



Interações entre Comunicação e Arte Tecnológica¹ **Um estudo do processo de Abdução entre dois sistemas**

Debora FACCION²
Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

O estudo da arte tecnológica pode ser feito por meio da interação entre dois sistemas predominantes: a comunicação e a arte contemporânea. A lógica de funcionamento desses sistemas, entretanto, não pode ser encontrada de forma clara, e, a partir dessa dificuldade, faz-se necessária a utilização de um modelo que permita abarcar as transformações de linguagem trazidas pelas novas tecnologias de comunicação, bem como as novas formas estéticas e de articulação de sentidos emergentes deste cenário. O entendimento do processo de Abdução, proposto por C. S. Peirce, pode indicar um caminho de reflexão abrangente das formas de comunicação imbricadas na arte tecnológica.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação, Arte Tecnológica, Abdução

1. INTRODUÇÃO

O estudo da arte contemporânea apresenta diversos desafios no que diz respeito à criação de conceitos, ao agrupamento de manifestações artísticas e obras, e à compreensão das propostas dos artistas de acordo com as experiências do público. É possível notar uma tentativa de separação, sobretudo no que diz respeito às expectativas tidas da arte como uma instituição, entre as noções de arte antes e depois da arte contemporânea. Segundo Anne Cauquelin (2005, p.18) existe uma série de ideias sobre a arte que precisam ser descartadas, como por exemplo, “a ideia de arte em ruptura com o poder instituído (...), a ideia de um valor em si da obra, valendo pra todos, (...) a ideia de comunicabilidade universal das obras baseada na intuição sensível (...)”, pois, todas essas, entre outras, funcionariam como obstáculos para o reconhecimento da “arte do nosso tempo”.

Contudo, se por um lado é possível entender que a arte contemporânea traz consigo propostas diferentes que precisam ser analisadas em si mesmas, por outro, é extremamente difícil, senão impossível, desenvolver a compreensão de algo novo sem, ao menos inicialmente, fazer uma comparação com aquilo que já é conhecido. Como

¹ Trabalho apresentado no DT08 - Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

² Mestranda do curso de Comunicação da UFJF. dfaccion@gmail.com



explica Peirce, “Nada desconhecido por se tornar conhecido exceto através de sua analogia com outras coisas conhecidas. Portanto, não tente explicar um fenômeno de forma isolada e desconectada com experiências comuns” (MS L75:286)³. Sob essa perspectiva, a partir da comparação entre os sistemas de arte contemporânea e moderna, Arthur Danto (2006) propõe o entendimento da arte contemporânea como uma ampla abertura e mistura de diferentes técnicas, referências e produtores – resultado não da negação das ideias anteriores de arte, mas sim, da livre utilização dessas:

A arte contemporânea nada tem contra a arte do passado, nenhum sentimento de que o passado seja algo de que é preciso se libertar e mesmo nenhum sentimento de que tudo seja completamente diferente, como em geral, a arte da arte moderna. É parte do que define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas queiram lhe dar. (DANTO, 2006, p.7)

Assim, tanto a comparação entre os sistemas de arte, quanto o entendimento de que as obras contemporâneas possuem como característica a utilização de referências do passado, podem ajudar a elucidar os estudos de arte contemporânea. Além disso, o reconhecimento da produção de uma arte essencialmente referencial, capaz de disponibilizar para si obras já existentes e as mais variadas técnicas para sua execução, coloca em evidência o fim da procura por uma arte pura, resultante de uma estética superior. (CAUQUELIN, 2005; DANTO, 2006)

Dentro de um panorama geral da arte contemporânea, é possível situar na ponta das produções artísticas mais recentes a arte tecnológica⁴. Apesar de encontrar ainda grande resistência no que diz respeito à definição dos parâmetros de classificação do que é arte dentro do contexto do uso das novas tecnologias, a quantidade de obras e artistas em constante crescimento indica a necessidade de um olhar cuidadoso sobre essas produções.

