

MEDIAÇÃO E (IN)DECIDIBILIDADE: VIRTUALIDADE, POLÍTICA E ARTE HACKER¹

Daniel de Souza Neves Hora, Instituto de Artes da Universidade de Brasília

RESUMO:

Este artigo se dedica à consideração sobre a ficcionalidade, entendida como capacidade de exploração do virtual, e os efeitos de fricção política que constituem a abordagem da tecnologia pela arte conjugada à prática hacker. Abordaremos as implicações da adoção das tecnologias na afirmação de uma processualidade cultural e artística que contamina o ideal da imediaticidade e objetividade na estética de Immanuel Kant, enquanto ampara, em reverso, a reconfiguração da multiplicidade do conhecimento e da política. Por outro lado, associaremos o impulso lúdico da estética de Friedrich Schiller com o conceito de *hackeamento*, compreendido como produção da diferença. Por fim, refletiremos sobre valores da ética hacker e suas possíveis relações com a arte, avaliando os pontos de diálogo com a inestética de Alain Badiou e a endoestética de Claudia Giannetti.

Palavras-chave: arte hacker, filosofia da arte, virtualidade, política.

ABSTRACT:

This paper is dedicated to a reflection on the fictionality, understood as the power of exploitation of the virtual, and the effects of politics friction that constitute the approach of technology by the intersection of art and hacker practices. We will consider the implications of technologies adoption in the setting of a cultural and artistic process condition that contaminates the ideal of immediacy and objectivity derived from Immanuel Kant's aesthetics, while supports, in reverse, the reconfiguration of knowledge and politics multiplicity. Moreover, we will associate the play drive found in Friedrich Schiller's aesthetics with the idea of hacking, understood as difference production. Finally, we will reflect on hacker ethic aspects and its possible relationship with art, evaluating points of dialogue with Alain Badiou's inaesthetics and Claudia Giannetti's endo-aesthetics.

Key words: hacker art, philosophy of art, virtuality, politics.

Atualidade e simulação

Como abertura, uma analogia. De um lado, os debatidos efeitos colaterais dos ideais de emancipação humanista que caracterizam a História do projeto moderno – exemplificada na exploração do trabalho, destruição do meio ambiente, sufocamento de ideias e desejos, guerra. De outro lado, o devir pós-humanista da emergência de da inteligência artificial – caracterizada tanto pela utopia do aprimoramento do mundo quanto pela distopia da vigilância pervasiva, sobrepujança da técnica alheia ao humano, programação do comportamento e da existência.

Em Walter Benjamin (1996), somos advertidos sobre a vinculação intrínseca da monumentalidade da cultura, e de seu processo de transmissão, com a barbárie. Relação disfarçada, a ser decodificada na contracorrente da História dos vencedores, com a recuperação da perspectiva dos vencidos. Por seu turno, a ficção literária e audiovisual nos impacta com a previsão de uma obra da cultura tecnológica que se converte em desumanização do mundo.

Assim, o projeto moderno, inconcluso ou (mal-)acabado, projeta-se ainda em um devir cibernético, ou ciborgue, como sequência trágica ou reapresentação farsesca. O que esta analogia provoca quando tratamos da produção artística correspondente ao tempo em que a imaterialidade informática complica a perspectiva do materialismo histórico com diversos elementos intangíveis operantes sobre a realidade? O quadro inspira uma proposta: a reprogramabilidade, a capacidade de interferir, *hackear* ou diferenciar a codificação operante nas mídias, é o manifesto crítico da arte tecnológica, que ao romper com os códigos herdados da estética (e da modernidade) pode instituir uma versatilidade reconfiguradora desses *programas*. Novos mundos surgem desta fricção entre o fato estabelecido e a imaginação extrovertida nos aparatos.

