



doi: 10.20396/rfe.v13i3.8667125

## Arte e design sob outros critérios: o complexo arte-design-entretenimento

Art and design under other criteria: the art-design-entertainment complex

*Marcos Namba Beccari<sup>1</sup>*

### Resumo:

Este ensaio propõe uma reflexão sobre o lugar que a arte e o design ocupam na esfera da visualidade contemporânea. Após contextualizar o certame mediante outros campos e saberes, apresento os contornos gerais do que denomino “complexo arte-design-entretenimento” (CADE) e exponho três possibilidades para sua assimilação disciplinar. Na sequência, lanço mão de uma leitura não disciplinar em torno de um design para não-designers, e de uma arte para não-artistas. Por fim, assinalo o lócus no qual, por meio da indústria do entretenimento, a arte e o design vêm assumindo uma nova dimensão valorativa que passa ao largo do discurso acadêmico-disciplinar.

**Palavras-chave:** Arte e design. Disciplinas. Discurso.

### Abstract:

This essay proposes a reflection on the place that art and design occupy in the sphere of contemporary visuality. After contextualizing the issue through other fields and knowledge, I present the general outlines of what I call “art-design-entertainment complex” (ADEC), and I expose three possibilities for its disciplinary assimilation. Then, I invest in a non-disciplinary reading around a design for non-designers, and an art for non-artists. Finally, I point out the locus in which, through the entertainment industry, art and design have assumed a new value dimension that goes beyond the academic-disciplinary discourse.

**Keywords:** Art and design. Disciplines. Discourse.

### Introdução

“Outros critérios”, ensaio escrito em 1968 por Leo Steinberg (2008), influenciou, como se sabe, toda uma geração de artistas e críticos. No presente estudo, interessa-me refletir sobre algumas correlações entre a arte e o design

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação na Universidade de São Paulo (USP). Bacharel em Design Gráfico e Mestre em Design, ambos pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professor Adjunto do Setor de Artes, Comunicação e Design da UFPR, lecionando desde 2014 no curso de Bacharelado em Design Gráfico, onde também atua como membro do Colegiado de Curso e do Núcleo Docente Estruturante. Pesquisador do Laboratório de Design, Epistemologia e Moralidade da ESDI/UERJ

a partir de uma questão de fundo que resta implícita no ensaio de Steinberg: a questão da disciplina. Afinal, quando o crítico afirma, referindo-se ao formalismo, que “não me agrada acima de tudo sua posição proibitiva — atitude que consiste em dizer a um artista aquilo que não deve fazer e, ao espectador, o que não deve ver” (STEINBERG, 2008, p. 91), ele parece não se dar conta de que tal aspecto coercivo não é exclusivo ao formalismo, mas se estende a toda forma de disciplina — ainda que esta, por sua vez, não se reduza a uma prática de coerção.

Em Foucault, encontramos dois usos diferentes para “disciplina”. Enquanto ordem do saber, a disciplina é o que determina as condições (e não os conteúdos) para que determinado discurso seja considerado verdadeiro — o que não se restringe às práticas acadêmicas, mas se estende a papéis sociais, categorias profissionais, modos de vida etc. Enquanto meio de poder, por sua vez, “a disciplina é o conjunto de técnicas pelas quais os sistemas de poder vão ter por alvo e resultado os indivíduos em sua singularidade” (Foucault, 2018, p. 182)<sup>2</sup>.

Como é possível depreender, tais concepções estão ligadas entre si. Tomando, pois, os dois sentidos simultaneamente, levanto a questão sobre o que torna a arte algo distinto ou próximo de design, o que implica situar ambas as disciplinas em certo horizonte discursivo. A começar pelo que me leva a refletir sobre arte e design a partir dessa problemática disciplinar: são campos em que eu transito e cujos programas acadêmicos se delineiam, a meu ver, cada vez mais isolados e endógenos, a despeito de sua atuação profissional concomitante e disputada no âmbito da visualidade. Não que a arte e o design tenham algum privilégio sobre a visualidade — e estou longe, aqui, de reivindicá-lo. Mas tudo indica, como pretendo mostrar neste estudo, que a indústria do entretenimento tem engendrado uma convergência entre arte e design, conferindo-lhes uma nova dimensão valorativa que passa ao largo do lócus acadêmico-disciplinar.

---

<sup>2</sup> Ver também, a respeito do conceito de disciplina: Foucault, 1996, p. 36; Foucault, 2004, p. 133-220; Foucault, 2006, p. 79-116; Foucault, 2005, p. 214-221.

Tal *complexo*, como denomino a seguir, não é algo facilmente mensurável sob uma perspectiva disciplinar — nem mesmo inter, multi ou transdisciplinar, como não raro se costuma definir, de maneira igualmente disciplinar, a arte e o design. O que aqui estou a propor, não obstante, é a tentativa intrincada (posto que sou um acadêmico) de encarar a arte e o design sob um olhar *não disciplinar*, o qual me parece próprio da obra foucaultiana. Não significa contestar as disciplinas ou duvidar de sua existência, mas, o que é bem diferente, indagar como sua existência é possível e, sobretudo, o que passa a existir apesar ou em decorrência delas.

Dito de outro modo, parece-me necessário certo esforço de “sair” das disciplinas para tentar reconhecê-las enquanto tais — suas formas de distinguir os indivíduos, de medir valores e capacidades, de estabelecer propriamente uma *medida* a partir da qual determinadas fronteiras sejam traçadas ou mesmo mantidas em suspenso. Logo, o que importa não são as disciplinas em si (e a partir de si) mesmas, mas os jogos discursivos e de poder que as circunscrevem, o que coloca em primeiro plano certos valores, expectativas e conexões que orbitam “ao redor” da arte e do design ([omitido para avaliação cega]). A partir de tal sorte de constelação que um olhar foucaultiano põe em evidência, discorro a seguir sobre o lugar que a arte e o design parecem ocupar na esfera da visualidade.

### Uma incursão noutros campos

Em seu texto *The Architecture of Graphic Design's Discourse*, publicado no portal Design Observer, o designer Brian LaRossa (2017) reflete sobre por que a produção teórica do design gráfico ainda não possui a “autoridade intelectual” de que goza a arquitetura — o autor não esclarece a escolha pela comparação com esse campo (em vez de outros, como o da arte)<sup>3</sup>. A resposta, segundo o designer, não se resume ao fato de a arquitetura ser

---

<sup>3</sup> O estranho aqui não é a ligação, em si, entre design e arquitetura — que no Brasil é usual, a ponto de constituir uma área do saber já consolidada (e.g. AUD na CAPES) —, mas o fato de que, no contexto norte-americano em que o autor se situa, o design ser mais frequentemente associado/comparado à arte, como eu mostro adiante.

uma disciplina bem mais antiga que o design gráfico, mas remete antes a um problema de aplicação: as teorias do design gráfico não impactam diretamente a prática diária dos designers. Isso porque, prossegue LaRossa, embora a produção teórica dos designers seja cada vez mais volumosa, o seu discurso geral ainda não dispõe de um vocabulário coeso, não fomenta uma autorreflexão crítica e, sobretudo, carece de uma forte articulação institucional<sup>4</sup>. Quanto ao último ponto, o designer contrapõe o exemplo do Institute for Architecture and Urban Studies (IAUS), que, entre 1967 e 1985, financiado por grandes instituições (como o MoMA e a Cornell University) e pelas doações de associados, desempenhou um papel significativo no aprofundamento e na disseminação das teorias da arquitetura nos EUA.

