

DANIEL HORA

ARTE HACKER

linguagens e materialidades
da diferença tecnológica

 EDUFES

DANIEL HORA

ARTE HACKER

linguagens e materialidades
da diferença tecnológica

 **EDUFES**

Vitória, 2024



**Universidade Federal
do Espírito Santo**



EDUFES
EDITORA

Editora Universitária – Edufes

Filiada à Associação Brasileira
das Editoras Universitárias (Abeu)

Av. Fernando Ferrari, 514
Campus de Goiabeiras
Vitória – ES · Brasil
CEP 29075-910

+55 (27) 4009-7852
edufes@ufes.br
www.edufes.ufes.br

Reitor

Paulo Sergio de Paula Vargas

Vice-reitor

Roney Pignaton da Silva

Chefe de Gabinete

Aureo Banhos dos Santos

Diretor da Edufes

Wilberth Salgueiro

Conselho Editorial

Ananias Francisco Dias Junior, Eliana
Zandonade, Eneida Maria Souza Mendonça,
Fabricia Benda de Oliveira, Fátima Maria
Silva, Gleice Pereira, Graziela Baptista
Vidaurre, José André Lourenço, Marcelo
Eduardo Vieira Segatto, Margarete Sacht Góes,
Rogério Borges de Oliveira, Rosana Suemi
Tokumar, Sandra Soares Della Fonte

Secretaria do Conselho Editorial

Douglas Salomão

Administrativo

Josias Bravim, Washington Romão dos Santos

Seção de Edição e Revisão de Textos

Fernanda Scopel, George Vianna,
Jussara Rodrigues, Roberta Estefânia Soares

Seção de Design

Ana Elisa Poubel, Juliana Braga,
Samira Bolonha Gomes, Willi Piske Jr.

Seção de Livraria e Comercialização

Adriani Raimondi, Ana Paula de Souza Rubim,
Dominique Piazzarollo, Marcos de Alarcão,
Maria Augusta Postinghel



Este trabalho atende às determinações do Repositório Institucional do Sistema Integrado de Bibliotecas da Ufes e está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Preparação de texto

Roberta Estefânia Soares

Projeto gráfico, diagramação e capa

Juliana Braga

Imagem de capa

Foto de Randall Bruder na Unsplash

Revisão de texto

Fernanda Scopel

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

H678a Hora, Daniel de Souza Neves.
Arte hacker [recurso eletrônico] : linguagens e materialidades da diferença tecnológica / Daniel de Souza Neves Hora. - Dados eletrônicos. - Vitória, ES : Edufes, 2024.
299 p. : il ; 21 cm.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-85-7772-566-3

Modo de acesso: <https://repositorio.ufes.br/handle/10/774>

1. Estética. 2. Desconstrução. 3. Materialismo. I. Hora, Daniel de Souza Neves. II. Título.

CDU: 7

Elaborado por Ana Paula de Souza Rubim – CRB-6 ES-000998/O

[...] os conceitos são as próprias coisas, porém as coisas em estado livre e selvagem, para além dos “predicados antropológicos”

Gilles Deleuze, *Différence et répétition*
(tradução nossa, 1993)