A ficção, a arte, a virtualidade alimento o dissenso, aquilo que Jacques Rancière (2010) nos apresenta como impropriedade que corrompe a identidade e desvela lacunas entre a *poiesis*, ou modo de fazer e *aisthesis*, ou horizonte de afecção. Como sabemos, o projeto moderno que agora se reprograma abriga a estética entre seus elementos proeminentes. Mas trata-se de um elemento transversal e complexo, que oferece resistência tanto como oposição, quanto como força motora para a edificação crítica da sociedade. Pois, em Immanuel Kant (2000), a estética comparece como atividade reflexiva, subjetiva, de um prazer desinteressado, imediato, obtido no jogo das faculdades racionais suscitado pela representação mental proveniente de um contato com uma objetividade. Esse desinteresse aparta o julgamento estético da determinação de conceitos preestabelecidos, das regras morais e, até mesmo, da materialidade do mundo – o que seria distintivo de uma adversidade, uma fricção, contra a eficiência racionalista do controle e da transformação desencantada do mundo.

Tal fato confere à estética sua especificidade, que a torna capaz de contribuir para

uma relação sistêmica mantida com a racionalidade e a ética. Em uma direção, pela liberdade da sentença subjetiva e individual sobre a arte, carregada pela concordância presumida de todos, seria comprovada a universalidade e a condição *a priori* das faculdades da razão, no vocabulário de Kant. Estamos diante, portanto, de uma “validade universal subjetiva” impossível pela lógica (KANT, 2000, p. 100) que, contudo, afirma a existência de uma habilidade compartilhada na experiência humana: a capacidade (e desejo) de cognição ou decisão sobre a realidade, apontada como senso comum, ou comunitário, entendido como habilidade compartilhada, e não como significação restrita. Em outro sentido, o Belo, a arte atuaria como símbolo do moralmente bom, à medida que a ética da emancipação representaria uma condição em que o comportamento correto é adotado contra o interesse egoísta, graças a uma racionalidade capaz de se projetar e considerar o Outro.

Kant pensava que o livre jogo das faculdades, observado em estado desinteressado e autônomo na estética, sustentasse tanto o caráter cognoscível quanto a moralidade necessários para o declínio da tutela política e o advento da liberdade humana, por comprovar uma disponibilidade particular de um sentimento reflexivo compartilhado por todos. Se algo pode ser dito objetivo ou ético, é porque podemos, cada um por si, objetivar, sujeitar a realidade a uma representação regrada, comunicável, em uma operação em que a imaginação conduz ao múltiplo, ao indeterminado, da intuição e o entendimento perfaz a unidade conceitual que dá unidade ao múltiplo na representação (KANT, 2000, p. 102).

O emprego das tecnologias na arte, a partir da fotografia, telecomunicação, mecanismos sonoros e visuais automatizados, coloca-se como problema para essa relação desinteressada. A mediação da arte pela indústria, desde o início, pode ser vista ou como chance de extensão e multiplicação do poderio da máquina, ou como risco de interrupção e interferência sobre a conexão idealizada por Kant entre a produção da natureza e o gênio artístico. O debate opõe, a despeito dos casos radicais, os entusiastas e os detratores de um mesmo movimento de modernização. Pois o conflito geral parece orbitar em torno da intensidade, abrangência, ritmo e finalidade(s) dos processos de racionalização, ainda que vozes extremistas defendam as ideias, provavelmente, infactíveis, ao mesmo tempo utópicas e distópicas, da adesão ou recusa total e irrestrita desta marcha. Isto é visível tanto na

teoria quanto nas narrativas ficcionais em que a inteligência artificial aprimora o mundo a ponto de excluir o humano.

Aqui uma recuperação das perguntas que rondam o pensamento: até que ponto o avanço da indústria será aceitável? O progresso estará facilitado a todos? A aceleração de seu passo trará sempre bons resultados? Que resultados? Charles Baudelaire (ENTLER, 2007), poeta fotografado por Félix Nadar, critica a fotografia, não por si mesma, mas sim por conta da insensata identificação direta de seu mecanismo com a arte por parte do público, baseada em uma crença de que a arte deve ser idêntica à aparência da natureza. Porque, assim, o gênio artístico previsto por Kant se reduziria à função de operador de um processo automatizado, predeterminado pelos conceitos tecnocientíficos incorporados na máquina.