Ora, em primeiro lugar, não é verdade que as teorias da arquitetura sejam imunes aos problemas que LaRossa imputa ao design gráfico<sup>5</sup>; ademais, reitero, o autor não explica de onde ele entrevira aquela “autoridade intelectual” da arquitetura. Em segundo lugar, há um contraponto histórico pertinente. Em uma entrevista de Foucault (2012) publicada em março de 1982 na *Skyline: The Architecture and Design Review* — revista editada pelo mesmo IAUS mencionado por LaRossa —, o filósofo é questionado sobre a sua asserção, noutros momentos<sup>6</sup>, acerca da guinada política da arquitetura no final do século XVIII, o que não se depreende dos tratados da arquitetura desse mesmo período. Foucault responde que, de fato, tal mudança de estatuto da arquitetura passou ao largo do discurso arquitetônico, sendo mais constatável nos tratados políticos e policiais — tanto é que alguém como Georges-Eugène Haussmann, que concebeu a famosa reforma urbana de Paris no século XIX, não tinha qualquer ligação com a arquitetura.

---

<sup>4</sup> Note-se que esses critérios correspondem quase que literalmente aos que definem o formalismo nas artes visuais, conforme a célebre doutrina de Clement Greenberg: a especificidade de uma competência (o que passa, dentre outras coisas, por um léxico comum), a atitude autocrítica e a necessidade de articular saberes e instituições. Ver, a este respeito: Steinberg, 2008, p. 79-125; Foster, 2017, p. 215-246.

<sup>5</sup> De acordo com Bruno Latour e Alben Yaneva (2008), a teoria da arquitetura deveria ser uma teoria de “territórios contestados”, em vez de se ocupar, como ainda prevalece no campo, com problemas formais à guisa de esquemas teóricos abstratos.

<sup>6</sup> Como em *Vigiar e punir*, mas que aparece mais sucintamente na entrevista “O olho do poder”, de 1977. Ver: Foucault, 2018, p. 321.

Dito de outro modo, a arquitetura só logrou uma nova proeminência institucional quando ela passou a interessar a outros campos: quando, por exemplo, os governos começaram a encarar a malha urbana como um meio para se governar melhor, ou quando a justiça criminal passou a considerar a configuração das prisões como forma de controlar os detentos, ou ainda quando a medicina passou a se importar com o espaço hospitalar na contenção de contágios e na melhoria dos tratamentos. Logo, se um dia houve algum tipo de “autoridade” da arquitetura, certamente não foi, como supõe LaRossa, somente em virtude de uma articulação teórica/profissional dos arquitetos.

Mas se esse designer elege, sem hesitação nem justificativa, a teoria arquitetônica como um bom “parâmetro” de comparação, tal escolha parece estar ligada a uma sutil reivindicação que se revela no seguinte trecho: “designers gráficos e arquitetos estão escrevendo, sob diferentes ângulos, sobre um mesmo processo fundamental”<sup>7</sup>. Ao pressupor, portanto, um denominador comum entre os dois campos, LaRossa pleiteia ao design gráfico o mesmo prestígio intelectual que ele atribui aos arquitetos. Ainda assim, a pergunta permanece não respondida: o que justifica esse apreço tão espontâneo aos arquitetos? Uma explicação possível reside no que Hal Foster (2017) chamou de “complexo arte-arquitetura”: uma conexão crucial para a crescente subordinação do domínio cultural ao econômico, processo em que o discurso arquitetônico se sobressai na medida em que toda uma “economia da experiência” dependeria de inovações da arquitetura.

### O complexo arte-design-entretenimento (CADE)

A despeito da assertividade crítica de Foster, penso que LaRossa é mais ponderado quanto a um ponto específico: ao dizer que, na vida cotidiana, o

---

<sup>7</sup> Reproduzo o trecho completo, no idioma original: “Both [graphic designers and architects] begin by surveying needs, and both end with inventions that sit at the intersection of utility and aesthetics. This common ground begs the question: If graphic designers and architects are writing about the same fundamental process from different angles, do graphic designers have an advantage because they move through that process more quickly? More complete cycles mean more opportunity for insight. By this logic, graphic designers should be viewed as the theoreticians of the design disciplines. Yet, by and large, we are not” (LaRossa, 2017, s. p.).

design é muito mais presente (no sentido de se atualizar e se diversificar) do que a arquitetura, uma vez que a produção desta ainda é mais lenta do que a daquele. Não que isso implique algum tipo de primazia (como aquela a que o designer pleiteia), mas aponta para um outro “complexo” sobre o qual Foster preferiu, até agora, não se debruçar: o da arte-entretenimento<sup>8</sup> — ou, como me parece mais acurado, o complexo *arte-design-entretenimento* (CADE). E, nesse caso, não se trata apenas de uma recente e oportuna convergência interdisciplinar. Pois, para além das disciplinas e suas estratégias institucionais, a arte e o design se confundem entre si desde, pelo menos, a época das chamadas “artes decorativas” — designação que, de maneira sintomática, segue sendo lida por designers e artistas como uma prática ou um propósito “vulgar”, ao mesmo tempo em que expressa a expectativa geral de um público cada vez mais interessado, justamente, por arte e design<sup>9</sup>.

É no terreno econômico, afinal, que o CADE se faz mais visível. As plataformas de consumo multimídia via *streaming*, por exemplo, visam integrar diferentes peças de entretenimento (músicas, filmes, seriados, games etc.) em uma mesma rede global de acesso imediato. De maneira semelhante, o campo ampliado da moda, que já abarca desde manifestos artísticos até a indústria cosmética e complexos de segregação urbana, mobiliza toda uma “economia estética” que justapõe uma miríade de profissionais criativos. Acrescente-se a isso as novas formas de intervenção no espaço urbano (como as de projeção mapeada e as de realidade aumentada)<sup>10</sup>, a necessidade de síntese e otimização nos modos de visibilidade (das quais se ocupa, por exemplo, o emergente campo da visualização de dados)<sup>11</sup>, a franca e ininterrupta ascensão da indústria dos videogames (cujo faturamento bate

---

<sup>8</sup> “Embora o ‘complexo arte-arquitetura’ não seja tão ameaçador quanto o ‘complexo militar-industrial’ (ou sua presente encarnação, o ‘complexo arte-entretenimento’), também merece nossa vigilância” (Foster, 2017, p. 13).

<sup>9</sup> Um exemplo imediato pode ser visto no site da Amazon, em que não há uma categoria estrita para livros de Arte ou de Design (embora haja uma para Arquitetura). Em vez disso, há categorias como: “Decorative Arts & Design”, “Business of Art”, “Gardening & Landscape Design”; “Home Improvement & Design”. Ver: <<https://www.amazon.com/books/>>. Acesso em setembro de 2021.

<sup>10</sup> Ver, a este respeito: Beiguelman, 2016.

<sup>11</sup> Ver, a este respeito: Venturelli, 2019.

novos recordes a cada ano), a loteria especulativa que se tornou o auspicioso mercado de aplicativos móveis etc.

São estes alguns dos contornos, ainda que superficiais, do CADE que, acirrado profissionalmente — e, ademais, indissociável de uma veloz reconfiguração das mídias, das práticas de consumo e das formas de mercantilização cultural —, constitui hoje o lugar por excelência da produção e da circulação de imagens, discursos, valores e modos de existência. Em certa medida, pois, essa peculiar conjunção entre arte e design sob a apoteose de um entretenimento global vem assumindo uma proeminência similar àquela que a arquitetura angariou, de acordo com Foucault, no final do século XVIII: não tanto em decorrência de uma articulação dos arquitetos, mas como efeito do que se conjugava “ao redor” deles.

#### A problemática acadêmico-disciplinar

De que maneira, então, as disciplinas da arte e do design poderiam assimilar a convergência discursiva que atualmente os entrelaça? Com essa pergunta, na verdade, quero mostrar a dificuldade — ao menos no contexto em que eu me insiro — de se abordar, ou mesmo de se verificar, tal convergência a partir dos discursos acadêmico-disciplinares da arte e do design. A questão inicial, nesse sentido, pode ser desdobrada em três perguntas-hipóteses: (1) haveria algum tipo de motivo histórico ainda ecoando por trás dessa conexão entre arte e design? (2) Ou, pelo contrário, ela ocorre de maneira alheia, ou não exclusiva, às correspondências e disputas históricas entre os dois campos? (3) Ou, ainda, em que medida a própria distinção entre arte, design e “todo o resto” já não estaria sendo borrada, e até mesmo redefinida, a partir desse tipo de conexão?

