

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 25 n.41  
jul/dez 2019  
e-ISSN:2179-8001.

**DOSSIÊ**

---

**Luiz Antonio Carvalho da Rocha<sup>1</sup>**

## Estratégias abduativas no processo de criação artística\*

*Abductive strategies in the artistic creative process*

### Resumo

O texto é um processo reflexivo sobre meu fazer artístico, das formas de operar as trajetórias e percursos no andamento da produção artística e das características que considero relevantes para a atual produção. O texto aborda também a ação na matéria, o fazer, buscando estratégias abduativas na construção de sentido e, a partir daí, as diferentes possibilidades geradas pelos cruzamentos e convergências constituídos na operação com a matéria, enfocando a maneira de buscar internamente uma condição reflexiva e analítica dos fluxos mentais, estabelecendo a hegemonia do raciocínio visual para o processo decisório na construção do trabalho.

### Palavras-chave

Processo de criação. Abdução. Semiótica. Raciocínio visual. Visualidade. Quadros de referência. Processos cognitivos. Ambiguidade. Estranhamento.

### Abstract

*The text is a reflective process about my artistic making, the ways of operating the trajectories and paths in the course of the artistic production and the characteristics I consider relevant to my current production. The text also addresses the action in matter, the doing, searching abductive strategies in the construction of meaning and, from this, the different possibilities generated by the intersections and convergences constituted in the operation on the matter, mainly searching internally a reflective and analytical condition of mental flows, establishing the hegemony of visual reasoning for the decision-making process in the construction of my work.*

### Keywords

*Creation process. Abduction. Semiotics. Visual reasoning. Visuality. Frames of reference. Cognitive processes. Ambiguity. Estrangement.*

---

1 - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil (aposentado)

ORCID: 0000-0003-4592-5413

\*Texto recebido em: 25/jul/2019

\*Texto aceito em: 09/out/2019

\*Texto publicado em: 27/out/2019

## INTRODUÇÃO E PROBLEMÁTICA

*I am sometimes asked "What is your objective?" and this I cannot truthfully answer. I work 'from' something rather than 'towards' something. It is a process of discovery and I will not impose a convenient dogma, however attractive. Untitled Statement (Bridget Riley, 1986)*

Neste texto apresento um relato das transformações ocorridas em meu processo de trabalho nos últimos anos. A pesquisa decorre da continuidade da minha investigação acerca da construção de um objeto que amplie as possibilidades expressivas através de uma forma intencionalmente ambígua e aberta a uma multiplicidade de sentidos estabelecendo uma condição de tensão interpretativa.

Esse interesse pela condição de ambiguidade vem de meus desenhos construtivos, nos quais já operava mesclando desenho com transformações e deformações, espacializando o 2D, interligando-o com construções tridimensionais que articulam e se projetam de dentro do suporte (que pode ou não ocupar posição vertical), seja como um desenho, explorando a frontalidade na relação com observador, seja como uma forma de plano de projeção (tanto gráfica como fisicamente) onde um objeto, ou agrupamento de objetos que ao mesmo tempo são projetados no plano e se projetam desse plano.

## REALINHAMENTO PARA O PROCESSO

*Creativity manifests itself in the ability of the researcher to aptly name categories; and also to let the mind wander and make the free associations that are necessary for generating stimulating questions and for coming up with a comparison that leads to discovery" (STRAUSS & CORBIN, 1990).*

Para tanto, para além de transformar os passos dos meus processos, procurei alterar meu fazer físico, até mesmo a seleção dos materiais empregados (dependentes de suas propriedades plásticas e elásticas). Passei também a investigar formas diferentes de processar mentalmente tanto a eclosão quanto o estabelecimento e desenvolvimento do trabalho, buscando mapear um conjunto de estratégias que aqui compartilho de modo a permitir uma maior capacidade inventiva e exploratória.

Transformei esses procedimentos e processos de maneira a obter uma **plasticidade** maior da coisa-em-desenvolvimento, por exemplo, nos modos e materiais utilizados, para explorar, de forma não-destrutiva e recursiva, as diferentes alternativas para o trabalho, a cada momento de decisão e para cada uma das instâncias de um trabalho ainda em desenvolvimento.