Esta questão reverbera na filosofia da caixa-preta de Vilém Flusser (2002), que demanda um trabalho crítico e artístico de desvelamento dos programas predeterminados e incógnitos da fotografia. Algo que nos remete também à abordagem indócil da técnica pelos arranjos da artemídia, conceito com o qual Arlindo Machado (2007) salienta a poética do desvio dos desígnios da tecnologia, por meio da apropriação ou intervenção nas mídias e na indústria de entretenimento, bem como pela adoção (autônoma) de quaisquer recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica. Essa reprogramação do meio podemos associar a obras como os rotorrelevo de Marcel Duchamp, as pinturas telefonadas de László Moholy-Nagy, as *des-colagens* televisivas de Wolff Vostel, a videoarte de Nam June Paik, o uso de funções matemáticas no processamento de imagens em Waldemar Cordeiro, os sites anárquicos de jodi, a mídia tática e o *hacktivismo*² do coletivo Critical Art Ensemble, as contravenções na cultura digital por Cory Arcangel ou a paródia da tecnologia de vigilância e da obsolescência programada com Lucas Bambozzi.

Trata-se aqui de uma produção artística que deve ser compreendida, portanto, por sua condição midiática, em que a informação contextual de saberes e regras políticas é afetada pela poética. Isto a distancia do modelo de abordagem de Kant, quando admitidos a impossibilidade da estética em situações mediadas, não imediatas. Pois a mediação se afirma como via predominante de acesso ao mundo. No entanto, parece ainda conservada alguma intenção de autonomia da arte, que se

desliga não só do caráter cotidiano, tecnocientífico, industrial ou político, mas sim daquilo que se refere às práticas instituídas, hegemônicas, de valores e modos de organização. O dissenso, a fricção, faz com que a ficção artística se refira à realidade, não como subproduto, mas como agente de transformação. Se não fosse assim, o artista seria o mero operador do programa predeterminado, segundo Flusser (2002)□, ou um animador cultural conformado aos papéis a ele reservados.

Desde Theodor Adorno e Max Horkheimer (ADORNO; HORKHEIMER, 1986), temos explícita denúncia contra esse risco de utilitarismo da domesticação e simplificação da estética em favor do entretenimento da indústria cultural. Tal ímpeto faz com que a capacidade de julgamento do sujeito apontada por Kant seja sequestrada, em favor da padronização totalitária ideológica, a serviço da justificação do poder opressor. No entanto, como em Baudelaire, a dominação a evitar e combater não parece residir puramente no meio tecnológico. O problema deriva de apropriações que vetorizam de modo restritivo os usos dos aparatos de comunicação, assegurando um grau acentuado de controle da comunicação em escala industrial. Contudo, isto nem sempre pode funcionar, sobretudo, a partir da existência de mídias digitais em rede, que expandem o território da reprodução e reprogramação multitudinária e colaborativa.

Em Benjamin (1996) encontramos, de certo modo, a antecipação dessa lógica digital. Pois sua abordagem sustenta a virtualidade do uso social e emancipador da tecnologia, em um sistema de produção que difunde a arte para as situações do dia a dia. Como sabemos, este estado é resultante da destruição da aura de originalidade e autenticidade que antes conferiam à arte o caráter de objeto de culto, um valor atribuível ao Belo. Segundo Benjamin, a partir do cinema, a técnica expurgada do ritual e do mito passaria a exercer um papel cada vez mais importante, servindo para “exercitar o homem nas novas percepções” (p. 174). O que nos adianta a condição midiática e informacional dos tempos recentes.

Embora esteja evidente aqui a ligação com a revisão do pensamento kantiano desde Schiller (2002), que atribuía à arte uma função de treinamento para a liberdade, com Benjamin estamos diante de um afastamento dos valores míticos e idealistas, em favor da disponibilidade de acesso à produção e fruição, por meio das tecnologias de informação e comunicação reprodutoras e difusoras. Condição de imanência em

que seria aberta a bifurcação para a “estetização da política” (p. 196) e a alternativa revolucionária da politização da arte. Mas como nos alerta Rancière (2010), a arte e a política são mutuamente articuladas: há tanto uma estética da política, quanto uma política da estética, pois o dissenso é fator comum a esses dois campos.

