

**eSYLPH:  
POR UMA TECNOATMOSFERA DA TERRA**

Sabrina Maia  
Lásaro Camargos

Universidade Federal de Uberlândia

**Resumo**

*Este artigo expõe brevemente as questões técnicas, estéticas e ontológicas da instalação eSYLPH, a primeira de uma série de máquinas sonoro-afectivas de arte computacional em que a natureza e seus acontecimentos, com suas forças e individuações serão tomadas como matérias plásticas, especialmente no que se refere à potência sonora dessas forças. Em meio ao território existencial proposto por eSYLPH, pensado e criado segundo a esquizoanálise de Gilles Deleuze e Félix Guattari, aos silfos eletrônicos que habitam uma tecnoatmosfera – uma dimensão entre a biosfera e a mecanosfera –, emerge o Homo natura ou já o esquizo cuja potência para contemplar e experimentar a natureza e suas forças sonoras – já como parte dela – encontra nas metamáquinas técnicas da arte computacional um vetor de potencialização.*

**Palavras-chave:** Arte Computacional. Homo natura. Tecnoatmosfera.

**Abstract**

*This article briefly presents the technical, aesthetic and ontological issues of the eSYLPH installation, the first of a series of “sonorous-affective machines” of computer art in which nature and its happenings, with their strengths and individuations will be regarded as plastic matters, especially regarding to the sound power of these strengths. Amid the existential territory proposed by eSYLPH, designed and created according to Gilles Deleuze and Félix Guattari’s schizoanalysis, amid the electronic sylphs inhabiting a technoatmosphere - a dimension between the biosphere and the machinosphere – emerges the Homo natura or the schizo whose potential to contemplate and experience nature and its sound strengths - now as a part of it – finds a vector potentiation in the computer art’s technical metamachines.*

**Key words:** Computer art. Homo natura. Technoatmosphere.

### **Subjetividade maquínica e *Homo natura***

Eis o que nos trouxe aqui, nosso desejo mais profundo e sincero: operar no platô do maquinismo e fazer devir com o *Homo natura*, cujo corpo seja capaz de experimentar a natureza como fluxo ininterrupto de máquinas acopladas, como processo de produção; cujos sentidos naveguem pela linha de fuga que transpassa a distinção entre homem e natureza, natural e artificial; cujo pensamento criativo, já como matéria plástica por excelência, seja capaz de criar dobras possíveis onde a Vida, a natureza e seus acontecimentos possam ser celebrados. Assim nasce eSYLPH: uma instalação em Processing e Pure Data baseada em *motion tracking* (com kinect) que ativa, sonora e visualmente, os ventos dos mais variados pontos da Terra. De acordo com a posição dos interatores em relação a um mapa projetado no chão diante da tela, é possível trazer à experiência uma (re)apresentação eletrônica e estética dos silfos que ali sopram, entidades elementais que, segundo a mitologia ocidental, habitariam o ar. Essas nuvens sonoras mutantes, renderizadas e sonorizadas em tempo real, se materializam de acordo com os dados de um *weather .api* que informa a velocidade e a direção dos ventos (controlando o tamanho do enxame, sua movimentação, sua direção, sua variação cromática e os parâmetros da síntese sonora), dados esses ativados e muito sutilmente controlados pelo interator. Tais nuvens, no entanto, tem, em eSYLPH, uma inteligência que permite uma interação entre elas quando elas se tocam (caso haja mais de um interagente em frente à projeção, pois cada interagente ativa uma nuvem), estabelecendo assim um “diálogo”, uma possível sinfonia dessas nuvens sonoras que dançam e sussurram pelas mais variadas localidades da Terra. eSYLPH é uma instalação que ouve e imagina os ventos terrestres mas é, sobretudo, um sistema de máquinas técnicas, estéticas e ontológicas que falam de uma experiência contemplativa da natureza e seus acontecimentos.

