

O Pensamento Rizomático Aplicado Ao Design

The Rhizomatic Thinking Applied To Design

AUTORIA

Vicent Bernardo Alves Santos
UFPE, Brasil
vicent.bernardo@ufpe.br
Adailton Laporte de Alencar
UFPE, Brasil
adailton.laporte@ufpe.br

PALAVRAS-CHAVE

Epistemologia;
Rizoma;
Design;
Cartografia;
Pensamento Rizomático;

RESUMO

O Design enquanto campo do saber se baseia em noções estruturalistas e na concepção de Artefatos, criando sistemas de agrupamento e generalidades para guiar a leitura e manipular os discursos. O pensamento Rizomático visa romper com essas generalidades e expandir o campo do Design. A aplicação do pensamento Rizomático de Deleuze e Guattari ao Design se dá por intermédio da teoria das multiplicidades, construída na subtração da unidade e no mapeamento das conexões simbólicas e semânticas do Artefato. A partir de um método rizomático, é possível compreender o Artefato enquanto totalidade e assim expandir a leitura imagética-discursiva dos Artefatos em Design.

KEYWORDS

Epistemology;
Rhizome;
Design;
Cartography;
Rhizomatic Thinking;

ABSTRACT

Design as a field of knowledge is based on structuralist notions in the conception of Artifacts, creating systems of groupings and generalities to guide reading and manipulate discourse. Rhizomatic thinking aims to break with these generalities and expand the field of Design. Deleuze and Guattari's Rhizomatic thinking is applied to Design through the theory of multiplicities, built on subtracting the unit and mapping the symbolic and semantic connections of the Artifact. From a rhizomatic method, it is possible to understand the Artifact as a totality and thus expand the imagetic-discursive reading of Artifacts in Design.

1. Introdução

O presente artigo faz parte da revisão bibliográfica do projeto de mestrado do autor, que busca encontrar na Filosofia da Diferença e no Pensamento Rizomático de Deleuze e Guattari, uma forma de mapear e analisar a construção imagética-discursiva nas capas de livros e contos do movimento Sertãoopunk, utilizando os princípios de Rizoma e aplicando-os ao campo do Design.

Entendendo primeiramente o campo do Design enquanto ponto de partida para conectar-se com a filosofia deleuziana, foi necessário analisar as bases epistemológicas que fundamentam o Design, e compreender como o Pensamento Rizomático pode ser aplicado. Uma vez que a base estruturalista e sistemática do Design voltada para o “projetar” pode ser limitante, a aplicação do Pensamento Rizomático ao Design expande a compreensão das multiplicidades que o compõem, e permite a aplicação de uma metodologia que explora conexões semânticas e discursivas na concepção de artefatos.

Ainda que o campo do Design se formule em sistemas e organizações de sentidos visando a manipulação de discursos para fins projetuais, os processos em Design se conectam com diversas áreas do conhecimento, criando uma via transversal entre o saber científico e o tradicional. O pensamento Rizomático estreita essa via e cria novas ramificações e multiplicidades, a fim de romper com noções de generalidade trabalhadas objetivamente no Design:

Para Deleuze o próprio pensamento representa criação, esse é o ponto de ligação da filosofia com o Design. [...] Considerando o Design como resultado de uma intensidade criativa ele deixa de ser como é atualmente visto, uma ferramenta de criação, e passa a representar o próprio conhecimento. [...] Essa visão representada por Deleuze e Guattari utiliza conceitos para explicar artes, ciência e filosofia, todas colocadas num mesmo nível, uma projeção de uma multiplicidade heterogênea com uma definição de conceito baseada na transdisciplinaridade, ou seja, as disciplinas não só se postam unidas e como colaboradoras entre si, mas possuem uma organização conceitual maior que ultrapassa a definição de cada uma delas isoladamente. (Custódio, 2011, p. 12-13)

Dessa forma, o Pensamento Rizomático e o Design se conectam a partir do próprio conceito de que Rizoma é Design, a partir de um esforço de subtrair as unidades e noções generalistas

que constroem o campo, e entender que as múltiplas conexões interdisciplinares permitem explorar novas formas de fazer Design. A partir de um processo rizomático de mapeamento de conexões semânticas e multiplicidades teóricas, é possível encontrar uma forma de aplicar o Pensamento Rizomático ao Design.