A conjugação explícita da arte com a política e a tecnologia diverge da relação de autonomia da estética do Belo formulada por Kant. Contudo, essa discordância não é absoluta, pois, para a realização de um projeto de modernidade de fato emancipatório, Kant já presumia o uso das faculdades por *todos* os participantes, como garantia, inclusive, da objetividade e da liberdade para a escolha do procedimento ético adequado. Ocorre porém que, na era tecnológica, a capacidade de compreensão e reprogramação dos poderes da informação e da mediação é indispensável para a liberdade crítica, dissidente, o que redundará em poéticas condizentes com este novo cenário, em que as faculdades não se limitam à racionalidade encarnada no biológico, mas sim se prolongam e se hibridizam com os dispositivos que evoluem para as tecnologias da inteligência artificial.

Ainda que, na arte pós-Duchamp, a designação do que é Belo seja substituída pela designação do que é Arte (DUVE, 1996; MEDEIROS, 2005), a expectativa já anunciada em Kant de que todos possam ser designadores conduz a uma multiplicidade de perspectivas sobre o que é e não é arte. Perspectivas que são concorrentes na proposição de suas universalidades simbólicas, ou modernidades simuladas, específicas, dissidentes. Diante desta dinâmica, em uma cultura das mídias, da informática e da telecomunicação, parece-nos importante circunscrever o papel dos mediadores da designação, figuras incoerentes com imediatividade da estética de Kant, mas que agora ocupam uma posição, quiçá, incontornável. Entre os agentes mediadores, poderíamos aqui pensar nos arranjos institucionais e mercadológicos dominantes, bem como nas iniciativas de contrapoder e ativismo que se lhes contrapõe.

A mediação da arte pelo aparato tecnológico e industrial borra as fronteiras com a ciência e a política, fragiliza o aspecto idealista da originalidade e genialidade e convoca a um pensamento sobre o aspecto sistêmico da produção artística, em que a programabilidade ganha destaque na esteira das diferentes apropriações sociais das máquinas e redes de informação digital.

Jogo e *hackeamento*

Conforme o *Manifesto Hacker* de McKenzie Wark (2004), a liberdade é uma abstração arrancada das necessidades naturais primárias. É obtida por meio do *hackeamento*, ou produção da diferença, que produz uma natureza secundária. Porém, com esta segunda natureza, liberta dos constrangimentos da primeira natureza, são impostas novas necessidades os produtores da abstração por força do poder vetorial. Este poder é aquele que controla as condições de magnitude e direção por meio das quais a informação, a expressão, é abstraída. Sucessivamente, das necessidades impingidas à segunda natureza, o *hackeamento* recupera a liberdade em uma terceira natureza, que será alvo de outras apropriações e rupturas, assim consecutivamente, em um contínuo desdobrar até o infinito.

Vale notar aqui para o caráter coletivo, multitudinário, do *hackeamento*, da produção da diferença. Pois essa escala crescente de abstração convoca um esforço plural para a decodificação dos graus simulados de naturezas. A tecnologia, portanto, deve ser tomada como bem comum, em um processo de resistência e de reversão da crescente dimensão inapreensível de sua operacionalidade. Com isto, fazemos aqui referência ao sublime tecnológico de Mario Costa (1995), como modo de sublinhar o alcance extraordinário das naturezas secundárias, que diminuem a liberdade, assim como a inteligência artificial ameaçadora que aparece como ambiente e personagem das ficções científicas. Neste resgate do pensamento kantiano, o inapreensível do sublime não se expressa mais na natureza primária, mas sim nos derivados capazes de expropriar e oprimir o que habita em seu raio cada vez maior de influência.

Neste sentido, a produção de liberdade pelo *hackeamento* em Wark é comparável ao impulso lúdico da estética de Schiller (2002), devido à sua capacidade de contenção dos excessos, sobretudo, do impulso formal da abstração tecnológica (a barbárie da inteligência artificial no controle do mundo). No que diz respeito às ações hackers de produção da diferença, deveríamos portanto apelar a uma conjugação lúdica da eficiência racionalizada da tecnologia computacional com o prazer sem regras, autônomo, da experiência de decodificação e reprogramação das mídias. Assim, as mídias seriam tomadas como uma *contra-* ou *supra-* natureza, em que a imediaticidade só poderia ser recuperada com a inclusão de artefatos culturais,

dotados de sucessivas camadas de conexão entre ciclos graduados de privação e excesso, segundo encontramos em Schiller, ou de necessidade e liberdade, conforme os termos usados por Wark.