SUMÁRIO

PREFÁCIO • 9

APRESENTAÇÃO • 13

Capítulo 1

DIFERENCIAÇÃO TECNOLÓGICA • 25

Devir-informacional • 32

Controvérsias sobre a produção hacker • 38

Emulações e heterologias • 47

Capítulo 2

DESVIOS OPERACIONAIS • 67

Modificações de jogos • 77

Internet arte • 92

Capítulo 3

COMUNITARISMO • 113

Código aberto • 115

Dados corrompidos e falhas • 128

Capítulo 4

DOBRA DO MEIO • 137

Anarqueologia da mídia • 141

Retrofuturismo e anacronismo • 154

Imagem-algoritmo • 163

Capítulo 5

HETEROTOPIAS • 173

Transposições informacionais • 191

Capítulo 6

PERFORMATIVIDADE • 209

Tática e ativismo • 218

Paralogias e dissenso • 237

REFERÊNCIAS • 245

ÍNDICE REMISSIVO • 289

PREFÁCIO

Produzir diferença importa. Após um ano de silêncio, confinamento, Covid-19 (500 mil mortes no Brasil), muitas horas nas redes sociais, conferências *on-line* e *performances* em telepresença, recebo o convite de Daniel Hora para escrever o prefácio de seu livro. Por enquanto, não mais “teatro, boate, cinema” (MELODIA, 1976). O pouco que se tem representa tudo, o muito que se tinha fechou e restaram as redes digitais rígidas impondo formatos, tempos e censuras. A vida quase cessou nas ruas. A “vida” explode na internet. Produções artísticas orientadas para a livre exploração e transgressão da tecnologia urgem. Urgem, rugem, *rouge*, rosnam, rompem e rondam. E, para descolonizar e rachar, escreverei hacker com “r”, me contradizendo com um *rouge*, porque a contradição também interessa.

Então, o presente livro, em que “racker” é entendido a partir do verbo *to hack*, isto é, abrir fendas, fissurar, rasgar, nos traz um pensamento crítico sobre uma vertente da arte, a saber, aquela política, e vieses da arte e tecnologia, a saber, aquela que produz diferença, nos fazendo rever os paradigmas da heterologia de Jacques Derrida e de Gilles Deleuze. Outros pensadores contemporâneos são revisitados, como Alexander Galloway, Arlindo Machado, Bernard Stiegler, Critical Art Ensemble, Jacques Rancière, Jean-François Lyotard, Lev Manovich, Michel Foucault, McKenzie Wark, Ricardo Rosas, Sherry Turkle, entre tantos.

O manancial de artistas tratados, embora pareça inesgotável, provém, em sua maioria, das duas últimas décadas e advém de um recorte preciso: produção de diferença; alteridade e conceito de grupo (fazer-junto: processos heterogênicos);

pirataria e recombinação; contrafação; acidente, quiçá fracasso; ruído e corrosão; algoritmo e ritmo; vertigem; enfim, heterotopias. E nessas heterotopias teremos: de László Moholy-Nagy a Waldemar Cordeiro; de Andy Warhol a Paulo Bruscky; de Marcel Duchamp a JODI; de Joseph Kosuth a Giselle Beiguelman; de Nam June Paik a Steina & Woody Vasulka; da máquina de Turing a Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti; de Guerrilla Girls a Corpos Informáticos; de Yoko Ono a Lucas Bambozzi. No percurso, a variabilidade da arte “racker” leva Daniel Hora a reacender com “combustíveis técnicos e teóricos contemporâneos os debates acerca da definição do que é arte”. A arte, como está aqui entendida, promove “mobilizações de significados e de práticas sociais, no sentido de uma transformação contínua” e oferece um certo afastamento do senso comum, permitindo a insurgência de um pensamento crítico.

Daniel Hora se refere à arte gerada com/contra/em/por computadores, mas também à arte gerada pela obsolescência tecnológica, ao software livre e de código aberto, à construção de mídias imaginárias, às produções anarqueológicas e deslocativas, ao desdobramento de atualizações, às táticas de desobediência civil, à guerrilha comunicacional, às batalhas identitárias, inclusive ao feminismo, ao movimento *queer*, e ao biopoder.

Pela arte hacker é viável, portanto, emular ficções tecnológicas, testá-las e aproveitá-las como fenômenos de fruição e de pensamento voltado à transformação. Da dobra entre o fato e a fatura, o estático e o devir, a forma e a *performance*, a arte hacker faz emergir uma experiência estética em que os estímulos sensoriais são tensionados e tensionam o movimento entre corpo e intelecto da enação orgânica e artificial.

E por falar em biopoder e enação orgânica, falemos de biologia, que, entre outras disciplinas, também vem gerando filosofia. Conforme sugerido por Daniel, ousarei “rackear” o pensamento de Deleuze e Guattari, tentando entrever tentáculos possíveis, talvez, in(com)possíveis. Deleuze e Guattari alertam para a existência da árvore e do rizoma, dois sistemas diferentes de pensamento e compreensão de mundo. Mas consideram, também, que toda árvore é meio rizoma e todo rizoma é meio árvore. Assim, entendemos que toda árvore é meio raiz (rizoma) e toda raiz é meio árvore, assim como somos, nós, brasileiros, todos “meio Leila Diniz” (LEE, 1993), todos meio “rackers”.