O processo de pesquisa para a dissertação de mestrado do autor teve como resultado a aplicação de um método cartográfico rizomático para o mapeamento dessas conexões semânticas e multiplicidades nas visualidades do movimento Sertãoopunk. O desafio é: como aplicar o Pensamento Rizomático, que é estranho às estruturas e sistemas de organização, em um campo tão racionalista quanto o Design?

2. A Epistemologia do Design e o Pensamento Rizomático

O pensamento racionalista é a base do Design, promovendo sistemas e organizações de generalizações hierárquicas na produção de Artefatos e discursos. A inflexibilidade metodológica e linearidade do pensamento em Design são consequências do pensamento racionalista. Andrade e Ibarra (2021, p.156-7) apontam a fala do antropólogo colombiano Arturo Escobar, que “entende a tradição racionalista como um contexto cultural onipresente em que grande parte do nosso mundo contemporâneo opera. Ele aponta essa ‘tradição’ como responsável por moldar e orientar as maneiras de pensar e ser dos designers e da humanidade como um todo”.

Dessa forma, o racionalismo opera como orientação do pensamento no campo do Design, uma forma de organização sistemática do que é a produção em Design, com o objetivo de manipular as abordagens discursivas. Para Deleuze e Guattari, o pensamento racionalista se configura enquanto um modelo arbóreo: uma estrutura inflexível e hierárquica. Descartes já havia feito a analogia da filosofia com uma árvore, onde “a raiz representa a metafísica, o caule a física e a copa e os frutos a ética”. O racionalismo e a filosofia cartesiana representadas pela árvore prendem o Design em uma estrutura, que impede o seu crescimento, e precisa de seu fundamento para multiplicar-se.

Andrade e Ibarra (2021, p. 157) dizem que “a razão metonímica é responsável por contrair o presente. (...) Ela toma uma parte da realidade existente no mundo e a considera como um todo, desconsiderando muitas realidades existentes”. As totalidades e generalizações que permeiam o campo, transformam o real sem realmente compreendê-lo, tornando a produção em Design apenas um decalque da realidade, sem representar sua essência. Dessa forma, a produção em Design pode se tornar superficial, incompleta.

É fato que as metodologias de Design são inspiradas no pensamento Racionalista e buscam racionalizar os processos em Design, determinando ordens sequenciais lógicas a serem usados em projetos como um manual. Essas ordens sequenciais inflexíveis podem impedir que o Designer perceba a diversidade do mundo, e o tornar apático aos contextos socioculturais.

As estruturas arbóreas reduzem a multiplicidade ao objeto. O artefato produzido em Design visa essa redução de sentidos, esse decalque da realidade, “impondo limites a tudo que não se enquadra como valor dentro de seus parâmetros radicais” (LAURO, 2014).

As construções imagética-discursivas no Design possuem uma dicotomia que cria a hierarquia da informação. As palavras e as coisas, a linguagem e a luz, expõem as relações hierárquicas do estruturalismo presentes no campo. É nessa dicotomia que surge o Pensamento Racionalista. Segundo Andrade e Ibarra:

Percebemos que a racionalidade é levada por conhecimentos dicotômicos: homem/mulher, norte/sul, natureza/cultura, entre outros. Essas dicotomias são vistas como totalidades do mundo real e não como partes de uma realidade bem mais ampla. Isso causa uma simplificação do mundo, além de levar a um sistema hierárquico, onde uma é colocada como dependente da outra e não pode agir no mundo fora do esquema pré-estabelecido pela outra parte. (Andrade e Ibarra, 2021, p. 157)

Nesse sentido, o Design atua como ferramenta de decalque da realidade. Mas será que essa é a única forma de fazer e pensar Design? Atribuir uma estrutura arbórea a um campo tão complexo quanto o do Design é uma forma de aprisioná-lo, impedir que se ramifique e se expanda. A questão é que, na perspectiva deleuziana, o Design possui o potencial para romper com o pensamento racionalista, ao encarar suas multiplicidades e mapear suas conexões temáticas, a fim de estabelecer novas formulações para o campo.