O prazer pela reprogramação faz com que a prática hacker interligada à arte desenvolva uma poética e uma estética tão fundamental quanto a chamada ética hacker, conforme o modelo de requerimento de um modo de vida em que a experiência pelos sentidos é imprescindível à liberdade. Como encontramos em Schiller (2002), a experiência da arte suporta o percurso para um estado de conciliação dos impulsos opostos da vida e da formalização. De um lado, a modificação, de outro, a imutabilidade. Entre os polos, o jogo. De acordo com a proposição de Tatiana Bazzichelli (2008), na arte hacker, os sentidos da obra artística não são encontrados em um objeto, mas sim na rede de relações e nos processos coletivos que contribuem para a sua produção.

Dessa mediação, podemos avançar ainda à associação das atividades hackers com a proposta radical de um modo de vida estético, apresentado como único meio existencial, de experiência com o mundo, que fornece as bases para formulação da moral de cada indivíduo em Sören Kierkegaard (HARVEY, 1985). Assim, as liberdades do software e da cultura livre estariam vinculadas à fruição da tecnologia, que forneceria os preceitos éticos de abertura do código para a decodificação, reescrita, alteração e compartilhamento (STALLMAN, 2010), além da defesa da descentralização do controle, a descrença nas autoridades, a predisposição criativa, o ativismo social e a apologia do *hackeamento* para toda a cultura (LEVY, 2001).

Ao *hackear* a objetividade, a subjetividade é também *hackeada*. Com isto, encontramos o sentido de uma hipersubjetivação, ou ciborguização, em que a afecção é resultante do jogo entre o sensível e o formal, por meio daquilo que reprograma nossa mediação com o mundo. Aqui estão abarcadas desde a atividade de produção até os eventos de fruição da experiência artística-tecnológica, em que o cotidiano é suspenso em favor de uma nova ficção do real composta entre a subjetividade e a objetividade. Arranjo ao qual podemos nos referir como *interpoiésis*, com base em Priscila Arantes (2005), devido a sua característica de fluxo informacional que constitui uma poética situada *entre* o orgânico e artificial.

Neste processo, há necessariamente uma divergência, uma dissidência, ante o que estava decidido, para a promoção de outra decisão. Entre os exemplos está a operacionalidade do projeto *Carnivore Personal Edition*³, visualizada de diversas maneiras conforme o tráfego de dados na rede é captado pelo programa espião e apropriado por grupos e artistas como Radical Software Group, Entropy8Zuper! e Vuk Cosic. Quanto a este último artista, podemos pensar ainda em seu uso da codificação de caracteres denominada ASCII para a transposição de uma história da imagem em movimento, em uma precária computação gráfica⁴.

Essa poética demonstra a intensidade da diferença como energia de produção. Neste sentido, podemos recuperar em Schiller (2002, p. 61) a observação de que “nós sentimos, pensamos ou queremos porque além de nós existe algo diverso”. A diferença interessa como estímulo ao gesto, à tutilidade. Assim, surge o movimento em direção ao Outro, à transição entre estados, que sustenta como contrapartida a possibilidade de uma personalidade a qual se contrapõe o mundo. A partir da diferença, constrói-se mais diferença, em um fluxo de abstração que extrai, segundo Wark (2004), as alternativas e latências do virtual para lançá-las no atual. A realidade é assim, impactada pelo fictício: a vida *imita* a arte.

Aqui reiteramos nosso entendimento de que a estética e o projeto moderno se fragmentam pela mediação tecnológica contemporânea, como produto do choque com valores de um mundo complexo em que o tempo de contato é encurtado pela telestesia e a alta velocidade de processamento. Neste cenário, a conformidade a fins kantiana é convocada a todo momento, em que representações díspares do virtual passam a disputar a combinação com nosso ânimo. E somente uma perspectiva múltipla de experiência reprogramadora pode dar conta dessa liberdade, se quisermos realmente pensar em liberdade como finalidade humana, como condição *igualitária*, discursiva e divergente franqueada a todos, conforme Rancière (2010).