Tomou emprestado este termo, plasticidade (da coisa-em-desenvolvimento), para definir a capacidade de um trabalho – dependendo de suas definições, dos materiais empregados e das características físicas desses materiais – de ser reconfigurado continuamente sem deixar traços ou indícios expressivos de suas situações anteriores na situação presente.

O processo então se tornou recursivo, pois a matéria em transformação é continuamente apresentada para minha análise no andamento do processo de construção e na tomada de decisões em relação aos diferentes caminhos a seguir. Em alguns casos, inclusive, desenvolvem-se direções diferentes (MARSHALL, 2007), também reutilizando fragmentos, apresentando um entendimento modular do trabalho, representados por esses fragmentos, rearticulando-os em uma mesma situação ou migrando para outra.

Passei também a observar mais meus **processos mentais**, a contrapartida das alterações em processos e procedimentos sobre a matéria, utilizando como eixo para a reflexão meus processos cognitivos, raciocínio visual e fluxos mentais.

Destaco que o que forneceu as condições de investigação necessárias para o aprofundamento da reflexão no trabalho foi essa articulação **convergente**, entre tipo de trabalho a ser buscado, ambíguo e múltiplo, e os processos e procedimentos construtivos adequados que permitem navegar demoradamente em busca de configurações diversas de forma recursiva.

Processos externos e internos são mediados pela visão, auxiliados por uma intensidade e intencionalidade do olhar no trabalho. Essa transformação do trabalho é alicerçada nesses ciclos do fazer que são desenvolvidos por tentativa e erro, continuamente se colocando à visão do autor para julgamento, reflexão, análise e interpretação e, então, para sua re-intervenção na coisa-em-desenvolvimento. É a recursividade.

Portanto, minha investigação se dá no processo de trabalho, meu interesse é o estudo desse caminhar lento, errático e exploratório do processo de criação e onde cada trabalho é desenvolvido de modo autônomo e de forma particular (PAREYSON, 1970), porém o saber é cumulativo e as experiências vão aos poucos se consolidando em processos, procedimentos e entendimentos.

## A ABDUÇÃO

*Enter your skiff of amusement, push off into the lake of thought, and leave the breath of heaven to swell your sail. With your eyes open, awake to what is about or within you, and open conversation with yourself: for such is all meditation! (...) It is, however, not a conversation in words alone, but is illustrated, like a lecture, with diagrams and with experiments. (PEIRCE, 1931-1935)*

A abdução, segundo uma das definições de C. S Peirce, é um modo de inferência lógica para a melhor explanação. Porém ela é definida a partir de um quadro histórico de pesquisa científica dura, buscando descobrir a melhor explanação para um fenômeno em estudo que não consegue se basear em interpretações já existentes (como as obtidas pelos processos dedutivos e indutivos) e que, portanto, necessita algo novo, de uma descoberta. Peirce posteriormente chega a colocar a existência de um instinto para a abdução que não deve ser tomado como infalível, porém é forte o suficiente para ajudar a achar a hipótese adequada de forma muito mais efetiva do que o puro acaso (CP 6.476, 1908; CP 7.220, 1901). Na ciência, a investigação visa à compreensão dos fenômenos e, portanto, à sua previsão através da verificação de quais regras regem o fenômeno, regras que vão acabar fazendo parte do estoque compartilhado de conhecimento; se o fenômeno não é reconhecido no estoque, então deve ser inventado.

A escolha pelo modo abduativo também se deu devido a meu processo de criação se basear muito na intuição e na resposta instintiva (PAAVOLA, 2005) que fazem parte da constituição de meus processos de criação artística, mas intuição e instinto também contêm uma boa possibilidade de limitar o processo pela repetição de soluções ou propostas, daí buscar nesses procedimentos as alternativas para ruptura desses ciclos.

