



O campo da criação na borda entre arte e design

The field of creation on the border between art and design

Erika Yamamoto Lee

ORCID: 0000-0001-7917-0157

Universidade Federal Paraná

Resumo

O artigo visa transparecer os conceitos-agentes constituintes que problematizam o campo da criação em perspectiva estética. Parte de noções derivadas do horizonte pós-estruturalista e se desenvolve pelo viés deleuziano inspirado por Espinosa e Nietzsche. Busca elucidar sobre as condições estratégicas que possibilitam articular o jogo da criação como fonte multiplicadora que desvia do contexto limitante do prisma régio. Se a criação na arte é pensada conforme aproximações teórico-filosóficas, cabe ao design transdisciplinar nutrir debate sobre essa temática. Essa contribuição busca ampliar a formação de pesquisadores, incentivar a reflexão sobre modos de construção e permite associar outras políticas processuais do novo.

Palavras-chave

Criação. Arte. Fronteira. Design. Deleuze.

Abstract

The article aims to reveal the constituent agent-concepts that problematize the field of creation in aesthetic perspective. Starting from notions derived by post-structuralist horizon and developing through the Deleuzian reasoning, inspired by Spinoza and Nietzsche. It seeks to elucidate the strategic conditions that make it possible to articulate the set of creation as a multiplying source that deviates from the limiting context of the main science. If creation in art is thought of according to theoretical-philosophical approaches, it is guide to transdisciplinary design to feed debate on this theme. This contribution seeks to broaden the critical knowledge of researchers, encourages thinking on construction methods and allows for the association of other procedural policies of the new.

Keywords

Creation. Arts. Border. Design. Deleuze.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Introdução

A contemporaneidade exige potencial de adequações urgentiais, uma pandemia atinge velozmente todo o planeta contaminando todos os agentes macroeconômicos (comportamental, tecnológico e sociopolítico). As alterações habituais impostas pela tempestade viral, resultaram na necessidade de criar novos meios com a mudança brusca do cenário mundial. Nesse âmbito, soluções emergenciais forçam a desenvolver projetos cada vez mais complexos e desafiadores. Tal complexidade pode ser discutida por meio do exercício filosófico contemporâneo tanto da área das artes quanto da área do design responsáveis por refletir acerca das práticas da concepção de novos mundos (MARENKO; BRASSETT, 2015; VASSÃO, 2020).

De acordo com Zordan (2010), o conceito de criação imanente ao pensamento geofilosófico deleuziano distingue das concepções formalistas as quais buscam demonstrar resultados matemáticos isentos de possíveis questionamentos, suspende-se dos princípios empiristas que operam por meio do pensamento proveniente da lógica instrumental. Defende que o ato de criar vai além de formar, relacionar, estruturar, significar, ordenar e comunicar. Para pensar o campo da criação, há necessidade de saltar de qualquer corrente de pensamento que seja regido por forças controladoras e normativas. Portanto, para debater sobre a criação seria preciso considerá-la na qualidade de acontecimento como prática estética que incide na filosofia da diferença, mais precisamente na ciência nômade (MONDINI, 2008; ZORDAN, 2010; ALCÂNTARA, 2019; VASSÃO, 2020).

Longe do alcance do conteúdo completo que o tema exige, a proposta pesquisa preconiza uma teoria composta de coletâneas conceituais que se complementam, articulam e permitem dar acesso no decurso da construção de um repertório crítico e reflexivo desde praticar a análise sobre os dispositivos naturalizados, suscitar suspeitas dentre todo mecanismo do design e potencializar condições da capacidade de criar outras possíveis conexões tanto do meio acadêmico quanto do mercadológico.

Neste cenário inquietante e paralelo, a cartografia possível do campo da criação parte da contribuição deleuziana que debate em equivalência com a teoria sobre o estado afetivo que interfere na criação de Espinosa; os princípios de Nietzsche as quais debatem sobre o conceito de potência; o raciocínio de Foucault que problematiza os formatos arqueológicos do conhecimento sedimentado denunciando sobre as condições em que foi elaborado e direcionado conforme os interesses de autoridades; e o pensamento desconstrutivo de Derrida o qual debate sobre a necessidade de suspeitar sobre estruturas formuladas por um centro que tende encerrar uma permuta/transformação de sistemas organizados. Portanto, partindo dessas premissas que os tratados de Deleuze e Guattari se fundamentam e permitem pensar sobre quais atores, cenários, agentes, ações que afetam e contaminam o terreno da criação de um acontecimento (artefato¹).

1- Artefato se refere ao objeto de estudo desenvolvido no design, que pode ser um método, um modelo, um sistema, um constructo, uma instanciação (experimento), etc (DRESCH, 2015, p. 111).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Assim sendo, ao questionar sobre esse terreno problemático em que se produz o mesmo da mesma coisa, indaga-se: Será que este conteúdo enxadrista proposto pode construir um repertório crítico dos pesquisadores tanto da arte quanto do design sobre o terreno da criação?

Por meio da metodologia de agenciamentos conceituais, a investigação pretende municiar com uma espécie de topologia teórica que indague processos e artefatos produzidos tanto pela arte quanto pelo design que elaborem num território constituído de probabilidades potenciais que podem mudar, rebater, ultrapassar a base estruturada e transformar repetidas vezes modos sempre diferentes por meio da autonomia criadora. A topologia é correlacionada com um quadro que dispõe mapeamento funcional e auxilia na compreensão dos papéis cujos tratados conceituais podem ser articulados no processo de pensar a construção criadora.

Para justificar o ineditismo do estudo, foi realizado uma revisão bibliográfica minuciosa, que passou por três etapas: a sistemática, pelas plataformas digitais tanto internacionais como as nacionais, em seguida, foi realizada a revisão bibliográfica assistemática considerando o conteúdo dos trabalhos encontrados, bem como os estudos do banco de teses. Resultaram zero trabalhos que contenham os principais termos relacionados ao estudo, observando o propósito desta investigação.

A estrutura do artigo inicia com a apresentação dos tratados (agentes-constituintes) deleuzianos, seguido do mapeamento didático e suas respectivas possíveis conexões, e finaliza buscando clarificar o conteúdo transdisciplinar com um exemplo pertinente que permeia a borda entre arte e design. Um desfile-acontecimento que proporciona elucidação sobre o encadeamento estratégico entre os agentes deleuzianos e a articulação no processo de criação do designer.

O resultado promete posicionar o desenvolvimento teórico em “outra possível criação”, ou seja, desprender do campo teórico de formulações que “sedimentam” ou “normalizam” a prática criadora a partir de compromissos teóricos que permitam dar acesso e complementariedade entre os estudos aplicados e os reflexivos. Assim, essa perspectiva promete encorajar a capacidade do pesquisador de refletir questões na ciência nômade sobre o condicionamento de pensar o tabuleiro da criação por meio de munção composta de parâmetros agenciais que logram vicejar em qualquer terreno árido do ainda não conhecida.

2. Desenvolvimento

Na seção do desenvolvimento apresenta-se a base teórica sobre o progresso do estudo. Inicia-se pela contextualização da pesquisa no terreno da criação, seguida da apresentação sintética dos principais agentes conceituais que proporcionam atribuir condições para pensar a construção através da topologia teórica proposta. No terceiro tópico, expõe-se a metodologia e a revisão bibliográfica pelas quais justificam a elaboração científica e o ineditismo da investigação, no quarto tópico, demonstra-se a integração entre os conceitos e os objetivos da pesquisa sobre as possibilidades de encadeamentos que maximizam o estriamento da criação assertiva.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

2.1 Contextualização do estudo

O pensamento contemporâneo pode ser categorizado inicialmente por pelo menos duas grandes correntes: a Estruturalista e a Pós-estruturalista. A Estruturalista surgiu no início do século XX, defendida pelos principais precursores: o linguista Saussure e o filósofo Lévi-Strauss, dentre outros. O Estruturalismo é o pensamento que constrói signos e estruturas como a linguagem para estabelecer a ordem e a sistematização, tem profunda relação com o positivismo que é conhecido por procurar o resultado objetivo da ciência. Tal horizonte visa reger abordagem sistemática das Ciências Humanas. Exprimem algumas características: estabilidade, ordem, signo, rigidez e objetividade (RIBEIRO, 2016; NAJAR, 2019).

Segundo Vassão (2020), a contemporaneidade pode ser categorizada por inúmeros posicionamentos epistemológicos, metodológicos de produção. Neste breve trabalho, nos concentraremos na abordagem que parte da Filosofia Continental de campo amplo, em que a corrente Pós-estruturalista está inserida e parte da multiplicidade de visões que, geralmente, transparecem modos unívocos de entendimento das coisas, e propõem modos alternativos de questionar a tendência de opressão de qualquer força autoritária. A ciência nômade desenvolve entidades tangíveis de reais invenções que propõe novos conceitos, ideias e artefatos onde a dimensão estética pode ser discutida (QUEIROZ, 2013; NAJAR, 2019; VASSÃO, 2020).

A corrente Pós-estruturalista originou em meados da década de 70, pelo teórico literário Derrida, pelos filósofos Deleuze, Foucault, entre outros. Corrente de pensamento que tem como ideia romper as formas estruturadas para promover outras possíveis recombinações/conexões do próprio conhecimento, da estrutura, de quaisquer ideias normativas. Essa corrente não opõe necessariamente seu antecessor/contemporâneo, o Estruturalismo, que trata do processo de significação, o qual reflete as predeterminações da realidade, como qualquer sistema construído, organizado, sedimentado. As duas correntes podem atuar em instâncias diferentes para um mesmo propósito, ou seja, podem ser aplicadas em diferentes fases e etapas processuais de um projeto do design, por exemplo. Assim, sinteticamente, o Pós-estruturalismo faz transparecer tais características: mutante, desconstrutivo, reconstrutivo, flexível, desierarquizado, subjetivo, afetivo (DERRIDA, 2011; QUEIROZ, 2013; MARENKO; BRASSETT, 2015; NAJAR, 2019).