É necessário, então, compreender o conceito de Rizoma, e como ele se relaciona com a epistemologia do Design. O Rizoma sugere uma outra forma de organização do pensamento,

uma forma horizontal, sem hierarquia, ordem nem centro. O pensamento Rizomático é estranho às organizações das relações semióticas, imagéticas e discursivas presentes no pensamento Racionalista; é uma forma de conhecer os sentidos e significados por intermédio de suas diversas conexões semióticas, mapeando suas multiplicidades:

A maior parte dos métodos modernos para fazer proliferar séries ou para fazer crescer uma multiplicidade valem perfeitamente numa direção, por exemplo, linear, enquanto que uma unidade de totalização se afirma tanto mais numa outra dimensão, a de um círculo ou de um ciclo. Toda vez que uma multiplicidade se encontra presa numa estrutura, seu crescimento é compensado por uma redução das leis de combinação. (Deleuze e Guattari, 1995, p. 13)

Assim, as multiplicidades são entendidas por intermédio da subtração da unidade. Faz-se “n-1”, para fazer o Uno parte do Múltiplo. Esse sistema foi nomeado Rizoma, vários caminhos para encontrar, na totalidade, as noções e sentidos. Para Deleuze e Guattari (1995, p. 21): “Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas; um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre ao mesmo”.

A multiplicidade se efetua enquanto processo, ela se expande à medida que aumenta suas conexões. Nesse sentido, temos um pensamento orientado e mediado por uma unidade, uma matriz pivotante; e outro pensamento em que a multiplicidade se efetua enquanto processo. O rizoma é flexível, com múltiplas entradas, e compreende a complexidade do mundo e como as relações interpessoais, sociais, culturais e políticas modificam as construções semânticas e simbólicas. Por outro lado, o racionalismo cria um rigor que torna o designer apático aos contextos socioculturais, nos quais ele, e seu artefato, estão inseridos.

O processo em Design é centralizado no “Problema”. O pensamento Rizomático descentraliza esse problema e busca encontrar, na multiplicidade e nas conexões, a resposta para o problema — não a solução. Para entender como o Pensamento Rizomático pode participar do processo em Design, foi necessário compreender os princípios levantados pelos autores Deleuze e Guattari em seu livro “Mil Platôs I: Capitalismo e Esquizofrenia” (1995). São eles:

- Princípio da Conexão e Heterogeneidade: para Deleuze e Guattari (1995), cada ponto de um Rizoma pode se conectar a outro; os pontos em que se encontram criam uma continuidade, expandindo assim o Rizoma. Observando os processos de significação a partir dessas conexões, busca ir além da análise inferior das abordagens discursivas.

- Princípio das Multiplicidades: as multiplicidades são, em sua natureza, rizomáticas. A multiplicidade existe na subtração da unidade, não obedece aos sistemas de organização, nem às estruturas; a multiplicidade se expande em seus sentidos, em suas conexões.
- Princípio de Ruptura A-Significante: para os autores, o Rizoma pode ser rompido em qualquer de seus pontos, e também retomado em qualquer linha, as quais é estratificado e territorializado. Assim, é possível compreender os movimentos que o Rizoma faz ao se expandir.
- Princípio da Cartografia e Decalcomania: o Rizoma é estranho à ideia de reprodução. “Mapa, não Decalque”; o mapa se difere do decalque ao possuir uma experiência ancorada na realidade, enquanto o decalque apenas reproduz a realidade sem profundidade. A cartografia é o meio de se explorar o rizoma, de encontrar as múltiplas entradas e mapear suas conexões e multiplicidades.

Assim, o pensamento Rizomático cria Agenciamentos Coletivos de Enunciação — sistemas semióticos, regimes de signos —, explorando as construções imagético-discursivas que permeiam a realidade e são absorvidas pelo Design para a produção de sentidos e respostas. Para Lauro (2014): “A questão da multiplicidade se desenvolve sempre em uma questão de estratificação porque esse é o custo de sua apreensão”. O conceito de Estrato surge como fenômeno de espessamento da Terra, uma forma de compreender as multiplicidades, torná-las palpáveis, entendíveis, uma vez que toda a multiplicidade é um zero absoluto.

Por conseguinte, o Design se relaciona com o Pensamento Rizomático por intermédio dos Agenciamentos Coletivos de Enunciação, interpretando os Estratos e fazendo-se valer em suas multiplicidades. Utilizando os princípios de Rizoma apresentados, se estabelece um caminho para uma metodologia rizomática descentralizada, flexível e não hierárquica.