Embora sejam, a título didático, simplistas, tais perguntas aludem a três caminhos possíveis de se explicar “academicamente” a atual convergência arte-design. A primeira questão remete-nos a algum momento em que arte e design caminhavam juntos — como quando a chamada “arte aplicada” da Bauhaus (em oposição ao artesanato e às artes decorativas) veio a ocupar nos

Estados Unidos uma posição de “arte de ponta”, ou mesmo quando a noção de design ainda se associava, no nascer do Humanismo, a um emergente modo de fazer arte<sup>12</sup>. A questão dos retornos históricos, como se sabe, é antiga, como a própria noção de um “renascimento” em relação à Antiguidade clássica. Os fundadores hegelianos da história da arte, empenhados em abranger diversas tradições e práticas numa única narrativa, lançaram mão desses retornos como movimentos dialéticos que fariam a arte ocidental progredir, elegendo figuras apropriadas para tal narrativa. Manobra semelhante caracterizou os chamados modernistas (tanto na arte quanto no design), cujo esforço em delimitar um campo passava, dentre outras coisas, por traçar uma sucessão histórica de seus cânones e estilos, bem como correspondências estratégicas com outros campos<sup>13</sup> — donde a hipótese inverificável de que, apesar das rupturas ao longo do século XX, a arte e o design sempre caminharam juntos.

A segunda pergunta, por sua vez, leva-nos a considerar a conexão entre arte e design como componente crucial de um novo paradigma cultural de práticas e valores, e não como parte de uma história mais ou menos partilhada entre a arte e o design. Acontece que essa dimensão macro e horizontal nunca foi estranha à história da arte ou do design<sup>14</sup>, e hoje reaparece, por exemplo, nos chamados Estudos da Cultura Visual. Nesse caso, ao remeter ao domínio antropológico, a rubrica “cultura” pode indicar um território do saber já demarcado e um tanto distante da arte e do design<sup>15</sup>. Por outro lado, a

---

<sup>12</sup> Segundo Klaus Krippendorf (2006, p. xiii), “a língua inglesa do século XVI enfatizava a finalidade do design e, como o design geralmente envolvia desenho, ou ‘marcação’, o século XVII aproximava o design da arte”.

<sup>13</sup> Ver, por exemplo: Pevsner, 1994; Read, 1961. Em síntese, conforme postularam Ellen Lupton e Abbott Miller (2011, p. 62), “Em nossa profissão [design], assim como na arquitetura e nas belas artes, o movimento na direção de uma maior consciência histórica está ligado a uma revisão do modernismo”.

<sup>14</sup> Remonta, por exemplo, às abordagens ampliadas de Alois Riegl, Aby Warburg e Erwin Panofsky; e, mais recentemente, tal abrangência pode ser associada à inserção da arte e do design no escopo da história social ou da cultura material.

<sup>15</sup> Cumpre aqui lembrar que, segundo Foucault (2000, p. 473), “a Antropologia constitui talvez a disposição fundamental que comandou e conduziu o pensamento filosófico desde Kant até nós. Disposição essencial, pois que faz parte de nossa história; mas em via de se dissociar sob nossos olhos, pois começamos a nela reconhecer, a nela denunciar de um modo crítico, a um tempo, o esquecimento da abertura que a tornou possível e o obstáculo tenaz que se opõe obstinadamente a um pensamento por vir”.



dimensão “visual” segue sendo disputada em praticamente todos os campos. Significa que a retórica da interdisciplinaridade, subjacente a esse tipo de abordagem, não implica nenhum consenso prévio em torno de objetos, critérios, conceitos etc.; pelo contrário, inscreve-se num debate permanente entre diferentes comunidades interpretativas. Tal debate se deteve durante muito tempo na oposição entre o imperativo modernista da “especificidade” e a cantilena pós-moderna da “hibridez” — posições que se espelham, uma vez que dependem uma da outra para sustentar seus valores. Com efeito, encarar a convergência entre arte e design a partir de uma perspectiva macro, isto é, para além dos dois campos, tende a exaltar um suposto pluralismo de enfoques e concepções em que, aparentemente, tudo vale — contanto que certas categorias aceitas predominem.

Isso nos conduz, enfim, ao que sugere a terceira pergunta: se a convergência tácita entre arte e design depende, para ser percebida, de uma distinção disciplinar que a antecede, então essa conexão tende a, posteriormente, redimensionar as fronteiras entre os dois campos — do mesmo modo que nossas elaborações sobre o passado dependem de nossas posições no presente, e que essas posições são redefinidas, inversamente, a partir de nossas elaborações sobre o passado. Ocorre que, a despeito da persistência acadêmica de tentar “arrumar as coisas” por meio de novas terminologias e taxonomias, tais transformações nunca são totalmente ordenáveis. Na prática, enquanto alguns artistas são levados a fazer design por uma simples questão de sobrevivência, muitos designers assumem certa postura artística para se distinguirem no mercado. De tal modo que, antes de qualquer reconfiguração efetiva dos campos, o que resta de mais imediato são os mal-entendidos de sempre: que a arte “autêntica” não é comercial e não se insere diretamente no cotidiano; e que, para o design, a arte é apenas suplementar, aplicável ou não na medida em que se julgue conveniente. Assim, é fácil notar que, apesar das aparências, as velhas categorias (domínios, competências, cânones etc.) ainda seguem em circulação.

Como se vê, esses três caminhos de interpretação parecem não acompanhar aquela convergência atual entre a arte e o design. É como se ela

ocorresse independente das explicações possíveis. Mas, na verdade, os três caminhos estão fechados em si mesmos à medida que se pautam em parâmetros disciplinares, seja encarando a arte e o design a partir “de dentro”, seja a partir “de fora” ou, ainda, através de uma suposta reconfiguração de seus limites. Um caminho que me parece mais produtor — não no sentido de resolver tais contendas acadêmicas, mas de ao menos fazer ver como o complexo arte- design-entretenimento se enuncia de outros modos — consiste em perguntar a que ponto designers e artistas estão cientes do notório status que os acompanha.

### Um design para não-designers

Há raros designers como Bill Burnett e Dave Evans, professores de Stanford, que não só se mostraram cientes da força discursiva que hoje concentra a palavra “design”, como também souberam lucrar com isso: o seu livro *O design da sua vida: como criar uma vida boa e feliz* foi um dos mais vendidos em 2016, ano de sua publicação<sup>16</sup>.

O curioso é que, por ser um livro de autoajuda, ele não se direciona aos designers, mas justamente a não-designers. Tal direcionamento fica claro logo no início, quando os autores apresentam o seu protagonista: “Os designers criam mundos e resolvem problemas [...] tudo em nossas vidas foi projetado por alguém. E cada projeto começa com um problema que um designer ou uma equipe de designers procura resolver”<sup>17</sup>. Assim, a definição central sustentada no livro é a de que “designers adoram problemas”, pois esses profissionais, explicam os autores, sabem que foi a partir de grandes problemas que precisavam ser solucionados que a humanidade alcançou suas

---

<sup>16</sup> O título mencionado refere-se à tradução de Juliana Saad para o público brasileiro, publicada pela editora Rocco em 2017. A referência da publicação original é: Burnett; Evans, 2016. O livro, ademais, tem o mesmo título de uma disciplina que os autores ministram na Universidade de Stanford desde 2015, uma das aulas mais disputadas desta universidade. Posteriormente, devido ao sucesso do livro, os autores publicaram outros dois livros na mesma linha: Burnett; Evans, 2018; Burnett; Evans, 2020.