A figura 01 apresenta a representação gráfica de síntese do escopo do estudo que demonstra a orientação do cenário teórico que se pretende alcançar sobre a reflexão do campo da criação deleuziana para capacitar e gerar autonomia de possíveis agenciamentos na construção do novo. As perspectivas partem do horizonte Pós-estruturalista, atravessa a disciplina estética, infiltra nos postulados deleuzianos e proporciona crivo crítico dos artefatos naturalizados, buscando ultrapassar a perspectiva centrada na sistematização representativa para estabelecer significativa relação, potências, conexões e tensões que se articulam no âmbito do fabricar design, de modo crítico, experiencial e multiplicador.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

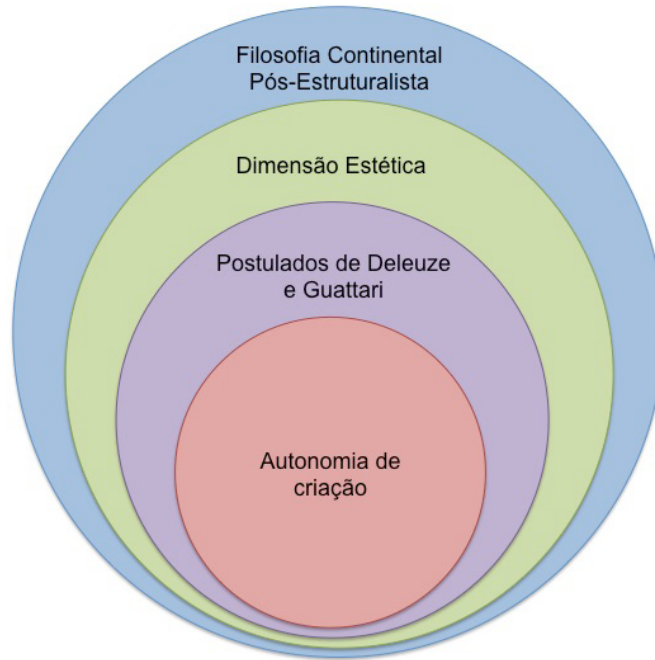


Figura 1: Representação gráfica do contexto epistemológico do estudo. 2021. Fonte: Autora.

2.1.1 Dimensão filosófico-estética

A investigação atual na área de humanidades situa-se numa orla complexa, híbrida e em constante transformação. Esta complexidade pode ser discutida por meio do pensamento contemporâneo, que solicita uma reestruturação de ideias, formulações e indagações emergenciais. A área do design, por exemplo, representa a caracterização da contemporaneidade, que conta com o trabalho colaborativo, desierarquizado, cria novos métodos projetuais, desenvolve inovação e busca questionar a respeito de soluções ecológicas com recursos finitos (CROSS, 2006; FRY, 2009; BOANOVA; SANTOS, 2017).

Logo, os conceitos propostos para o campo da criação no design, parte-se da filosofia do design multiplicadora: de perspectiva humanística e transdisciplinar, de uma concepção de design amplificadora, a qual agencia conceitos diversos, visa caminhos possíveis de debate crítico e é constituída de organização plural/expansora. (BECCARI et al., 2015; VASSÃO, 2020).

A perspectiva filosófica do design multiplicador se caracteriza por pelo menos 6 eixos conforme Beccari, Portugal e Padovani (2015). Entre esses eixos, este breve texto busca aprofundar entre o segundo e o quinto eixos, o das sensibilidades e das contaminações afetivas pelas quais envolvem a criação de artefatos, imagens e processos. Já a relação ao quinto eixo, pode ser integrado por afrontar o design (força imanente) como um articulador de realidades construídas (ontologia).

A relação design e sensibilidades trata da questão da percepção afetiva e sensorial orientada pela teoria que considera sensibilidade humana como normativa de

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

aprofundamento conceitual. A força afetiva bem como a busca da compreensão sensível em relação com o mundo pode ser estudada por meio das aproximações estéticas. Parte articulando um tipo de “exame” que abrange as sujeições afetivas, pelo grau de relevância do estado corporal que pode ser alterado por meio de forças (alegres/tristes) pelas quais impactam no processo de construção do novo/outro (MACHADO, 2013; BECCARI et al., 2015).

A relação entre design e “realidade”, trata de uma doutrina que defende sobre o surgimento da prática filosófica que parte pressupondo a existência de um ente superior até o homem. A asserção fundamental é de que o homem possui uma visão/intuição imediata direta do ente. A abordagem denuncia a emergência da reflexão sobre o que é estabelecido como real e a da capacidade de constituir o ente como questionador do design nos processos construtivos de criação de mundo(s) (ABBAGNANO, 2007; BECCARI et al., 2015).

Portanto, pensar o processo de construir realidades e elaborar um sistema de outras engrenagens que funcione no mundo, pressupõe uma evolução autônoma e suficiente conforme a realidade que se converta num resultado que possa ser examinado como forças imanentes que conectam tudo e todos, como ocorre no circuito social/cultural.

Pensar e criar são ações conjuntas que não se pode definir como ser, mas como devir, trata-se de uma questão noológica, que problematiza a impregnação dos clichês e formatos comuns.

A noologia faz parte da filosofia em que pressupõe o pensamento, imagem de pensamento como um exercício experimental de encontros involuntários com diferentes saberes que resultam criações inéditas, segundo Heuser (2008), toda obra de Deleuze e Guattari é um exercício noológico, ou seja, buscam problematizar sobre a origem de toda forma estruturada e procuram afastar da imagem dogmática, ou de qualquer referência à regra sistemática sob organizações ou ordens de poder (HEUSER, 2008; FOUCAULT, 2011; VIEGAS, 2014).

Para adentrar nessa conjuntura é necessário descolar de ideias convencionais, pois criar é desconstruir os estribilhos e romper as preconcepções, desprender-se de referências estabelecidas, afastar-se do domínio da representação e de seus desdobramentos para dar abertura a outras possíveis recombinações de pensamentos prolíferos (NIETZSCHE, 2006; HEUSER, 2008; BECCARI et al., 2017).

2.2 Campo da Criação

Esta partição destina aproximar o conceito da criação, que busca desconstruir métodos normativos e busca conciliar reconstruções adaptáveis a projetos, ou seja, procura integrar o princípio nômade de criação incorporando nos processos lógicos do desenvolvimento do artefato/acontecimento. Assim, pensar a geofilosofia do campo da criação proposta pretende suplantar o dogmatismo da criatividade voltada à funcionalidade aplicada em sua primeira instância, considerando a perspectiva da ciência nômade da dimensão estética para debater o que é a criação na qualidade de acontecimento gerador de diferença (GERO, 2000; QUEIROZ, 2013; WESTRUP et al., 2019).



Nas artes visuais, na composição musical, a criação é debatida em torno da elaboração que exige algo diferente do conhecido e estabelecido de maneira a rastrear o raciocínio para terrenos inabitados que se originam do caos inédito e que habitualmente a força artística demonstra capacidade de externalizar (KASTRUP, 1997; QUEIROZ, 2013; MAIA, 2015).

Os conceitos “agentes” que proporcionam o armamento para realizar a criação, são concebidos por Deleuze e Guattari segundo o exame de Espinosa, que defendeu os modos de criação conforme o estado afetivo como força produtora, Nietzsche, que problematizou a força geradora do novo como vontade de potência, Leibniz, que refletiu sobre o conceito de mônada como algo único e vibrante que direciona à reflexão sobre a geração de acontecimento, entre outros. Pela brevidade do artigo, os conceitos são transparentes de maneira sintética e objetiva, pois o intento é proporcionar o acesso sobre os principais tratados que ofereçam condições para pensar a criação, no campo problemático, no plano de imanência pré-filosófico.

Sendo assim, a criação nesse viés se torna uma iminência astuciosa, pela qual passa da não existência para a existência, num movimento que parte do uno e múltiplo de tudo que emana.

Logo, seguem as aproximações conceituais sobre a elucubração dos “conceitos componentes” deleuzianos por temas específicos que delineiam uma geografia articulável de sua noologia. Esses conceitos auxiliam no processo reflexivo/construtivo do acontecimento que desencadeia instância transcendente, e vibra pensamento de modo questionador e multiplicador. Para mapear os tratados envolvidos buscou-se relacionar o mais didaticamente possível os papéis conceituais que correspondem a cada postulado deleuziano para raciocinar o tabuleiro da criação no design:

Eis as definições por sequência conforme o quadro anterior, em ordem do que, de quais, de como e de onde os tratados podem proporcionar condições reflexivas para incidir no processo estratégico da criação.