Se tomarmos uma árvore em um nível macrofísico, veremos que a árvore é um quase rizoma com inúmeros exemplares de árvores irmãs, primas e tias em um sistema

“a-centrado”, como em um rizoma. E, se tomarmos um rizoma em um nível micro-físico, veremos que cada recorte do “rizoma-grama” é uma quase árvore: raiz única, tronco, folhas. Assim, partindo dessas ideias, pensamos, o conceito de maria-sem-vergonha (*Impatiens walleriana*: lembramos seu efeito medicinal como calmante), também conhecida como “alegria-do-lar”. Maria-sem-vergonha é uma planta Panc (planta alimentícia não convencional). Ser comestível interessa, comer é rackear?

Maria-sem-vergonha é raiz e rizoma, simultaneamente: raízes, troncos, folhas, flores, frutos (carpelos) e sementes (valvas). E, como isso “foi feito para rir” (DELEUZE; GUATTARI, 1995a, p. 32), seus frutos explodem divertidamente. Maria-sem-vergonha interessa por ser como nós, brasileiras, “rackers”: fuleiras. Necessitamos de muito sol e muita água; somos exóticas, invasoras, originárias da África, explosivas. A maria-sem-vergonha é uma espécie nativa da região de Quênia e de Moçambique. Outros dizem original de Zanzibar. Assim, ela é como nós, simplesmente, brasileira, simplesmente, “racker”.

Assim, convido @s leitor@s a ler este livro e pensar, agir, criar (com seus próprios onze sentidos e o sentido), gerando elos entre as poéticas tecnológicas emergentes, a estética e a ética, com a leveza de uma flor, quiçá, uma maria-sem-vergonha, como nós, como este texto, não só uma aula, talvez um curso inteiro, árvore e rizoma. Então, novamente, convido as leitoras e os leitores não só a ler, mas a comer, saborear e, assim, rackear este livro.

Maria Beatriz de Medeiros
Artista e professora na Universidade de Brasília



APRESENTAÇÃO

O impacto das tecnologias informacionais e comunicacionais na experiência humana contemporânea tem se tornado cada vez mais disseminado. Contudo, inexistente acordo quanto à completa dimensão dos supostos ganhos e prejuízos de seu uso intensivo e pervasivo. Em vez da acomodação, sustentam-se incertezas. Revezam-se utopias e distopias. A que direção apontam as trilhas abertas? Diante das probabilidades de cálculo premonitório e das tentativas de antecipação de destino, alcançaremos em algum ponto uma democracia planetária de lazer criativo? Viveremos em um mundo de trabalho automatizado e em harmonia com a natureza? Ou seguiremos em rota acelerada de aumento da desigualdade social? Provocaremos catástrofes ambientais cada vez mais devastadoras?

Nesse cenário, algumas tendências da arte nos fornecem táticas para cartografias exploratórias e disruptivas. São correntes abrangentes e disseminadas, embora sua presença seja ainda emergente nos circuitos tradicionais de exibição e nas coleções privadas ou institucionais. Suas realizações promovem contágios entre campos apartados pela modernidade, confundindo arte, tecnologia, ciência, política, filosofia, biologia, física. A diversidade dessas práticas dificulta categorizações, porque abrange desde a alta complexidade lógica e estrutural até a solução prosaica em torno de questões de fácil compreensão pública.

Alguns exemplos fornecem um vislumbre do que está em curso. Há poéticas marcadas pelo uso inusitado (consentido ou não) de equipamentos científicos, institucionais, públicos, corporativos ou de consumo. Nesse grupo podem ser incluídos

projetos realizados por artistas pesquisadores e professores em atuação permanente ou circunstancial em universidades e laboratórios de vários países, como o brasileiro Eduardo Kac ou o canadense Garnet Hertz. Em outra parte, há a modificação e a invenção de máquinas e sistemas próprios para a expressão artística, como em projetos do paulista Paulo Nenflidio e do coletivo mineiro Gambiologia. Há também o engajamento explícito no ativismo cultural e político, especialmente em coletivos, como os estadunidenses *Critical Art Ensemble* e *Electronic Disturbance Theater* (EDT), ou artistas como o neozelandês Julian Oliver e os brasileiros Lucas Bambozzi e Giselle Beiguelman.

