

Coisas do design e dos designers que me incomodam

Por Alvaro Magaña

Às vezes é bom fazer um exercício de descarrego sincero que nos permita criticar com precisão as definições fundamentais das nossas trincheiras cotidianas.

O que é insuportável no design para mim?

Em primeiro lugar, uma dimensão crítica deste ofício é a distância entre os debates referentes à educação, discussão e prática do design. Essas discussões me parecem ser insustentáveis, excludentes e desnecessariamente retóricas ou artificiais, de forma que não conduzem a nenhuma ação ou reflexão de peso, o que, ao meu ver, é bastante grave considerando que se trata de uma fonte de conversas-chave nesta disciplina. Prova dessa leviandade conceitual é que a pergunta «qual é o melhor modelo educativo para a formação profissional de um designer» em nossa cultura latino-americana continua sem resposta desde os dias da Bauhaus (e que nos perdoe Ulm e todos os seus seguidores).

Além disso, grande parte da aplicação e objetivo que o mercado dá ao design é como instrumento modelador ou funcional das necessidades comerciais e industriais, enquanto que a visão profissional-acadêmica, que pretende ser humanista ou vagamente científica, padece de dissonâncias profundas em sua expressão material concreta. Nada mais artificial que a descrição «racional» e desajeitada de um designer para justificar tal aplicação, produto, marca, etc., ou as intermináveis discussões e análises semiótica-socióloga-antropológica-pseudo marketeiras que surgem sobre o uso caprichoso de uma cor, tipografia, material, estilo ou slogan.

Em segundo lugar, existem designers bem-sucedidos que muitas vezes carecem de uma formação teórica ou metodológica significativa ou sistemática, e vice-versa. Muitos designers com um discurso de reflexão teórica e metodológica não são bem-sucedidos. E isso é um paradoxo estimulante. Poderíamos dizer que o êxito profissional e a carreira acadêmica são condições excludentes no mundo do design? A pergunta é válida porque o design se manifesta precisamente por meio de obras de design, ou seja, o design existe através do projeto implementado, produzido e vivenciado pelas pessoas, não em sua formulação ideal, processo e muito menos em suas intenções e experimentações.

Em terceiro, e a meu ver particularmente insuportável, é a expressão «o papel do designer», essa eterna pergunta sem resposta sobre nossa missão como profissionais, e se acaso somos um ofício, uma técnica, ou se somos uma ciência ou poesia. A frase, para mim, tem sabor de batalogia¹, de um lugar comum quase sem conteúdo, simplesmente outro *flatus vocis*²... Mas

quem nunca tentou inocentemente responder a isso sem nenhum sucesso aparente?

Sinto, ao me aproximar dos designers e do design, que voltamos atrás em caminhos já trilhados, repetindo *ad nauseam*³ e indo atrás de uma validação cujo mérito nos escapa e cujo fim não somos capazes de reconhecer. Nos sentimos («até tú, meu filho») tantas vezes artistas sem mecenas e possuidores de uma visão tão única, infalível e inexpugnável, que perdemos toda a perspectiva e toda nossa capacidade de escutar e de vermos fora dos nossos «balneários profissionais» (a publicidade, a academia, o design de marcas, de móveis, etc.).

Ao mesmo tempo, me incomoda cada vez mais a resistência profissional a todo modelo de comoditização ou estandarização do conhecimento dos processos. Resistência que se manifesta tanto nos pequenos artistas de Illustrator ou nos gênios do *rendering*, acomodados em suas restrições, condicionantes e requerimentos mecânicos, como nos artistas «criativos» sem regas, estilistas e decoradores sem pressupostos válidos nem sentido da realidade do seus clientes. Me desagradam todos aqueles que pensam que os clientes ou os consumidores são idiotas e não sabem nada de design.

Em suma, me incomoda nossa incapacidade de interpretar a informação divergente e a crítica com um espírito construtivo. A meu ver particularmente insuportável, é a expressão «o papel do designer», essa eterna pergunta sem resposta sobre nossa missão como profissionais.

Me incomodam os egos transbordados, o academicismo extemporâneo, as teorias sem expressão tangível, os doutorados e os mestrados sob serifa ou sobre gesso morto, assim como também o cultivo acrítico do «esoterismo», da «magia», da dimensão «lúdica», «poética» e «semiótica» das coisas como sendo as únicas respostas «adequadas» ante a rude e prosaica realidade da maioria dos nossos clientes.

No entanto...

Embora meu objetivo não seja dar um final feliz para este desabafo (muito pessoal e demasiadamente visceral), creio que é necessário —metodologicamente falando— deixar aberto um espaço para a discussão destes tópicos.

Gosto de duas de expressões aplicadas ao design. Uma usada pelo professor Miquel Mallol, que falava do design como uma «atividade indeterminada», e outra usada por Norberto Chaves na Conferência FOROALFA 2009, que definiu o design como um ofício

«heterônimo»⁴. Em ambas as expressões, creio que está a semente de um entendimento holístico e sistêmico do design que pode nos levar a discussões menos arbitrárias, menos autorreferentes e cultivar uma dose maior de curiosidade de aceitação do outro (esse outro sendo todas as pessoas, profissões, ofícios, conhecimentos e perspectivas existentes que tenham algo a dizer sobre a nossa prática e crenças, por mais desagradável que possa ser escutá-las).

Um design indeterminado e heterônimo é, finalmente, um design aberto à discussão, não excludente, um design hospitaleiro com dúvidas e questionamentos. Além disso, a capacidade de reconhecer a própria ignorância exige desenvolver a habilidade de manter

diálogos transdisciplinares integrados e a perder a característica de endogamia acadêmico-profissional em que nos designers nos costumamos a perder em nossa briga por ganharmos espaço no mundo.

Os designers realmente são um saco?

Há uns três anos, Bruce Nussbaum afirmou através da revista Business Week que nós, designers, éramos os principais inimigos do design. Em seu artigo, lançou dardos venenosos contra a profissão. Esses dardos foram rapidamente respondidos por vários representantes da comunidade do design, aludindo a uma quantidade considerável de pequenos ou secretos empreendimentos que estavam ajudando a melhorar as condições de vida de muitas pessoas ou que de forma simples estavam se encarregando de temas importantes, como o aproveitamento de energias renováveis, a reutilização de recursos, a educação, etc.

Me pergunto se com nossa modesta cultura de design na América Latina teríamos recursos suficientes e massa crítica necessária para calar hoje ataques como os que Nassabaum fez em 2007.

Minha esperança é que esse grande e petulante respondente tenha realmente repostas sólidas (que desconheço) e suficientemente documentadas, cujo relato tenha expressão acadêmica, política e educativa. Que seja um projeto, uma estratégia, ou vários projetos e estratégias, que sinalize de verdade, não qual é «o papel do design na sociedade» e, sim, qual será a nossa contribuição efetiva para o mundo do futuro.

Publicado em 14/08/2012

-
1. Repetição enfadonha e desnecessária dos mesmos pensamentos pelas mesmas palavras.
 2. Do latim, palavra vazia, o sopro da voz.
 3. Do latim, falácia, argumento repetitivo.
 4. Heterônimo: *adjetivo*. **1.** Designativo da formação do gênero por meio de palavra diferente.
2. Qualificativo dos termos diferentes que exprimem a mesma coisa.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/coisas-do-design-e-dos-designers-que-me-incomodam>

