

ARTE-HACKEAMENTO NA ERA DA REPROGRAMABILIDADE TECNOLÓGICA

Daniel Hora, Universidade de Brasília

Resumo:

A cibercultura incita uma revisão do pensamento a respeito da reprodutibilidade técnica da obra de arte. Ao proporcionar o advento da imagem mutável e interativa, cuja virtualidade se realiza e se recicla graças aos seus algoritmos, os aparatos tecnológicos digitais ampliam o questionamento da configuração moderna dos valores da arte. Nesse cenário, a ideologia hacker do livre compartilhamento da informação e da apropriação colaborativa e lúdica do processo de desenvolvimento das máquinas e programas oferece alternativas de reflexão sobre a produção artística contemporânea. Palavras-chave: arte e tecnologia, estética, cibercultura, hackers

Abstract:

Cyberculture incites an analysis revision on the work of art technical reproducibility. Making possible the advent of the mutable and interactive image, whose virtuality is realized and recycled due to its algorithms, digital technological devices amplify objections to the modern setting of art values. In this context, the hacker ideology of information free sharing and of collaborative and playful appropriation of machines and programmes developing process proposes options for a reflection on contemporary artistic production.

Keywords: art and technology, aesthetics, Cyberculture, hackers

O upgrade¹ digital das artes visuais realizadas por meios tecnológicos insere a imagem em um contexto em que sua condição de reprodutibilidade técnica, mecânica, deve ser repensada. Essa revisão decorre da consciência disseminada de um ambiente de virtualidade real, em que o universo simbólico da comunicação não se separa da realidade (CASTELLS, 2008, p. 395), constituindo-se como o próprio campo de experiência e ação.

Por outro lado, a reinterpretação proposta se ampara no uso proeminente da tecnologia em modalidades flexíveis de manifestações e intercâmbios imagéticos, de caráter sistêmico e dinâmico, abertos à manipulação coletiva por meio de algoritmos (RUSH, 2006, p. 162-164). Esse quadro se completa com a transição de um período técnico para um período tecnológico da arte, em que se dá a substituição das habilidades do saber fazer pela encarnação nos aparelhos dos conhecimentos científicos sobre a técnica (SANTAELLA, 2003, p. 152-153).

A ideia de uma (re)programabilidade tecnológica parece mais apropriada para a atual compreensão da arte, por aliar duas características fundamentais. A programação das rotinas de funcionamento das máquinas de informação que geram – ou ajudam a gerar e difundir – as imagens remete a antigas questões sobre autoria (em constante dispersão entre comunidades de emissores e receptores), identidade (abandonada em proveito da multiplicidade) e critérios estéticos (deslocados do valor de ritual, para o de exposição e, por fim, para o de interatividade).

Esse processo avança a tal ponto que, ao identificar a materialização e superação dos projetos modernistas pela tecnologia telemática, Lev Manovich identifica o software como a vanguarda, as novas mídias como a arte e os cientistas da computação como os artistas da época atual (2005, p. 49-50). Stephen Wilson, por sua vez, aposta no desempenho do artista como agente crítico de “investigações abandonadas, desacreditadas e não ortodoxas” e de pesquisa sobre temas emergentes como energia alternativa, vida e inteligência artificial, realidade virtual e computação ubíqua. Daí procede a aproximação entre hackers e artistas proposta pelo autor (2005, p. 233-241).

Ambos enfrentam como desafio a intenção predeterminada dos aparelhos, de realização de seus programas a partir da programação dos homens, “para que lhe sirvam de retroalimentação (*feedback*) para o seu contínuo aperfeiçoamento”. Para reverter essa tendência, “contrabandear” elementos não previstos no programa, o artista deve buscar experimentar, vencer, enganar, desviar, jogar contra o aparelho, agindo com base em uma visão crítica atenta à ambiguidade velada das intenções codificadoras “do fotógrafo” e da caixa-preta da máquina (FLUSSER, c2002, p. 42-43 e 51).

Stiegler aposta no poder da singularidade incalculável e consistente da diferença vivenciada nas experiências artísticas. Para o autor, o ímpeto do capitalismo hiperindustrial é “fazer passar os fantasmas que ele produz industrialmente pelo consistente que não existe, visando precisamente extenuá-lo e eliminá-lo, porque ele não é calculável nem controlável”. Contra o esgotamento do desejo pela oferta excessiva de produtos para o consumismo gregário (a dessingularização e hipersincronização das condutas pelo condicionamento estético), Stiegler destaca a necessidade do defeito, do não-calculável, cuja manifestação é tarefa do trabalho artístico de dilatação do

sensível e de socialização expansiva da diversidade diacrônica (STIEGLER; MEDEIROS, 2007, p. 21-29 e 38).