A finalidade deste livro é contribuir com as reflexões interessadas nessa produção. Para isso, adoto uma articulação teórica em torno das poéticas e das estéticas da artemídia que seguem uma inclinação hacker¹. No que se refere às poéticas, transiro a polêmica da experimentação e da transgressão (atribuída às práticas de grupos conhecidos como hackers) para estabelecer um critério de distinção de trabalhos artísticos baseados nos usos dos aparatos informacionais e comunicacionais. Do lado da estética, por sua vez, utilizo a mesma disposição exploratória, em princípio ligada à técnica, para revisar e suscitar linhas de pensamento marcadas por impulsos transdisciplinares e anárquicos, lúdicos e diletantes, especulativos e contestatórios.

A reciprocidade entre ambas as abordagens se estabelece por um vetor comum plausível. Trata-se da variação gradual da liberdade da produção da diferença, regulada no embate com as necessidades e as conveniências tecnológicas, conforme propõe McKenzie Wark (2004). Essa interação ampara a abrangência e direciona os sentidos tanto das ações poéticas quanto da teoria relativa às instanciações da arte por meio da tecnologia – isto é, as suas materializações inesgotáveis e contextualizadas conforme as relações de espaço-tempo de colecionamento. Ou seja, entendo a diferenciação tecnológica como índice da produção poética e estética, pois ele se encontra plasmado nas obras, bem como em sua reverberação crítica. A diferença

1 Os dicionários de língua portuguesa registram apenas o anglicismo *hacker*, que designa o indivíduo obcecado por computadores e programas; que se introduz em sistemas informáticos alheios, com objetivos ilícitos ou por diversão e experimentação. Adota-se a expressão *hackeamento* como tradução para os substantivos equivalentes à ação dos *hackers* (*hacking*) e ao seu resultado (*hack*). É comum ainda se verter a forma flexional *to hack* como *hackear*, que teria conjugação semelhante à de recear.

seria, nesse sentido, o próprio traço da manifestação das circunstâncias de atuação de artistas, máquinas, algoritmos, sociedade e ambiente natural.

Frente ao contexto artístico apontado, minha intenção é oferecer ao leitor um acesso às suas várias tramas embaraçadas. Não pretendo compor uma tipologia exaustiva, tarefa que exigiria maior amplitude, dedicação de recursos e contraponto de vozes. Tampouco espero instituir uma opção interpretativa indiscutível. Em vez disso, reconheço como valor de intercâmbio a parcialidade histórica e geográfica de um certo ângulo de observação e comentário que a mim corresponde.

No que se refere ao tempo, darei ênfase a episódios relevantes da artemídia das primeiras duas décadas após o surgimento das redes computacionais conectadas à internet – sem descartar exemplos precursores relevantes, já incluídos na bibliografia emergente sobre o tema. Esse recorte cronológico influencia a distribuição geográfica de casos. Essa parcialidade deriva do fato de que o registro e a valoração das modalidades artísticas em questão prevalecem atrelados às dinâmicas tecnológicas de países desenvolvidos, sobretudo da América do Norte e Europa. Embora seja usual a contestação das noções rígidas de hegemonia e subalternidade, as dinâmicas das regiões citadas irradiam reflexos culturais e artísticos para outras partes do planeta. Isso é um fato recorrente. Mas, certamente, não deve conduzir ao conformismo da aceitação acrítica, nem ao infortúnio da subordinação cultural.

Pelo contrário, no Brasil e em outros países ocorrem pontos dissidentes e relevantes para o cenário internacional. Há alteridade produtiva e crítica radicada em diversas localidades instáveis de enlace mais ou menos central ou periférico – noções maleáveis, contidas como retalhos recombinantes no conjunto dos territórios nacionais. Porém, essa contra-hegemonia não decorre somente de propensões mais etnológicas, como seria possível entender, por exemplo, as propostas antropofágicas, tropicalistas ou mesmo conceitualistas do modernismo e pós-modernismo brasileiros. A própria tecnologia telemática favorece a multiplicidade geográfica, pois provoca efeitos acidentais, fortuitos e intensivos que envolvem as comunidades no uso dos dispositivos que estiverem a seu alcance. Essa abertura à variabilidade se baseia na capacidade de reprogramação intrínseca aos meios de automação informacional e algorítmica, quando entendidos como plataformas capazes de operar instruções codificadas a partir da sistematização referenciada no funcionamento de outros sistemas artificiais ou naturais.