A arte como “ser do sensível”<sup>1</sup>, com o design de seus blocos de sensações, tem inegavelmente uma potência única para o nascimento de novas subjetividades e novos processos de subjetivação, bem como uma certa inclinação ao maquinismo, que implica necessariamente “um duplo processo autopoietico-criativo e ético-ontológico” (GUATTARI, 1992, p. 138), diria Guattari, em que o ser não precederia a essência maquínica, mas o processo precederia a heterogênesse do ser. Mas se dizemos que a arte habita um plano maquínico, cuja força se dá pela gênese da subjetividade maquínica, não seria apenas pelo uso e pela experimentação de uma infinidade de máquinas cibernéticas, elétrico-eletrônicas e de todo tipo de *gadgets* com as quais especialmente a arte computacional trabalha, e sim através desse duplo processo criativo de afirmação ontológica, da abolição do organismo e da instauração de uma parte “não humana” da subjetividade nesses agenciamentos. A subjetividade, como entende Guattari (*idem*), é aquilo que torna possível, para instâncias individuais e/ou coletivas, emergirem como um território existencial auto-referencial.

Ora, o que é a “terra dos ventos” que as máquinas técnicas, estéticas e ontológicas de eSYLPH desenham senão um novo território existencial, onde os interagentes se transformam nos próprios enxames de nuvens sonoras que habitam a atmosfera

terrestre? O que nasce dessa simbiose entre as máquinas da instalação senão uma subjetivação não humana, onde nos tornamos acontecimentos, puras *hecceidades*<sup>2</sup> ou pelo menos fazemos máquina com eles? São nas experimentações de novos territórios existenciais maquínicos que podem nascer outras possibilidades de individuação para além de um sujeito, de um “homem”, e é isso que Foucault chama de subjetivação. Ética e estética, como esclarece Deleuze (1992, p. 142-143),

“a subjetivação é a produção de modos de existência ou estilos de vida. (...) Se existe sujeito, é um sujeito sem identidade. A subjetivação como processo é uma individuação, pessoal ou coletiva, de um ou de vários. Há individuações do tipo sujeito (é você..., sou eu...), mas há também individuações de tipo acontecimento, sem sujeito: um vento, uma atmosfera, uma hora do dia, uma batalha... Não é certeza que uma vida, ou uma obra de arte, seja individuada como um sujeito, pelo contrário.”

...e tão pouco podemos dizer que, ao nos tornarmos sensíveis a esse plano, ainda sejamos os mesmos. De certo o homem vem entrando em contato com novas forças como as do silício, as quânticas, as cósmicas etc. Formas, materiais, componentes energéticos, fluxos, enxames artificiais, visibilidades, sonoridades, incorporais: tudo isso, para além de uma plasticidade de máquinas técnicas, são também os componentes de uma “máquina de existir”, de uma máquina estética e, por conseguinte, de uma máquina ontológica. É nesse platô que emerge o *Homo natura* ou já o esquizo (como processo, não como *patia*), esse produtor universal que habita, vive e processa a natureza e sua mecanosfera como processo de produção: como máquina<sup>3</sup>, ele mesmo máquina, máquina de máquina ou peça de máquina de nuvens, rochas, auroras, ventos, furacões, tempestades, nevoeiros:

“Tudo compõe máquina. Máquinas celestes, as estrelas ou o arco-íris, máquinas alpinas que se acoplam com as do seu corpo. Ruído ininterrupto de máquinas. Ele ‘achava que deveria ser uma sensação de infinita felicidade ser tocado assim pela vida primitiva de toda espécie, ter sensibilidade para as rochas, os metais, para a água e para as plantas, captar em si mesmo, como num sonho, toda criatura da natureza, da mesma maneira como as flores absorvem o ar com o crescer e o minguar da lua’.” (DELEUZE e GUATTARI, 2010, p. 12)

Já não seria esse o sonho dos poetas, dos artistas e dos filósofos imanentes: tornar-se um animal para quem o homem não fosse apenas mais um devir possível; uma subjetividade que pode aprender com as pedras ou com os ventos; uma máquina ou peça de máquina das múltiplas sinfonias da natureza; um ser para quem uma cosmologia poética e criadora se dá no desenrolar de sua própria existência? Esse polo naturalista do esquizo ou do *Homo natura*, no entendimento de uma realidade imanente, não é nada além de uma relação com o fora, em que a natureza é vivida como um processo de produção ininterrupto, máquina heterogênea geradora de vida. Como dizem Deleuze e Guattari (*idem*, p. 15),

