

## 23.

### A CRISE DO MONOPÓLIO DA PRODUÇÃO DE PRODUTORES

Como vimos, as escolas de design concentram em si o monopólio da produção do capital simbólico do campo, pois são instituições detentoras dos saberes que definem a produção dos produtores do campo – os designers – e demais agentes do campo (agentes de recepção – o público consumidor – e agentes de circulação – os docentes e demais críticos). As escolas são, portanto, o lugar social onde se localiza e se instaura o monopólio dos textos, o monopólio do direito de manifestação correta ou verdadeira sobre o design e das exposições do genuíno design, isto é, a escola tem o monopólio do dogma ou da doxa. A escola possui o direito de exercer a violência simbólica para manutenção de uma visão de mundo – o mundo do design. Os docentes, os pares da escola, se investiram da missão de nomear quem serão os outros pares do campo, e essas autodenominadas autoridades superiores controlam os cânones ou as regras do design, as regras da crença. Elas devem manter firmes as fronteiras que definem o que é e o que não é design. Ocorre que humildemente estou apontando que essa cidadela está desmoronando e, nesse sentido, os meus escritos se propõem como uma colaboração.

No meu modo de entender, as escolas estão atualmente sofrendo uma profunda crise identitária e correspondente declínio. Por essa razão, exercem uma influência negativa ao que se refere à área do design no Brasil, isto é, estão prometendo aos alunos aquilo que não podem entregar, ou seja, oferecem uma elitista formação pseudotécnica de baixa qualidade e mais importante ainda, uma debilitada crença de valores

que, comparados com aqueles de uns poucos anos atrás, são muito inferiores. Na verdade, as escolas nunca puderam entregar tudo aquilo que prometeram em relação à formação técnica dos seus alunos, mas por conta da crise da crença, estão oferecendo menos ainda, pois a crença produzia uma amálgama simbólica que dava força aos pares para continuarem acreditando que os ensinamentos ministrados eram suficientes.

O que hoje oferecem não é mais um design de execução, mas um insustentável design de escola. Um pasticho de design, um design escolástico, isto é, os designers estão formando funcionários para o exercício profissional normativo ou escolar. Os alunos estão sendo ensinados a executarem um protocolo burocrático e intelectualizado, uma metodologia e não uma prática profissional, um trabalho. Os designers possuem um senso prático determinado pelo trabalho que executam, sabem que o design exige uma compreensão prática, a partir de um saber fazer.<sup>107</sup> Sabem coisas que somente eles compreendem, algumas tradições de trabalho eminentemente práticas – eu alinho isso com aquilo, eu puxo aqui mais para o lado, eu misturo isso com aquilo etc. – e esse saber fazer é um “*tópos*”, mas que não é literário nem intelectual, precisam usar o próprio corpo para poder realizá-lo. Portanto, o treinamento oferecido nas escolas de hoje não habilita o aluno para essa prática.

Os meus colegas professores de design precisariam compreender que existem uma série de problemas práticos que se definem sem necessidade de muita conceptualização<sup>108</sup>, que não são teóricos, por assim dizer. Uma coisa é compreender intelectualmente, outra é fazer. Os designers sabem que precisam desenhar aquilo que pensam, isto é, de alguma maneira precisam concretizar aquilo que conceptualizam. Não fosse assim, não precisaríamos construir modelos de nossos objetos in-

107 Aqui o termo “saber fazer” é sinônimo de um saber prático.

108 Na Idade Média o filósofo patrístico Abelardo defendia que os conceitos ou ideias gerais – os universais – se distinguiam dos nomes (*flatus vocis*) por possuírem uma concretude diferente das abstrações ou dos sinais linguísticos, pois apresentavam uma forma real, embora somente dentro das mentes humanas. Menciono conceptualização, pois os pares do Campo do Design parecem defender que a dimensão ontológica dos objetos, ou a razão de ser dos objetos, são as palavras.

dustriais antes de começar a produzi-los em série e daí percebermos que a coisa que havíamos pensado não está funcionando no concreto como deveria funcionar. Pode ser que eu esteja equivocado, mas talvez aqui resida uma resposta a essa enormidade de *recalls* que estão acontecendo com os produtos industriais de hoje. Eles simplesmente não funcionam, pois quem os projeta não sabe projetar.<sup>109</sup>

109 Evidentemente que não culpamos apenas os designers, é preciso considerar sobretudo quem define as políticas de produção industrial. De qualquer modo, o designer é um dos agentes do modo de produção industrial.