A busca de um ordenamento ou uma regra inferida abduativamente deve, portanto, primeiro ser descoberta ou inventada, e isso acontece com o esforço intelectual: quando algo ininteligível é descoberto nos dados, e, com base no processo de gerar uma nova regra, a regra tem de ser descoberta ou inventada. A forma lógica desta operação é a abdução. A abdução é, portanto, um processo cerebral, um ato intelectual, um salto mental, que reúne coisas que nunca se associaram: uma lógica cognitiva da descoberta (REICHERTZ, 2009). Isso acentua a importância fundamental dos processos interiores na construção do novo sentido, pois é através de um processo mental que o novo é prospectado.

O termo *explanatory* eu equaciono, no processo artístico, com o sentido de *interpretativo*<sup>2</sup>, pois, no desenvolvimento de um trabalho, o sentido do que fazemos, a lógica subjacente às opções formais e conceituais (as regras) são a explanação transitória do trabalho e elucidam direções e consequências. Toda vez que se faz uma reflexão-no-fazer e, principalmente, a reflexão-sobre-o-fazer (SCHÖN, 1986), quando nos debruçamos sobre o trabalho, sempre existe um olhar interessado de onde se constroem relações: mitologias, narrativas, embates sobre o estado atual da coisa-em-desenvolvimento.

Essa interpretação se dá a partir de um quadro (de uma *grille de lecture*) e, em todo quadro interpretado, há indícios de regramento, portanto, de uma lógica emergente. Há também ali uma noção de percurso ou trajetória, afinal o trabalho é visto como coisa-em-transformação, que então é vista como tendo uma história mediata e que, a partir daí, também pressupõe futuros – os desdobramentos possíveis a partir daquele ponto interpretado.

Por abdução, entendo então um processo de descoberta de algo não evidente ou mesmo presente – está ali, um dos mundos de um universo de possibilidades, esperando um filtro ou quadro de referência para interpretá-lo, então fornecer indicação de trajetória com um passado (a história local de como a coisa-em-desenvolvimento chegou até ali, o que até pode nos ser dado pela dedução) e, a partir daquele ponto presente, nas direções de futuro: quais os possíveis desdobramentos, ainda que transitórios, na busca de algo que ainda não está ali.

A metáfora se enquadra nessa categoria, pois ela descreve uma coisa – o objeto primário – em termos de outra, o objeto subsidiário. Tanto o primário como o subsidiário devem ter alguma coisa em comum, o que faz com que a conexão aconteça, mesmo eles sendo substancialmente diferentes.



Figura 01. Série executiva de "Convergente", 2017. 175x108x21. Papel Bismarck, Tela galvanizada, pintura acrílica. Foto: Luiz Antonio Carvalho da Rocha

2 - A interpretação entendida como uma forma de devaneio, como uma atividade imaginativa de caráter mais crepuscular que diurno, mais ambíguo que meridiano, e habitada por aquelas imagens que pertencem à mente, ao onírico e imaginário.

As medidas destinadas a criar condições favoráveis à abdução, além dos procedimentos executivos, portanto, visam a uma orientação interna de prontidão para abandonar velhas convicções e buscar novas. A inferência abduativa não é, portanto, apenas um modo de raciocínio que fornece novos conhecimentos, e tampouco é um método exato que auxilia na geração de hipóteses logicamente ordenadas (e, portanto, operacionalizáveis) ou alguma nova teoria. É uma nova atitude em relação aos dados e ao próprio conhecimento: "os dados devem ser levados a sério, e a validade do conhecimento previamente desenvolvido deve ser questionada. É um estado de prontidão para ser encarado com despreparo." (REICHERTZ, 2009)

### CRUZAMENTOS E ESTRANHAMENTO PELO USO DE QUADROS DE REFERÊNCIA

*... these complex systems have somehow acquired the ability to bring order and chaos into a special kind of balance. This balance point, often called the edge of chaos, is where the components of a system never quite lock into place, and yet never quite dissolve into turbulence, either. The edge of chaos is where life has enough stability to sustain itself and enough creativity to deserve the name of life. .... The edge of chaos is the constantly shifting battle zone between stagnation and anarchy, the one place where a complex system can be spontaneous, adaptive, and alive. (WALDROP, 1993)*

Os processos de criação artística apresentam similaridades de dinâmica com os chamados *sistemas complexos*, compostos por um grande número de partes, algumas vezes muito simples, que, quando interagem, compõem um sistema que vai exibir características novas (o fenômeno emergente, como é frequentemente chamado). Isto significa que um sistema complexo não pode ser entendido estudando suas partes; ele precisa ser estudado de múltiplas perspectivas, uma vez que é provável que uma perspectiva apenas produza uma descrição reducionista. Nossa capacidade de prever os estados futuros de um sistema complexo também é muito limitada (TORSTENSSON, 2019).

