

ENTRE A TÉCNICA, A ESTÉTICA E A ONTOLOGIA: MÁQUINA, AFFECTIVIDADE, JOGO E TRANSDUÇÃO NA ARTE COMPUTACIONAL

Sabrina Maia
Universidade Federal de Uberlândia

Resumo

Este artigo aborda, principalmente através da esquizoanálise de Deleuze e Guattari, a problemática das máquinas e suas ressonâncias com a arte computacional. Nesse âmbito, o das obras computacionais e seu entrelaçamento entre arte, ciência e tecnologia, frequentemente se colocam discussões sobre as interfaces interativas e os tipos de comunicações possíveis entre homem e máquina e suas implicações técnicas e estéticas. No entanto, parece-nos que há aí nessas relações um dado crucial (por vezes esquecido) a ser discutido: a ontologia que se incorpora nessas interfaces, um binary digit ontológico que se encarna em um binary digit tecnológico. Ao nos deslocarmos para esse ponto de conversão, as interfaces interativas da arte computacional transformar-se-iam em "máquinas maquinicas" que, entre a técnica, a estética e a ontologia, podem ser cartografadas pelas suas inclinações para a afectividade, para o jogo e para a transdução, fazendo nascer "máquinas afectivas" de toda espécie.

Palavras-chave: Máquina. Afectividade. Jogo. Transdução. Arte computacional.

Abstract

This article discusses, mainly through Deleuze and Guattari's schizoanalysis, the problematic of machines and its resonances with the computer art. In context of the computational artworks and its relationship between art, science and technology, there are often many discussions about interactive interfaces and the possible types of communication between man and machine and its technical and aesthetic implications. However, it seems that there is a crucial fact in these relationships (sometimes forgotten) to be discussed: the incorporation of the ontology in these interfaces, the incarnation of an ontological binary digit in a technological binary digit. When we move to this turning point, the interactive interfaces of computer art would become "machinic machines" that, between technology, aesthetics and ontology, can be mapped by their inclinations for affectivity, for the game and for the transduction, giving rise to all kinds of "affective machines".

Key words: Machine. Affectivity. Game. Transduction. Computational art.

Máquina e maquinismo

Máquina-olho, máquina-ouvido, máquina-pele, máquina-código, máquina-cosmos: tudo o que parece haver na arte computacional contemporânea, quando a situamos em um platô esquizoanalítico¹, são máquinas. Quer as chamemos de humanas ou trans-humanas e quer ainda sobre elas possamos identificar determinados tipos de comunicações e relações (M-M, H-M, H-H)² segundo um pensamento técnico, ainda sim tudo o que parece haver são máquinas que, em suas operações de individuação, nos devires de seus próprios modos de existência, nos dizem de toda uma mecanosfera imanente.

Acreditamos ser de Félix Guattari uma das discussões mais pertinentes e contemporâneas

a respeito das máquinas e das heterogêneses maquínicas. Segundo ele (GUATTARI, 1992), ao contrário do que comumente se concebe, a máquina não deve ser pensada como um subproduto da técnica ou da tecnicidade, mas ao contrário, as questões da técnica é que se encontrariam subordinadas às problematizações das máquinas. Haveria, então, para o autor, uma mecosfera superposta à biosfera, onde tudo é máquina (máquina de máquina – produção desejanter), e não por metáfora: máquinas técnicas, biológicas, sociais, cognitivas, afetivas, abstratas.

É preciso, por hora, que desfaçamos a conexão aparentemente inseparável de “máquina técnica” e “máquina ontológica” (conceito propriamente dito), pois a existência de um objeto técnico não é condição *sine qua non* para que uma máquina ou um agenciamento maquínico possa existir: mesmo pintores, escritores, escultores e todo tipo de outros criadores (já como puras “interfaces” para uma virtualidade ontológica) que nunca se utilizaram de máquina técnica alguma para os seus projetos (seja em processos ou como produtos), são capazes de habitar um platô maquínico. Isso significa que para a esquizoanálise as máquinas não tem necessariamente uma existência técnica, mas tem necessariamente uma existência ontológica, ou melhor, ético-ontológica.