Componentes do tabuleiro deleuziano para a criação						
1 - O que	2 - Quem	3 - Para quem	4 - Quais (agentes)		5 - Como	6 - Onde
Acontecimento Artefato Bloco artístico	Criador Artista Designer	Receptor	Internos: CSO Máquina desejante Devir animal	Externos: Aparelho de Estado	Rizoma Nomadologia da máquina de guerra	Espaço liso Espaço estriado
Diferença e repetição	Acontecimento	Cosmos	Lógica do sentido (singular, jogo ideal) Lógica da sensação (vianda e fato pictural)		Potência e ritornelo Virtual atual	Espaço liso Espaço estriado
Articulação no design						
Artefato/projeto/produto/processo/serviço/sistema	Projetista Colaboradores	Público alvo Persona	Participantes Entidades		Jogo Estratégia Técnica Método Ideia	Possíveis resultados

Figura 2: Quadro elucidativo sobre os agentes e terrenos que constituem no jogo estratégico que possibilitam atribuir condições para articular o tabuleiro da criação no design multiplicador. 2021.
Fonte: Autora.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

2.2.1 O que Acontecimento

O termo neste estudo distancia do exclusivo significado de evento, fatos ocorridos, etc. É compreendido como construto (artefato, poema, música, realidades) singular, distancia do comum e busca traduzir sensações imediatas geralmente sentidas por meio da experiência estética, ocorre geralmente em contato com a obra de arte. A experiência sensorial é sentida sem uma suposta distinção de sentidos, ela é aprazorada de corpo inteiro (há interação entre objeto e sujeito, sem separar lógica e sensação).

O acontecimento difere da “aparição” porque ela é composta não apenas do simulacro, mas resulta em pura sensação pulsante de forças provocadas pelo artista que constrói a obra e consegue transcender o pensamento crítico através dos trabalhos. Este modo construtivo pode ser observado em outros blocos como na música erudita, literatura, dramaturgia, cinema, entre outros (DELEUZE, 2007, p. 13; CHEREM, 2009, p. 131; MACHADO, 2013, p. 125; MAIA, 2015, p. 56).

Por se tratar de um construto, o acontecimento nesse parâmetro pode considerar o artefato do design como possível equivalente, que incita afetos além do senso comum, da memória social, da culturalização. Ao refletir o acontecimento, o artefato pode se tornar potência que vibra infinitas possibilidades de diferentes outras conexões/repetições além do conhecido, que emana linhas de contínua desterritorialização formando diferentes devires, novas polivocidades (ZORDAN, 2010, p. 3; RIBEIRO, 2016, p. 72).

Diferença e repetição

Para debater sobre os conceitos de diferença e repetição deleuzianos, é necessário referenciar alguns dos elementos que resultaram de sua reflexão inspirada pelo conceito do “eterno retorno” de Nietzsche, cujos escritos demonstram inicialmente a existência de dois tipos de conteúdo: o manifesto e o latente.

O primeiro se trata do ciclo repetitivo da natureza, que animais expressam do eterno retorno, de evidência natural. Essa ideia sob herança platônica representa a maneira pelo qual o caos é organizado sob a ação e sobre o modelo de Ideia, que lhe firma o semelhante e o mesmo. O eterno retorno nesse sentido é o devir insano dominado, monocentrado, designado a parodiar o eterno (imagem à semelhança). O que retorna sempre: o igual, idêntico e o mesmo.

O eterno retorno latente tem relação com o puro devir, daquele momento que passa, nos força a pensar o devir, sem início ou fim (o viés da representação que considera o devir reabsorvido no ser). Há a necessidade de descolar o ser do devir, pois não significa o ser que retorna. O que retorna é o diferente, múltiplo e diverso. Assim, o que retorna é o ser, mas o ser que se confirma no devir. A identidade não denomina naturalmente daquilo que volta, mas do ato de voltar para o que difere. O que retorna é a identidade, a diferença.

Contudo, essa definição física de noção unívoca do devir não suporta o suficiente quando se refere à história, a cultura, existem duas categorias de devir: ativo e o reativo.

A partir desse contexto de eterno retorno nietzscheano que Deleuze deriva para a torção de pensar a diferença: na vontade de potência, do ser do devir que está inerente ao devir de forças.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

A essência de forças pode ser relacionada com outras, por exemplo, o corpo, resultante de fenômenos plurais (biológico, químico, social, político), em constante luta, onde umas são dominadas, outras são dominantes. As forças dominantes são nomeadas ativas, as forças dominadas, reativas. Forças ativas, reativas correspondem à diferença quantitativa. A diferença qualitativa dessas forças é a diferença quantitativa da relação entre elas. Assim, conforme a diferença da quantidade de força: dominante. Segundo a qualidade: ativa ou reativa.

No jogo da diferença entre as forças dominantes e dominadas, existem as reativas que não perdem qualidade, Deleuze classifica quatro tipos de força:

- 1- Ativa, potência de agir, comandar;
- 2- Reativa, potência de obedecer;
- 3- Reativa desenvolvida, potência de dividir, separar;
- 4- Ativa que torna reativa, potência de ser dividida, volta contra si.

Estabelece o conceito de vontade de potência conectada à força, mas não se fundindo com ela. Essa vontade de potência surge de um querer interno, da gana ávida de exteriorizar a potência, do instinto criador, etc. No animal e na vegetação existe a voracidade de sobrevivência em função da vida orgânica que origina dessa fonte.

A principal diferença conceitual sobre a força e a vontade entre Nietzsche e Deleuze é que a força é de natureza empírica e a segunda, da sublimidade. A vontade de potência para Deleuze tem fonte interna de decisão da qualidade de força e da quantidade de relação entre as forças. Distingue as relações de forças qualitativas e quantitativas por níveis, vejamos o esclarecimento de Machado (2013):

[...] o que Deleuze está sugerindo quando salienta que uma vontade interna complementa a força é que o empírico é quantitativo e qualitativo, mas que esse mundo das qualidades e quantidades precisa de um princípio interno de determinação, de um princípio genético, não mais empírico, mas transcendental. *Nietzsche e a filosofia* não emprega o termo, mas *Diferença e repetição* dirá explicitamente que a vontade de potência é o mundo das intensidades puras. A vontade de potência é o princípio intensivo das qualidades e quantidades das forças. Assim, se uma força domina ou é dominada, é sempre por vontade de potência que isso acontece. E Deleuze estabelece terminologicamente a distinção entre esses dois níveis afirmando que aos dois tipos ou qualidades de força – ativo e reativo – correspondem a duas faces da vontade de potência, das intensidades das forças e de onde estas derivam: a afirmação e a negação. (MACHADO, 2013, p. 95-96).

Por essa relação entre as forças, pode-se dizer que a afirmação está em toda ação, a negação está em cada reação. Portanto, estipula-se três distinções entre as qualidades de força e da vontade.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

- 1- Ação e reação como meio, dispositivo da vontade que pode afirmar ou negar;
- 2- Ação e reação que solicitam afirmação ou negação como qualidades que as superam, mas que realizam os objetivos;
- 3- Ação e reação que são suplantadas pela afirmação e a negação por serem qualidades intrínsecas do devir.

Logo, pode se declarar que a afirmação não é exatamente a ação, mas sim, o próprio devir-ativo, já a negação não seria a reação, mas um devir-reactivo.

Deleuze defende que é na afirmação que a diferença é múltipla, casual e desviantes, já a herança nietzscheana confere a força como elemento diferencial que estabelece tanto a relação entre as forças quantitativamente quanto qualitativamente. No elemento da diferença que a afirmação se externaliza e se distende como criadora. A vontade de potência é o cânone da afirmação plural. Simultaneamente, a afirmação se duplica e exalta a diferença, o devir-ativo, à máxima potência.

Deste modo, tanto na diferença, quanto na vontade de potência, o eterno retorno trata da intensidade, salta além de forças qualitativas e quantitativas. O eterno retorno corresponde ao pensamento, e a vontade da potência, a sensibilidade das forças. A diferença é a primeira afirmação, a segunda é o eterno retorno, que retorna infinitamente como a primeira na mesma potência. Eis a borda do sentido e do pensamento, ambos podem ser raciocinados para repetir o acontecimento primeiro, sempre diferente.

O acontecimento situa no espaço da diferença sem subordinar-se a qualquer estrutura capaz de refletir numa repetição que esteja além da identidade num retorno plural involuntário. Repetir o semelhante, mesmo no grau máximo é a diferença da natureza. Esse conceito denuncia a relevância em considerar a ordem qualitativa das semelhanças e a ordem quantitativa das equivalências.

Debater sobre a diferença deleuziana é livrar-se do processo que a sentença a não existir longe da representação, em componente racional, interior de um horizonte fixo e centralizado. A relevância não está no meio da identidade categórica externa, mas no que passa, altera, transforma. Essa diferença permeia a lógica do vir a ser, de uma potência pura e imensurável, impulsiona um movimento constante.

Elucidar a diferença pela perspectiva das leis da natureza e da moral, encoraja à suspender o movimento da teatralização representativa em busca da condição não necessariamente oposta. Se trata da diferença que busca distinguir a repetição superficial da proposição que designa um estado de coisas para promover a experiência/toque do nunca visto/sentido (MACHADO, 2013, p. 87-107; DELEUZE, 2009, p. 365-367).

Exemplo: de um trecho da obra de Carroll, *Alice no país do espelho*, Deleuze apresenta o paradoxo do sentido em que problematiza sobre a mudança do nome do título de uma canção que é respondida sempre diferente, a personagem Alice questiona sobre o nome (título) que muda toda vez quando é perguntada ao cavaleiro, que sempre descola a fixação do nome da canção com a realidade, com a designação representável ao indagar como um nome/título não consegue alcançar um sentido único, mas direciona para um sentido estratégico que possa ser fixado conforme interesse do que ele seja representado. Nomear algo é passível de infinitas possibilidades para a atribuição do sentido (DELEUZE, 2007, p. 18-19; MAIA, 2015, p. 57).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

2.2.2 Quem

Trata-se de quaisquer ser vivente que precisa sobreviver, pesquisar, criar um novo ou outro artefato/acontecimento.