“(...) a essência humana da natureza e a essência natural do homem se identificam na natureza como produção ou indústria, isto é, na vida genérica do homem, igualmente. (...) Não o homem como rei da criação, mas antes como aquele que é tocado pela vida profunda de todas as formas ou de todos os gêneros, que é o encarregado das estrelas e até dos animais, que não para de ligar uma máquina-órgão a uma máquina-energia, uma árvore no seu corpo (...)”

eSYLPH, assim como outras artes computacionais de uma série que se inicia, pretende trazer os interagentes para esse plano de reflexão e de sensação. Nela, há uma retroalimentação constante entre a máquina técnica (*binary digit* tecnológico, metamáquinas programadas e seus dispositivos de interação, de visualização e de sonorização), a máquina estética (geradora de afectos e perceptos) e a máquina ontológica (*binary digit* ontológico), que deseja despertar o nascimento de subjetividades maquínicas, de um *Homo natura* possível que, através de máquinas técnicas da arte computacional, ganha novos sentidos e novos devires. Para tanto, a natureza e seus acontecimentos, com suas forças e individuações serão tomadas como matérias plásticas, especialmente no que se refere à potência sonora dessas forças, não tomada aqui como um princípio exclusivo, mas como inflexão primária das instalações audiovisuais. Em eSYLPH, essas forças e individuações – e já os afectos e perceptos dela extraídos – são os ventos, essas massas sonoras invisíveis que navegam pela Terra.

### **De máquinas e forças: os silfos eletrônicos e a tecnoatmosfera**

*Hálito da Terra.*

*Nômade dançante.*

*Bando volátil.*

*Oráculo voador.*

*Lobo desterritorializado.*

*Espírito.*

*Ar.*

Talvez assim o *Homo natura* ouça, sinta, cante e celebre os ventos e suas criaturas. Segundo a mitologia ocidental, essas criaturas são os silfos: viajantes desde tempos incontáveis, eles seriam um dos quatro seres elementais que povoam a natureza. Invisíveis habitantes e controladores do ar, para a alquimia os silfos seriam seres de altíssima frequência, seres entre-estados, nem sólidos nem fluidos, com a mesma forma volátil do mercúrio. Há ao redor do mundo e suas culturas, deusas diversas ligadas ao ar e aos ventos (cada qual com a sua personalidade), e segundo ainda a mitologia indígena brasileira, os ventos seriam um dos sinais do Espírito, uma das maneiras pelas quais a mãe Terra conversaria com o ser humano: quando os Pássaros Raios e os Pássaros Trovões, designados de os “Grandes Espíritos” bateram suas asas, os ventos passaram a existir como mensageiros. Se sopram do norte, do sul, do leste ou do oeste, cada direção tem uma mensagem específica, que pode tanto significar vida quanto morte.

Aqui, “nenhum voo é gratuito; nenhum pouso é vão” (JECUPÉ, 1998, p. 98).

Não queremos dizer com essas palavras que haja alguma relação intrínseca entre o *Homo natura* – e sua subjetividade maquínica – e a dimensão mitológica: trata-se, aqui, apenas de uma aproximação poética, da construção de um platô, de um território existencial efêmero (a própria instalação) de onde possam derivar afectos compositivos, onde possamos partilhar de um jogo mágico e criador da quase-contemplação (*phatos* ativo) de uma força da natureza, aqui expressa pelos ventos e seus encarregados, os silfos. No entanto, há em eSYLPH uma outra categoria de silfos: os eletrônicos, as nuvens sonoras eletrônicas que habitam uma tecnoatmosfera, que vivem entre o fluxo de dados da biosfera (dados coletados dos ventos da Terra, em tempo real) e da mecanosfera (a própria realidade imanente maquínica, da qual as metamáquinas técnicas fazem parte), “e-lementais” que só podem ser experimentados através dessa rede de metamáquinas que a compõe.