3. O Mapa Rizomático

O princípio da Cartografia fundamenta o principal meio para a aplicação do Pensamento Rizomático ao campo do Design. Observando os sistemas de Agenciamentos, seguindo as conexões semânticas e observando os movimentos de territorialização do Rizoma-Artefato, é

possível identificar como se dá a construção imagética-discursiva em sua totalidade, sem ignorar os contextos socioculturais que estão envolvidos na produção em Design:

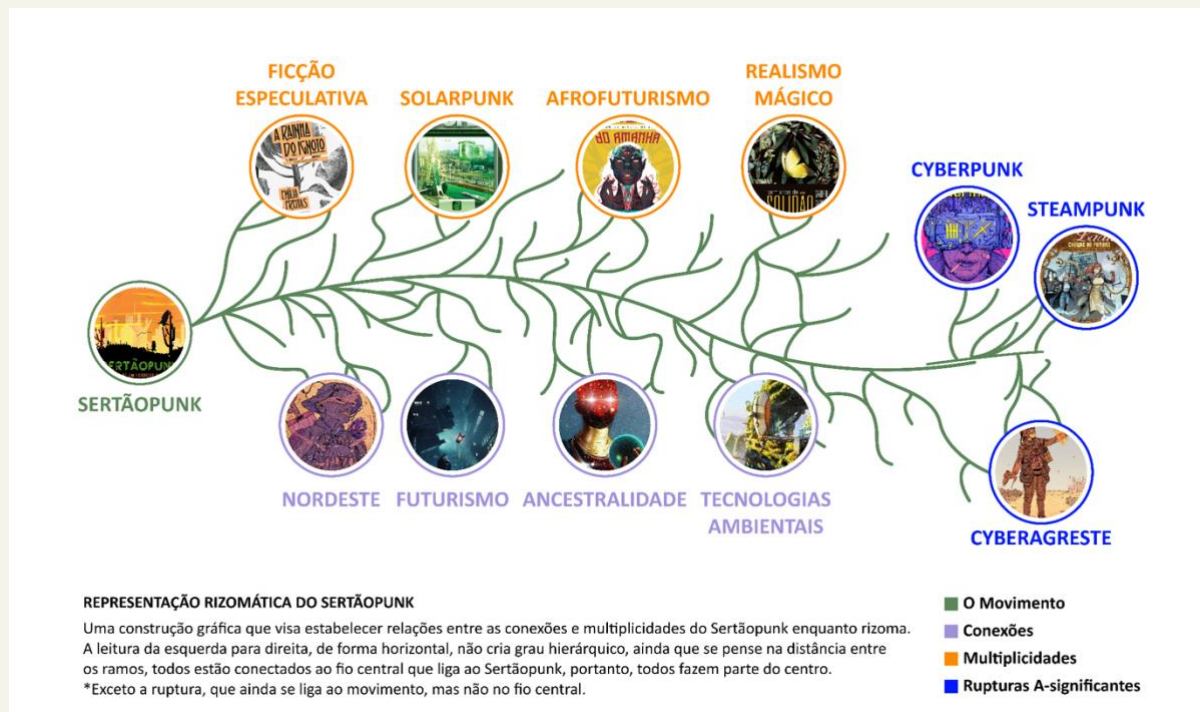
Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com n dimensões, com direções rompidas. Conjuguar os fluxos desterritorializados. Seguir as plantas: começando por fixar os limites de uma primeira linha segundo círculos de convergência ao redor de singularidades sucessivas; depois, observando-se, no interior desta linha, novos círculos de convergência se estabelecem com novos pontos situados fora dos limites e em outras direções. Escrever, fazer rizoma, aumentar seu território por desterritorialização, estender a linha de fuga até o ponto em que ela cubra todo o plano de consistência em uma máquina abstrata. (Deleuze e Guattari, 1995, p.19)

Esse processo de seguir o rizoma, as suas múltiplas entradas, e em todos os seus movimentos de expansão, é parte essencial do processo rizomático no Design. Dessa forma, ao seguir o Mapa Rizomático, se faz rizoma e, por conseguinte, se faz Design. Identificando as conexões semânticas e semióticas nos contextos socioculturais em que tanto o designer quanto o artefato estão inseridos, inicia-se o pensamento Rizomático aplicado ao Design.

O principal desafio de se atribuir Rizoma ao Design é o rompimento com as estruturas e os sistemas de agenciamento em que o campo se fundamenta. Pensando nisso, o processo de desenvolvimento do mapa Rizomático passou por diferentes estágios de interpretação do que é o Rizoma: Como ele se constrói? A partir de que se considera Rizoma ou Artefato? Como criar uma leitura de uma visualidade que não possui organização nem hierarquia?