Da exploração das margens de liberdade contidas na própria materialidade tecnológica procedem as questões da disrupção hacker². Por um lado, sua controvérsia contagia a arte ao se conjugar com os seus legados vanguardistas. Um fenômeno que remonta, ao menos, ao início da dispersão do termo hacker, a partir dos ambientes universitários como o Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, durante a década de 1960. Por outro lado, a diferença tecnológica ainda se alia ao histórico de interações e de distinções entre práticas utilitárias diversas, inclusive anteriores ou alheias à informática, alcançando aspectos subjacentes de fruição lúdica e sensível dos aparelhos. Embora esses percursos sejam geralmente delineados em torno da técnica, no campo das artes, presume-se, como suplemento, a peculiaridade da transcendência de valor para além dos efeitos pautados por opções imediatistas e instrumentais.

Nesse sentido, uma teoria da arte hacker aponta para o seu duplo: uma *teoria hacker* da arte. Ambas se amparam em um repertório de produção e de pensamento da diferença (tecnológica). Com isso, minha intenção é colocar em foco os elos e os limites entre estatutos artísticos, científicos, bélicos, econômicos e políticos. Almejo, portanto, acompanhar como a suspensão das noções típicas da tecnologia se coaduna com debates acerca da definição do que é arte e do que não é. Para isso, levarei em conta que tais indagações persistem suportadas pelos contrapontos entre os discursos favoráveis e contrários à autonomia das artes. Disso deriva a necessidade de confrontação de valores cognitivos e éticos, segundo a perspectiva alcançada após o longo transcurso da filosofia no ocidente, conseqüente, sobretudo, mas não exclusivamente, do Renascimento e do Iluminismo.

Confrontada com esses antecedentes, a arte hacker aponta uma fenomenologia singular. Embora não se descarte nela o apelo à subjetivação sensível individual, outros percursos se abrem com comportamentos e posturas que ora orbitam ao redor de uma ética informacional comunitária, ora se consagram à relação cibernética para além do humano. Enquanto a primeira via é marcada por regras de participação e conhecimento inclusivo, a segunda disposição busca a automação de dispositivos de controle informacional e de retroalimentação, gradativamente apartados do domínio

2 Conforme a etimologia em inglês, o verbo *to hack* remete ao ato de abrir uma fenda, fissurar, com auxílio de uma ferramenta como um machado ou uma picareta. Esse sentido está implícito na ação de adentrar ou abrir um sistema computacional, com ou sem permissão.

antropológico e constitutivos de sistemas inteligentes e generativos que absorvem, automatizam e ocupam o lugar de dinâmicas naturais. Às vezes consideradas em polaridades incompatíveis, ambas as opções resultam da reprogramabilidade que singulariza a metamídia computacional.

Para considerar esse aspecto operacional, recorro ao pós-estruturalismo de Gilles Deleuze, autor a partir do qual se fundamenta o livro *A hacker manifesto*, de McKenzie Wark (2004). Essa opção corrobora a alta taxa de recorrência do pensamento deleuziano nos estudos da arte contemporânea em geral e da subárea específica de arte e tecnologia. A partir de Deleuze, a teoria que proponho ressalta os aspectos de afecção e ontologia tecnológica, bem como as implicações pós-humanistas da recente virada especulativa em favor de dinâmicas intensivas e extralinguísticas envolvendo objetos e processos. Contudo, em contraponto, recupero de Jacques Derrida (e, em menor medida, de nomes como Michel Foucault e Jean-François Lyotard) algumas contribuições da filosofia marcadas pela aplicação ou questionamento sobre paradigmas linguísticos. Desse modo, persigo uma vinculação simultânea entre o empirismo transcendental de Deleuze e a desconstrução de Derrida.