Os silfos eletrônicos são seres gerados em Processing 2.0, cujos parâmetros que controlam as partículas do seus enxames são alimentados, em tempo real, pelos dados que o programa recebe (através de um *weather api*) dos ventos de determinadas localidades da Terra: o interagente, ao se posicionar em relação a um mapa da Terra projetado no chão, dispara uma nuvem sonora (um vento, um silfo eletrônico) daquela localização global. A velocidade e a direção dos ventos daquele local são imediatamente transferidos para as nuvens sonoras, que por sua vez, irão se comportar e se movimentar (com mais ou menos intensidade, com mais ou menos velocidade, com maior ou menor enxame) de acordo com esses dados. O interagente, por sua vez, pode sutilmente controlá-las (de acordo com a sua distância e sua movimentação em relação ao sensor kinect), pois em eSYLPH a ação mais contundente é justamente a contemplação da plasticidade dessa tecnoatmosfera e suas forças, seus vetores, seus fluxos, sua sonoridade.

Chamamos esse território efêmero, esse platô que a instalação trama de “tecnoatmosfera” justamente por se tratar de uma dimensão entre-dimensões: não uma dimensão entre a natureza e o artifício, mas uma dimensão entre a biosfera e mecanosfera, ambas em uma mesma realidade maquínica, imanente e heterogênea. O interagente transforma-se, assim, em uma máquina de captura e de expressão desses seres-nuvens, podendo fazer nascer, de acordo com o número de outros interagentes presentes (que despertarão outros seres-nuvens), sinfonias e concertos inesperados: é apenas na dimensão dessa tecnoatmosfera que os ventos das mais variadas localidades da Terra podem se encontrar e coexistir. É como se pudéssemos acessar, de uma só vez, em um tempo e espaço ontológicos, essa coletividade de sonoridades dos ventos da atmosfera terrestre, como se nossos ouvidos fossem capazes de estar em todos os lugares da Terra ao mesmo tempo, ou ao menos em muitos.

A sonoridade dos silfos eletrônicos, por sua vez, é alimentada pelos silfos eletrônicos (via protocolo OSC) pelos mesmos dados que chegam do *weather api*: a velocidade e a

direção dos ventos controlam, em tempo real, alguns parâmetros da síntese sonora como o volume, o *pitch*, o *cutoff* e *panning*, e são esses parâmetros que nos dão a afectividade da plástica sonora desses ventos eletrônicos. Tanto a sonoridade quando a plástica visual das nuvens estão de certa forma abertas ao caos, pode haver tanto um canto solitário de um vento de um canto qualquer da Terra quanto uma ventania de grande intensidade. eSYLPH nos convida então para o seu jogo afectivo de composição sonora (que também pode ser visualizado), cuja estética se dá através das inúmeras variáveis envolvidas na arquitetura dessa tecnoatmosfera, nos constantes desequilíbrios dos universos atuais e virtuais das nuvens sonoras e dos seus *inputs* e *outputs* técnico-ontológicos. É através desse jogo sonoro que acessamos uma certa dimensão mágica da instalação, em que cantamos e soamos já como um vento de um canto qualquer da Terra. As possibilidades das composições sonoras de eSYLPH são infinitas, pois atmosfera da Terra nunca é a mesma, assim como os interagentes e suas ações também nunca são os mesmos.

Como todo território tem seus seres e sua etologia própria, no plano de composição ou de consistência da tecnoatmosfera de eSYLPH tudo se dá sob um ponto de mirada (ou seria de escuta?) da relação de velocidade e lentidão das partículas (sonoras e visuais) e dos seus afectos intensivos correspondentes: “longitudes” e “latitudes” propriamente micropolíticas – sempre em vias de se atualização – que nada tem a ver com o mapa projetado ao chão para uma representação aproximada da localização de um ponto da Terra, e sim com as instâncias moleculares da instalação que se articulam no território proposto e que constituem o verdadeiro mapa estético-ontológico da instalação (princípio cartográfico do plano de consistência da tecnoatmosfera, com os silfos-*hecceidades*). Assim, toda a ecologia sonora de eSYLPH nasce desse arranjo micropolítico de dados, códigos, ondas e sinais: “(...)uma máquina musical de consistência, uma *máquina de sons* (não para reproduzir os sons), que moleculariza e atomiza, ioniza a matéria sonora, e capta a energia do Cosmo”<sup>4</sup> (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 160).