<sup>17</sup> Trecho retirado da amostra digital de *O design da sua vida* disponibilizada pela editora Rocco na plataforma Google Books. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books/about/O\\_design\\_da\\_sua\\_vida.html?id=DKY0DwAAQBAJ](https://books.google.com.br/books/about/O_design_da_sua_vida.html?id=DKY0DwAAQBAJ)>. Acesso em setembro de 2021.

grandes descobertas. Logo, é como se todo tipo de progresso dependesse de designers.

Pois bem, a questão a ser feita aqui é: será que este livro seria um sucesso de vendas se o protagonista não fosse o designer, mas o engenheiro, o advogado ou o médico (que, cada qual a sua maneira, também solucionam problemas)? Parece-me evidente que não, e é disso que os autores têm plena consciência. Pois, quanto a essa questão, os autores lançam mão, também no início do livro, de um argumento que corresponde à imagem geral que as pessoas fazem do design: a maneira pela qual os designers resolvem problemas (o chamado “*design thinking*”) é bem diferente do modo como os demais profissionais o fazem. Só que essa maneira diferenciada nunca é definida com precisão, e sim em termos vagos como um modo estético, expressivo e criativo de pensar e resolver problemas. Tal imprecisão é estratégica, claro; não foi por acaso que esse livro — reitero, sobre design e escrito por designers, mas direcionado a não-designers — obteve uma repercussão que nenhum outro livro de design já teve.

No entanto, se traçarmos um breve panorama de outros livros de design que também se direcionam a não-designers, veremos que a valorização da noção ampliada de “design” em *O design da sua vida* não é nada inédita — o que indica que o fator decisivo para o sucesso desse *bestseller* não reside em seu conteúdo, mas no contexto “ao redor” dele.

Em *A ciência do artificial*, de 1969, Herbert Simon (1981) considerava os designers os protagonistas do que ele chamou de “ciência do artificial”, definindo-a em contraposição às ciências naturais: enquanto os cientistas estão preocupados em como as coisas são, os designers se preocupam em como as coisas poderiam ser, no sentido de transformar uma situação existente em uma preferível. Com isso, Simon sugeria que o design pode ser exercido em muitas outras profissões e, sobretudo, na vida cotidiana. Já em *O design do dia-a-dia*, escrito em 1988, Donald Norman (2005) se propôs a mostrar o quanto o design é indispensável em nossas vidas; posteriormente, em *Design Emocional* (Norman, 2008), o mesmo autor dirá que todos nós pensamos como designers quando organizamos os móveis da casa ou

planejamos uma viagem. Por sua vez, o historiador Adrian Forty (2007) introduziu, em *Objetos de desejo*, de 1986, um novo modo de pensar a história social a partir da história dos objetos de design, sob a premissa de que “quase todos os objetos que usamos, a maioria das roupas que vestimos e muitos dos nossos alimentos foram desenhados. [...] o design é uma atividade mais significativa do que se costuma reconhecer, especialmente em seus aspectos econômicos e ideológicos” (Forty, 2007, p. 11).

Mas o livro que talvez mais se aproxime de *O design da sua vida*, embora com uma proposta bem mais modesta, é o *Design It Yourself*, onde Ellen Lupton (2006) pôs-se a defender o design gráfico como uma linguagem que deveria ser acessível a todas as pessoas. Vale lembrar que, logo após o livro ter sido publicado, a autora travou um breve debate com o crítico veterano Steven Heller. Para este, em resumo, deixar o design “nas mãos de amadores” implica tirar dos designers “o status de elite que lhes dá credibilidade”; ao que Lupton respondeu que “a alfabetização visual é boa para o design”, uma vez que, com isso, as pessoas “podem entender melhor o design de alto nível”<sup>18</sup>.

O que há em comum nos livros mencionados é a persistente tentativa de mostrar o valor do design para o público em geral — ao passo que, em *O design da sua vida*, tal valor já se encontra presumido. Ou seja, não é que esse livro tenha finalmente conseguido mostrar o que aqueles outros não conseguiram; fato é que não foi preciso mostrar nada: hoje o design já possui um valor manifesto, embora tal guinada discursiva passe ao largo dos esforços teóricos dos designers. Afinal, se a lógica central desses esforços consiste em dizer que o design não se resume à aparência das coisas, mas tem a ver com resolver problemas, então as pessoas ainda não entenderam o que é design — ou, o que me parece mais verificável, são os designers (com exceção dos autores de *O design da sua vida*) que ainda não entenderam o que “design” significa para as pessoas. Não penso que ainda se duvide de que designers

---

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.aiga.org/the-diy-debate>>. Acesso em setembro de 2021.

possam solucionar problemas, o que não exclui a ideia de embelezar as coisas: a aparência é indissociável da utilidade<sup>19</sup>.

### Uma arte para não-artistas

E como os artistas entram nessa história? É engraçado constatar, conforme expunha Steinberg (2008, p. 109) já em 1968, como a arte norte-americana foi se direcionando a um modelo corporativo que priorizava a solução de problemas, “como se a força de um determinado artista se expressasse apenas por meio de sua opção em se adaptar a um conjunto de necessidades profissionais existentes e de sua criatividade em produzir as respostas”. Mediante as novidades que despontavam em sua época<sup>20</sup> — como o expressionismo abstrato e o *color field* —, o crítico lançava, antes de sua derradeira crítica ao formalismo, uma provocação inicial acerca do que ele via ao seu redor:

Observei que algumas das pessoas que estão fazendo arte pretendem que seja “arte não, mas trabalho”; que alguns que compram arte elevam os objetos de sua coleção à categoria de “investimento financeiro”; que aqueles que exaltam uma rajada espontânea de tinta chamam-na “arte não, mas ação” (“pode retirar-se da Arte através de sua ação de pintar” era o brado conferido aos expressionistas abstratos); e que aquela arte de protesto, que veio logo em seguida, definiu-se como arte não, mas “energia sociopolítica real”. Contra a barulheira desses outros critérios, os negociantes de arte engalfinham-se pelos troféus — não tanto se deixando seduzir pela arte quanto estocando-a com vistas a um “inventário de qualidade”, enquanto a mídia celebra o sucesso de lances

---

<sup>19</sup> Posto que “questões de fato” são indissociáveis de “questões de interesse”, conforme Latour (2014) já defendia em 2008 numa conferência sobre design que ainda suscita controvérsias entre designers.

<sup>20</sup> Cumpre lembrar que, após a Segunda Guerra, o centro de difusão artística deslocou-se de Paris para Nova York. E que, se as vanguardas europeias se contrapunham ao conservadorismo da pintura acadêmica, essa querela não fazia muito sentido no contexto estadunidense. Ademais, como esclareço noutro momento, o velho dualismo realismo-abstração se transpôs à cisão norte-americana entre ação e linguagem (verbal, figurativa, narrativa). Ver, a este respeito: [ocultado para revisão cega].

recordes no leilão recente. Ignore a arte — é o lustro rutilante da aquisição que conta. Qualquer coisa para realocar a arte no que chamei a “alteridade redentora da não-arte” (Steinberg, 2008, p. 14-15).<sup>21</sup>

Para situar tal diagnóstico, Steinberg traça um breve panorama de como a arte há muito já havia se tornado, nos Estados Unidos, sinônimo de “investimento”, numa acepção mais assimilável e aceitável do que o velho adjetivo *arty* (algo como “afetado” ou “pretensamente artístico”). Ele localiza no pintor Thomas Eakins (1844-1916) uma das primeiras vinculações discursivas entre a pintura e a “ascese do trabalho” (no sentido de que a recompensa do trabalho é o próprio trabalhar). De fato, é este o valor geral que um historiador como James Flexner exaltava na pintura estadunidense, a começar por Eakins: “Durante os seus quatro anos de estudo na França e na Espanha, Eakins não procurou nem graça nem inspiração, mas acumulou habilidade técnica como um engenheiro aprendendo a construir uma ponte” (Flexner, 1950, p. 65, trad. minha). E é nesse mesmo espírito que o pintor Robert Henri (1960, p. 56, trad. minha) postula, em *The Art Spirit*, que “as coisas não são feitas de modo belo. A beleza é parte integral do ato de fazê-las”.