A transposição do conceito de sistema complexo para as artes lança luz sobre alguns aspectos da relação do fazer artístico e as situações emergentes. Muitas vezes, o justapor dos fenômenos que têm lógicas distintas permite que, no cotejar entre características e dinâmicas de funcionamento dos dois fenômenos, tornem-se mais claras as formas de proceder, o entendimento do processo e o manejo no andamento.

O próprio fato de estar, nesse texto, aqui cruzando vários campos do conhecimento e compartilhando fenomenologias de eventos diversos já é uma forma de uso do quadro de referência alterado; ao aplicá-lo, eu “vejo” o fazer artístico com “óculos” dos sistemas complexos, da *Grounded Theory*, ou mesmo da Linguística Cognitiva, da Psicologia Experimental, etc.

O paradigma da complexidade tem outro paralelismo com o fazer artístico, no uso da investigação sistêmica para construir representações da realidade que são difusas, multivalentes, multinível e multidisciplinares. Os sistemas podem ser entendidos procurando novamente os padrões dentro de sua complexidade, padrões que descrevam as possíveis evoluções do sistema. As descrições são indeterminadas, complementares e dependentes do observador.

Tudo isso apresenta uma similaridade muito grande de estruturação e de dinâmica; o controle e a ordem, fruto de inferências abduativas, são emergentes e não predeterminados (DOOLEY, 1996). Esses sistemas traduzem perfeitamente a indeterminação e profundidade de relações que contemplam o fazer artístico, e, quando fazemos uma transposição de conceitos, dá-se um estranhamento (CHKLOVSKI, 1970) que permite, inclusive, no modo abduativo, entender o funcionamento de determinados aspectos que passavam despercebidos anteriormente no fazer artístico; estranhados, eles apresentam possibilidades interpretativas novas para o trabalho.

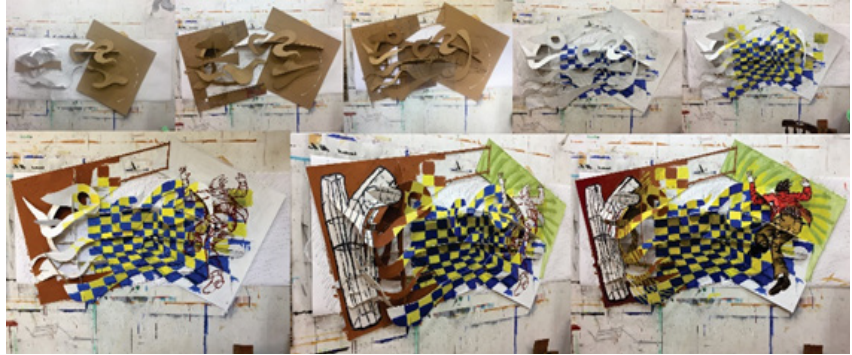
## EMBATES

O ato de transpor essas explanações da abdução para o fazer artístico orienta a tomada de decisão dos próximos passos ou direcionamentos, como uma “regra” que parece acomodar transitoriamente o que ali acontece, naquele determinado momento, naquele trabalho. Qual drama se desenrola na cena construída? Que embates e que litígios ocorrem continuamente no processo de construção e no trabalho, buscando estabelecer uma unidade na diversidade e, ainda assim, a diversidade na unidade da interpretação?

Para uma busca que se dá “no escuro”, em que vamos descobrindo o que fazer e o como fazer no próprio ato de execução (PAREYSON, 1993), o que estabelece a ligação que provê sentido ao que está em desenvolvimento são essas fabulações interpretativas provisórias que fornecem um transiente passado e assim propõem um leque de continuidades que vão apresentar possíveis futuros (os desdobramentos das decisões anteriores no trabalho) para, então, serem analisados em sua pertinência em relação às intenções – também transientes no processo.