2.2.3 Para quem

Dirigido à todo ser lúcido que é capaz de perceber, sentir e absorver os sentidos tanto funcionais, estéticos do artefato/acontecimento. Nas artes, a ideia de bloco artístico é aglutinada simultaneamente pela experiência estética² no receptor/expectador/leitor.

2.2.4 Quais

AGENTES INTERNOS

São os conceitos agentes que buscam elucidar o potencial criador de cada “ser desejanste”, por meio do instinto de sobrevivência até a multiplicidade possível na formulação de acontecimentos. Assim, pode-se considerar fatores internos os seguintes princípios:

Corpo sem órgãos (CsO)

Teoria que Deleuze e Guattari (2010) criticam sobre as limitações reacionárias de todo sistema que tende ao sedentarismo, de toda organização estabelecida e promovem a desierarquização entre mente e corpo, ou melhor, da distinção entre o meio racional e o meio sensível de inteligência, nivelando ontologicamente ideia e corpo em mesmo nível de raciocínio noológico (espiritual).

Trata-se do corpo que é definido por zonas de intensidade, de graduação, de potência originária, de fluidez contínua. Esse corpo pode ser tanto orgânico quanto comunitário, civilizado e politizado, é sobre ele que os agenciamentos se constroem e se desconstroem, é esse corpo o portador das bordas de desterritorialização dos agenciamentos e fonte das linhas de escape. O CsO confronta todos os estratos de organização, tanto do que tende à padronização do organismo quanto das ordens advindas do poder. São precisamente as organizações do corpo, em seu conjunto, que rompem o plano de imanência e estabelecem no desejo um outro tipo de plano, segmentando-o a toda vez (DELEUZE; GUATTARI 2008a, p. 9-14; DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 21-28; ALCÂNTARA, 2019, p. 230).

Exemplo: Na perspectiva do design universal é habitual pressupor desconsiderar a inteligência subjetiva separada da objetiva, ainda coexistem prismas sedentários que subordinam dados não régios, priorizando agilidade na formulação de soluções resultantes por processos habituais, calculáveis e repetitivos, baseados na linha da sistematização demasiadamente estruturada em subordinação à suposta potência do mesmo (MARENKO; BRASSETT, 2015, p. 2-7; VASSÃO, 2020, p. 89-91).

Máquina desejanste

Se trata de um plano de ação desejanste contínuo entre o sujeito e o objeto desejanste, de modo que o produto resultante é extraído dessa fabricação e da cintilação que

2- Comunicação instantânea entre o artefato, o artista e o receptor na experiência, a poiesis, do ato da criação pensado pelo artista, aisthesis, que designa o sentir da percepção e reconhecimento tanto interno como externo e a katharsis que finaliza a experiência, multiplicando-a por meio da identificação entre o objeto e o sujeito produzido na poiesis e na aisthesis (JAUSS, 1979).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

se incorporam ao artefato. Ele está longe de ser estruturado, sentimental, subjetivo, mas próximo ao: processual, afetivo e de caráter infinito a cada ser de devir.

Esse desejo maquínico é compreendido como produção, do que pode um corpo desprovido de organicidade e abertura do sujeito desejante, para instaurar uma lógica em que o acontecimento transforma/contamina este próprio sujeito, onde o ser abre espaço ao devir e o elo do vazio anterior é comutado pelo campo da produção.

Assim, a produção do desejo é algo construído e agenciado, seu modo operatório confunde com as variáveis de um agenciamento porque a máquina tanto produz em cadeia contínua quanto a corta. O corte associado ao corpo por exemplo, está ligado a vários fluxos conforme conexões distintas, que pode hesitar entre vários sistemas, e até furta para si o sistema de um outro órgão. O corpo sem órgãos maquina desejos no "entre corpos", daquele corpo que tem a capacidade de tornar ativo cada movimento que o afeta/contamina, sua natureza e o potencial de afetar ativamente o outro corpo.

O agenciamento dessa produção se movimenta horizontalmente e transita por linhas abstratas de proximidades/vizinhanças, estas sem territórios fixos, e sim, movediços em suas peculiaridades. (DELEUZE; GUATARI, 2010, p. 57; ALCÂNTARA, 2019, p. 223).

Devir animal

A teoria trata de todo ser vivente que é forçado por estímulos externos a criar, fugir, gritar, adaptar, sobreviver como todo ser animal. O animal e o bando selvagem criam "novos mundos" para a sobrevivência. Nesse conceito, Deleuze e Guattari defendem a tese como sendo uma ordem de união entre homem e o animal independente de imitá-lo, ou buscar assemelhar-se, ou de metamorfosear-se, mas de puro devir, do atravessamento, da integração de reinos, onde o eu se encontra no outro, da identidade, da diferença.

Devir animal que busca encontrar o devir elementar, indiscernível, microscópico que pensa a questão da animalidade num inter-reino de contaminação mútua. Tal devir-outro que origina da força criadora, no qual descentraliza o sujeito, do homem (majoritário), e desencadeia num processo de singularização individual, de pura potência, da experiência sem convicção, sem sujeito, da desapareição humana, de imanência absoluta. Força interna que surge pela intersecção íntima de zonas/reinos, que rompe o humano para formas simbióticas, híbridas de existência (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 12-17; AZARA, 2013, p. 60-61).

Exemplo: As criações artísticas (acontecimento) nascem da borda de indeterminação. O artista consegue externalizar e arrebatá-lo através de sua obra produzindo um poderoso devir constitutivo.

Lógica do sentido

Conjunto de séries que problematizam basicamente o sentido da lógica, trata de possíveis proposições que designam um estado de coisas, que pode mudar um nome/desígnio infinitamente problematizando sobre a singularidade que o signo não consegue delimitar. Desse conjunto de séries, apura-se os três que melhor contribuem para pensar a criação: proposição, problemático e aion.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Série da proposição – Procura maximizar o alcance da essência do neutro para construir o acontecimento vibrante que insiste a existir. Neutralizar é a capacidade de suspender a operação que o sentido tende a afirmar e a negar fluidamente em não-determinação. Se extrair o sentido da proposição, o que permanece é o interminável instante de seu duplo, o que faz emergir o paradoxo dum devir contínuo. Melhor compreendida pela conjunção coordenativa do “ou”, que alterna/exclui uma proposição, um estado de coisa, uma relação, uma modalidade. Para o acontecimento, o que precisa ser estabelecido é a modalidade, ela é a mesma independente do tempo passado ou futuro, e se divide infinitamente no seu presente (DELEUZE, 2007b, p. 13-23).

Série do problemático – a singularidade é o ponto máximo de um estado de coisa, seja física, psíquica, ou química. Não se confunde com o temperamento dos discursos, nem com a individualidade de um estado de coisas estabelecido pela proposição, por universalidade ou pela figura. Ela faz parte do domínio do neutro, se estende até a vizinhança de outra singularidade, pré-individual, a-conceitual, indiferente desde o particular até o coletivo, bem como aos seus opostos, mas opõe-se do ordinário, do vulgar. Se o acontecimento é singular e infinito, produz um passado, que cristaliza uma história independentemente do seu tempo cronológico, mas tende a suspender-se no tempo analógico. O modo do acontecimento é problemático pois permeia no além da dimensão espaço temporal e qualifica exatamente nos objetivos ideais. Não se trata de responder um problema, e sim, de suspender e refletir a instância paradoxal da singularidade, do questionar o vir a ser que se abre à tendência multiplicadora (DELEUZE, 2007b, p. 55-59).

Série do Aion – Há dois regimes temporais: Cronos e Aion. Cronos³ considera o tempo presente como único ocupante, o passado e o futuro são dimensões relativas ao presente, que podem aumentar ou diminuir por suas distâncias. O tempo presente é passível de ser incorporado por paixões, ações do corpo e pelo tempo do estado das coisas. Graduado e nivelado em diferentes proporções, é o tempo da diferença e da repetição. O Aion trata o tempo passado e o futuro ilimitadamente, ou seja, corresponde ao tempo do acontecimento incorporal, o tempo daquilo que é exprimido pela proposição, o tempo do sentido. Aquele que permite a linguagem, aquele que concede que se estabeleça uma primeira diferença entre os estados de coisas e respectivamente às proposições. Desenvolve o incorporal, a borda entre a proposição e o estado de coisas, trata de tudo aquilo que possibilita a vinda do próprio sentido. O tempo aiônico que tem relação direta com o acontecimento, do atributo da qualidade (DELEUZE, 2007b, p. 167-173; MONEGALHA, 2018, p. 89-94).

Lógica da sensação

Por meio do experimento da desconstrução analítica das pinturas de Bacon, Deleuze problematiza a figura além da forma estática, denuncia uma força capaz de atuar diretamente no sistema nervoso. A ilustração é discutida como um feito impactante antes nas linhas afetivas, seguida da revelação sobre o feito. Através do tríptico de Bacon, procura eliminar qualquer possibilidade de estabelecimento de historicidade e

3- O tempo do cronos não pode ser confundido com o tempo cronológico que trata do tempo onde se desenrolam as atividades cotidianas, as quais a sociedade vive períodos distintos numa cronologia (MONEGALHA, 2018).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

promove a ideia do entrelaçamento de sensações. Elimina a demarcação de um rosto político para enaltecer a cabeça que conservou todas as dores da rostidade que saltam da organicidade de um rosto. Esse texto demonstra a relevância dos afetos provocados (essência) e subordina a estruturação das formas habituais (DELEUZE; GUATTARI, 2008a, p. 31-36; MACHADO, 2013, p. 237-239).

Essa reflexão problematiza a potência que a imagem (pode ser o artefato/acontecimento) emite ultrapassando qualquer sistema estrutural de representação, de interpretação favorecendo o raciocínio por meio da comoção afetiva que palpita diretamente nas terminações nervosas sob a vianda.