Embora pareça dispensável, a autonomia da estética pode ser repensada neste ponto, conforme os termos de uma relação sistêmica com a episteme e a práxis já existente em Kant. Pois estes campos aproximados pela tecnologia passam a se reverter e se sustentar pela adversidade. A valoração da artemídia pelo critério da ruptura com a hegemonia dos meios de massa se articula pelos agenciamentos da

infinidade reconfigurável dos arranjos poéticos. A decodificação (e inversão) do programa da caixa-preta de Flusser poderia ser lida, dessa maneira, como atualização da autonomia da arte. Uma arte que participa da vida, mas tem seu próprio regime estético, seguindo Jacques Rancière (2006). Uma arte cuja relação com outros domínios produtivos torna-se evidente, mas que se resguarda da adesão submissa. Conforme Kant (2000, p. 195), é próprio da produção artística se desviar das regras comuns. E ao gerar *defeito*, essa produção pode servir como modelo para emulação, ainda que não sirva para a cópia em outra produção⁵.

Em uma era de realidades simuláveis, múltiplas, a produção de arte não convoca mais o julgamento contemplativo, de acordo com o que havia estabelecido Kant. Isto, no entanto, não deve equivaler sempre a uma obrigatoriedade da atividade tátil e motora do corpo, sob pena de recaimento em outra fórmula determinante. A forma de apreensão passa a ser variável, mas ainda impele a uma busca por comunidade, como desejo de socialização do encontro entre as diferenças. O que se compartilha em conjunto são as partilhas peculiares, contextuais, do jogo de (re)configuração da arte, da subjetividade e do mundo.

Dentro e fora: entre!

O discurso estético da modernidade se baseou em uma separação entre os pares da objetividade e subjetividade e da sensibilidade e racionalidade. Enquanto Kant opta por uma abordagem subjetiva e racional, Schiller adota uma perspectiva objetiva e sensível. Por sua vez, na esteira do abandono dos esquemas de pensamento baseados em identidade e reconciliação dialética, a inestética proposta por Alain Badiou (2002) gira em torno de outros pares, correspondentes à relação entre arte e verdade: imanência versus transcendência e singularidade versus não-singularidade.

Com base nesses opostos, Badiou apresenta as combinações habituais da estética: o esquema didático de transcendência e singularidade (em que a verdade é exterior, mas só pode ser exposta como aparência por meio da arte), o esquema romântico da imanência e não-singularidade (em que a arte é a mais apta à verdade, embora esta seja exprimível em outras formas) e o esquema clássico transcendente e não-singular (em que a verdade não é apenas exterior, como também não diz respeito à arte). Contra os três esquemas citados e suas possíveis combinações, Badiou (p.

20-21) propõe outra relação entre arte e verdade: a da imanência e singularidade. Nesta associação, “a arte é rigorosamente coextensiva às verdades que prodigaliza” e “essas verdades não são dadas em nenhum outro lugar a não ser na arte”.

Para Badiou, a verdade não é equivalente a uma obra de arte finita, pois esta é apenas um ponto diferencial, um *sujeito*, de uma cadeia infinita de obras de determinado procedimento artístico iniciado por um acontecimento, uma ruptura. Como ponto diferencial, cada obra seguiria um princípio de novidade na dimensão pós-acontecimento que é instituinte de uma configuração artística, entendida como sequência iniciada por um acontecimento, composta por um complexo virtualmente infinito de obras.

Derivada do cenário tecnológico contemporâneo, nossa compreensão da arte como reprogramação, produção da diferença ou *hackeamento* se comunica parcialmente com a inestética de Badiou. Por um lado, quando consideramos os termos de configuração artística, ponto diferencial e ruptura pelo acontecimento, recordamos o ciclo de derivação das naturezas e a abstração em Wark (2004). No entanto, nossa opção pela articulação em torno de uma arte da reprogramabilidade sugere que a singularidade só deve ser admitida enquanto efeito sobre determinada verdade, pois o *hackeamento*, entendido como abstração, se situa como uma disposição que não é exclusiva ao campo da arte, ainda que nele se manifeste de modo singular.

Trata-se mais de um atravessamento dos pontos disponíveis, assim como podemos compreender o significado de pensamento para Badiou, mas com uma dimensão que não se limita à universalidade convocada por esta ou aquela singularidade. Portanto, poderíamos traduzir o pensamento como abstração, *hackeamento*, que se segue pelo impacto dos poderes de apropriação que surgem na cola de cada diferença produzida, para a partir dela reinstituir privação e controle, conforme Wark (2004).