Importa percebermos que, por trás do imperativo modernista de “emancipar” a arte de outras linguagens e domínios, havia em curso um persistente ímpeto pelo qual “os artistas norte-americanos procuram imergir as coisas que fazem na alteridade redentora da não-arte. [...] O jogo consiste em manter a invenção e a criatividade como uma atitude de antiarte” (Steinberg, 2008, p. 90). Ou seja, era como se os artistas, para se afirmarem como tais, tivessem que se emancipar da própria arte (isto é, mais precisamente, de todo o lastro artístico europeu). Cumpre lembrar que, no entanto, muito antes de artistas como Pollock e Kline obterem projeção internacional, já se encontrava consolidada nos Estados Unidos, na esteira de sua vasta tradição de pintura realista, a chamada “era de ouro da ilustração”, atrelada a nomes como Norman Rockwell e a escolas como a Art Students

---

<sup>21</sup> Esse trecho se localiza no prefácio à edição brasileira, escrito em 2008, em que o autor resume e reflete sobre seus argumentos de 1968.

League of New York e a National Academy of Design. Não surpreende, pois, que alguém como Andy Warhol se tornaria um designer/ilustrador bem-sucedido antes de se lançar como artista<sup>22</sup>.

Quanto à sua arte, basta compararmos dois comentários acerca de suas famosas Marilyns. Em 1966, David Antin (*apud* Steinberg, 2008, p. 124) declarou que, diante delas, “somos tomados por um terrível embaraço. Essa impressão do colorido arbitrário, da imagem quase apagada, e o sentimento de estarmos sobrando. Em algum lugar da imagem há uma proposição. Não é claro”. O segundo comentário é do designer gráfico Lou Dorfsman (*apud* Lupton; Miller, 2011, p. 88), feito em 1988: “serigrafar a Marilyn em 12 esquemas de cores diferentes é uma ótima ideia, mas para mim não passa de uma piadinha de design gráfico”. Quer dizer: enquanto o crítico encarava aquilo quase como um espécime de outro planeta, o designer atestava que Warhol vinha do mesmo meio comercial que sua obra supostamente critica.

A despeito, pois, de toda a discussão filosófica que seu trabalho suscitara<sup>23</sup>, fato é que Warhol sabia “captar” muito bem, tal como um *marchand*, as últimas “tendências” do mundo artístico. Tanto que, pouco tempo antes de exhibir, em 1962, a sua primeira obra pop (as latas Campbell), artistas como Jasper Johns e Robert Rauschenberg já se apropriavam da

---

<sup>22</sup> Ver, a este respeito: Lupton; Miller, 2011, p. 72-89. Um breve comentário: é preciso lembrar, aqui, que o design gráfico, embora ocupasse um universo bem distinto daquele das artes, também desempenhou, sobretudo nos anos 1950, o papel de uma “vanguarda” norte-americana. Um ilustrador como Ben Shahn, por exemplo, transitava facilmente entre o mundo das artes e o do design gráfico. O que não deixava de ser controverso, como relatam Lupton e Miller: “Dentro da mídia popular, a ilustração ‘artística’ carregava conotações de ‘alta cultura’ que lhe foram negadas pelo discurso dos museus e dos historiadores da arte” (*ibidem*, p. 84). Por outro lado, na medida em que a utilização da fotografia se difundia na indústria gráfica, diminuía gradualmente a demanda comercial por ilustração — o que curiosamente coincide, no início da década de 1960, com a ascensão da Pop Art, cuja iconografia (resíduos de design gráfico, quadrinhos, publicidade, celebridades etc.) já tinha uma conotação quase nostálgica para a classe média norte-americana.

<sup>23</sup> A literatura crítica em torno de Warhol é atualmente incontável. Mas basta recordarmos alguns dos filósofos a ele contemporâneos que comentaram sobre sua obra: Barthes, Deleuze, Baudrillard e mesmo Foucault. Hal Foster chega a considerar Warhol a personificação de um “realismo traumático” que teria marcado a arte pós-guerra. Mas, a meu ver, um breve comentário de Foster sobre Richard Prince poderia servir igualmente a Warhol, e de forma até mais elucidativa: “Às vezes, essa ambiguidade torna seu trabalho provocador de uma forma que a arte da apropriação [ou a Pop Art], excessivamente confiante nessa criticalidade, não é, pois Prince [ou Warhol] está imerso na fantasia consumista que ele desnatura. Ou seja, às vezes sua crítica é eficaz precisamente porque está comprometida — porque nos deixa ver uma consciência cindida diante de uma imagem” (Foster, 2014, p. 140, nota 42).

iconografia comercial, por vezes fazendo uso de serigrafia, antecipando até a reprodução de latas — por isso acabaram sendo rotulados como precursores da Pop Art, quando na verdade sempre estiveram noutra espectro discursivo<sup>24</sup>. Ao mesmo tempo, é significativo que Warhol e Johns tenham formação em design — e que Rauschenberg, em seu variado percurso acadêmico, tenha sido aluno do bauhausiano Josef Albers.

Com isso em vista, e voltando àquela pergunta sobre a que ponto artistas e designers estão cientes do prestígio que os acompanha, é fácil perceber como tal noção já circulava entre alguns artistas-designers do século passado — sobretudo considerando nomes como Jeff Koons e Damien Hirst. Isso pode nos levar a supor que o status geral de “artista” talvez tivesse maior influência há algum tempo, sendo gradualmente sobreposto pelo de “designer”. Não penso que seja o caso. A não ser que esse status de “artista” ainda se refira a algum tipo de circuito bem demarcado (como aquele que se estabelece entre galerias, museus e leilões). Pois se tomarmos o “artista” em sentido amplo, como há pouco eu me referia ao “designer”, veremos que ambos seguem exercendo uma influência cada vez maior, sendo mesmo, amiúde, confundidos um pelo outro.

Por exemplo, não é difícil encontrar atualmente um título de autoajuda, na esteira de *O design de sua vida*, relacionado à arte: tenho em mente outro *bestseller*, o *Roube como um artista*<sup>25</sup>, publicado em 2012 pelo designer e publicitário Austin Kleon (2013). Na lista de testemunhos sobre o livro<sup>26</sup>, encontramos frases como “pule cerca de 10 anos de tentativa e erro como artista”, ou “conselhos que se aplicam a praticamente qualquer tipo de trabalho”. Mas, é claro, a ideia de um livro prescritivo para artistas não é inédita: remonta desde as *Cartas a um jovem poeta*, de Rilke, até *A filosofia*

---

<sup>24</sup> Ao longo da década de 1950, Johns e Rauschenberg já expunham seus trabalhos e eram amigos próximos de Duchamp e John Cage. A partir da exposição *The Art of Assemblage*, de 1961, ambos assumem certa “filiação” mais definida. É somente no ano seguinte que Warhol entrará na cena artística. E por mais que se possa traçar relações entre o dadaísmo e a Pop Art, fato é que Warhol nunca dialogou com os artistas supracitados.

<sup>25</sup> O título original (*Steal like an artist*) foi o livro mais vendido da Amazon em 2012, sendo rapidamente traduzido para mais de 27 idiomas. Após o sucesso do livro, o autor publicou mais três títulos relacionados: Kleon, 2014; Kleon, 2015; Kleon, 2019.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://austinkleon.com/steal/>>. Acesso em setembro de 2021.



de *Andy Warhol*, escrito pelo próprio. Além disso, é digno de nota que, no ano seguinte à publicação de *Roube como um artista*, um escritor como Neil Gaiman (2013; 2018) tenha publicado *Make good art* e, cinco anos depois, *Art Matters* — livros que, embora não cheguem perto do faturamento de Kleon, venderam o que se espera de um escritor prestigiado no meio literário.