AGENTES EXTERNOS

Tratam dos princípios que influenciam diretamente o ser criador (designer/artista) pelo estímulo externo, seja ele ameaçador, acolhedor, microscópico ou macroscópico.

Aparelho de estado

É o agente sedentário, despótico que se apropria do poder estabelecido para impor seu domínio sobre outrem. Pode ser compreendido como o sistema político, o centro, a lei, o mercado, refere-se a todo Estado formado que busca conservar o controle sobre o dominado. No contexto da Geofilosofia (filosofia da terra), diz respeito aos planos iminentes do absoluto e do relativo: fogem do transcendental (buscam descolar do viés estruturalista), e fazem escapar a imanência e o inconsciente maquínico da sagacidade consciente do aparelho inerte.

O aparelho de Estado atua por dois pólos, ou seja, por dois modos social/político de relacionar com o espaço (terra, papel branco, virtual, local que vem a ser delimitado): hora age como um "Imperador despótico" que oferece troca aparente ao povo nômade por arrecadação, outra hora age como um "Rei sacerdote" que exerce pacto contratual e não codifica o fluxo singular do ser criativo (nômade), mas conjuga fluxo desterritorializado/descodificado de todo o espaço e produz uma subordinação social que recupera esse ser criativo (nômade) com outros fins, o de um Estado-nação e de um ser criativo coletivo capitalista, deixando o espaço (terra) de atuar com a finalidade de lucro agrário por uma subjetivação de quem o habita. Sobre esses fluxos descodificados/desterritorializados que a nação se constitui, não se distingue do Estado moderno que oferece estabilidade ao espaço para o habitante anexado (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 12 - 19; FERREIRA, 2014, p. 364-369).

O tratado elucida sobre a existência de forças autoritárias que podem subjugar a potência criativa do ser criador (máquina de guerra nômade), pois o Estado se apropria apenas do que consegue interiorizar. "O Estado é a soberania. No entanto, a soberania só reina sobre aquilo que ela é capaz de interiorizar, de apropriar-se localmente" (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 23).

Ao projetar uma criação, procura-se considerar todas as "forças" atuantes para esboçar o delineamento. Por exemplo: o cenário da pandemia provocou alteração de todo o sistema mercantil gerando aumento abusivo em toda cadeia primária desencadeando transversão na corrente alimentar social. Nesse viés, o aparelho de estado pode ser materializado na personificação do governo, ou de qualquer situação adversa que foge do controle do criador. Clarifica como o "interesse" da força autoritária (su-

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

jeito/instituição) influencia no processo construtivo da criação (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 19-24; FOUCAULT, 2011, p. 71-75).

2.2.5 Como

Rizoma

É uma raiz, ou um caule que cresce sob o solo de modo disperso. Ao observarem esse movimento, Deleuze e Guattari desenvolveram um pensamento que situa no território intervalar e inicia do meio, do entre as coisas. Refere-se à um método cuja imagem-ação caracteriza o movimento em que a raiz de plantas cresce e ocupa o espaço, consegue evoluir de modo aleatório, orgânico seja para cima, para os lados, para baixo, seja externo, seja subterrâneo, salientando que não seja arbóreo, com um centro vital (domado por um Estado, uma organização), mas ramificado, de movimento rizomático, é o potente criador que impulsiona o ser a buscar o caminho para a sobrevivência, para a evolução que transborda multiplicidades incessantemente.

Teoria heterogênea que está conectada com a amplitude e complexidade da criação. O mundo é múltiplo, pois há pluralidade que se conecta uns aos outros, onde se produz qualidade, formando ângulos de abordagem, alimenta-se de outros olhares (DELEUZE; GUATTARI, 2009, p. 11-15; RIBEIRO, 2016, p. 71; WESTRUP et al., 2019, p. 2).

Exemplo: Na sala de aula sedentária o papel do professor seria como atuar similarmente a um tronco central e os alunos, a raiz que precisa receber o saber. No método rizomático, o professor e os alunos são raízes que se conectam, experimentam com o saber, com o desconhecido e atualizam o conhecimento sempre crescente, movente de modo que ambos desenvolvam outra visão de mundo entre saberes que por vezes são naturalizados, e despertam a relevância do aluno à desnaturalizar, suspeitar, atualizar métodos prontos do saber. O papel do professor no segundo caso, é o de conectar modos amplos sobre conceitos, complexidades e provocar dúvidas aos alunos que desenvolvem suas raízes em movimento intermitente, promovendo um aprendizado sempre atual, maquínico de reflexão (WESTRUP et al., 2019, p. 4).

Nomadologia da máquina de guerra

Nomadologia reflete sobre o pensamento nômade, do ser que não se contamina com estruturas prontas, mas salta para encontrar moradia em locais diferentes e se adapta nos cenários dessemelhantes. Máquina de guerra se refere ao ser que é capaz de enfrentar obstáculos e logra seus objetivos de maneira desviante e flexível. Sob o ponto de vista duplicado de interior e exterior ao aparelho de estado: o pensamento busca reduzir o que não se restringe ao domínio político do Estado, o conceito de máquina de guerra nômade é retomado pela produção desejante procurando se colocar de modo exterior àquilo que se define Estado, aquilo que tenta apropriar-se por meio de seus poderes soberanos.

Ao pensar e se relacionar com o espaço do por vir (terreno do não sabido, o papel branco), a máquina de guerra concebe dois meios de se distanciar e se conectar ao espaço (físico/virtual) perante o aparelho de estado: primeiro, reterritorializa o espaço/território que acaba confundindo tanto no pensamento, como no estabelecimento da política/social. Segundo, a segregação e a ligação do espaço territorial é o que Deleuze e Guattari denominam propriamente de "bloco que vem a ser" (papel branco para o

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

poeta, moldura vazia para o pintor) onde se faz meios variados caso considere um ou outro modo de pensar e se relacionar com tal determinação espacial. Por isso, da perspectiva de um pensamento filosófico imanente absoluto, este “bloco que vem a ser”, há conexão simultânea que corresponde à uma desterritorialização absoluta do espaço num plano de imanência e simultânea reterritorialização desse espaço a partir de protagonistas ideais, contrária ao pensamento absoluto, que coincide a sua desterritorialização numa ficção de transcendência e reterritorializa em configuração a partir de protagonistas divinos.

Esses dois modos de pensar e se relacionar com o espaço (físico/virtual), todavia, não apenas se diferenciam em relação a ela, mas também entre si, de modo que há também uma separação e uma ligação entre eles, o que, conseqüentemente, neste estudo entende-se por “bloco que vem a ser”, não se confina somente a eles em relação ao espaço, assim como, consigo mesmo. Nesse sentido, há um bloco que vem a ser que separa e conecta ao mesmo tempo entre os dois modos de pensar o espaço entre si, o imanente e o transcendente, bem como dois modos de se relacionar consigo mesmo, do modo nômade e do modo sedentário (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 11 - 89; FERREIRA, 2014, p. 345-356).

Assim, pode se dizer que o tratado busca responder como “comportar, agir e relacionar” meios e modos (gerar soluções/ criar) perante dificuldades ambientais, autoridades despóticas em quaisquer condições sistemáticas que impedem o desenvolvimento fluido da criação entre o movimento do pensar nômade e de suas conexões/desconexões. Ações aplicáveis: desterritorialização, reterritorialização, desconstrução, reconstrução, sobreposição, agenciamento, desvios, fluxos (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 12-88).

Potência

A definição de Potência é extensa e profunda, debatida por pelo menos dois argumentos: existência divina fundadas no absolutamente infinito e a identificação na Ética ativa em ato, à essência (apriori e posteriori).

A perspectiva adotada para a criação é considerar a capacidade de existir como condição de infinidade de características reais ou distintas que formam a natureza da substância, nenhuma característica isolada é suficiente para preencher a singularidade tanto dos meios quanto das substâncias afetivas. A potência da ação que depende do poder de ser afetado pelos sentimentos. Presume a vontade de viver, consonante à perspectiva epicurista (apraz) (BEDORE; BECCARI, 2017, p. 488-489).

O ato de afetar-se segundo Espinosa, pode aumentar ou diminuir conforme determinado sentimento. A alegria e a tristeza são os principais sentimentos que desencadeiam forças em relação aos demais. A alegria (sentimento positivo) proporciona a passagem afetiva de menor intensidade para uma maior, tende a aumentar a potência de agir, já a tristeza (sentimento passivo) impulsiona a força contrária. Para melhor compreensão dentre os encontros potenciais, desconsidera-se questões morais como bem e mal, para a perspectiva da existência: a do bom e do mau encontro. O bom encontro é aquele que se relaciona, que se integra com o outro de maneira combinada, compõe, complementa a relação característica de ambos. O mau encontro é aquele que não encontra composição

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

entre suas características e pode até mesmo destruir, decompor o outro corpo parcial ou totalmente (MACHADO, 2013, p. 76-78; SANTOS; RIBEIRO, 2020, p. 200-203).

O conceito da vontade de potência é a força motriz da articulação que se instaura no pensamento da diferença e repetição mencionada anteriormente.

Exemplo: O receptor que tem o contato visual de uma obra pictural à sua frente está no meio da experiência estética na qual o estado do corpo afetado implica na presença do acontecimento visual que o afeta, passa de um grau de realidade a outro, potencializando atravessamentos e desdobramentos infinitamente diferentes.