Em outro sentido, contrastamos aqui o conceito de configuração artística de Badiou com a ideia de modelos de mundo presente na endoestética de Claudia Giannetti (2006). Segundo esta teoria, a arte tecnológica seria capaz de produzir experiências imersivas e interativas que o público participante poderia observar de dentro e de fora. Esta proposta está baseada na endofísica de Otto Rössler e na prática artística

e teórica de Peter Weibel, que demonstram como a situação do observador dentro de um *sistema-mundo* necessariamente influenciaria a compreensão do que é ali observado. Assim, toda objetividade estaria impregnada de subjetividade, a menos que recorramos a modelos exteriores como os provenientes da operatividade da inteligência artificial em ambientes capazes de estimular e receber estímulos.

Deste modo, a mimese artística estaria transferida do produto para a produtividade da natureza. Em lugar do que se apreende como fenômeno dado, seria valorizada a própria maneira de programação e performance do fenômeno sensível que gera afecção. Este é o caso de obras como *Galápagos*⁶, de Karl Sims, em que um viveiro de formas evolui a partir da seleção dos mais *aptos* por parte do público, além das transformações geradas pelos ciclos de reprodução, com o cruzamento de códigos, e pelas mutações provocadas pelo programa hospedeiro.

A arte da reprogramabilidade encontra-se, assim, no limite da (in)operacionalidade: pois, se deve ser ruptura em relação aos antecedentes, uma reconfiguração artística, seguindo Badiou, então provoca estados de experimentação para além (da funcionalidade) da *tecnologia*, como modo de afirmação de um campo específico, para seguir ainda a autonomia de Kant. Neste processo, porém, uma nova operação do real é anunciada como modelo e pode ser analisada para compreensão do sistema em que estamos inseridos.

Essa produção reprogramável pode ser entendida tanto como desconstrução, quanto como escritura, nos termos de Jacques Derrida (1991). Pois a reprogramabilidade recupera o grau de *indecidibilidade* subjacente às determinações da operação tecnológica e conceitual, que pode ser usada para finalidades convenientes, inconvenientes e variáveis, e não conforme um progresso linear. A cada iteração da mídia, da tecnologia, manifesta-se a disseminação de sentidos, abertos à impermanência avessa aos propósitos de eficiência de transmissão da informação e de direcionamento do mundo no percurso da positividade garantida. Pois como vimos em Benjamin (1996), as obras da cultura carregam consigo sua contraparte de barbárie.

Se o meio é mensagem, isto significa que ele está sempre repleto da virtualidade da mensagem, já que muitas vezes não há um significado exato, apenas atribuição

conforme o corpo, os sentidos e o entendimento dele se aproxime (MEDEIROS, 2005). Embora possa parecer contrário ao seu propósito, é possível *hackear* e apontar em Kant esse espaço reservado ao estado indecidível dos significados no território da arte. A originalidade, por sua vez, deve ser transformada naquilo que Badiou apresenta como ponto diferencial em uma cadeia de obras. De modo semelhante, a universalidade de Kant fundada na projeção comunitária da ideia estética (livre, indeterminada, mas conforme a fins) seria substituída pela universalidade do pensamento, apresentada como singularidade de *uma verdade*, portanto, uma decisão, em Badiou, ou um dissenso em Rancière.

Nossa proposta de pensamento baseada na reprogramabilidade reflete produções de arte baseadas em meios informáticos e telecomunicacionais inexistentes na época de Kant. Reconhecemos, no entanto, que essas tecnologias, são, *grosso modo*, derivações do sucessivo acúmulo de conhecimento, cuja aceleração originada na modernidade contribui, paradoxalmente, para a crise de seu próprio projeto, a partir da expansão dos interesses implicados e dos contextos de sua efetuação. Talvez não por casualidade, a artemídia, apresente-se igualmente como ruptura com o modelo estético kantiano em seu conjunto, ainda que conserve alguns de seus traços e, sobretudo, questionamentos.