Tendo em vista que se trata de um tema amplo e ainda em estágio relativamente inicial de estudo, propõe-se aqui a apresentação da teoria de Abdução de Peirce como modelo para o estudo da arte tecnológica, dentro do contexto contemporâneo, segundo três pontos principais: 1. o uso de diferentes referenciais; 2. os meios tecnológicos nas

³ Nothing unknown can ever become known except through its analogy with other things known. Therefore, do not attempt to explain phenomena isolate and disconnected with common experience. (MS L75:286)

⁴ Por se tratar de uma visão abrangente do sistema de arte tecnológica, neste artigo tomaremos como “arte tecnológica” qualquer produção artística (objeto, eventos, performances, etc.) que possua como suporte para sua execução algum aparato tecnológico, estando, portanto, presentes neste sistema a arte computacional, a artemídia, arte digital, arte com robôs, net artes, sintetizadores de sons, simuladores de comportamentos ou estruturas biológicas, entre outros.



produções e 3. a constituição do mercado. Todos esses pontos devem ser articulados com a Comunicação, que se encontra embrenhada de forma estrutural dentro do sistema de arte contemporânea. Desta forma, esta característica comunicacional deverá ser notada enquanto elemento de uma lógica da qual a arte participa. Como explica Cauquelin,

Em uma sociedade de comunicação, a criação artística é a atividade mais requisitada, mais demandada, e talvez a única que convém perfeitamente à circulação de informações sem conteúdos específicos – capaz de, por isso mesmo, assegurar o funcionamento das redes em seu aspecto exclusivo de redes. Assim, a visualização do próprio sistema está assegurada, um benefício ético: a igualdade de todos os intervenientes designados como criadores. Por meio dessa prática universalista, a comunicabilidade da arte, que Kant considerava um dever, torna-se a regra. (CAUQUELIN, 2005, p. 165)

Faremos aqui, portanto, uma reflexão do sistema da arte tecnológica enquanto linguagem desenvolvida segundo um pensamento comunicacional, possível de ser estudada a partir da compreensão do processo de Abdução apresentado por C. S. Peirce.

2. COMUNICAÇÃO, ARTE TECNOLÓGICA E ABDUÇÃO

O desenvolvimento dos suportes de comunicação durante o século XX expandiu as possibilidades de influência do pensamento comunicacional sobre diversas áreas do conhecimento e da atuação humana. Tomando como base a compreensão deste pensamento como um hábito mental que possui como principal interesse o processo, a eventualidade e a inovação, é possível entender uma série de transformações tidas nos dias atuais acerca da vivência do tempo e dos espaços, tanto os físicos quanto os ambientes virtuais. O pensamento com foco no processo, possibilitado, sobretudo pela influência da comunicação, disponibilizaria ações na sociedade atual de uma forma mais ligada ao tempo presente, hoje vivido em diversos espaços de forma quase simultânea, através da internet e dos celulares, por exemplo. A identificação do aspecto processual da comunicação indica uma nova forma de abordagem dos estudos desenvolvidos nesta área, além de incentivar relações entre as diversas disciplinas de pesquisa, com a finalidade de, a partir do entrecruzamento de modelos, desenvolver novas formas de enxergar e lidar com a realidade.



Sob este ponto de vista, *Ciro Marcondes Filho* escreve, ao apresentar uma possível nova forma de lidar com a Comunicação enquanto processo em constante transformação:

Tudo o que temos são as relações. Como sugere *Humberto Maturana*, não há um objeto anterior, há, isso sim, um *processo* ou *mecanismo gerador* que deve ser identificado. Seguimos no caminhar pelo espaço liso reconhecendo o emaranhado de linhas que constituem a cena. Num certo ponto, algo atravessa e é captado por nossa intuição sensível. É um corte transversal, que não pode ser apreendido pela relação sujeito-objeto cartesiana; um acontecimento desenhou-se, seus contornos são definidos e pode-se falar dele. (MARCONDES FILHO, 2010, p.8)

Neste texto em que *Marcondes Filho* elenca os desafios e as propostas de seu grupo de pesquisa para os estudos da Comunicação no século XXI, é possível perceber a consciência da existência de aspectos sutis que iniciam o processo das relações por ele descritas. A caracterização da dificuldade de apreensão destes aspectos e da necessidade de uma “intuição sensível” para a realização da comunicação de fato, pode ser relacionada com os estudos de *Abdução de Peirce*. O processo ou mecanismo gerador ao qual *Marcondes Filho* se refere pode ser pensado aqui enquanto uma série de acontecimentos que levaram à constituição do sistema de arte tecnológica, os quais podem ser analisados segundo a teoria de *Abdução*, no que diz respeito ao seu processo de formação. A seguinte citação, na qual *Spinks* procura explicar a *Abdução* segundo *Peirce*, indica a consideração das características estéticas e sutis de tal processo:

Primeiro, ele reconheceu a qualidade emocional da abdução. Ela é sensível. Ela é a experiência criativa que origina ideias, conceitos, objetos, e signos. Ela é estética e vem em flash como qualquer revelação estética, e ela confere insight por sua conectividade - sua síntese. (SPINKS, 1983, p.199)⁵

Esta explicação do que é a *Abdução* trata de uma compreensão geral do seu funcionamento, uma espécie de estado de espírito que tem como possibilidade o surgimento de insights a partir da síntese de conhecimentos e experiências. Ela considera, portanto, a formação de algo por meio da articulação de referenciais anteriores, que ao entrarem em contato possibilitam a criação de algo novo. Se avaliada enquanto etapa da pesquisa científica, a *Abdução* tem como principal função gerar hipóteses, que devem ser analisadas de acordo com a capacidade crítica do pesquisador, com a finalidade de separar a hipótese mais adequada para ser testada (KAPITAN,

⁵ First, he recognized the emotional quality of abduction. It is sensuous. It is a creative experience that originates ideas, concepts, objects, and signs. It is aesthetic and comes in a flash like any number of aesthetic revelations, and it bestows insight by its connectiveness — its synthesis. (Spinks 1983, p.199)



2000). Da mesma forma, se considerada como uma forma de pensamento, a Abdução diz respeito à criação, à geração de novos possíveis caminhos de pensamentos, a partir de uma conexão prévia estabelecida entre os referenciais já existentes. Sob o ponto de vista da Comunicação, a Abdução viabiliza a primeira interação entre os agentes ao, a partir de um cenário de comum conhecimento, criar pontos de encontro que sintetizam esse conhecimento e permitem o início do processo comunicacional.

Como foi anteriormente apresentado, a partir da citação de Arthur Danto (2006), a arte contemporânea apresenta como característica um alto grau de utilização de referências de outros momentos da história da arte, de outras obras, bem como de quaisquer outras relações encontradas pelo artista. Na arte tecnológica, este sistema encontra-se ainda em maior evidência, uma vez que os trabalhos possuem essencialmente o referencial do próprio suporte utilizado para a construção das obras. Por exemplo, segundo Arlindo Machado, a artemídia “representa a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar no interior da própria mídia (...) alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade.” (MACHADO, 2002, p.25)

Desta forma, os estudos de Abdução indicam um interessante ponto de partida para a análise de obras de arte tecnológica bem como para o entendimento de sua conexão com a Comunicação, tanto no que diz respeito ao uso dos suportes eletrônicos e digitais de comunicação quanto para além deles, na adoção de outras temáticas.

O desafio e, ao mesmo tempo a grande virtude, da arte tecnológica encontra-se justamente em articular as novas tecnologias, algumas das quais se tornam comuns no cotidiano da sociedade, às novas ideias e diferentes possibilidades de usos. Por um lado, a dificuldade encontra-se exatamente na capacidade de acrescentar um algo a mais, surpreendente ou inovador a essas tecnologias, por outro, esse esforço está de acordo com a necessidade do mercado e com o benefício da atividade artística. Neste sentido, o potencial abduutivo encontra-se diretamente relacionado com a imaginação, o qual Peirce descreve da seguinte forma:

Quando um homem deseja ardentemente saber a verdade, o seu primeiro esforço será o de imaginar qual pode ser a verdade. Ele não pode continuar sua busca por muito tempo sem descobrir que a imaginação o manterá no caminho correto. Ainda assim, permanece verdade que não existe nada além da imaginação para lhe dar um vislumbre da verdade. Ele pode encarar estupidamente os fenômenos;



mas sem imaginação eles não se conectarão de nenhuma forma racional.
(CP 1.46)⁶

A capacidade imaginativa é um exercício para a Abdução, no sentido de que nos prepara para os próximos eventos, ela é exploratória e experimental, e depende da abertura do pensador para novas ideias para colocar em prática algo novo (ANDERSON, 2004). Assim, em se tratando das novas tecnologias, a imaginação está no cerne do processo de inovação e desenvolvimento tecnológico, o qual depende da comunicação não somente como produto final (como parte das informações a serem vendidas), mas, principalmente, como processo de entrecruzamento de dados. Ao caracterizar a revolução das tecnologias da informação, Manoel Castells descreveu da seguinte forma tal processo:

A diferença do que estamos vivendo agora com as tecnologias para o que vivemos no passado é a compreensão de que a difusão da tecnologia amplifica o seu poder de forma infinita, à medida que os usuários apropriam-se dela e a redefinem. As novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa. Pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo. (CASTELLS, 2006, p.67)

Como continua Castells, a centralidade desta revolução não se encontra nas tecnologias em si, nem mesmo nas informações que fazem parte deste processo, mas sim, na formação de um ciclo de produção de conhecimento, no qual a inovação se dá a partir do uso das novas tecnologias.

A perspectiva da revolução das tecnologias da informação, além de ser importante para os estudos de comunicação no século XXI, indica um caminho para o entendimento do sistema da arte tecnológica. Como discute Anne Cauquelin (2005), nunca existiram tantos artistas, tantas galerias de arte e festivais, que são frequentados por uma grande quantidade de público. Entretanto, apesar desta profusão iniciada com a arte tecnológica, existem muitas dúvidas no que diz respeito ao valor artístico das obras. Ainda segundo Cauquelin, é necessário analisar o sistema da arte tecnológica de uma forma diferente dos sistemas anteriores da arte, uma vez que os produtores e os consumidores se confundem, e as funções dentro do mercado, antes bem definidas,

⁶ When a man desires ardently to know the truth, his first effort will be to imagine what the truth can be. He cannot prosecute his pursuit long without finding that imagination unbridled is sure to carry him on the track. Yet nevertheless, it remains true that there is, after all, nothing but imagination that can ever supply him an inkling of the truth. He can stare stupidly at phenomena; but in the absence of imagination they will not connect themselves together in any rational way. (CP 1.46)



agora se encontram niveladas. O artista, de certa maneira, perde seu posto de fundante do processo artístico, e as capacidades imaginativas e de Abdução, dentro deste cenário, passam a serem requisitadas de todos aqueles que dele participam.

Desta forma, o uso dos meios tecnológicos nas produções artísticas caracteriza também o funcionamento do mercado da arte tecnológica, uma vez que impacta diretamente sobre a forma de atuação de seus agentes. Além disso, uma arte aberta para todos os tipos de referências permite uma maior abrangência de público, uma grande quantidade de artistas e variedade de obras, o que exerce influência tanto no uso das tecnologias quanto na organização do mercado. Compreender que existe uma lógica do mercado de arte tecnológica e sobre o que ela está calcada permite um melhor entendimento de suas propostas, ainda que esta lógica não seja inicialmente mercadológica. Neste sentido, a seguinte explicação de Peirce sobre a lógica presente no pensamento abduativo pode ajudar a elucidar esta questão:

É preciso lembrar que a abdução, embora seja muito pouco prejudicada pelas regras da lógica, ainda assim é uma inferência lógica, afirmando suas conclusões apenas de forma problemática ou conjectural é verdade, mas ainda assim tendo uma forma lógica perfeitamente definida. (CP 5.188)⁷

Assim, ainda que fundado sobre uma proposta que não possui uma finalidade completamente definida, o mercado de arte tecnológica responde a uma lógica iniciada em suas motivação e forma de realização. Segundo Danto, “não há como negar que os artistas, sobretudo os contemporâneos, abordam os dilemas mais urgentes enfrentados pela sociedade contemporânea” (2005, p. 130), por isso, pensar a produção artística nos leva a considerar os problemas presentes na sociedade e, para estudar a arte enquanto sistema é necessário considerar a existência também de uma lógica, ainda que sutil, de seu funcionamento.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi até aqui discutido, é possível situar a arte tecnológica dentro de um sistema formado sob a influência da arte contemporânea e da comunicação. Desta forma, o estudo da arte contemporânea é fundamental para situar as produções com suportes tecnológicos dentro de um panorama artístico. Por outro lado, o estudo da

⁷ It must be remembered that abduction, although it is very little hampered by logical rules, nevertheless is logical inference, asserting its conclusion only problematically or conjecturally, it is true, but nevertheless having a perfectly definite logical form. (CP 5.188)



comunicação, neste contexto, pode contribuir tanto para o melhor entendimento da arte tecnológica quanto indicar caminhos para a própria comunicação. Um possível ponto de encontro destes três sistemas (arte contemporânea, comunicação e arte tecnológica) pode ser, portanto, os estudos de Abdução, segundo Peirce, uma vez que, além de fundamental para a pesquisa científica e apresentada por Peirce dentro deste contexto, a Abdução relaciona-se com os aspectos de primeiridade, logo, com a Estética e com a percepção, que devem ser consideradas tanto nas análises da arte quanto da comunicação.