Virtual

O estudioso Bergson elaborou a teoria das multiplicidades sobre o qual reflete a duração vital de uma experiência vivida que por vezes se confunde no espaço e no tempo. Defende que a duração em si é a própria multiplicidade porque sua divisão não é numérica, é especial em cada parte dividida e é vivenciada na sua duração, ou seja, no virtual. Ideia bergsoniana que estuda sobre a conservação de lembranças vividas (lembranças puras) do passado. Problematisa a duração e a memória no qual busca distanciar da sucessão e da coexistência da medida ampla entre tempo e espaço, defende sobre a lembrança por estados menos ou mais contraídos conforme relações entre as variáveis dominantes. Considerando a memória-contracção, podemos explicitar pelo seguinte exemplo: ao ouvir uma música, enquanto ouvimos, o que passou tende a dilatar e vai contraindo-se em direção ao futuro (DELEUZE, 2012, p. 36-53; MAIA, 2015, p. 112-113).

Atual

Deleuze debate a duração bergsoniana por uma medida mais gradual de lembrança, buscando nivelar a exatidão da memória no jogo entre um passado inteiro com o passado que pode coexistir em cada presente. Esse nivelamento gradual entre a contracção maior e a menor expressa a distinção de um nível a outro. O atual é a evolução do virtual, o possível ideal que se realiza. Confere-se a citação:

A evolução não vai de um termo atual para um outro termo atual em série linear e homogênea, mas de um virtual em termos heterogêneos que o atualizam ao longo de uma série ramificada (DELEUZE, 2012, p. 86-87).

A atualização ocorre pela determinação entre linhas dessemelhantes, e cria pela sua própria moção outras diferenças de natureza. Assim, poderia afirmar que o virtual que atualiza conforme linhas de cisão evolui de maneira heterogênea a todo percurso de atualização numa série ramificada, e não de modo unilinear e homogêneo. Entre o que se afirma ser uno, e o que se constitui o múltiplo do que se virtualiza, não se define como algo simplesmente oposto, mas sim, como um nivelamento gradual entre o que distende e o que contrai do encadeamento de cada momento notável. O atual e o virtual dançam por meio de passos que deslizam conforme o volume da música que pode aumentar ou diminuir na lembrança pura do virtual (DELEUZE 2012, p. 79-89).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Exemplo: Um concerto composto por Vivaldi é supostamente uma obra virtual. Ao ser executada, o acontecimento proporciona uma experiência sempre atual.

Tal como pode ocorrer em contato visual com a pintura. Ser tocado pela criação é vivenciar a diferença em si mesma, de distinção extemporânea, no tempo altamente potente e único do *aion*, que atualiza o tempo do acontecimento de modo anacrônico, sem contar com o tempo cronológico/sequencial.

2.2.6 Onde

Espaço liso

Se refere a todo espaço ainda não aventurado, construído, civilizado pelo sistema normativo. Um espaço que permite construções novas, como o deserto ou qualquer terreno inabitado (físico/virtual). Seus atributos mais marcantes: relacionado ao *nomos* (convenção que depende do artifício humano), não é homogêneo, é informe, não dimensional, de métrica relativa, desviante, fluido, háptico (sensível ao corpo inteiro).

Espaço estriado

Remete ao espaço sedentário, sinalizado, asfaltado repleto de leis e normas para trafegar, criar e atravessar. Um espaço imposto, asfaltado pela ordem. Tem como principais características: relacionado pelo *logos* (leis que comandam o universo formando pensamento humano), limitado, fechado, controlável, formal, sistemático, óptico (visão distante).

Estes dois conceitos espaciais são percorridos por meio dos dois modos de espacialização: de estriar o liso e o de alisar o estriado. Pois o espaço liso tende subordinar os pontos aos trajetos e o espaço estriado tende subordinar os trajetos aos pontos, ou seja, ser e estar no espaço não são estados isolados. São cartografias em que a viagem percorre o espaço liso de maneira em que as linhas constituem pontos, linhas, planos, platôs de intensidade. Jogo de modos espaciais que são capazes de compor estruturas entre o liso e o estriado em produção constante, por potência transformadora, que cria planos e platôs entre *nomos* e *logos* (DELEUZE, GUATTARI, 2008c, p. 179-213; SANTOS et al., 2015, p. 749-750).

Esse jogo interespacial é classificado conforme Deleuze e Guattari (2008c) por caracterizações de grandeza circunstancial, material, gradual de relações distintas ao longo de seis modelos: tecnológico, musical, marítimo, matemático, físico e estético.

Tecnológico – Problematizam as três características básicas para o estabelecimento do paradigma da ciência régia, a que busca contrabalançar a mesma natureza, o mesmo número e a mesma densidade dentre os saberes para melhor enquadrar, justificar e controlar possíveis transbordamentos (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 180-183);

Musical – Ao questionarem o espaço sonoro, buscam tornar perceptível a diferença entre multiplicidade métrica e não métrica no meio dos espaços direcionais e dimensionais. O *nomos* do espaço liso é aquela nota musical intermediária que não faz parte do *logos* (dó, ré, mi, fá...), comunicar o som do entre as notas definidas é torná-las músicas supostamente mais potentes. Por exemplo: pode-se denominar a característica do espaçamento estriado ao remeter à melodia do violino que é organizada sequencialmente, já os acordes do piano/violão são planos harmônicos (composta por

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

várias notas simultâneas), os quais proporcionam maior possibilidade de efeito sonoro, faustoso, liso (DELEUZE; GUATTARI, p. 183-184; SANTOS et al., 2015, p. 750).

Marítimo – Refletem sobre a constituição do átomo ao oceano, parte-se do ponto, da linha, do plano, do volume e assim por diante. O estriado subordina os pontos, delimitando por meio da métrica, e o liso é subordinado pelo trajeto, é direcional, oceânico, cósmico, intenso. A natureza da linha estria dimensões e estabelece intervalos fechados. A superfície é repartida no espaço estriado conforme cortes pontuáveis, e no espaço liso há uma distribuição do espaço aberto ao longo do percurso (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 184 – 190).

Matemático – Interrogam a natureza e o grau da numeração. Dado que a intensidade não é formada por grandezas adicionais e removíveis (não se soma dois números menores para temperatura nem para velocidade). A distância forma um conjunto de diferentes números ordenados, a multiplicidade da distância é inseparável do processo de variação contínua. O movimento dividido muda de natureza a cada momento de divisão (passo, onda, correnteza), a multiplicidade da grandeza reparte entre o fixo e suas variáveis. Há diferenças entre os números articulados, direcionais e ordinais. O número numerante, desejanter, circundante remete ao espaço liso, e o número numerado, aponta ao atributo fechado, quadrado, fixo e métrico (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 190-197).

Físico – Relacionam sobre a conexão estratégica que busca estriar espaços conforme forças gravitacionais. Indagam por toda geometria que permeia o confronto entre um problema físico e o interesse de Estado. Mesmo que se busque o estriamento espacial por todas as direções, há algo que sempre escapa do limite: por declinação, há desvio entre a força vertical da gravidade e o arco circular que esse impulso vertical tende a tangenciar; por movimento espiral, busca configurar todos os espaços ocupados simultaneamente, sob uma lei de frequência, distribui de maneira pluridimensional em oposição à distribuição planar (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 197-203).

Estético – Examinam a experiência estética por dois tipos de força espacial perceptível pelo corpo: o espaço *háptico* e o espaço *óptico*. O espaço háptico aproxima a capacidade de sentir por meio de percepção ilimitada de sentidos corpóreos (tato, gustativo, olfativo, visual), particulariza-se por variação contínua de suas diretrizes, recomendações e conexões, emprega progressivamente para mergulhar nesse espaço (mar, deserto). O espaço da arte nômade é a que está em constante transformação, tanto por partes quanto pelo todo forçam atribuir vibrações ao olho espiritual, além do que a figura representa visualmente, ela atribui sensação pujante e única (torção do corpo/rosto em Bacon; abstração). “A linha abstrata é o afeto dos espaços lisos, e não o sentimento de angústia que reclama a estriagem” (DELEUZE, GUATTARI, 2008c, p. 209). Já o espaço óptico de visão distanciada mantém constante direcionamento, exige câmbio referencial de fixidez e norma advinda de uma ordem central (simetria e proporção orgânica).

São as vias e as sinergias, movimento conjunto de alisamento e estriamento que articulam forças no espaço, desenvolve outras potências e encoberta novos espaços lisos. Portanto, o criador maquínico parte do espaço branco, do entre, e cria jogo de con-

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

frontos, deslocamentos, velocidades, encara obstáculos desconhecidos e transforma os concorrentes (DELEUZE; GUATTARI, 2008c, p. 203-213; SANTOS et al., 2015, p. 749).

2.3 Metodologia

Investigação de natureza e abordagem qualitativas que propõe um conteúdo teórico reflexivo em que se origina das práticas filosóficas deleuzianas, integrada com exame de outros pesquisadores de credibilidade para formular aproximações cartográficas que demonstram as possíveis combinações coerentes para discutir o campo da criação nas ciências transdisciplinares (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009; BRYMAN, 2016).

O estudo é orientado pela metodologia de autoconsciência reflexiva, o qual considera relações entre texto filosófico consagrado, somado às outras pesquisas teóricas de peso acadêmico tanto nacional quanto internacional como fundamentação que originou a construção do presente conteúdo (BRYMAN, 2016).