Nesse sentido, mecanicismo e maquinismo se diferem profundamente, e isso porque o maquinismo implicaria “um duplo processo autopoietico-criativo e ético-ontológico” (GUATTARI, *ibidem*, p. 138) em que o ser não precederia a essência maquínica, mas o processo precederia a heterogênesse do ser. Assim, não seria apenas pelo uso e pela experimentação estética de máquinas cibernéticas, eletrônicas e de todo tipo de *gadgets* (como extensão e complexificação do humano) que a arte computacional se aproximaria de uma subjetividade propriamente maquínica, e sim através desse duplo processo criativo de afirmação ontológica, da instauração de uma parte “não humana” da subjetividade nesses agenciamentos das obras de arte computacional. Só para que não esqueçamos – dada a importância do conceito para essa discussão –, a subjetividade se desenha como

o conjunto de condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como *território existencial* auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva. (*idem*, *ibidem*, p. 19, grifo do autor)

Um território existencial auto-referencial maquinado, uma subjetividade maquínica: é isso que o paradigma do maquinismo deseja fazer nascer, através de uma complexa interrelação entre as máquinas. Portanto, no nosso entendimento, quando a arte computacional passa a ser apreendida nesse paradigma, as máquinas dela constituintes evocariam um duplo processo: o de desterritorialização do homem e o de naturalização da máquina, onde toda e qualquer relação passa a se dar no par ético-ontológico “M-M” (máquina-máquina). Nem homem, nem objeto técnico; nem humanidade, nem tecnicidade; nem natureza, nem artificialidade: apenas máquinas desejanter³, abstratas⁴ e binárias em suas conexões e acoplamentos. Ao deslocar o entendimento das máquinas para o maquínico, adentramos aquilo que Gregório Barenblitt chama de “Materialismo

Neo-Funcionalista Molecular”.

Basicamente consiste em que, se tomarmos as unidades naturais, viventes ou não e as máquinas de qualquer característica, a nível molecular ou “micro”, chega-se à conclusão de que o “Modelo” da Realidade consiste em que esta é constituída por minúsculas “Máquinas” que SE FORMAM POR SI MESMAS AO MESMO TEMPO EM QUE FUNCIONAM, que estão completamente dispersas, embora conectadas por sínteses peculiares, e que AINDA NÃO ESTÃO CARACTERIZADAS COMO AS ESPECIFICIDADES QUE VÃO VIR A FORMAR NO NÍVEL “MACRO”. (BAREMBLITT, 1998, p. 92, grifo do autor)

É nesse sentido que acreditamos que haja uma primeira ressonância, um paralelismo entre o maquínico e as máquinas propriamente ditas que habitam o platô da arte computacional: nele, máquinas autopoieticas de toda espécie (algorítmicas, cibernéticas, emergentes, autônomas etc.) seriam a própria manifestação dessa realidade maquínica, do maquínico *na* máquina, do qual tanto criadores quanto interatores seriam apenas outras de tantas máquinas em agenciamento, tanto ao nível molecular (micro) quanto ao molar (macro). Assim, as máquinas da arte computacional, *máquinas maquínicas* que se prestam às experiências estéticas do sensível e à criação de novas proto-subjetividades, seriam a própria encarnação de um *binary digit*⁵ ontológico em um *binary digit* tecnológico: aqui a gênese maquinal (técnica) não se diferiria, então, da gênese maquínica (ontológica); os devires que criam, movimentam e agenciam códigos, algoritmos e todo tipo de *seres técnicos* interrelacionais das máquinas da arte computacional não difeririam dos devires da máquina que lhe deu vida, ou seja, seres viventes criando seres viventes.