A questão é que não foi por acaso que Kleon e Gaiman tenham adotado “arte” no título de seus livros — os quais poderiam se intitular, por exemplo, “Roube como um publicitário/designer”, “Faça boa literatura” ou “A narrativa importa”. E eu não coloco em questão, aqui, se tais autores podem ou não ser considerados “artistas”, apenas o fato de que ambos costumam ser apresentados profissionalmente de outro modo. Aliás, se antes eu dizia que os designers não compreendem o que “design” significa para as pessoas, talvez essa problemática já não importe tanto em relação à arte. Uma asserção como essa, todavia, requer certa cautela: não digo que o público não seja importante na arte, tampouco que a arte não tenha que fazer sentido — algo como “ou as pessoas a entendem e a apreciam, ou não a entendem e nem estão interessadas em entender”. Não penso em nada disso. Penso apenas que, quando se fala em arte, tende-se a pressupor perspectivas diversas sem que isso — ao menos em comparação com o design — seja um problema.

Em outras palavras, tenho a impressão de que a inscrição de “artista” já se tornou mais afrouxada que a de “designer” — embora esta também esteja, ao que parece, seguindo o mesmo rumo. Isso nos encaminha a um último ponto: há um recente campo profissional vinculado diretamente à indústria do entretenimento e no qual arte e design claramente se imiscuem. Refiro-me ao *concept art* ou, como também costuma ser chamado, *concept design*<sup>27</sup> — cuja tradução não é arte/design “conceitual”, mas algo como “de concepção”. Trata-se de uma demanda específica localizada na fase de pré-produção das obras de entretenimento: a concepção de personagens, cenários, artefatos e mundos inteiros. Para se ter uma ideia inicial da dimensão dessa área, basta inserir os termos “art of” no campo de busca do site da Amazon: é muito provável que não apareça nada relacionado a um artista individual (como os

---

<sup>27</sup> Ver, a este respeito: Lilly, 2015; Celestino, 2016.

famosos livros da editora Taschen), e sim sobre o *concept art/design* de algum filme, animação, videogame etc.

A primeira universidade a oferecer esse tipo de formação foi a Art Center College of Design, em seu curso de *Entertainment Design*<sup>28</sup>. E atualmente, mediante o aumento crescente da produção fílmica e de videogames, já se pode notar, por meio das novas nomenclaturas de alguns cursos<sup>29</sup>, a procura por uma outra área de atuação: a do *visual development* (“desenvolvimento visual”) que, para além do *concept art/design*, se encarrega da direção, em todas as fases de produção, dos aspectos visuais de uma obra de entretenimento. Ora, é desse modo que hoje se cumpre com aquela “alteridade redentora da não-arte” que Steinberg salientava desde o final dos anos 1960. O entretenimento tornou-se o lugar por excelência de uma arte para não-artistas e de um design para não-designers. Ou, ainda, o que hoje chamamos de *concept art/design* ou *visual development* ocupa um lugar similar, embora com uma dimensão inédita, que outrora era reservado a artistas-designers como Warhol. Em suma, é por meio do entretenimento que a arte e o design adquirem a proeminência que os entrelaça na atualidade.

### De volta ao complexo arte-design-entretenimento

Até aqui, esforcei-me em fazer ver certa constelação de valores, expectativas e conexões que orbitam ao redor da arte e do design, tentando com isso localizar não tanto o lugar que tais disciplinas ocupam atualmente, mas antes a força discursiva que ambas exercem — ou melhor, que se exerce

---

<sup>28</sup> Localizada em Pasadena, Califórnia, e fundada em 1930 (mas com o nome atual desde 1965), a Art Center College of Design inaugurou o curso de *Entertainment Design* em 2002, que atualmente se divide em três habilitações: *Concept Design*, *Character Animation* e *Game Design*. Um curso mais antigo da mesma universidade é o de *Illustration*, que dentre as suas cinco habilitações traz a de *Entertainment Arts*. Ver: <<http://www.artcenter.edu/>>. Acesso em setembro de 2021.

<sup>29</sup> A exemplo do curso de *Visual Development* criado em 2013 pela Academy of Art University. E de acordo com o site Animation Career Review, há mais doze universidades que oferecem formação em *Visual Development*, como a Otis College of Art and Design, a California Institute of the Arts, a Full Sail University e a Rhode Island School of Design. Ver, respectivamente: <<https://www.academyart.edu/>>; <<https://www.animationcareerreview.com/articles/visual-development-artist-career-profile>>. Acesso em setembro de 2021.

sobre elas — na esfera da visualidade. Diante do exposto, resta definir uma noção que até aqui pode ter soado um tanto obscura, a de “complexo”, bem como uma interpretação mais cuidadosa acerca do CADE — isto é, para além dos “contornos gerais” anteriormente traçados. Mas, para tanto, será preciso um breve recuo à questão disciplinar.

Ao publicar, em 1975, *Vigiar e punir*, Foucault pôs-se a mostrar, a partir da noção de panóptico<sup>30</sup>, todo um arranjo de técnicas disciplinares que vigoraram do século XVIII ao XIX: o adestramento dos corpos, a divisão das atividades trabalho-descanso-lazer, a distribuição do espaço, a normatização de uma individualidade produtiva e disciplinada. Se, nessa obra, Foucault parecia restringir as práticas disciplinares ao domínio corporal, é porque os corpos eram os primeiros “dados” levados em conta na lógica utilitária, em seus cálculos para intensificar a produtividade e minimizar os gastos da produção. Mas é importante atentarmos ao panóptico enquanto imagem, e não só como um modelo de distribuição de corpos no espaço. Nesse sentido, trata-se de uma estrutura que se pretende parcialmente “transparente” — à diferença de um palácio, por exemplo, construído para ser visto à distância, ou de uma fortaleza erguida para ocultar o seu interior. Essa transparência parcial implica, aparentemente, um poder de “ver sem ser visto”; mas significa, antes de tudo, uma *dissociação* entre o ver e o ser visto: eu posso ver a todos (seja na torre ou a partir da cela), mas não sei quem me vê e sequer se estou sendo visto.

Só que tal impressão também não é de todo acurada. Porque se pudéssemos ver o panóptico a partir “de cima”, em sua dimensão enquanto complexo, perceberíamos algo bem diferente: a quantidade dos que efetivamente podem ver a todos é quase nula, ao passo que praticamente todos que ali se encontram são passíveis de serem vistos. É desse modo que o panóptico funciona, em sua insidiosa transparência, enquanto complexo disciplinar: tornando invisível quem exerce o poder (não se sabe quem nos vigia e quem está no controle) e aumentando exponencialmente o número

---

<sup>30</sup> “Panóptico” foi um termo adotado em 1785 por Jeremy Bentham para descrever a disposição arquitetônica de uma prisão ideal que permitiria a vigilância de todos por cada um e de cada um por todos. Ver, a este respeito: Foucault, 2004, p. 162-192.

daqueles sobre os quais o poder se exerce (vemos os outros para vermos como podemos ser vistos).

Sob esse prisma, a própria noção de “disciplina” assume uma nova extensão. Em primeiro lugar, sua materialização não se reduz a uma estrutura arquitetônica como o cárcere, o hospital, a escola e a fábrica, mas se estende a complexos mais dilatados e menos institucionais, como o entretenimento. Um caso recente parece-me suficiente para ilustrar todo o alcance desse tipo de complexo: paralelamente aos primeiros alertas da proliferação mundial do “coronavírus” no início de 2020, circulou a *fakenews* segundo a qual a pandemia era nada mais que uma “jogada de marketing” para o lançamento da próxima franquia de *Resident Evil*, game de terror apocalíptico<sup>31</sup>. Para além do teor claramente conspiratório (e mesmo racista), esse caso mostra bem como o microcosmo de um videogame tem servido, mais e melhor do que qualquer instituição consolidada, como referência imediata para explicar o macrocosmo social. Aliás, note-se que, no contexto da referida pandemia, a instauração geral de uma “quarentena” não representou, apesar das aparências, o mesmo estado de reclusão que se dava mediante as pestes medievais. Afinal, a quarentena contemporânea implicou o ápice de consumo de internet e de serviços online, o que significa que as pessoas ficam mais “conectadas” quando estão fisicamente reclusas.