A adoção de meios descolados da tradição das Belas Artes e, com maior frequência, associados à ciência, tecnologia e indústria contamina a relação imediata pretendida para a estética. A fotografia e o cinema, o rádio e a televisão, a telemática e a biotecnologia impõem à produção artística conjugada a esses campos esferas de *mediação*, em lugar da imediaticidade do Belo. A objetividade revela-se carregada de aspectos subjetivos na endoestética. E, assim, a indeterminação prevista na conformidade afins kantiana se expande na abertura para o acontecimento imprevisível, que marca uma configuração artística até que advenha a ruptura de um novo acontecimento. Um ciclo de decisão, dissidência e futura decisão, ao sabor da emergência do Outro.

1. Embora tenha origem inglesa, optamos por grafar o termo hacker(s) sem itálico, uma vez que já consta seu registro em dicionários de língua portuguesa. No entanto, mantemos em itálico neologismos como *hackear*, *hackeamento* e *hacktivismo*.
2. O *hacktivismo* pode ser entendido como o uso legal ou ilegal, porém não-violento, de dispositivos tecnológicos para finalidades políticas (SAMUEL, 2004). O termo deriva da união entre a prática hacker (*hacking*, *hackeamento*) e o ativismo. A primeira pressupõe uma atitude de apropriação e expansão da tecnologia por meio da cooperação e o livre fluxo de informação. Já o ativismo indica a modalidade de organização e manifestação política característica dos movimentos sociais de base, abrangendo ações

diretas como ocupações, passeatas, bloqueios e boicotes de atividades comerciais e de serviços, autogestão de espaços e produção por cooperativas de trabalhadores (CORINTO, DI; TOZZI, 2002).

3. <http://r-s-g.org/carnivore/>
4. <http://www.ljudmila.org/~vuk/>
5. A emulação corresponde a uma transposição da operacionalidade, por meio da qual um sistema pode simular o comportamento de outro.
6. <http://www.karlsims.com/galapagos/>

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

ARANTES, P. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BADIOU, A. **Pequeno manual de inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BAZZICHELLI, T. **Networking**: The net as artwork. Aarhus, Denmark: Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University, Denmark, 2008.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CORINTO, A. DI; TOZZI, T. **Hactivism**: la libertà nelle maglie della rete. Roma: Manifestolibri, 2002.

COSTA, M. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

DERRIDA, J. **Margens da Filosofia**. Campinas: Papyrus, 1991.

DUVE, T. **Kant after Duchamp**. Cambridge, USA: MIT Press, 1996.

ENTLER, R. Retrato de uma face velada: Baudelaire e a fotografia. **Revista da Faculdade de Comunicação da FAAP**, São Paulo, n. 17, p. 4-14, 2007.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GIANNETTI, C. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HARVEY, B. What is a Hacker? Disponível em:

<<http://www.cs.berkeley.edu/~bh/hacker.html>>. Acesso em: 26 nov. 2011.

KANT, I. **Critique of the power of judgment**. Cambridge, UK; New York, USA: Cambridge University Press, 2000.

LEVY, S. **Hackers**: heroes of the computer revolution. New York: Penguin Books, 2001.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MEDEIROS, M. B. DE. **Aisthesis**: estética, educação e comunidades. Chapecó: Argos, 2005.

RANCIÈRE, J. **The Politics of Aesthetics**: The Distribution of the Sensible. London: Continuum, 2006.

RANCIÈRE, J. **Dissensus**: on politics and aesthetics. London; New York: Continuum, 2010.

SAMUEL, A. **Hactivism and the future of political participation**. 2004. Thesis (Doctor of Philosophy in the subject of Political Science). Department of Government. Harvard University, Cambridge, Massachusetts, 2004.

SCHILLER, F. **A educação estética do homem numa série de cartas**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

STALLMAN, R. **Free Software, Free Society**: Selected Essays of Richard M. Stallman. 2. ed. Boston: Free Software Foundation, Inc., 2010.

WARK, M. **A hacker manifesto**. Cambridge, USA: Harvard University Press, 2004.

Daniel de Souza Neves Hora

Aluno de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Beatriz de Medeiros. É professor do curso de Cinema e Mídias Digitais do Instituto de Educação Superior de Brasília. Atua desde 2004 nas áreas de comunicação, teoria, crítica e políticas públicas. Foi vencedor do prêmio Rumos Itaú

Cultural Arte Cibernética, edição 2009-2011, na categoria de apoio à pesquisa acadêmica.