Gilbert Simondon (2007, p. 42), em sua discussão sobre o modo de existência dos objetos técnicos, já sabia disso: “o objeto técnico individual não é isto ou aquilo, dado *hic et nunc*⁶, mas aquilo a partir do qual há gênese.” Interessa-nos, primeiramente, justamente essa gênese maquínica (que é puro devir), a máquina ontológica que se individualiza ao mesmo tempo em que gera e transforma máquinas técnicas. Tais máquinas, assim como sistemas cibernéticos, implicam *inputs* e *outputs*, ciclos, fluxos e agenciamentos, traduções e conversões⁷. No entanto, é da qualidade da máquina – entendida no âmbito da arte computacional – possuir, além de sua dimensão técnica (e ainda de outras que possam com ela coexistir), uma dimensão heterogênea de alteridade.

Como diz Guattari, o maquinismo (e já a máquina, diríamos) sempre foi objeto de fascínio e delírio, e que sobre ele haveria todo um “bestiário” histórico. No entanto, o que a esquizoanálise entende por *máquina* escaparia às concepções estratificadas ou metafóricas que o termo possa suscitar, estendendo-se para além de uma compreensão tecnicista, dado que há um outro tipo de relação com as máquinas nesse platô, a dizer, mais inventivo, lúdico, estético, afectivo e não tecnocrático:

É preciso se afastar de uma referencia única às máquinas tecnológicas, ampliar o conceito de máquina, para posicionar essa adjacência da máquina aos Universos de referencia incorporais (máquina musical, máquina matemática...). (GUATTARI, *ibidem*, p. 44).

É justamente aqui que nos interessa uma navegação pelas máquinas da arte computacional: as máquinas sonoras, algorítmicas, sensíveis e afectivas etc. não se configurariam para nós apenas como *interfaces*, mas como *interfaces maquínicas* – tanto técnica quanto ontologicamente falando – de acesso ao supra-sensível, ao sensível puro que Rancière acredita que o artista alcança no seu processo de criação⁸. Embora comumente se use o termo *interface* para se referir especialmente às produções da arte computacional, de certo acreditamos ser o termo *máquina* mais propício, exatamente por ele trazer consigo essa carga ontológica acima já mencionada.

Toda máquina, no entanto, é interfaceada pois, como se sabe, a interface é a *pele* – metáfora de Lévy –que acopla, recebe, corta, expulsa e transmite os fluxos e os agenciamentos das máquinas interconectadas⁹, tornando-as sensíveis entre si nos sistemas maquínicos instaurados. Deleuze (2000, p. 11) cita uma expressão de Paul Valéry que implicaria toda uma ética: “(...) o mais profundo é a pele.” É na pele, na superfície das máquinas que os acontecimentos se dão e, sem dúvida, parece estarmos vivenciando uma transformação dessas máquinas interfaceadas, transformação essa que a arte computacional se apropria inventivamente.

As *peles* (ou as superfícies onde se desenrolam os fluxos e os agenciamentos) das máquinas não são mais tão facilmente identificáveis como eram o *mouse*, o teclado, *GUIs* (*Graphical User Interfaces*) de toda espécie etc.: essas *peles* são agora “não-coisas” – para usar a terminologia de Flusser –, imaterialidade que se dá nas metamáquinas e que nos faz, assim como sua própria existência técnica, *patches*¹⁰ de jogos transdutivos e estéticos. Nos tornamos, nessas máquinas interfaceadas, alimentadas pelo princípio de um jogo estético, puros gestos, pontos de luz, pedaços de espaço-tempo, vetores sonoros. Para tal, basta apenas observarmos algumas instalações e seus processos de programação, que se utilizam de visão computacional e/ou sensores específicos conectados a máquinas criadas em Max, Processing, OpenFrameworks, PD, AS3 e similares.

Máquina e jogo

Códigos, *gadgets*, *game engines*, consoles, câmeras, *kinects*: essas são as máquinas de um artista computacional, de um *Homo Ludens*¹¹ contemporâneo que cria e brinca, que filosofa (mesmo sem saber) sobre a sua própria condição maquínica. É inegável que haja na arte computacional e nas suas mais variadas obras – quer as caracterizemos ou não como *game art* –, uma vocação especial para o jogo, em virtude da intensa interatividade sistêmica que há nas suas máquinas: é através dessas máquinas que podemos acessar uma certa dimensão mágica, lúdica e estética da nossa própria existência, o jogo dionisíaco (em termos nietzschianos) já como a *metafísica do artista*.