Bourriaud, por sua vez, propõe o conceito de estética relacional, a partir da análise da produção de um conjunto de artistas que ganharam evidência a partir dos anos 90, como Rirkrit Tiravanija e Maurizio Catellan. A partir desses e outros exemplos, sugere como critério de avaliação da arte a sua capacidade de estabelecer formas em decorrência da produção, representação ou estímulo de relações intersubjetivas (2002, p. 112), resultantes de associação, por apropriação e desvio ou por encontro aleatório, de objetos, imagens, ideias, processos e situações. As opções aqui apontadas constituiriam o que o autor denomina como pós-produção, a utilização da cultura como cenário reprogramável pela arte (BOURRIAUD; LEBENGLIK, 2007).

Para Bourriaud, em uma época de superestradas virtuais de comunicação programadas para transformar os que transitam em consumidores de seus subprodutos pré-rotulados, caberia à arte a tarefa de firmar vínculos, desobstruir passagens e conectar níveis de realidade distanciados, operando modificações para a configuração de modelos de sociabilidade alternativos (2002, p. 8, 13 e 16).

Interferência e desvio: arte hackeamento

A coincidência histórica da cultura hacker com as estratégias artísticas de produção colaborativa, de apropriação e de intervenção nas mídias inspira a hipótese de uma nova teoria da arte tecnológica e midiática, que se fundamentaria no cruzamento dos ideais da comunidade de programadores de sistemas tecnológicos e dos agentes envolvidos com as poéticas visuais.

Existem diversas afinidades entre a estética relacional e o código de princípios dos hackers. Uma delas é a crença de que o compartilhamento e a liberdade de informação são práticas positivas (RAYMOND, 2003) – aspectos equivalentes à coautoria dos trabalhos artísticos. Outros preceitos são a promoção da descentralização e a descrença nas autoridades (comparável ao anti-institucionalismo na arte); e a confiança nas possibilidades de criação estética e de aprimoramento das condições de vida com ajuda dos computadores (experimentalismo midiático). Todos esses fatores se conjugam com a autoapologia da ética hacker (LEVY, S., 1984, 2001, p. 39 et seq.).

Além dos parâmetros que estabelece Bourriaud na estética relacional, é possível pensar ainda no caráter de jogo e processo que arte e hackeamento compartilham. Segundo o compêndio Jargon File² (RAYMOND, op. cit.), o hacker é aquele que se deleita com a exploração dos sistemas e os modos de expansão de suas capacidades. Opõe-se aos usuários, que preferem aprender o mínimo necessário para executar tarefas, e aos cientistas, que teorizam antes de iniciar qualquer programação. Escapam da rigidez de fórmulas predeterminadas, tornando-se coautores, em lugar de autores exclusivos dos programas.

Cabe também considerar as diversas análises sobre fenômeno social dos hackers. Sherry Turkle o observa sob o viés da transição da cultura de cálculo modernista para uma cultura de exploração e simulação anárquicas. Segundo a autora, o hacker se assemelharia a um faz-tudo ambulante, capaz de remendar problemas a partir da bricolage de objetos disponíveis (1997, p. 48). Esse ímpeto de desvendamento da opacidade dos computadores via atuação direta se expressa na comunidade hacker desde suas origens no MIT, nos Estados Unidos, entre os anos 50 e 60 (LEVY, S., op. cit.).

Para Pekka Himanen (2001), o hackeamento forja a inversão do sentido da ética protestante do trabalho de Max Weber. Faz surgir em seu lugar uma ideologia comunitária, baseada em uma atitude apaixonada pelo trabalho (dissolvido no lúdico) e no elogio da criatividade, na doação de produtos ao público e na partilha de habilidades.

Steven Levy, Raymond e Himanen afirmam a possibilidade de disseminação da ética hacker para além da informática. Contudo, vale notar que a adoção ideológica não corresponde necessariamente a práticas de hackeamento fora do ambiente digital. Conforme Tim Jordan, nem toda inovação ou rebeldia, de qualquer área de atividade, deveria ser compreendida assim. Em lugar disso, o hackeamento se restringiria à práticas de produção de diferença nas tecnologias de computação, redes e comunicações (2008, p. 1-13).