No processo investigativo da pesquisa de Mestrado do autor, foram desenvolvidos protótipos do Mapa Rizomático, buscando na teoria de Deleuze e Guattari e em artigos de Design da Informação, um caminho para a criação de uma visualidade que representasse o Rizoma para mapear suas conexões, multiplicidades e rupturas a-significantes.

Figura 1. Primeira visualização gráfica do modelo rizomático.

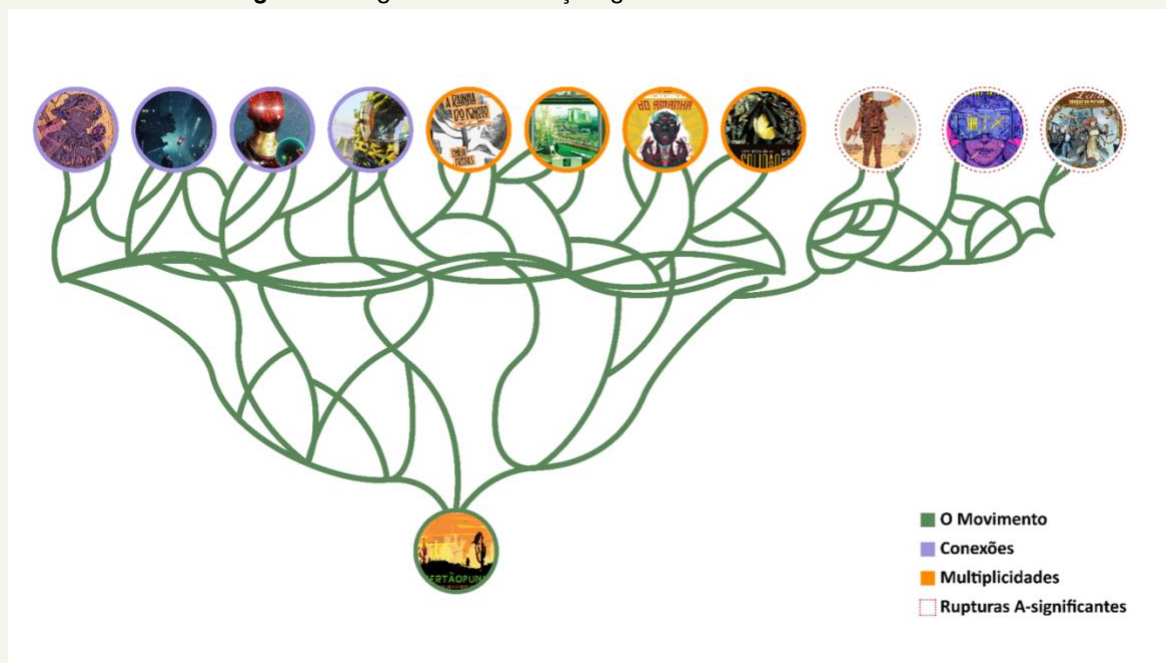


Fonte: Do autor, 2023.

A primeira tentativa de formulação de um mapa entendia o movimento SertãoPunk — o artefato, objeto de estudo da pesquisa de Mestrado do autor — como ponto de partida. Sem o objetivo de criar uma hierarquia de informações, nem de aprisionar o Rizoma em uma estrutura que lhe impeça de criar novas conexões e multiplicidades. No entanto, a primeira tentativa falhou em todos os objetivos do autor de representação fidedigna dos princípios de Rizoma levantados por Deleuze e Guattari.

Ainda há um ponto de partida, ainda há hierarquia, e não há espaço para crescimento desordenado, nem movimentos de desterritorialização. A representação rizomática do SertãoPunk exprimia uma vontade de compreender o movimento, após o mapeamento de suas conexões e multiplicidades, mas falhava em representar o Rizoma.