Longe de um modo menos profundo e inventivo de lidar com o mundo, o jogo – aqui considerado, no paradigma da arte computacional – seria então o próprio processo de individuação tanto da máquina (sua força de existir) quanto da subjetividade maquínica

que nela se encarna; como tal, deve ser considerado em seu próprio movimento, em sua metaestabilidade¹², em seu próprio acontecimento. Como dirá Luis Enrique de Santiago Guervós (2011, p. 54), “(...) o verdadeiramente importante é o jogo, não seus elementos, ou seja, a meta da ação se encontra em seu próprio acontecer, sem relação com o que vem depois.” Ora, já não é esse o jogo das máquinas afetivas (interativas) da arte computacional, que jogam literalmente com a experiência, com as sensações? Elas só existem nos constantes desequilíbrios dos seus universos atuais e virtuais, *inputs* e *outputs* técnico-ontológicos.

Para Johan Huizinga (2000), a essência do jogo estaria justamente na ideia de “algo está em jogo”, e de certo são muitos os jogos de toda a arte e seu plano de composição: o jogo do artista com o caos; o jogo do *monumento*¹³ e sua existência (já independente de seu criador); o jogo da obra com os seus experimentadores, interatores e/ou agentes diversos; o jogo espaço-temporal das instalações; o jogo entre o virtual e atual das obras; o jogo da tensão entre técnica, estética e ontologia dos compostos artísticos etc. Cada estética e obra artística, com suas máquinas e materialidades próprias, parece carregar consigo alguns jogos particulares, que mereceriam ser discutidos não aqui, mas em outro momento oportuno.

Sem perdas e ganhos, glórias e punições (como se vê na teoria dos jogos), e mesmo sem regras totalmente programadas (como por exemplo nas obras interativas de ALife e AI – vida artificial e inteligência artificial), os jogos artísticos computacionais frequentemente subvertem o entendimento estratificado de jogabilidade e, por vezes, há aqueles que jogam justamente *com* e *no* erro, na pane ou no desejo de abolição que toda máquina possui (como a *glitch art*) para criar outros modos de experimentação e proto-subjetividades. Já como aquela que joga com o acaso, com Universos virtuais e atuais, com o tempo ontológico e com uma pluralidade de sensações em que cada fluxo sistêmico, executado infinitas vezes, é qualitativamente distinto de todos os outros, há na arte computacional algo do *jogo ideal* que fala Deleuze, ao retomar o pensamento estóico:

É pois o jogo reservado ao pensamento e à arte, lá onde não há mais vitórias para aqueles que souberam jogar, isto é, afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo *para* dominá-lo, *para* apostar, *para* ganhar. (DELEUZE, 2000, p. 63, grifo do autor).

É Guattari, no entanto, que nos fala sobre o jogo como o “mecanismo” da máquina. Segundo ele (GUATTARI, *ibidem*, p. 66), “(...) certos elementos discursivos da máquina se põem a jogar um jogo não mais apenas funcional ou signficacional, mas assumem uma função existencializante de pura repetição intensiva (...)”. Acreditamos haver, assim, uma profunda ressonância das máquinas da arte computacional com o jogo, e essa ressonância habita, através de constantes processos de conversão, os plano técnico, estético e ontológico. Se pudéssemos pensar, por hora, em alguma equação que caracterizasse essa relação nesse estudo, arriscaríamos dizer: a máquina *joga* e o jogo *maquina*. Essa constante pulsação, acreditamos, dar-se-ia justamente através dos metaprogramas

algorítmicos (com mais ou menos autonomia) dessas máquinas que, em sua metaestabilidade e nos seus jogos de repetição intensiva (onde o que retorna é sempre a própria diferença e não o mesmo), transformar-se-iam em máquinas propriamente afectivas.

