos precisa de uma revisão contínua, em geral para cada semestre, resultando da reunião entre docentes em que cada um propõe a temática projetual que oferecerá no próximo semestre dentro do quadro de referência básico, por exemplo, dividindo os projetos em 3 grupos: projetos de curta duração ou chamados «*sprint exercises*» (2 semanas), de meia duração (2 meses), e longa duração (o semestre).

Se olharmos aos planos de estudo dos cursos de design detectamos como constantes o uso de conceitos tais como: inovação, criatividade, idéias criativas, estratégia, produção, mercado, economia, gestão, *branding*, competitividade, centrado no usuário (*user-centered*), design de emoções, design de experiências, métodos, competências, função, forma, sustentabilidade, energia, competência no trato com disciplinas vizinhas, câmbios tecnológicos, estética e, ocasionalmente, pesquisa... Os diferentes planos de estudo se diferenciam pelo agrupamento desses conceitos, destacando um ou outro aspecto, incluindo ou excluindo um ou outro termo.

Seria tema interessante para uma pesquisa analisar como o contexto histórico-social e político se reflete nos diferentes planos de estudo e a quais interesses corresponde. Também analisar o horizonte de valores que se revela nos planos, as vezes entrelinhas. Por exemplo, tal vez não seja casualidade a coincidência entre a renovada ênfase no individuo criador e no design de autor com o pensamento neoliberal que

começou difundir-se e instalar-se nos países latino-americanos a partir da década dos noventa, na famosa fase da aplicação das políticas econômicas do *Consenso de Washington* que tanto dano fizeram ao desenvolvimento da região. Obviamente o contexto influi e marca os programas de ensino, tanto no sentido positivo como no sentido negativo. Por exemplo, a gradativa erosão do espaço público e dos interesses sociais que observamos não deixam o ensino imune. Por outro lado, a crise ambiental exige uma reorientação do conceito de «desenvolvimento industrial» que marcou o começo do ensino de design no Brasil nas anos cinquenta. Exige também uma revisão de um estilo de vida incessantemente promovido na mídia.

É verdade que o possessivismo tem fortes raízes na sociedade ocidental, porém parece estar traspassando seus limites. No campo de design manifesta-se num carnaval agitado de inovação no qual a inovação é festejada como valor em si e para si, sem se questionar a relevância social dessa inovação. Além disso, fomenta-se uma atitude auto-referencial desconhecida em épocas anteriores. A figura pessoal do designer parece ter mais peso que o próprio design. Modificando o dito de Andy Warhol pode-se dizer: «Muita gente crê, hoje, que design é representado pelo nome do designer.»

Havia mencionado o surgimento de dois termos novos no discurso e ensino de design: «design emocional» e «design de experiências». A despeito do entusiasmo dos advogados desses novos designs, nota-se um resíduo de desconforto quando se lembra o substrato físico e perceptível (sobretudo nos artefatos digitais interativos), imprescindível para provocar emoções. Se uma conhecida empresa de automóveis destaca na propaganda o gozo de conduzir o modelo de última geração, e se apresenta como fornecedor dessa emoção, ao final das contas é o design do automóvel que possibilita essas emoções. Sem o design do automóvel as emoções ficariam num estado abstrato. É o automóvel que se usa para viajar de um lugar A a um lugar B, e não a emoção que, no melhor dos casos, é um fator subsidiário.

A preocupação pelos efeitos do design para contribuir para o melhoramento da sociedade não é nova. É tão velha quanto a história do próprio design. Esse velho sonho ficou adormecido pelo atual discurso hegemônico. Este não poupa energias em declarar obsoleto o simples desejo de relacionar design com a dimensão social e política e mais ainda transgredir a situação atual. Advoga-se a favor de um design clinicamente antisséptico, perfeitamente condizente com a política do status quo que

dominou – e ainda em boa medida domina – o discurso nas últimas três décadas. A universidade goza ainda do privilegio de dirigir o olhar a um horizonte mais amplo, reservando-se o direito de fomentar um pensamento divergente.