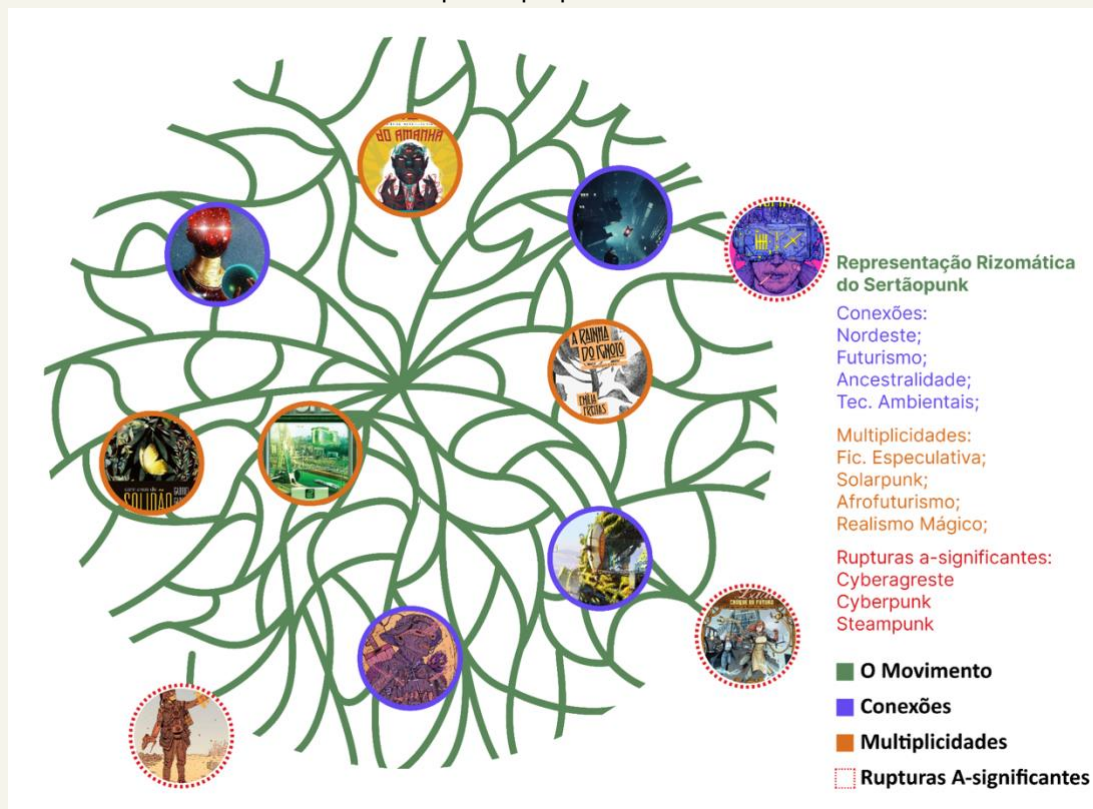
Figura 2. Segunda visualização gráfica do modelo rizomático.



Fonte: Do autor, 2023.

A segunda tentativa buscou horizontalizar as informações, sem criar uma dissonância entre as Conexões, Multiplicidades e Rupturas A-significantes. Entretanto, ainda enxergava o movimento como ponto de partida, aprisionando o Rizoma em uma estrutura que lhe impedia de se expandir e se movimentar. Não havia múltiplas entradas, apenas uma, e essa era o Sertãoopunk. Artefato — Unidade — Matriz Pivotante. Não é rizoma.

Figura 3. Representação gráfica definitiva do Mapa Rizomático, representando o Objeto/Artefato enquanto próprio Rizoma.



Fonte: Do autor, 2024.

Por fim, após aprofundar-se na leitura do livro “Mil Platôs 1: Capitalismo e Esquizofrenia” (1980) de Deleuze e Guattari, foi possível chegar a uma solução em Design da representação do Mapa Rizomático. A principal diferença entre as primeiras tentativas e a representação final é a compreensão de que o Artefato é o Rizoma. É o Mapa. O movimento se expande em seus bulbos, de forma desordenada, sem hierarquia, em formato circular, com múltiplas entradas e sem uma limitação. A borda imaginária que corta o Rizoma exprime um conceito da Gestalt de Continuidade; sabe-se que há mais além da borda, mas que não cabe a esse recorte visualizar. A desorganização das Conexões e Multiplicidades rompem com as noções de hierarquia, e as rupturas A-significantes não estão separadas do Rizoma. Elas se conectam, ainda que estejam fora da borda imaginária, e são representações de movimentos do próprio Rizoma.

Assim, foi possível aplicar ao design o Pensamento Rizomático, de forma a compreender o Artefato em Design não como um ponto de partida, ou o centro dos processos, mas sim como o

próprio Rizoma, o próprio processo. A descentralização e a desconstrução estruturalista do pensamento são o foco do Design Rizomático. E o Mapa foi o caminho para encontrar esse elo entre o campo do Design, e o Rizoma de Deleuze e Guattari.