A realização da revisão bibliográfica sistemática foi realizada conforme o método elaborado por Conforto et al. (2011), seguiu sem restrição de data, iniciou pela conceituada plataforma internacional *Science Direct* que retornou 131 trabalhos pesquisados dos termos na língua inglesa adicionados: criação, arte, design, Deleuze. Esses trabalhos discutiam sobre linguagem, métodos criativos da educação, da elaboração de softwares, do desenvolvimento pedagógico, da reflexão para o processo cinematográfico, musical e de planejamento urbano. Dentre os trabalhos internacionais relacionados com o tema proposto, foi possível acessar a publicação das autoras Marenko e Brassett (2015) que contribuiu de modo robusto no presente estudo, pois constitui-se de um conjunto de ensaios que buscam aproximar o pensamento deleuziano e as considerações que implicam sobre a inovação transdisciplinar do design. Pela busca de trabalhos nacionais, a plataforma google acadêmico, sem restrição de data, retornou 9.650 trabalhos, dentre estes, 14 artigos foram selecionados conforme adequação ao conteúdo. Ao buscar pelo banco de teses Sucupira em mesmas condições, retornaram 6 trabalhos das áreas da arquitetura, das artes, do design, da educação e da literatura, sendo selecionados 3 teses conforme as aproximações com o conteúdo proposto. Portanto, não retornou nenhum trabalho com o cruzamento dos quatro termos de acordo com o objetivo proposto. As demais referências orientadoras foram assistemáticas segundo as fundamentações correspondentes à temática proposta.

2.4 Autonomia de Criação

O presente estudo pretende promover um conteúdo sobre os tratados agenciadores que permitem exercer a criação de modo reflexivo perante os desafios projetuais que tornam cada vez mais complexos na conjuntura do cenário atual (MARENKO; BRASSET, 2015; VASSÃO, 2020).

Passadas as aproximações conceituais dos tratados, segue um possível encadeamento e a respectiva articulação conforme o objetivo do estudo. A figura 03 apresenta uma representação gráfica sintética de como o corpo teórico pode auxiliar no processo de criação reflexiva para a efetivação da criação.



Os conceitos deleuzianos municiam o criador a questionar e construir estratégias no terreno do porvir (papel branco) permitindo arquitetar considerando os agentes teóricos e meios estratégicos (movimentos/ações) para alcançar o resultado almejado. Cada tema/conceito atribui condições combinatórias para articular-se aos diferentes desafios por meio de um parâmetro cartográfico de construção e reconstrução para possíveis resultados conforme o contexto do projeto de maneira flexível superando os fatores limitadores para discutir no que é tocante ao território da criação.

De acordo com a figura 02, o quadro apresenta os tópicos que auxiliam tanto na conexão quanto no objetivo pelo qual o conceito deleuziano pode corresponder ao componente objeto/sujeito do design criador:

- **o que** (acontecimento, diferença e repetição) pode-se pensar o produto, o projeto processual, o serviço, o sistema, o produto integrado, o artefato;
- **quem cria** corresponde ao designer, ao projetista, aos colaboradores, aos usuários (cocriadores);
- **para quem** condiz ao público alvo, à pessoa, a quem se dirige o projeto;
- **quais** (agentes internos, externos) equivale aos participantes e entidades que estão envolvidos e que impulsionam o movimento construtivo do processo projetual inter-relacionando os aspectos potenciais internos perante às forças externas (motivadoras/bloqueadoras);
- **como** (ação estratégica) está congruente ao método reflexivo em que se pode mover, sobrepor, flexibilizar técnicas, desconstruir ideias já existentes, atualizá-las, re-codificá-las/reconstruí-las;
- **onde** proporciona refletir o jogo do alisamento e do estriamento do espaço em questão (espaço pelo qual o artefato será construído).

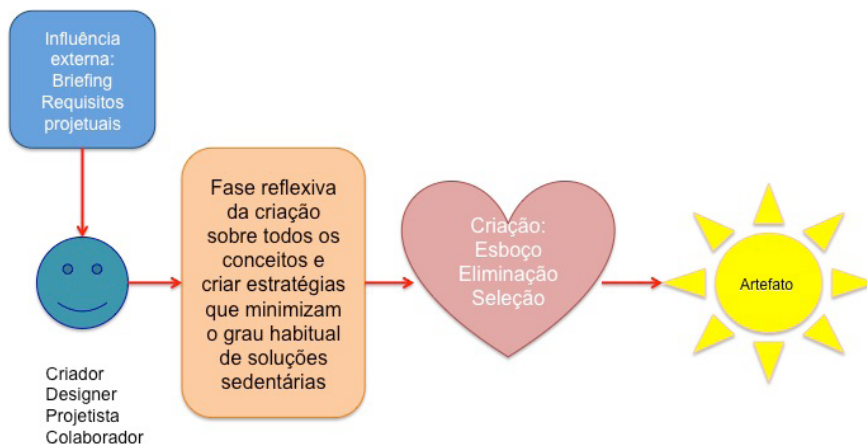


Figura 3: Representação gráfica de síntese das ações que se pretendem exercer a criação conforme o conteúdo proposto. 2021.

Fonte: Autora.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Para esclarecer e demonstrar o encadeamento teórico expõe-se a articulação entre os conceitos com um trabalho artístico realizado pelo designer/artista paulistano Jum Nakao.

O acontecimento chamado “Costura do invisível” trata de um desfile que foi realizado em 2004 na semana de moda habitual de São Paulo a qual promove coleções de roupas para o fim mercadológico. Ao som eletrônico da *Bachianas n° 5* de Villa Lobos, desfilaram modelos simuladas de bonecas que lembram o brinquedo *playmobil* vestiram suntuosos vestidos de papel vegetal da releitura da indumentária do século XVI, e ao final são todas rasgadas em pedaços pelas modelos. Nessa ação, Nakao suspende a função, afronta o sentido do mercado, rompe o ritmo anestésico do desfile para convertê-lo em performance artística que desdobrou e ainda reverbera outros trabalhos tanto acadêmicos quanto artísticos potencializando o desfile quanto seu próprio nome em força publicitária.



Figura 4: Imagens do desfile “Costura do invisível”. 2004.
Fonte: www.jumnakao.com.
Acesso em 25 ago. 2021.

Nakao passou por processo reflexivo num momento em que o ciclo da moda passava por crise criativa e opressiva. Instigado, ativou sua máquina de guerra e combateu rizomaticamente sob o terreno árido, estriado da indústria perante o opressor aparelho de estado (sistema de moda) mercadológico. Nomadizou o material têxtil de alto custo pelo delicado papel vegetal, camuflou as modelos retirando o padrão de beleza sedentário para salientar a suspensão sinestésica do desfile reterritorializando a passarela e buscou virtualizar esse acontecimento com o rompimento do repetitivo ritual em ato crítico à todo sistema por meio da arte da performance.

Assim, um breve encadeamento pode ser associado de modo claro e objetivo por meio da seguinte correlação entre o pensamento deleuziano com o acontecimento de Nakao conforme o quadro proposto (tópicos da figura 02):

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

- **o que** – Um desfile de moda construído segundo as técnicas de uma performance artística, trata-se de um acontecimento que marcou ruptura na história da moda e ainda retorna em diferentes formatos tornando-o sempre atual e anacrônico;

- **quem cria** – Nakao (designer formado em artes) e sua equipe de colaboradores e participantes;

- **para quem** – ao público do meio da moda, da arte, do design, da publicidade, da indústria do vestuário, dos pesquisadores, dentre outros;

- **quais** – os conceitos do CsO (corpo sem órgãos), do devir animal e da máquina desejan-te permitem orientar o designer a converter e deslocar a estrutura convencional tanto segundo a técnica (forma, cor, materiais, sonoridade, iluminação, modelos) quanto aos objetivos do evento (São Paulo Fashion Week - SPFW);

- **como** – ao conduzir a máquina de guerra, Nakao desterritorializa o território da moda e reterritorializa rizomaticamente (cria seus métodos fora do objetivo comercial, converte valores convencionais) por meio da técnica de arte provocativa potencializando a máquina desejan-te questionando/criticando o sentido (criar desejo) do sistema de produção industrial (aparelho de Estado) do repetitivo novo do mesmo que desaparece simultaneamente sem deixar vestígios;

- **onde** – o designer percorre e alisa o terreno estriado do sistema mercadológico, demonstrando a potência infinita da criação de acontecimento/artefato por meio da arte nômade cuja delicada coleção conserva sua virtualidade e atribui discussão sobre o que está por ser produzido/maquinado.

Assim sendo, essa breve concatenação do trabalho de Nakao buscou agenciar os principais tópicos processuais do design com o pensamento deleuziano que permite atribuir condições para debater, analisar e validar sobre a elaboração das infinitas e possíveis combinações na criação do novo.

3 Considerações finais

O repertório teórico proposto ostenta difícil distinção de cada tratado, pois são profundamente interligados e são constituídos de um pensamento-acontecimento. Assim, o conhecimento e a discussão do conteúdo é capaz de examinar o ambiente do projeto do por vir tanto das ações quanto dos direcionamentos estratégicos subvertendo os desvios e os fluxos (modo rizoma) dentre os espaços ainda não habitados com potencial tanto do próprio designer/artista quanto da sinergia com outros colaboradores no processo. Debater sobre esses tratados multiplicam as possibilidades de planejar novas/outras conexões de qualquer artefato/acontecimento à ser desenvolvido de modo desnaturalizado, autônomo e virtual.