### **Considerações finais**

É bem verdade que o “pós-humano”, o “pós-biológico”, o “super-homem”, o *Homo natura* ou qualquer outra expressão que se dê para a morte do próprio homem é muito mais uma questão ontológica do que propriamente técnica, muito embora as diversas máquinas (sociais, técnicas, biológicas abstratas/ontológicas, afectivas etc.) se contaminem umas das outras, fazendo “vazar” subjetividades de umas para as outras. De certo as máquinas técnicas dão ao homem a potência de devires outros, cujos sentidos alargados ultrapassam a condição do seu organismo para experimentar a vida. Mas já não estariam essas máquinas técnicas, estéticas e ontológicas de eSYLPH e seu plano de composição nos dizendo que talvez mesmo sem essas máquinas técnicas de captura e transdução dos processos da natureza, não podem nossos ouvidos captar e sentir os ventos e seus devires à maneira de uma máquina musical de consistência? Por vezes eles são melodias intensas que anunciam grandes forças (furacões e tempestades)

da biosfera; por outras, canções de ninar que embalam árvores e pólenes; por outras ainda, devires e ecos outros cartografados de acordo com a potência de afectar e de ser afectado de cada um. eSYLPH é um mapa sonoro aberto, modulável, conectável desde qualquer ponto da sua tecnoatmosfera, que convidam os interagentes a arquitetar não só um “ouvido impossível” (múltiplo, unívoco e imanente), mas uma “Terra impossível” cujas geografia e atmosfera esquizos anunciam já seu devir-música, sua máquina musical de consistência ancestral, cósmica e maquinaica.

## Referências

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia, vol. 4**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Ed. 34, 1992.

JECUPÉ, Kaka Werá. **A terra dos mil povos: história indígena brasileira contada por um índio**. São Paulo: Peirópolis, 1998.

---

<sup>1</sup> Termo propriamente deleuzeano, usado inclusive na sua Tese de Doutorado, ao se referir à Arte e sua potência ontológica. Para Deleuze e Guattari (1992, p.213), toda arte é um composto de afectos e perceptos, em que “Os perceptos não são mais percepções, são independentes do estado daqueles que o experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são *seres* que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido.”

<sup>2</sup> Uma *hecceidade*, conceito que Duns Scot cria a partir de *Haec*, ‘Esta Coisa’, é um modo de individuação muito diferente daquele de um sujeito, de uma pessoa ou de uma substância, pois tudo nele se dá a partir de relações de movimento e de repouso, de choque ou de encontro de partículas de matéria que designam forças ou acontecimentos, forças essas que devem, necessariamente, segundo a Esquizoanálise, serem ativas, compor e criar Vida, inclusive para que nossa própria existência (ou insistência) seja também pensada para além de uma humanidade estaficada e estratificante.

<sup>3</sup> A máquina, embora comumente pensada como um subconjunto da técnica, não é assim entendida por Guattari. Para ele, é expressamente o contrário: a técnica é que se insere na problemática da máquina, que excede a mecânica. Igualmente como ocorre com a interface, a máquina também implica *inputs* e *outputs*, ciclos, fluxos e agenciamentos, transduções e conversões. No entanto, é da qualidade da máquina, enquanto conceito, possuir, além da sua dimensão técnica (e ainda de outras que possam com ela coexistir), uma dimensão heterogênea de alteridade. A máquina, dirá Guattari (1992, p. 49), “(...) depende sempre de elementos exteriores para poder existir como tal. Implica uma complementaridade não apenas com o homem que a fabrica, a faz funcionar ou a destrói, mas ela própria está em uma relação de alteridade com outras máquinas, atuais ou virtuais, enunciação ‘não-humana’, diagrama proto-subjetivo.”

<sup>4</sup> Grifo dos autores.