Máquina e afectividade

À primeira vista pode parecer antagônica propor uma relação entre máquina e afectividade. No entanto, se nosso entendimento tanto do conceito de máquina quanto do conceito de afecto se desloca para o paradigma aqui destacado, veremos que não se trata de uma relação impensável, mas, ao contrário, bastante insistente, ao nosso ver.

Comumentemente, ao nos referirmos às obras da arte computacional, às interfaces que trazem consigo um diálogo sistêmico mais intenso (tecnicamente falando), dizemos que elas são *interativas*, ou que tem uma interatividade um tanto quanto *maior* (ou ao menos em grau bastante diferenciado) que outras estéticas da arte, exatamente por serem computacionais. De fato, ao citarmos o termo *interface interativa* a compreensão parece imediata, e logo imagina-se que há algum tipo de máquina técnica envolvida ativamente na obra. No entanto, justamente em razão do desejo de uma abordagem que a princípio dê conta, simultaneamente, tanto das dimensões técnica, quanto estética e ontológica dos agenciamentos sistêmicos das obras de arte computacional, preferimos a expressão *máquina afectiva* ao invés de *interface interativa*.

Como já discutida acima, a predileção do termo *máquina* (ou *interface maquinaica* ou mesmo *máquina interfaceada*) ao único termo *interface* se dá pela urgência do dado ontológico nas discussões, somado ao técnico e ao estético: quando se diz *máquina*, estando no platô do maquinismo, isso sugere toda uma compreensão mais alargada do termo *interface*, vinculando-o, necessariamente, a uma concepção maquinaica dos agenciamentos em questão. Já em relação ao termo *afectivo*, quais seriam as considerações para a sua pertinência aqui? Bem, sabe-se que a utilização do termo *interatividade* para se referir unicamente (ou mais especificamente) a essa relação singular do interator com autômatos de toda espécie é bastante questionada. Já não seria toda arte interativa, ou mesmo já não seria a interação uma qualidade essencial das máquinas sociais e cognitivas, por exemplo? O termo *afectivo* (que certamente não é nada novo), em substituição ao termo *interativo*, parece-nos mais coerente para qualificar as máquinas da arte computacional.

Dentro dos estudos da computação, o termo *afetivo* aparece pela primeira vez em 1995, em um artigo da pesquisadora, fundadora e diretora do *Affective Computing Research Group* do *M.I.T Media Lab*, Rosalind W. Picard. Sumariamente, dialogando com áreas diversas como a ciência da computação, a psicologia e a ciência cognitiva, a *computação afetiva* estuda e desenvolve softwares e dispositivos que possam reconhecer as expressões emocionais humanas, tentando preencher a lacuna existente entre as emoções humanas e a tecnologia computacional.

Como se sabe, e como mesmo diz Rosalind Picar (1995), a emoção é estigmatizada na ciência, que exige argumentos, raciocínios e experimentos lógicos e racionais; mas é justamente dessa rachadura que uma série de questionamentos são trazidos à tona, como: as máquinas podem sentir? Quão próximo os robôs podem chegar dos humanos? Ou ainda: é possível que máquinas algorítmicas possam compreender estados afetivos? De certo a computação afetiva tem extrema importância para a complexificação da vida e inteligência artificiais, especialmente no que se refere às futuras máquinas vivas que virão; sem dúvida a criação e o aprimoramento das *máquinas-olho* (com a potência para ver), das *máquinas-ouvido* (com a potência para ouvir), das *máquinas-gesto* (com a potência para rastrear gestos e movimentos) etc. são fundamentais para a arte computacional contemporânea, pois é através delas que artistas criam suas obras. No entanto, percebe-se na computação afetiva um objetivo claro do entendimento dessas máquinas: a sua humanização. Nesse sentido, o termo *afetivo*, derivado da computação afetiva, refere-se diretamente às emoções humanas, aos estados afetivos propriamente humanos.