Figura 02. Série executiva de "Memento", 2016. 209x103x5. papel bismarck, papel canson, filme de policarbonato, foam-board, pintura acrílica.  
 Foto: Luiz Antonio Carvalho da Rocha.



Um processo de criação que suscita a abdução deve, portanto, ter matéria e procedimentos que favoreçam uma forma de deriva no trabalho em andamento, dando possibilidades à descoberta – seja porque não há nada que amarre esse processo de constituição do trabalho (em uma dada condição inicial), seja porque ativamente busco inquirir o trabalho acerca buscando a alteridade e desdobramentos de cada uma das opções de solução. O processo de criação é uma jornada que se inicia sem um fim à vista e contém uma imponderabilidade do que pode vir a ocorrer entre as situações extremas, entre o início e o fim.

A abdução depende também de uma condição de ambiguidade no trabalho. A convergência de várias camadas (de matéria e de sentidos) permite gerar esse objeto tenso, múltiplice e contraditório (WOLLHEIM, 1998) chama esse conflito perceptivo de *visual delight*. Também chamado de contrapercepção, é o equivalente visual de uma contradição. Se existir mais de uma situação disposta contemporânea e convergentemente no trabalho, então passa a existir uma tensão entre essas situações que buscam a hegemonia para a percepção, para além do conflito perceptivo, a dominância interpretativa. Essa situação de equilíbrio entre essas diversas visões não depende apenas do olhar intencionado: também depende de sua particular articulação formal.

#### ORIENTAÇÃO INTERIOR DE UM PROCESSO QUE BUSCA A ABDUÇÃO

*All measures designed to create favourable conditions for abductions, therefore, always aim at one thing: the achievement of an attitude of preparedness to abandon old convictions and to seek new ones... Abductive inferencing is, rather, an attitude towards data and towards one's own knowledge: data are to be taken seriously, and the validity of previously developed knowledge is to be queried. It is a state of preparedness for being taken unprepared. (REICHERTZ, 2009)*



A investigação acerca dos processos heurísticos e abduativos se dá através de ferramentas de pesquisa formal e conceitual em que a constituição do trabalho apresenta uma capacidade para se transformar, agregando ou retirando partes ao longo de seu processo de investigação, de tal forma que o artista possa timonear (*kybernetikē*<sup>3</sup>) seu barco entre ilhas, correntezas, continentes e oceanos do fazer artístico.

O processo se dá como numa forma de collage, justapondo imagens não-coalescentes para criar outras situações e sentidos. É o arranjo, a relação entre essas partes que cria o sentido (STAFFORD, 1999 cit. MARSHALL, 2008). A collage é um modo de desenvolver conceitos e criar sentidos justapondo ideias e imagens (também mentalmente no que se chama de *collage* conceitual) e estabelecendo conexões entre elas. A collage frequentemente funciona através de dissonâncias e contrastes; quando as imagens não “casam”, cria-se o choque do estranhamento.

Em meu caso, conduzo o trabalho mantendo-o em um estado de tensão, em uma condição ambígua, ou ainda em um equilíbrio instável e fragmentar. Dependendo de como observo e interpreto, eu posso ver opções formais e conceituais de direções diversas e coerentes entre si, dependendo do quadro de referência que uso naquele momento e lugar.

O trabalho pode ter variadas configurações, e pode ser visto como um espaço em disputa entre diferentes camadas de sentido em um sistema de relações e forças dos seus elementos. Podemos pensar os dilemas do processo e da forma de modo redutivo, como uma dinâmica de oposições, tais como monolítico/fragmentado, dominância/sujeição, coordenação/subordinação. Essa visão dualística é um *schemata* (EMMOTT & ALEXANDER, 2014) ou “esquema”, usado como uma denominação para uma ampla gama de estruturas de conhecimento, de padrões que representam modos de como a mente experimenta e conhece o mundo. “*Schemata*” também é usado como sinônimo de “frame”, ou quadro (MINSKY, 1975), para se referir a representações mentais de objetos, configurações ou situações (EMMOTT & ALEXANDER, 2014). É através dos quadros-de-leituras que reduzimos momentaneamente o mundo para poder entendê-lo, tal como continuamente fazemos no processo perceptivo-cognitivo.