Para a comunicação, em particular, a visão aqui apresentada pode contribuir para encontrar posições mais claras acerca do que é preciso ser feito para o desenvolvimento de comunicações eficazes. O estudo das artes tecnológicas pode indicar novas possibilidades para a comunicação, além de apresentar diferentes propostas para o uso das tecnologias. A criação de linguagens específicas para cada suporte tecnológico advém das relações criadas entre aqueles que os utilizam e, por isso, depende da comunicação estabelecida por esses agentes. Tal demanda por novas linguagens oferece aos estudos de comunicação uma grande quantidade de material para pesquisa, que pode ser feita, a exemplo de algumas vertentes da arte tecnológica, como a net arte e a videoarte, durante a formação destas manifestações. Também por este motivo, por o sistema de arte tecnológica estar em formação e em constante transformação, os estudos baseados na Abdução podem se aproximar mais das questões pertinentes a este processo, que se relacionam antes com as experiências e com os suportes.

A questão do processo é central na arte contemporânea, uma vez que esta prima pela reflexão e pela crítica, em detrimento do objeto de arte acabado. No contexto da arte tecnológica, o processo é evidenciado, sobretudo pela utilização de recursos de interatividade, largamente facilitada pelo desenvolvimento tecnológico. Na comunicação, por sua vez, o processo é também fundamental para a compreensão do momento no qual a comunicação acontece de fato.

Dentro dos pontos aqui analisados acerca do sistema de arte tecnológica (as referências, a tecnologia e o mercado) a comunicação desempenha papel fundamental, tanto como meio para a realização de cada um desses pontos, quanto como forma de pensamento para todo o sistema. Portanto, o estudo da comunicação em sua relação com a arte contemporânea, sobretudo por meio da arte tecnológica, pode indicar novas formas de abordagem e compreensão do processo comunicacional. A pesquisa realizada tendo como base o conceito de Abdução de Peirce, por sua vez, mostra-se como um



meio possível e útil, por abarcar questões que se encontram antes da formação de conceitos, próprias da arte e da comunicação.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Douglas. **The esthetic attitude of abduction.** Journal of the International Association for Semiotic Studies, 153-1/4, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2006.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea.** Rio de Janeiro: Martins, 2005.

DANTO, Arthur. **Após o fim da arte: A arte contemporânea e os limites da história.** São Paulo: Odisseus, 2006.

_____. **A filosofia da arte.** Revista Novos Estudos, São Paulo, n.72, nov. 2005.

KAPITAN, Tomis. **Abduction as Practical Inference.** Digital Peirce, disponível em: <http://www.digitalpeirce.fee.unicamp.br/p-abdkap.htm>, última modificação: outubro 2000.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia: Aproximações e Distinções.** Galáxia, São Paulo, n.4, p.19-32, 2002.

MARCONDES FILHO, Ciro. **A nova teoria da comunicação: Sobre o conceito de comunicação.** Revista Filocom, São Paulo, disponível em: <http://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmNlY2FmaWxvY29tfGd4OjY0NDZMzNINDFjNDYxZg>, 2010.

PEIRCE, Charles S. (1931–1966). **The Collected Papers of Charles S. Peirce.** 8 vols., C. Hartshorne, P. Weiss, and A. W. Burks (eds.). Cambridge: Harvard University Press. [Referências aos textos de Peirce são designadas por CP seguido do número do parágrafo.]

_____. **The manuscript collection of Charles S. Peirce,** Peirce Edition Project. Indianapolis, IN. [Referências aos manuscritos não publicados de Peirce são designadas por MS seguido pelo número do manuscrito.]

SPINKS, C. W. **Peirce's demon abduction.** American Journal of Semiotics n.2, 195–208, 1983.