Quando dizemos que as máquinas da arte computacional são *máquinas afectivas* não queremos dizer com isso que elas tenham essa preocupação com o reconhecimento das emoções humanas: sim, elas seriam máquinas sensíveis de toda espécie, mas, sobretudo, máquinas que trabalham com os *afectos* não mais no sentido de emoções ou sentimentos (e muito menos humanos, vide maquinismo), mas como *seres* que habitam a obra de arte, enquanto *blocos de sensações* e seus compostos de perceptos e afectos. Como dirão Deleuze e Guattari,

“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.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p.213).

Desse modo, no entendimento da esquizoanálise, toda obra de arte é um ser de sensação de existência própria e singular, e os perceptos (arrancado das percepções) e os afectos (arrancados das afecções) são aquilo que as povoam, que as fazem durar. Acordes, ruídos, tons, cores, gestos: *afectos*, matéria expressiva. Aqui acreditamos haver outra ressonância técnica, ontológica e estética das máquinas de arte computacional, consideradas em seu maquinismo: sua *afectividade*, entendido tanta como o processo sensível da obra-máquina quanto a própria qualidade dos corpos que as atravessam.

As máquinas afectivas afectam e são afectadas (com mais ou menos intensidade, dependendo dos seus elementos constitutivos) e, portanto, não se tratam de máquinas que despertam no experimentador apenas um *phatos* (ainda que ativo), mas de máquinas que existem enquanto uma duração vivida puramente transitiva – variação afectiva – em suas potências de afectar e de serem afectadas: são máquinas que existem (ou seria *insistem*?) no seu processo de individuação (no qual o interator se acopla), já nas ações e transduções por ela propostas. Ir e vir de fluxos energéticos, eterno retorno gerador de

vida; ruídos de silício; máquinas algorítmicas, autômatas e de inteligência artificial; máquinas de captura; imagem-movimento, som-movimento já considerados em seus estados subatômicos: aqui os afectos são ainda menos previsíveis pois, uma vez habitantes de máquinas autopoieticas (virtuais e atuais), tem a potência de auto-modificarem, de se recriarem e de se contaminarem de afectos outros. É justamente nesse processo de individuação das máquinas afectivas, metaestáveis por excelência, que se pode identificar algumas transduções peculiares a esse tipo de máquina.

Máquina e transdução

Transdução é um conceito bastante conhecido cientificamente. No nível tecnológico, a transdução caracteriza a transformação de um sinal em outro diferenciado; no nível biológico, caracteriza, por exemplo, os processos de transferência de material genético; já no nível filosófico, como trabalha Gilbert Simondon, a transdução tem uma “dobra” sobretudo ontológica, e se refere especificamente ao próprio processo de individuação de determinado ser, da sua gênese como devir. A etimologia da palavra *transdução* implicaria, segundo Pablo Rodrigues (2007) , tanto uma *transmissão* quanto uma *tradução*, tanto um deslocamento espaço-temporal quanto uma passagem de um registro a outro, onde o que se transporta sempre é transformado durante o processo.

As transduções podem se dar em várias direções e entre planos diversos: o próprio homem é um transdutor por excelência, realizando transduções muito variadas – de matéria, de energia, de linguagem etc. – que supõe, seja no nível humano, psíquico e no coletivo, a criação de objetos, sistemas técnicos e máquinas de toda espécie. Haveria, então, na figura do artista, alguma transdução singular identificável? Bem, a primeira que poderíamos destacar seria aquela que ele próprio, tornando-se uma *máquina de captura* ao acessar o “sensível puro” de que fala Rancière , promoveria entre o virtual e o atual: essa seria a primeira dobra, a transdução mais peculiar do criador. Ainda em a-paralela ao primeiro processo transdutivo, teríamos aí um segundo em curso: aquele que agenciaria e conectaria os planos da ontologia, da estética e da técnica no *composto* criado. Concomitantemente a essas transduções, aconteceriam ainda outras: tanto aquelas próprias de cada meio e estética artística considerados quanto aquelas que, no nível macro, presidiriam o entrelaçamento entre os mundos vivo, artificial, psíquico, social etc.