Em segundo lugar, já não faz muito sentido falar de “disciplina” enquanto prática coercitiva de adestrar os corpos e domesticar as massas — o que, claro, não quer dizer que tais práticas tenham deixado de existir. O termo adquire hoje um sentido mais relacionado a “desempenho”, “resiliência” e “responsabilidade individual” — o que, por sua vez, não contradiz a tese de *Vigiar e Punir*, mas justamente a corrobora. Pois Foucault mostrou como, no século XIX, a combinação entre saberes diversos (como a anatomia, a fisiologia e a economia) serviu para moldar a noção moderna de

---

<sup>31</sup> A conspiração se sustentava na similaridade entre o símbolo da Umbrella Corporation (empresa fictícia do universo de *Resident Evil*) e o logotipo de uma real empresa chinesa de biotecnologia, além do fato de que “Racoon” (nome da cidade fictícia que, na narrativa do jogo, é o epicentro da proliferação do chamado vírus “C”) é um anagrama de “corona”. Ver, a este respeito: <<https://piaui.folha.uol.com.br/lupa/2020/01/29/verificamos-resident-evil/>>. Acesso em setembro de 2021.

“individualidade” (que continua em vigência), no sentido de fundamentá-la, educá-la e normalizá-la. Evidentemente, porém, muita coisa mudou de lá para cá, sobretudo em termos de vínculos sociais (ou “bolhas”), concorrência (ou “redes”), comunicação (ou “pós-verdade”) e trabalho (ou “autoempredimento”), de modo que a disciplinarização hoje se torna mais inteligível sob a forma de *complexo*.

Cabe ainda lembrar, antes de definir esse termo, que o próprio Foucault admitira não ser suficiente analisar a sociedade considerando apenas suas práticas disciplinares e institucionais<sup>32</sup>. Isso, no entanto, não nos autoriza a pensar a história em termos de “paradigmas” — como se tivesse havido, em determinado momento, a substituição de um paradigma soberano por um disciplinar e, depois, por um biopolítico. Em vez disso, e aqui a noção de “complexo” parece-me útil, é possível examinar em toda sociedade uma articulação (ou propriamente um complexo) soberania-disciplina-biopoder, ainda que, a cada época e contexto, uma ou outra forma se sobressaia<sup>33</sup>.

O que então seria, finalmente, um complexo? Hal Foster (2017, p. 13-14) enfatizou nesse termo o sentido clínico de um bloqueio ou uma neurose “que é difícil identificar como tal, quanto mais superar, precisamente porque parece tão intrínseco, tão natural às operações culturais de hoje”. Embora eficaz para as críticas empreendidas pelo autor, esse sentido tende a realçar um mecanismo confinante e coercivo em detrimento de dinâmicas de articulação e expansão que me parecem próprias a um complexo<sup>34</sup>. Com efeito, o que melhor define o complexo é a tática quase invisível de tornar visíveis determinadas conexões. Se digo “quase invisível”, é precisamente com vistas àquela transparência parcial que caracteriza o panóptico: tudo ali parece ser demasiado evidente — como é, para o público geral, a conexão

---

<sup>32</sup> Ver, a esse respeito: Foucault, 2005, p. 302. Na ocasião, Foucault tentava distinguir norma disciplinar (direcionada aos indivíduos) e norma de regulamentação (voltada à população), distinção esta que também se aplica ao par disciplina-biopoder.

<sup>33</sup> “Devemos compreender as coisas não em termos de substituição de uma sociedade de soberania por uma sociedade disciplinar e desta por uma sociedade de governo. Trata-se de um triângulo: soberania-disciplina-gestão governamental, que tem a população como seu alvo principal e os dispositivos de segurança como seus mecanismos essenciais” (Foucault, 2018, p. 428).

<sup>34</sup> De maneira similar, Nicholas Mirzoeff (2011) descreve o que chama de “complexo de visualidade” a partir do que ele depreende de um complexo militar-industrial.

arte-design —, ao passo que não se vê alhures o que cria ou permite uma tal evidência — como é o caso, na conexão arte-design, de algo tão vago (sob uma perspectiva acadêmico-disciplinar) quanto o entretenimento.

Um “complexo econômico”, por exemplo, não equivale à economia enquanto disciplina e se alastra de forma quase invisível, à guisa de uma racionalidade neoliberal: é o que cria a evidência do “mercado” enquanto realidade última e lei geral da vida. Trata-se, pois, da dinâmica pela qual se articulam diversas esferas (como a pública e a privada) de tal modo que certos princípios econômicos (como o da “mão invisível”) estejam na base de todas as decisões individuais, permitam a inteligibilidade de todos os fatos e comportamentos e possam legitimar ou deslegitimar a ação governamental.

Já o CADE tem a particularidade de operar certa inversão funcional das disciplinas: se a disciplina, enquanto prática discursiva, funciona de modo a estabelecer as condições (domínios, competências, categorias etc.) para que determinado saber seja verdadeiro, o complexo em questão é capaz de, com seus próprios meios e critérios, realizar e evidenciar uma outra “verdade” — a ponto de, como vimos, levar alguns programas acadêmicos de arte ou design a se reconfigurarem em torno do entretenimento. Alguém poderia objetar que esse tipo de inflexão disciplinar não procede de um tal CADE, pois as disciplinas, as universidades e os profissionais sempre irão atrás do que lhes der mais lucro. E minha resposta imediata seria que tal objeção ilustra aquele “complexo econômico” que eu acabei de descrever. Mas, de forma menos apressada, essa objeção também me remete à vinculação supostamente necessária que, numa época distante, Jeremy Bentham (o idealizador do panóptico) estabeleceu entre a regulação natural e espontânea do mercado, de um lado, e os mecanismos de correção e educação dos indivíduos inadequados às trocas mercantis, de outro<sup>35</sup>.

Análoga e anacronicamente, podemos traçar uma correlação entre o complexo econômico e o CADE, com a diferença de que o primeiro há muito não funciona (se é que um dia já funcionou) de maneira autorregulada e, menos ainda, às custas de um disciplinamento coercivo. Eis a inflexão: o

---

<sup>35</sup> Ver, a este respeito: Bentham, 1952, p. 121-207.

complexo econômico não demanda mais por disciplina — o conformismo disciplinar não apenas tornou-se ineficaz, como já soa suspeito —, mas requer um desempenho máximo que se torna o alvo de uma “arte” ou um “design” que todo indivíduo deve realizar por si mesmo. Por sua vez, o entretenimento se encarrega de mostrar como autoevidente que em cada pessoa sempre resta um “valor a mais” — nova versão do que Marx chamava de “mais-valia” —, algo que transcende a esfera ordinária do trabalho, do dinheiro e da vida cotidiana. Há uma “verdade” que consiste em não se conformar às regras e que se revela como arte/design, como comprometimento pessoal para com o extraordinário. É o que, enfim, bem expressou o artista Jeremy Mann ao divulgar no Instagram um curta de animação de sua própria autoria:

Crie para você. Crie não por dinheiro, mas pelo amor de trazer algo ao mundo como ninguém nunca viu antes. Suas regras, seus valores. Embora outra força possa estar te algemando e sufocando neste exato momento, ninguém pode tirar de você a capacidade de criar e aprender. Conhecimento e arte não conhecem fronteiras e não fazem distinção entre gênero, raça, classe ou idade. A arte é em si a verdadeira expressão do espírito humano, através da qual estamos todos conectados. [...] Trabalhe duro. Escute a sua própria voz. Compartilhe seus sonhos<sup>36</sup>.