De qualquer modo, mesmo sem a migração do termo hackeamento para todo o campo de produção humana, o fato é que a contaminação social por sua ideologia subjacente constitui um desafio à ética protestante, ainda hegemônica mesmo no ambiente econômico de flexibilidade e velocidade da era digital (HIMANEN, op. cit., p. 22). Nasce daí o conflito que contrapõe os

impulsos de compartilhamento livre do saber e do fazer às medidas adotadas para o fortalecimento dos direitos de propriedade sobre os dados e bens impalpáveis (p. 53).

Quanto a essa disputa, Himanen crê na difusão generalizada de um “comunismo” científico, determinado por procedimentos abertos de desenvolvimento, como aqueles empregados na pesquisa acadêmica e na programação colaborativa do sistema Linux (p. 64 e 69). Para Raymond (2001), o modelo do bazar de ideias disponíveis para a experimentação e lapidação livres estaria assumindo o espaço do sistema de catedral, em que o acesso ao conhecimento é restrito.

Esse choque, contudo, se manifesta, em alguns casos, de maneira ambígua. Taylor repara na indefinição cada vez maior das fronteiras entre o underground digital e a indústria da informática (TAYLOR, 1999, p. X-XI). Para ele, a mistificação do hacker se apoia na apreensão da tecnologia como uma caixa-preta enigmática. A atuação dos hackers recordaria a vulnerabilidade e ignorância tecnológica da maioria das pessoas (ibidem, p. 3), que geram desconfiança frente às máquinas (ibidem, p. 7). Por outro lado, o receio de uma ditadura cibernética é aliviado pela capacidade do hacker de desafiá-la (ibidem, p. 9).

Douglas Thomas observa que a abordagem hacker da tecnologia pode ser entendida como um fenômeno contracultural de reação ao crescimento da indústria da informática e do poder das corporações multinacionais. Duas funções da telemática reverberam nesse contexto: a de guardar e a de desvelar códigos (THOMAS, 2003, p. 12-13). Em um mundo repleto de senhas, o hackeamento se expande, torna-se corriqueiro e os hackers assumem o papel de exploradores dos caminhos pelos quais a cultura resiste ou é modelada por uma condição socioeconômica de fluidez das identidades (ibidem, p. XI e XVII-XVIII).

Bruce Sterling (1992) atenta para o ativismo contracultural dos hackers. Um exemplo seria o advento da Fundação da Fronteira Eletrônica³ como uma reação da comunidade hacker contra a perseguição policial indiscriminada que sofreu após o colapso, em 1990, da rede de telefonia norte-americana. Esse ativismo, presente também no movimento do software livre, encontra na arte

paralelo com as estratégias herdeiras do Situacionismo, apoiadas em ações de mídia táctica e interferência cultural (culture jamming).

A cultura hacker e a arte engajada são as raízes do hacktivism, descrito como o uso legal ou ilegal, mas não-violento, de dispositivos tecnológicos para o cumprimento de fins políticos (SAMUEL, 2004, p. 2; 39). Sob a perspectiva poética, os projetos hacktivistas borram as fronteiras entre a estética e a política. Do ponto de vista do ativismo, essas manifestações exercitam uma consciência altamente crítica dos valores em jogo na mídia (ibidem, p. 45).

Apropriações nômades da tecnologia na arte

Uma variedade de trabalhos artísticos pode ser identificada com o hacktivism. Mas alguns aspectos parecem determinantes, por derivar tanto da ética hacker quanto da estética. Em primeiro lugar está o diálogo da poética colaborativa com o paradigma do *copyleft*, forma de licenciamento que permite ao usuário a modificação e cópia do software ou outro conteúdo, desde que o resultado seja compartilhado com outros interessados.

Em projetos como “Free Beer” e “Guaraná Power”, o coletivo Superflex (2009; SUPERFLEX; POWER Foundation, 2009) rompe a lógica econômica das marcas de bebidas. No primeiro caso, coloca em circulação uma cerveja de código aberto, passível de adaptações e aprimoramentos. Com “Guaraná Power”, o coletivo se apropria e modifica a linguagem visual da marca Antarctica para utilização em um produto alternativo, feito em parceria com uma cooperativa de guaranaicultores do Amazonas.