O processo talvez poderia ser pensado melhor de forma ternária, evitando as oposições fixas e rígidas da dualidade. A trindade é sempre mais dinâmica. Uma forma de fazer é colidir 3 ou mais situações (sistemas perspectivos ou não) sugeridas e articuladas.

O processo teria então o fluxo **interior do autor** – fluxos cognitivos mentais e afetivos,

3 - Termo grego significando a arte ou técnica de pilotar um barco, mais tarde usado por Norbert Wiener, para cibernética, ciência que tem por objeto o estudo comparativo dos sistemas e mecanismos de controle automático, regulação e comunicação nos seres vivos e nas máquinas.

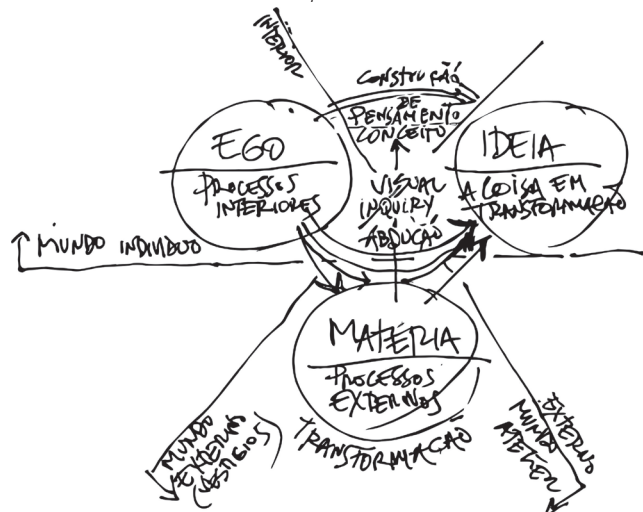


Figura 03. Esquema papel A4, naquim. Foto: Luiz Antonio Carvalho da Rocha.

as interpretações e conceitos; nele haveria também uma parte exterior, no **operar na matéria**, plasmada no processo e, enfim, no **objeto** que media essa relação. Quem conecta o desejo com a potencialidade da matéria é o **objeto** (completando a trindade): ele é o eixo de onde surgem e para onde fluem a intencionalidade interior e a configuração exterior catalizadora, a contrapartida mental e afetiva indiciadas nas operações na matéria.

Uma regra descoberta abdutivamente, portanto, não é um (puro) reflexo da realidade, nem reduz a realidade a seus componentes mais importantes. Em vez disso, as regras/ordenamentos obtidos são construções mentais. A abdução é algo que todos nós fazemos quando não temos os dados e eles contrastam ou contradizem o regramento que tínhamos antes ou quando buscamos o que fazer a seguir. (REICHERTZ, 2009)

## OLHAR O OBJETO

*Visual thinking... It is a complex synthesis of perception and problem solving, which occurs in the give and take between eye, mind, materials, and forms (Parsons, 1998). Visual thinking, therefore, occurs in structure, form, and materials with their particular conventions, possibilities, and limitations. (GARDNER, 1983 apud MARSHALL, 2007)*

Há sempre uma luta pelo espaço de existência, pela atenção de minha visão e pelo domínio do conceito norteador. De um lado, os conflitos são por ocupação espacial, mas também pela atenção e domínio do olhar: é a busca de uma visão. Todo trabalho se orienta pelo olho, como ele responde carinhosamente à estimulação desse confronto/articulação, e daí emerge, lá adiante, o trabalho mais definido em suas regras internas e proposições emergentes.

Figura 04. "Fishnet", 2018. 198x96x4, papel canson, papel Bismarck, filme de policarbonato, pintura acrílica, pastel seco, nanquim.  
 Foto: Luiz Antonio Carvalho da Rocha.