É sintomático que hoje se considere necessário relembrar essas relações do design com seu contexto social, que foram silenciados pelo peso dos critérios do marketing, do *branding* e da competitividade. Considero que a atual crise mundial favorece a redescoberta das tradições mais dignas do projeto moderno, que foram vilipendiadas pelas posturas de origem pós-moderna, com suas duas principais variantes: pós-estruturalismo e neo-conservadorismo.(12)

No final da minha palestra citarei as reflexões de Ettore Sottsass que deu a conferencia inaugural da faculdade de design na Universidade do Bauhaus em Weimar, em novembro de 1993.(13) Ele responde à pergunta hipotética do que faria no caso de ser encarregado da organização de uma escola de design. Alerto, pois sabemos que Sottsass é por vezes irônico e queria, por vezes, provocar, pois detestava certezas. Resumo em pontos do que ele faria:

- 1) Curso do Grego clássico e, se desse o tempo, curso do Sânscrito, estudo dos pré-socráticos.
- 2) Curso de fotografia para aprender e ler luzes e sombras e quanto rápido passa o tempo.
- 3) Curso de antropologia, sociologia e etnografia para aprender como muda o significado das coisas na historia.
- 4) Falaria de moda como sistema complicado da auto-apresentação.
- 5) Curso sobre os sentidos (calor, som, cores).
- 6) Falaria sobre a estrutura cultural-histórica dos alimentos. Tratarei de explicar o que é a cozinha mediterrânea proletária, a cozinha imperial chinês, a cozinha real francesa, etc.
- 7) Proporia matemáticas complicadíssimas. Seria lindo se os teoremas fossem recitados de memória para destruir um pouco a velha idéia que as matemáticas se aproximam da verdade.
- 8) Levaria os estudantes para ver casas abandonadas e desmornadas, bosques com bruma, ou com chuva, rios imensos e cataratas assustadoras, vulcões e desertos.
- 9) Deveria haver uma pessoa muito boa que explicasse a história da matemática, das teorias científicas e da filosofia da ciência.



- 10) Obviamente deve haver os cursos que ensinam as *practicalities* como o uso do computador, plotter, etc. e de mais o menos inúteis tecnologias sofisticadas. Mas também cursos sobre lápis, penas, cores, tintas, papeis.
- 11) E por fim distribuirei em todo lugar os discursos sobre erotismo, sexualidade, e as técnicas correspondentes.

Como se pode ver é uma proposta muito pessoal de Sotssass que confessa, na mesma palestra, sua falta de desejo de educar uma pessoa. Imaginemos a reação no Ministério de Educação e Cultura que defronta com a proposta do último ponto da lista. A proposta de Sotssass faz parte da ampla galeria das tentativas para responder à pergunta fundamental do ensino, e possivelmente não só do ensino: como formar uma pessoa culturalmente aberta, socialmente responsável, esteticamente sensível e tecnicamente competente? Temos a resposta? Alguns dirão: Si. Outros dirão: Não. Eu diria: Tal vez.

- 1 Lorey, Isabel, und Klaus Neundlinger, (org). *Kognitiver Kapitalismus*. Wien / Berlin: Turia + Kant, 2012.
- 2 Foster, Hal. *Recodings – Art, Spectacle. Cultural Politics*. New York: The New Press, 1985, p. 23.
- 3 *Op.cit.* p. 7.
- 4 Norman, Donald. «Why Design Education Must Change.»  
[http://www.core77.com/blog/columns/why\\_design\\_education\\_must\\_change\\_17993.asp](http://www.core77.com/blog/columns/why_design_education_must_change_17993.asp) (26.11.2010). (Último acesso: 02.05.2013).
- 5 Uma diferenciação entre PhD e doutorado profissional (DDes) (*professional doctorate*) pode servir para uma revalorização da competência projetual.  
<http://www.swinburne.edu.au/design/courses/research-programs.html>.  
(Último acesso: 05.18.2013).
- 6 Moebius, Stephan, und Sophia Prinz, (org). *Das Design der Gesellschaft – Zur Kultursoziologie des Designs*. Bielefeld: transcript, 2012.
- 7 Balke, Friedrich, Maria Muhle, und Antonia von Schöning, (org). *Die Wiederkehr der Dinge*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2012.
- 8 Ulrich, Wolfgang. *Alles nur Konsum – Kritik der warenästhetischen Erziehung*. Berlin: Wagenfeld, 2013.
- 9 Blumenberg, Hans. *Geistesgeschichte der Technik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009.
- 10 [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=nPB-41q97zg#!](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=nPB-41q97zg#!)  
(Último acesso: 05.05.2013).
- 11 De acordo com outra estimativa o número de programas de PhD em design e arte é ainda maior: «My guess is that on a world-wide basis, there are something around 400 or 500 PhD programs in a specific design discipline or the "art and design" side of design.» Comunicação pessoal de Ken Friedman, 16/05/2013.
- 12 Foster, Hal. *Recodings – Art, Spectacle. Cultural Politics*. New York: The New Press, 1985.
- 13 Sottsass, Ettore. «Discurso Tenuto in Occasione Della Cerimonia D'inaugurazione Della Fakultät Für Gestaltung Nel Oberlichtsaal Della Allora Hochschule Für Architektur Und Bauwesen, Oggi Bauhaus-Universität Weimar.» Weimar, 19 novembre 1993. (typescript).