Desvio e apropriação de mensagens ou do sistema da mídia são mais dois fatores. Com o projeto “Radio Bikes”, de 2000, o coletivo Critical Art Ensemble (2008) coloca em circulação bicicletas transformadas em rádios nômades, que emitem notícias fascistas alteradas. O coletivo etoy realiza projetos como o “sequestro” de mecanismos de busca - “Digital Hijack”, de 1996 (ETOY, 1996), a batalha pela propriedade do domínio etoy.com contra a companhia norte-americana dona da loja virtual de brinquedos eToys (ETOY, 1999).

O faça-você-mesmo (*do it yourself*) e o remix também constituem táticas essenciais. Procedentes da subcultura punk e da música eletrônica, essas modalidades de bricolage repetem a atitude dos clubes de hackers que se

formavam nos anos 70 com o propósito de desenvolvimento de computadores caseiros – hackeamento de hardware, conforme Steven Levy (op. cit.).

Projetos como a instalação robótica Spio de Lucas Bambozzi (HTTP Gallery, 2005); a série Liquescer de Mariana Manhães (2008); os aparatos de Milton Marques (GALERIA Leme, 2008); o Gerador de Música de Paulo Nenflidio (2009); e as parafernalias do grupo Corpos Informáticos (2008) são alguns exemplos do ímpeto construtivo imediato. Nesse aspecto, cabe ainda menção às redes Estúdio Livre (2009) e Metareciclagem (2009), que proporcionam a troca de conhecimentos sobre softwares de código aberto e táticas de ressignificação.

Todos esses experimentos são exemplos comparáveis ao conceito de ciência nômade de Deleuze e Guattari (2005) ou de sabedoria mole, usado por Turkle (op. cit)⁴, que colocam em evidência a importância do conhecimento informal, adquirido em práticas desregradas do cotidiano, e da relação entre este saber e a ciência e tecnologia hegemônicas. A decodificação e recodificação das máquinas e sistemas seriam, portanto, o exercício autônomo da liberdade de informação e recombinação de objetos, imagens e valores. Algo que poderíamos resumir na famosa sentença de William Gibson (1989): “the street finds its own uses for things”⁵.

¹ Usamos aqui a palavra em seu sentido literal. Conforme o Dicionário Houaiss: “atualização dos componentes do *hardware* ou do *software*, de um computador”.

² O Jargon File foi iniciado em 1975. Em seus primórdios, reunia gírias das comunidades de pesquisadores dos laboratórios de inteligência artificial do Massachusetts Institute of Technology e da Universidade de Stanford, bem como usuários da rede ARPANET.

³ Instituição criada em 1990 por John Perry Barlow, John Gilmore e Mitch Kapor, com o objetivo de promover o respeito à liberdade de expressão, à privacidade, à inovação e aos direitos do consumidor no ambiente digital. <http://www.eff.org>

⁴ “Why use a term like ‘soft’ when it could turn difference into devaluation? What interests me here is the transvaluation of values. ‘Soft’ is a good word for flexible, nonhierarchical style, one that allows a close connection with one’s objects of study. Using the term ‘soft mastery’ goes along with seeing negotiation, relationship, and attachment as cognitive virtues”. p. 56

⁵ A frase aparece no conto *Burning Chrome* (1981) e é retomada no artigo “Rocket Radio”, publicado na revista *Rolling Stone*: “The Street finds its own uses for things - uses the manufacturers never imagined. The microcassette recorder, originally intended for on-the-jump executive dictation, becomes the revolutionary medium of magnizdat, allowing the covert spread of suppressed political speeches in Poland and China”.

Referências

BENJAMIN, Walter (1936). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In _____ . **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURRIAUD, Nicolas (1998). **Relational Aesthetics**. Dijon: Les Presses du Réel, 2002.

_____; LEBENGLIK, Fabián (ed.). **Postproducción: la cultura como escenario - modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2007.

CASTELLS, Manuel (1996). **A Sociedade em Rede**. 11ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. (A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1)

CORPOS Informáticos. **Mar(ia-sem-ver)gonha para-fernálias**. Blog do coletivo. Brasília: 2008. Disponível em: <http://corpos.blogspot.com>. Acesso em: 11 de maio de 2009.

CRITICAL Art Ensemble. **Tactical Media**. New York: 2008. Available at: http://www.critical-art.net/tactical_media. Retrieved on: May 14th, 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1981). **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2000. 5 v. (Trans)

ESTÚDIO Livre. **Estúdio Livre**. São Paulo: 2009. Disponível em: <http://www.estudiolivre.org/>. Acesso em: 12 de maio de 2009.