A intencionalidade do olhar (HUSSERL, 2006), que cria interpretações ao utilizar os quadros de referência contraditórios em relação aos *schematas* existentes na bagagem pessoal, é que faz com que eu veja uma mancha com riscos e pense em interpretá-los como um gráfico de um fenómeno desconhecido, ou que eu veja um gráfico qualquer e o veja apenas como formas gráficas abstratas lançadas sobre o papel, e fazia com que Leonardo da Vinci visse paisagens em manchas nas paredes...

A intencionalidade do olhar é o que pode efetivar esses cruzamentos do observador em busca de uma interpretação, por ex. a leitura de um trabalho pode pressupor a construção da janela renascentista, congruente com o sistema de referência onde o observador está imerso – linha de horizonte, eixos ortogonais, e onde o observador se funde no espaço representado do objeto, independente de ser uma paisagem em perspectiva ou não.

Pode, ao mesmo tempo, o observador vê-lo como uma vista aérea distanciada, onde o plano da parede passa então a ser o plano horizontal, podendo ser lida como uma vista paralela onde quem observa flutua acima da cena; ou ainda entender um certo agregado de formas como sendo um ideograma, construindo o objeto a partir dessa ideia evocativa. Isso muda o entendimento do que ocorre ali no trabalho, reorientando o modo como leio minhas formas no embate. O filtro da representação diagramática preserva a informação e a relação entre os componentes no ordenamento topológico ou geométrico. O raciocínio diagramático inclui *data structures* (são estruturas compostas de nós e conectores) e inclui esquemas empregando pares de valores atribuídos (LARKIN & SIMON, 1987).

Derivada da identificação dos conceitos encontrados nos trabalhos feitos, a reflexão e análise são desenvolvidas a partir da produção obtida, que atestam e servem de indicadores das intenções, ainda difusas, difusas que irão, progressivamente, tornar-se mais claras na mente do autor.



Figura 05. "Encontro fortuito" 2019, 138x100x22, papel Bismarck, tinta acrílica. Foto: Luiz Antonio Carvalho da Rocha.

Nenhum trabalho em arte é transparente, nem mesmo para seu autor. Transparência implicaria singeleza (não necessariamente simplicidade); agora, o autor pode identificar em que condições o trabalho deve ser observado ou apreendido.

A visualidade indicia as dimensões de existência do trabalho. O raciocínio visual diz da nossa capacidade de estabelecer relações entre imagens e iconografias diversas quando colocadas lado a lado, sendo continuamente agrupadas e reagrupadas. A cada instância, é identificada uma categoria ou classe que forma os agrupamentos, é o *coding* da *Grounded Theory* de Strauss & Corbin (1990). A visão baseia sua construção da realidade em torno do reconhecimento de padrões, e a partir daí é possível fazer uma rede de suposições baseadas em qualquer distribuição de elementos e coisas em nosso campo visual, sejam coisas mesmo, sejam representações de coisas.

### CONVERGÊNCIA, FRAGMENTAÇÃO

Busco uma gestalt unificante (ROCHA, 2009) em uma forma que deve ter características fragmentárias, como camadas sobrepostas ou como justaposições e intersecções, coexistindo no trabalho e disputando o olhar e a interpretação. Eu posso começar fragmentando, mas preciso voltar e colocar tudo sob a regência de uma outra forma-forte, uma gestalt que me observa por trás das muitas imagens que construo, buscando sempre fazer algum outro sentido.

Essa compreensão, que é fornecida pela visualidade filtrada dos quadros de referência escolhidos, muitas vezes de forma contrastante e contraditória, e que uma vez articulada para uma mesma condição de força, permite, então, chegar a uma forma de instabilidade expressiva dinâmica. Para evitar o monolitismo na apreensão do resultado final, busco a fragmentação e multiplicidade de sentidos, ainda que o resultado final, ou o ponto mais próximo de uma condição de finalidade acabe tendo uma Gestalt predominante, o que chamo de *forma-forte* (ROCHA, 2009).

Nesse embate, o objeto/desenho/construção acaba tendo essa característica de testemunho, de objeto manipulado, furado, rasgado, riscado, o desenho é uma coisa e também um processo. Isso quer dizer que busco uma indeterminação da forma em um ponto intermediário.