Mesmo no âmbito acadêmico da arte e do design, não surpreende que a maioria dos ingressantes nesses cursos ainda justifique sua escolha sob a crença de que trabalhar como artista/designer é trabalhar com o que se gosta, um trabalho que dá prazer — enunciado que também não é raro entre os profissionais mais experientes. E já não é uma questão de disciplina (embora ainda haja o “trabalhe duro”) o que legitima tal expectativa/expertise, mas sobremaneira a ideia de uma personalidade criativa, confiante e sonhadora

---

<sup>36</sup> No original: “Create for yourself. Create not for money, but for the love of bringing something into the world the likes of which nobody has seen before. Your rules, your values. Although another force may have you shackled and struggling right now, ain’t nobody can deny you the ability to create and learn. Knowledge and Art know no boundaries, they distinguish not between gender, race, class or age. Art itself is the true expression of the human spirit, through which we are all connected. [...] Work hard. Listen to your own voice. Share your dreams”. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/B-FTR7ICkvK/>>. Acesso em setembro de 2021.

(“escute a sua própria voz”, “compartilhe seus sonhos”) que com frequência se associa à imagem e ao ambiente de trabalho das empresas mais bem-sucedidas de design, tecnologia e, claro, entretenimento — onde arte e design caminham de mãos dadas.

Mas, como eu dizia, o CADE não se limita a uma profissão tão elevada quanto a dos artistas e designers. Mesmo porque o imperativo de ter prazer com o trabalho é o que todos os gestores, em parceria com marqueteiros e psicólogos, priorizam há quase um século. O princípio geral da motivação meritocrática, como se sabe, não é nenhuma novidade nas empresas; a novidade consiste em ver esse mesmo princípio vigorando entre os desempregados e em tantos outros grupos socialmente marginalizados. Logo, existe um jogo discursivo que ultrapassa os departamentos de recursos humanos, as inúmeras “técnicas comprovadas” pelos especialistas, a retórica humanista do “senso de pertencimento” etc. — nada disso alcança a maior parte da população. Já o entretenimento alcança. Por meio dele, muitas pessoas aprendem a conceber-se como artistas/ designers em potencial, a valorizar-se e superar-se por um trabalho em torno de si mesmas, numa inédita sintonia com o complexo econômico. Em vez de disciplinamento, trata-se literalmente de entretenimento: estímulo à criatividade, ao esforço próprio, à autorrealização etc.

Alguns dirão que tudo isso não passa de acréscimo alienante ao que permanece estrutural: a lógica disciplinar, ou do capital, ou do colonizador etc. Sem dúvida, este seria um horizonte, senão mais reconfortante, mais fácil de se analisar. Mas talvez a arte e o design tenham finalmente se tornado algo mais do que se dizem ser, algo como um valor supremo que, no entanto, o rótulo vulgar de “entretenimento” tende a minimizar. Pois o que todos buscam já não é exatamente ser bem-sucedido, mas, a despeito dos fracassos inevitáveis, tornar-se artistas ou designers de si mesmos, nem que seja por um breve momento (conforme prenunciava Andy Warhol). Claro que, sob um ponto de vista acadêmico (como o meu), é realmente difícil levar a sério esse tipo de enunciado — dificuldade que, contudo, só favorece a sua banalidade estratégica. De fato, os critérios são outros. Nós precisamos começar a levar



mais a sério o que todos nós, mesmo sem nos darmos conta, já estamos levando muito a sério.

#### Referências

- BEIGUELMAN, Giselle. *Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea*. Tese de Livre Docência em Linguagem e Poéticas Visuais. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2016.
- BENTHAM, Jeremy. “Defense of Usury”. In: STARK, Werner (Ed.). *Jeremy Bentham’s Economic Writings* — Vol. 1. London: Blackfriars, 1952, p. 121-207.
- BURNETT, Bill; EVANS, Dave. *Designing Your Life: How to Build a Well-Lived Joyful Life*. New York: Knopf, 2016.
- BURNETT, Bill; EVANS, Dave. *The Designing Your Life Workbook: A Framework for Building a Life You Can Thrive In*. New York: Clarkson Potte, 2018.
- BURNETT, Bill; EVANS, Dave. *Designing Your Work Life: How to Thrive and Change and Find Happiness at Work*. New York: Knopf, 2020.
- CELESTINO, Luiz. “O que é Concept Art?”. *Brushwork Atelier*, 23 de maio de 2016. Disponível em: <<https://brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-conceptart>>. Acesso em setembro de 2021.
- FLEXNER, James. *American Painting*. New York: Houghton Mifflin, 1950.
- FORTY, Adrian. *Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOSTER, Hal. *O retorno do real: A vanguarda no final do século XX*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- FOSTER, Hal. *O complexo arte-arquitetura*. São Paulo: Ubu, 2017.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso: Aula inaugural no Collège de France pronunciada em 2 de dezembro de 1970*. São Paulo: Loyola, 1996.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: Nascimento da prisão*. São Paulo: Vozes, 2004.

- FOUCAULT, Michel. *Em defesa da sociedade*. Curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- FOUCAULT, Michel. *O Poder Psiquiátrico*: Curso dado no Collège de France (1973- 1974). São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FOUCAULT, Michel. “Espaço, saber, poder”. In: *Ditos e Escritos VIII*: Segurança, penalidade e prisão. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012, p. 206-222.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.
- GAIMAN, Neil. *Make good art*. New York: William Morrow, 2013.
- GAIMAN, Neil. *Art Matters: Because Your Imagination Can Change the World*. New York: William Morrow, 2018.
- HENRI, Robert. *The Art Spirit*. New York: Lippincott, 1960.
- KLEON, Austin. *Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade*. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.
- KLEON, Austin. *Show Your Work! 10 Ways to Share Your Creativity and Get Discovered*. New York: Workman, 2014.
- KLEON, Austin. *The Steal Like an Artist Journal: A Notebook for Creative Kleptomaniacs*. New York: Workman, 2015.
- KLEON, Austin. *Keep Going: 10 Ways to Stay Creative in Good Times and Bad*. New York: Workman, 2019.
- KRIPPENDORF, Klaus. *The semantic turn: a new foundation for design*. New York: Taylor & Francis, 2006.
- LaROSSA, Brian. “The Architecture of Graphic Design’s Discourse”. *Design Observer*, 11 de março de 2017, s. p. Disponível em: <<https://designobserver.com/feature/the-architecture-of-graphic-designsdiscourse/39694>>. Acesso em setembro de 2021.
- LATOUR, Bruno; YANEVA, Albena. “Give me a gun and I will make all buildings move: An ANT’s view of architecture”. In: GEISER, Reto (ed.). *Explorations in Architecture: Teaching, Design, Research*. Basel: Birkhäuser, 2008, p. 80-89.
- LATOUR, Bruno. “Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)”. *Agitprop*: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

- LILLY, Elliott J. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. Los Angeles: Design Studio Press, 2015.
- LUPTON, Ellen. *D.I.Y. — Design It Yourself*. New York: Princeton Architectural Press, 2006.
- LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. *Design escrita pesquisa: a escrita no design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MIRZOEFF, Nicholas. *The right to look: A Counterhistory of Visuality*. Durham: Duke University Press, 2011.
- NORMAN, Donald. *O design do dia-a-dia*. São Paulo: Rocco, 2005.
- NORMAN, Donald. “Somos todos designers”. In: *Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008, p. 243-257.
- PEVSNER, Nikolaus. *Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- READ, Herbert. *Arte e Industria: Principios do Diseño Industrial*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1961.
- SIMON, Herbert. *As Ciências do Artificial*. São Paulo: Almedina, 1981.
- STEINBERG, Leo. *Outros critérios: confrontos com a arte do século XX*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- VENTURELLI, Suzete; MELO, Marçilon Almeida de. “O visível do invisível: data art e visualização de dados”. *Ars* (São Paulo), v. 17, n. 35, p. 203-214, 2019.

*Submetido em: 27/09/2021*

*Aceito em: 20/11/2021*

*Publicado em: 12/01/2022*