A pesquisa de Mestrado do autor visa encontrar nas visualidades do movimento Sertãoopunk as noções de rompimento com a Identidade inventada do Povo Nordeste, rompendo com estereótipos históricos de uma construção imagética-discursiva preconceituosa com o povo Nordeste. O Mapa Rizomático foi o caminho para uma análise em Design das visualidades do movimento Sertãoopunk, identificando as Conexões, Multiplicidades e Rupturas A-Significantes do Rizoma-Artefato.

5. Considerações finais

A principal pergunta do presente artigo, levantada logo ao iniciar a discussão, era: Como é possível atribuir ao Design — um campo fundamentado pela filosofia Estruturalista — o pensamento Rizomático? Através das leituras de diversos autores, e sendo mediado pela pesquisa de Mestrado do autor do artigo, foi possível encontrar um caminho para a união do Rizoma com o Design por intermédio da Cartografia.

Mapa, não Decalque, é o lema dos autores Deleuze e Guattari, referindo-se à experiência ancorada no real, em contrapartida à representação superficial da realidade, que é muito trabalhada nos projetos em Design. A experiência ancorada no real não faz julgamentos de valor, não ignora contextos socioculturais com o objetivo vazio de solucionar um problema específico. O problema do Design é trabalhado no artigo enquanto um problema estrutural, aprisionado à Unidades, Matrizes Pivotantes que permeiam o campo e direcionam a maioria das metodologias em Design para a solução de problemas superficiais. O Rizoma surge como múltiplos novos caminhos para a compreensão do problema e para a abertura de um diálogo mais amplo sobre o que é o Design.

Neste sentido, o artigo discorre sobre as diferenças filosóficas entre Design e o Pensamento Rizomático, mostrando as possibilidades de aplicação do Rizoma no cotidiano do designer. Entretanto, é importante ressaltar que a questão aqui não é binarizar uma discussão, não é

sobre o bom e mau Design, ou o certo e o errado. É contrariar as Dicotomias trazidas pelas metodologias em Design e apresentar novas possibilidades de pensamentos para o campo.

O artigo dialoga com o processo investigativo da pesquisa de Mestrado do autor, apresentando discussões trazidas no desenrolar do Estado da Arte, e as interpretações do autor acerca da teoria de Deleuze e Guattari, atualizando-a e se apropriando do pensamento para uma aplicação metodológica no Design. Por conseguinte, tanto o presente artigo quanto a pesquisa de Mestrado foram beneficiados pela discussão levantada, possibilitando assim a compreensão e uma resposta à principal questão trazida pelo artigo.

Sim. O Design e o Rizoma podem dialogar; eles se conectam em múltiplos pontos e se expandem em si mesmos. O Pensamento Rizomático é a ligação inicial, e o Mapa Rizomático é o caminho para se fazer Rizoma no Design, rompendo com as noções de estrutura, de unidade e de matriz pivotante. O Design pode e deve ser Múltiplo.

Referências

ANDRADE, Débora; IBARRA, María Cristina. **Aproximações em Design para além do Racionalismo**: tecendo caminhos para o pluriverso. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 29 | n. 1 [2021], p. 155 – 169.

CARDOSO JR., Helio Rebello. **A Origem Do Conceito De Multiplicidade Segundo Gilles Deleuze**. Trans/Form/Ação, Sao Paulo, 19: 151-161, 1996.

CUSTÓDIO, Jean mendes. **O Design do Rizoma e a Multiplicidade na Criação**. Bauru, 2011. <https://www.faac.unesp.br/Home/Departamentos/Design/ProjetosApresentados/design-do-rizoma-e-a-multiplicidade-na-criacao.pdf>. acessado em 20/09/2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia, volume 1. Editora 34. 1995.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Paz e Terra, 3ª edição, 2018.

LAURO, Rafael. **Deleuze e Guattari - Rizoma**. Razão Inadequada. ARTIGO Disponível em: <https://razaoinadequada.com/2013/09/21/deleuze-rizoma/> Acesso em: 22 de maio de 2022.

LAURO, Rafael. **Deleuze e Guattari - Mil Platôs**. Razão Inadequada. ARTIGO Disponível em: <https://razaoinadequada.com/filosofos/deleuze/mil-platos/> Acesso em: 22 de maio de 2022.

MAGNAVITA, Pasqualino Romano. **Experiência Rizomática**. Revista Redobra. UFBA. Bahia | ano 3 | n. 9 [2012].