A espacialização do objeto projetando-se da parede fornece uma multiplicidade de vistas, nas quais várias cenas, desfiladeiros, podem ser vistos (ou escondidos) em ângulos específicos de observação, também obrigando um deslocamento para melhor fruição. Isso cria um peculiar objeto virtual na memória, pois o que dá conta como registro visual não é uma imagem parada, fotográfica que seja, é uma série de instantes, sucessivos ou não, capturada pelo deslocamento do observador, alterando a previsão e criando possibilidade de surpresas.

## REFERÊNCIAS

- CHKLOVSKI, Viktor. A Arte como Procedimento. In TOLEDO, Dionísio de O., Teoria da Literatura – Formalistas Russos. Porto Alegre: Editora Globo, 1970.
- DOOLEY, K. (1996), "A Nominal Definition of Complex Adaptive Systems," *The Chaos Network*, 8(1): 2-3.
- EMMOTT, C., and ALEXANDER, M. (2014) *Schemata*. In: Hühn, P., Meister, J.C., Pier, J. and Schmid, W. (eds.) *Handbook of Narratology*, 2nd ed. Series: De Gruyter handbook, 1. de Gruyter, Berlin, pp. 756-764.
- HUSSERL, Edmund. Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica: introdução geral à fenomenologia pura. [tradução Márcio Suzuki]. (Coleção Subjetividade Contemporânea) -- Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2006.
- KUDIELKA, Robert ed. *The Eye's Mind: Bridget Riley, Collected Writings 1965-1999*. London: Thames & Hudson, 1999.
- LAKOFF, George & JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press, 1980.
- LARKIN, Jill H., SIMON, Herbert A. Why a diagram is (sometimes) worth ten thousand words, in *Cognitive sciences*, nº11, 65-99, acessado em 05/2019.
- MARSHALL, Julia. *Image as Insight: visual images in practice-based research*. *Studies in Art Education*, 2007, 49(1):23-41. Acessado em [https://www.researchgate.net/publication/234665454\\_Image\\_as\\_Insight\\_Visual\\_Images\\_in\\_Practice-Based\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/234665454_Image_as_Insight_Visual_Images_in_Practice-Based_Research)
- MARSHALL, Julia. Visible thinking: using contemporary art to teach conceptual skills (pp. 38-45) in *Art Education*, Vol. 61, No. 2, March 2008, acessado em <https://www.jstor.org/stable/27696275>
- PAREYSON, Luigi. Estética, Teoria da Formatividade. Petrópolis, Ed. Vozes, 1993.
- REICHERTZ, Jo (2009). *Abduction: The Logic of Discovery of Grounded Theory*. *Forum: Qualitative Social Research*, 11(1), Art. 13, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1001135>.
- ROCHA, Luiz A. C. da. O processo de descoberta na escultura: a desafeição, fluxos, fabulações e deriva, in <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/17773#>
- SKARDA, C. A. & FREEMAN, W. J. (1987). *How brains make chaos in order to make sense of the world*. *Behavioral and Brain Sciences* 10, pp. 161-195.
- STRAUSS, Anselm L. & CORBIN, Juliet M. *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. London: Sage. 1990.
- TORSTENSSON, Joel. In: <https://medium.com/@oed/an-intro-to-complex-adaptive-systems-part-1-87b12c9f82e1>
- WALDROP, M. Mitchell. *Complexity: the emerging science at the edge of order and chaos*. New York, Touchstone, 1993.
- WOLLHEIM, Richard. A Pintura como Arte. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 25 n.41

jul/dez 2019

e-ISSN:2179-8001.

## Luiz Antonio Carvalho da Rocha

Artista, arquiteto, mestre em comunicação PPG-COM UFRGS, doutor em poéticas pelo PPG-AV UFRGS.

---

**DOSSIÊ**

---

**Como citar:** ROCHA, Luiz Antonio Carvalho da. Estratégias abduativas no processo de criação artística. Porto Arte: Revista de Artes Visuais. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, jul-dez. 2019; V24; N.41 e-94826. e-ISSN 2179-8001.  
DOI: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.94826>

---