ETOY. **TOYWAR.com**. Zurich, Switzerland: 1999. Available at: <http://history.etoy.com/stories/entries/49/>. Retrieved on: May 14th, 2009.

_____. **Digital Hijack**. Zurich, Switzerland: 1996. Available at: <http://www.hijack.org/>. Retrieved on: May 14th, 2009.

FLUSSER, Vilém (1983). **Filosofia da Caixa-Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Relume Dumará, c2002.

_____. **O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizador: Rafael Cardoso. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

GALERIA Leme. **Milton Marques**. São Paulo: 2008. Disponível em: <http://www.galerialeme.com>. Acesso em: 10 de maio de 2009.

GIBSON, William. Rocket Radio. **Rolling Stone**, 15th June, 1989.

HIMANEN, Pekka. **Ética dos hackers e o espírito da era da informação: A diferença entre o bom e o mau hacker**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HTTP Gallery. **SPIO: a de-generative installation by Lucas Bambozzi**. London: 2005.

Available at: <http://www.http.uk.net/docs/exhib4/spio.pdf>. Retrieved on: May 14th, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

JORDAN, Tim. **Hacking: Digital Media and Technological Determinism**. Cambridge, UK: Polity, 2008.

LEÃO, Lucia. Poéticas do Ciberespaço. In: _____. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005. p. 531-544

LÉVY, Pierre (1997). **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of Computer Revolution**. [?]: Penguin USA, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MANHÃES, Mariana. **Images**. Rio de Janeiro: 2008. Available at:

<http://www.marianamanhaes.com>. Retrieved on: May 14th, 2009.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Senac-SP, 2005. p. 23-50

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aisthesis: estética, educação e comunidades**. Chapecó, SC: Argos, 2005.

METARECICLAGEM. **Metareciclagem**. São Paulo: 2009. Disponível em:

<http://rede.metareciclagem.org>. Acesso em: 11 de maio de 2009.

NENFLIDIO, Paulo. **Trabalhos de Paulo Nenflidio**. São Paulo: 2009. Disponível em:

<http://paulonenflidio.vilabol.uol.com.br>. Acesso em: 10 de maio de 2009.

NETARTCOMMONS. **Open Source Art Hack**. 2 May 2002. Available at:

<http://netartcommons.org/index.pl>. Retrieved on: 6th April 2008.

RAYMOND, Eric S. **Jargon File**. Version 4.4.7. 29 Dec 2003. Available at: www.catb.org/~esr/jargon. Retrieved on: 6th April 2008.

_____. **The cathedral and the bazaar: musings on Linux and Open Source by an accidental revolutionary**. Beijing; Cambridge, MA, USA: O'Reilly, 2001. Version 3.0 available at: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar> . Retrieved on 16th August, 2008.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura: perspectiva do pensamento tecnológico contemporâneo**. 2ª edição revista e ampliada. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SAMUEL, Alexandra Whitney. **Hactivism and the Future of Political Participation**. Thesis, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, September 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. Coordenação: Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.

SERRES, Michel (1999). **Variações sobre o corpo**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

STERLING, Bruce. **The Hacker Crackdown**: Law and disorder on the electronic frontier. [?], USA: Spectra Books, 1992. Digital version available at: <http://www.mit.edu/hacker/hacker.html> . Retrieved on: 6th April 2008.

STIEGLER, Bernard. **Bernard Stiegler**: reflexões (não) contemporâneas. Tradução e Organização Maria Beatriz de Medeiros. Chapecó: Argos, 2007.

SCHEPS, Ruth. A Tecnologia Contemporânea: Rupturas e Continuidades. Entrevista com Bernard Stiegler. In _____ (org.). **O Império das Técnicas**. Campinas: Papirus, 1996.

SUPERFLEX. **Free Beer**. Copenhagen, Denmark: 2009. Available at:

<http://www.freebeer.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.

_____; POWER Foundation, The. **Guaraná Power**. Copenhagen Denmark: 2009. Available at: <http://www.guaranapower.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.

TAYLOR, Paul A. **Hackers**: Crime in the Digital Sublime. London: Routledge, 1999.

THOMAS, Douglas. **Hacker Culture**. Minnesota [USA]: University of Minnesota, 2003.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**: identity on the age of internet. New York: Touchstone, 1997.

WILSON, Stephen. Arte como Pesquisa. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005. p. 233-241

Currículo resumido

Daniel Hora

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Especialista em Crítica de Arte pela Universidad Complutense de Madrid (2005). Bacharel em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo pela Universidade de São Paulo (2000).