Em se tratando da arte computacional, as transduções que as máquinas (ou interfaces maquínicas) afectivas realizam são inúmeras. Em toda arte há processos transdutivos que lhe deram vida, mas talvez uma peculiaridade das máquinas afectivas da arte computacional seja o fato de continuamente ocorrerem transduções: não há apenas aquelas realizadas pelo artista na concepção da obra, mas há também aquelas realizadas pelas máquinas criadas que, em acoplamento com outras máquinas agentes (um homem, um código, um acontecimento, uma virtualidade etc.), transmitem e traduzem informações indispensáveis à sua própria existência, à sua própria gênese *em devir*.

Parece haver nas máquinas afectivas da arte computacional algumas transduções mais

específicas: aquelas que agenciam técnica, estética e ontologicamente o entrelaçamento entre arte, ciência e tecnologia, fazendo de objetos técnicos *máquinas maquínicas*; as transduções elétricas, físicas, mecânicas e/ou mecatrônicas, já como elementos constitutivos de um diagrama de forças de que as máquinas dispõe; as transduções afectivas (que transduzem a visão computacional e sensores em som e/ou imagem ou ainda em outras variantes que afetariam sistemas e vidas artificiais; transdução de afectos sonoros, táteis e visuais entre si; dados genéticos e matemáticos em dados audiovisuais diversos etc.); transduções no par ontológico virtual-atual (atualização constante da máquina-obra; experimentação em inteligência e vida artificiais) e certamente ainda outras não citadas aqui, dada a multiplicidade de máquinas existentes.

Considerações finais

É inegável que cada estética da arte se utilize de máquinas, jogos, tecnologias e transduções particulares, bem como de certo há ainda inúmeras outras ressonâncias e cartografias possíveis dessa problemática *maquínica* das máquinas. No entanto, quando nos referimos especificamente à arte computacional, tais máquinas, tecnologias e transduções, bem como os jogos e afectos daí derivados, passam pela ontologia sintetizadora das máquinas, pelos arranjos técnicos e estéticos *das forças do silício*, pela materialidade volátil dos fluxos elétricos que, encarnadas nas expressões de tecnologias recém-criadas, fazem do próprio homem uma metamáquina, uma ponta de desterritorialização, já um afecto e um acontecimento da obra.

Referências

- BAREMBLITT, Gregório. **Introdução à Esquizoanálise**. Belo Horizonte: Biblioteca do Instituto Félix Guattari, 1998.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- GUERVÓS, Luis Henrique de Santiago. A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche. **Cadernos Nietzsche**. São Paulo, p. 49-72, n. 28, 2011. Disponível em: <<http://www.cadernosnietzsche.unifesp.br/pt/home/item/157-a-dimensão-estética-do-jogo-na-filosofia-de-f-nietzsche>> Acesso em: 02 Abril de 2012.
- RANCIÈRE, Jaques. Será que a arte resiste a alguma coisa? *In*: LINS, Daniel (Org.). **Nietzsche/Deleuze: arte, resistência**. Rio de Janeiro: Forense Universitária; Fortaleza, CE: Fundação de Cultura, Esporte e Turismo, 2007.
- R. W. Picard. **Affective Computing**. M.I.T. Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report No. 321. Revised November 26, 1995. Disponível em

<<http://vismod.media.mit.edu/pub/tech-reports/TR-321.pdf>> Acesso em: 02 Junho de 2012.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existência de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.

¹Entende-se por Esquizoanálise, como bem aponta Gregório Baremlitt (1998, p. 15) como “[...] uma leitura do mundo, praticamente de ‘tudo’ o que acontece no mundo, [...] uma ‘episteme’ que compreende um saber sobre a natureza, um saber sobre a indústria, um saber sobre a sociedade e um saber acerca da mente. Mas um saber que tem por objetivo a vida, no seu sentido mais amplo: o incremento, o crescimento, a diversificação, a potenciação da vida.” Quem está familiarizado com a essa complexa rede de platôs e seus respectivos personagens conceituais, inferidos de saberes da Biologia, da Geografia, da Linguística e da própria Arte (Teatro, Literatura, Música, Pintura, Escultura), que é a Esquizoanálise, sabe o quão singular é esse mergulho filosófico de Deleuze e Guattari.