Portanto, expor a relevância dos tratados deleuzianos com o apoio instrumental desenvolvido, são primordiais para prover condições de discussão, reflexão e atribuição de crivo crítico aos pesquisadores tanto da área do design transdisciplinar quanto das artes a respeito de pensar o terreno da criação por meio de seus agenciadores estratégicos na construção de acontecimentos ao enfrentar os desafios contemporâneos. Afinal, a fabulação começa na imaginação alegre, jocosa, experimental e pode materializar-se em algo gigante de ilimitados horizontes irradiados de outros sóis que aguardam o novo amanhecer.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 1015 p.
- ALCÂNTARA, S. B. C. O que pode um corpo? Espinosa e Deleuze, o desejo como produção. *Profanações*. v. 6, n. 1., p. 220-237. 2019. Disponível em: <http://www.periodicos.unc.br/index.php/prof/article/view/2437>. Acesso em 23 ago. 2021.
- AZARA, M. M. F. O animal no humano. *Revista internacional de humanidades*. v. 2, n. 2, p. 59-63. 2013. Disponível em: <https://journals.eagora.org/revHUMAN/article/view/707/277>. Acesso em 03 set. 2021.
- BEDORE, R.; BECCARI, M. N. *Aisthesis: uma breve introdução à estética dos afetos*. *GEARTE*, v. 4, n. 3, 2017. p. 487-498. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/gearte/article/view/74040>. Acesso em 01 dez. 2020.
- BECCARI, M. N.; PORTUGAL, D. B.; PADOVANI, S. Seis eixos para uma filosofia. *Estudos em design*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 13-32. 2015. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/432/262>. Acesso em 01 dez. de 2020.
- BOANOVA, C. O.; SANTOS, J. V. Cartografia da criação no design: a partir de encontros com as filosofias da diferença. *UD17. Design research in face of current challenges to knowledge. Sixth annual forum on doctoral design research*. 2017. University of Porto, Portugal. p. 20-26.
- BRYMAN, A. *Social research methods*. 5th edition. United Kingdom: Oxford University Press, 2016.
- CHEREM, R. M. Imagem – acontecimento. In: SILVA, M. C. R. F.; MAKOWIECKY, S. (orgs). *Linhas cruzadas: artes visuais em debate*. CEART/PPGAV. UDESC. Florianópolis – SC, 2009. p. 131-156.
- CONFORTO, E. C. et al. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. *Anais do 8º. congresso brasileiro de gestão de desenvolvimento de produto – CBGDP*. Porto Alegre: IGDP, 2011. p. 1-12. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2205710/mod_resource/content/1/Roteiro%20para%20revisão%20bibliográfica%20sistemática.pdf. Acesso em 21 set. 2021.
- CROSS, N. (ed). *Designerly ways of knowing*. Springer – verlag, London, 2006.
- DELEUZE, G. *A ilha deserta*. 3ª Ed. São Paulo: Iluminuras, 2010.
- DELEUZE, G. *Diferença e repetição*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Graal, 2009.
- DELEUZE, G. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1*. 6ª reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 2009.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 2*. 2ª edição. Rio de Janeiro: 34, 2011.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 3*. 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 2008a.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 4*. 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 2008b.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

- DELEUZE, G.; F. GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrênia. Vol. 5.* 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 2008c.
- DELEUZE, G. *Lógica do sentido.* 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007b.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI, F. *O anti-édipo.* 1ª ed. Rio de Janeiro: 34, 2010.
- DELEUZE, G.; F. GUATTARI, F. *O que é a filosofia?* 3ª ed. Rio de Janeiro: 34, 2010.
- DERRIDA, J. *A escritura e a diferença.* 4ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- DRESCH, A. et al. *Design Science Research.* Método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. São Paulo: Bookman, 2015.
- FERREIRA, J. P. G. Máquina de guerra e aparelho de estado: a geo-filosofia em mil platôs. *Reflexões: revista de filosofia.* v. 11, n. 21. p. 353-371. 2014. Disponível em: <https://revistareflexoes.com.br/artigos/maquina-de-guerra-e-aparelho-de-estado-a-geo-filosofia-de-deleuze-e-guattari-em-mil-platos/>. Acesso em 09 set. 2021.
- FOUCAULT, M. *Microfísica do poder.* 29ª reimpressão. Rio de Janeiro: Graal, 2011.
- FRY, T. *Reconstruções: ecologia, design, filosofia.* São Paulo: EDUSP, 2009.
- GERO, J. S. *Research methods for design science research: computacional and cognitive approaches.* Sydney, 2000.
- HEUSER, E. M. D. História da filosofia: escola de intimidação ou de criação? IN: VIII Simpósio sul-brasileiro sobre o ensino da filosofia, formação docente e cidadania., 14 de mai. 2008, Caxias do sul, RS. *Anais.* p. 1-11. Disponível em: https://www.ucs.br/ucs/tplCongressoFilosofia/extensao/agenda/eventos/cd_60/comunicacoes_cientificas/apresentacao/formacao/ester.pdf. Acesso em 30 ago. 2021.
- JAUSS, H. R. *O prazer estético e as experiências fundamentais da poiesis, aisthesis e katharsis.* In: LIMA, L. C. (Coord.) *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção.* Rio de Janeiro: Paz e terra, 1979.
- KASTRUP, V. *A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição.* Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) – Setor de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1997. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/15781>. Acesso em 17 jul. 2021.
- MACHADO, R. *Deleuze, a arte e a filosofia.* 2ª reimpressão. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- MAIA, S. *Máquinas sonoras-afectivas: biosfera e tecnosfera.* 2015. 272 f. Tese (Doutorado em Artes) – Setor de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/19171?mode=full>. Acesso em 15 jul. de 2021.
- MARENKO, B.; BRASSETT, J. *Deleuze and design.* Deleuze connections. Croydon, G. B.: Edinburgh University Press Ltd, 2015.
- MONDINI, F. O logicismo, o formalismo e o intuicionismo e seus diferentes modos de pensar a matemática. 2008, Rio Claro, SP. v. 1, n. 287. EBRAPEM – Encontro brasileiro de estudantes de pós-graduação em educação matemática. *Anais.* p. 1 – 10. Disponível em: http://www2.rc.unesp.br/eventos/matematica/ebrapem2008/upload/287-1-A-gt2_mondini_ta.pdf. Acesso em 16 fev. 2022.
- MONEGALHA, F. O tempo do sentido: cronos e aion no pensamento deleuziano. *Manguel.* v. 2, n. 2. p. 88-95. 2018. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/>

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

- omanguezal/article/view/9411. Acesso em 09 set. 2021.
- NAJAR, R. Perspectivas epistemológicas e design. uma abordagem pós-estruturalista. *Estudos em design*. v. 27, n. 1, p. 149-160. 2019. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/678>. Acesso em 24 ago. 2021.
- NIETZSCHE, F. *Crepúsculo dos ídolos: ou como se filosofa com o martelo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- NIETZSCHE, F. *A vontade de poder*. 1ª reimpressão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2011.
- QUEIROZ, M. A. M. *Inteligência arquitetônica: o ato de criação do projeto revisto através de uma cognição inventiva*. 2013. 220 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) Setor de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: https://ppgau.ufba.br/sites/ppgau.ufba.br/files/inteligencia_arquitetonica_marcos_queiroz_2013.pdf. Acesso em 03 set. de 2021.
- RIBEIRO, C. R. O agenciamento Deleuze-Guattari: considerações sobre método de pesquisa e formação de pesquisadores em educação. *Educação Unisinos*. São Leopoldo – RS, v. 20, n. 1, p. 68-75, 2016. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2016.201.07>. Acesso em 01 dez. 2020.
- SANTOS, R. M. S. et al. Processos Pedagógicos Musicais, Corporeidade, Tecnologias e Criação: Desafios Contemporâneos e Demandas de Um Projeto Social. *Anais FLA-DEM*. p. 747-755. 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/40602640/Processos_pedag%C3%B3gicos_musica%CC%81s_corporeidade_tecnologias_e_cria%C3%A7%C3%A3o_desafios_contempor%C3%A2neos_e_demandas_de_um_projeto_social?auto=citations&from=cover_page. Acesso em 15 set. 2021.
- SANTOS, V. R.; RIBEIRO, W. C. Spinoza, uma filosofia da imanência dos afetos. *Kinesis*. v. 22, n. 33, dez. 2020. p. 198-212. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/kinesis/article/view/11358>. Acesso em 18 fev. 2022.
- SILVEIRA, D. T.; CÓRDOVA, F. P. *Métodos de pesquisa*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- WESTRUP, B. F. et al. Rizoma e educação: Giles Deleuze e Félix Guattari, contribuições junto a educação. In: MONTEIRO, S. A. S. (org.). *Filosofia política, educação, direito, e sociedade* 4. Ed. Atena. 2019. p. 278-281.
- VASSÃO, C. A. *Metadesign*. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. 3ª reimpressão. São Paulo: Blucher, 2020.
- VIEGAS, S. Deleuze, leitor de Espinosa: automatismo espiritual e fascismo no cinema. *Kriterion: revista de filosofia*. v. 55, n. 129, p. 363-378. 2014.
- ZORDAN, P. Criação na perspectiva da diferença. *LAV – Revista digital do laboratório de artes visuais*. Santa Maria – RS, v. 1, n. 5, p. 1-11, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/2135>. Acesso em: 01 dez. 2020.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v.26 n.46
Jul/Dez 2021
e-ISSN: 2179-8001

Erika Yamamoto Lee

Doutora em Design de Sistemas da Informação (UFPR). Mestre em Artes Visuais (UDESC). Especialista em História da Arte Contemporânea (EMBAP). Graduação em Design (UTP).

Texto enviado em: 24/09/2021
Texto aceito em: 22/dez/2021

Como citar: LEE, Erika Yamamoto. O campo da criação na borda entre arte e design. *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, Porto Alegre, RS, v. 26, n. 46, jul-dez. 2021. ISSN 2179-8001.

Doi:<https://doi.org/10.22456/2179-8001.118744>.