²Os tipos de comunicações existentes, respectivamente: máquina-máquina, homem-máquina e homem-homem (interfaceada ou não por uma máquina).

³O conceito de Máquinas Desejante é extremamente central para o entendimento da esquizoanálise de Gilles Deleuze e Félix Guattari, de modo que nos parece mesmo impossível abarcar toda a complexidade que ele requer em poucas palavras. Gregório Baremlitt (*ibidem*, p. 95) apresenta uma síntese para o conceito que pode nos ajudar: “As MÁQUINAS DESEJANTES (MD) são elementos de regime binário e de natureza ‘intensiva’ e singular. São multiplicidades cuja combinação se efetua como sendo tudo o que compõe a realidade. [...] As MD se dividem em dois tipos: máquina ‘fonte’ e máquina ‘órgão’. A máquina fonte extrai e emite um fluxo ‘energético’, a máquina órgão o corta.” É importante ainda lembrar que essas conexões binárias e de diferentes modos (fluxo e extração; código e desligamento; sujeito e resíduo) se dão ao infinito, com inúmeras máquinas coexistentes e que ainda podem, durante o processo de produção (de produção), converterem-se umas nas outras.

⁴Por abstrata, Guattari entende por “extrato”, no sentido em que as máquinas abstratas são transversais às máquinas e seus componentes e agenciamentos, e são elas que lhes dão ou não a potência de uma auto-afirmação ontológica.

⁵A expressão “*binary digit* ontológico” é própria de Guattari, ao filosofar sobre a existência ontológica das máquinas dentro do paradigma do maquinismo ou do contexto – tal qual acredita Baremlitt – de um “Materialismo Neo-Funcionalista Molecular”, em detrimento de uma abordagem unicamente mecanicista ou vitalista da realidade.

⁶A expressão latina *hic et nunc*, utilizada por Simondon, significa “aqui e agora”. A citação foi traduzida livremente do espanhol para o português.

⁷Quando usamos o termo *máquina* para nos referir aos objetos técnicos presentes na arte computacional, vale dizer, à dimensão propriamente técnica dela, referimo-nos a todo tipo de máquinas, sejam elas atuais ou virtuais: computadores, sensores, máquinas audiovisuais de captura, transmissão e conversão de sinais, *patches* e códigos de programação de toda espécie, algoritmos etc.

⁸Jaques Rancière discute a arte como o “supra-sensível”, retomando o pensamento deleuzeano, em seu texto “Será que a arte resiste a alguma coisa?”. Nele, Rancière afirma que o artista é aquele que, ao criar, entra em contato com uma tal “superpotência do sensível puro”, ao passo que a arte seria a transcrição dessa experiência de heteronomia humana em relação à Vida.

⁹usaremos apenas com o conceito de máquina tomado do maquinismo da esquizoanálise, que implica o *duplo processo autopoiético-criativo e ético-ontológico* de que fala Guattari. As máquinas técnicas da arte computacional também serão compreendidas nesse âmbito.

¹⁰*Patch*, em inglês, significa *remendo*. Em softwares de programação como o Max (Cycling '74) ou o PD, *patches* são propriamente as máquinas criadas dentro do programa.

¹¹Termo de Johan Huizinga em seu livro de mesmo nome, *Homo Ludens*.

¹²Termo que Gilbert Simondon frequentemente utiliza em suas discussões sobre o modo de existência dos objetos técnicos.

¹³Deleuze chama de *monumento* não algum composto artístico que celebre o passado, mas “(...) um bloco de sensações presentes que só devem a si mesmas sua própria conservação, e dão ao acontecimento o composto que o celebra.”