Trata-se de uma escolha, até pouco tempo, rara na literatura existente. Lacuna que talvez tenha entre seus motivos o modismo de cada estação ou ambiente intelectual geograficamente localizado, que reforçam o predomínio de ora um, ora outro como referência ostensiva nos diferentes departamentos de humanidades e ciências sociais. Soma-se a isso a efetiva dificuldade de redução da complexidade de pensamento e do estilo de argumentação idiossincrático de ambos os autores a denominadores comuns. Mas acredito que a distinção entre eles seria apenas de ordem estratégica, conforme Derrida (1995) reconhece quando publica na imprensa sua nota de obituário por ocasião do falecimento do autor de *Diferença e repetição* e *Mil platôs*.

A partir desse entendimento de proximidade, comentadores recentes, como Claire Colebrook (2011) e Paul Patton e John Protevi (2003), têm tentado fornecer os protocolos teóricos para a interação conceitual entre as duas obras filosóficas. No que se refere à teoria da arte hacker, acredito que a aliança entre o pensamento de Derrida e de Deleuze se demonstra na coincidência de alguns de seus temas e na complementariedade de suas perspectivas. Além disso, considero inclusive uma provável analogia desse par de autores com a segmentação entre o conhecimento e as práticas da ciência da computação e da engenharia da computação. Enquanto prevalece

numa área a escrita do software, em linguagem de programação, predomina na outra a montagem do hardware, a articulação dos componentes materiais. Nessa metáfora, Derrida apontaria para a escrita e leitura de algoritmos e códigos, enquanto Deleuze indicaria o desenvolvimento de circuitos e sistemas.

Observando essa complementariedade, sustento que a arte hacker explora as duas polaridades do referente simbólico e do imediatamente tangível, ainda que não se possa fixar um termo de equilíbrio entre essas orientações. Assim, busco acompanhar, pela incompletude e arbitrariedade da linguagem, os eventos de desestruturção das hierarquias dicotômicas atreladas à suposição logocêntrica de significados supostamente intrínsecos à filosofia, à arte e à tecnologia.

Admito que a “desconstrução ocorre, é um evento que não aguarda deliberação, consciência ou organização de um sujeito [...]. Ela desconstrói-se a si mesma. Pode ser desconstruída (*ça se déconstruit*)” (DERRIDA, 1985, p. 1-5)³. Por sua vez, pela incomensurabilidade materialista, abordo a experiência vivida, compreendida como o devir de atualização aquém ou além do âmbito fenomenológico, pois seus excessos, exceções e excedentes são arrancados da imanência virtual, em processos que reconfiguram o pensamento que se defronta com a sua alteridade. Conforme Deleuze (1968, p. 102),

o empirismo se torna transcendental, e a estética uma disciplina apodítica, quando apreendemos diretamente no sensível aquilo que não pode ser nada além de sentido, o próprio ser do sensível: [...] a diferença de intensidade como razão do diverso qualitativo.

A arte hacker sugere correspondência entre essas abordagens, porque tanto a desconstrução quanto o empirismo transcendental tratam da reprogramabilidade como fator relacional, porém, desvinculado de um domínio absolutamente intencional. Haveria assim um percurso convergente. Sua ocorrência se apresenta ainda

3 Segundo Derrida (1967, p. 30), “[...] os movimentos de desconstrução não solicitam as estruturas do fora. Só são possíveis e eficazes, só ajustam seus golpes se habitam estas estruturas [...]. Operando necessariamente do interior, emprestando da estrutura antiga todos os recursos estratégicos e econômicos da subversão, emprestando-os estruturalmente, isto é, sem poder isolar seus elementos e seus átomos, o empreendimento de desconstrução é sempre, de um certo modo, arrebatado pelo seu próprio trabalho”.

que a desconstrução busque algum grau de diluição de privilégios de um termo colocado em oposição negativa ante a outro termo da linguagem. Do mesmo modo, essa ocorrência se afirma mesmo que o empirismo transcendental possa ser assumido, alternativamente, como modo de supressão de negativas mútuas, de maneira que se viabilize com isso a abrangência de uma multiplicidade imanente obtida com a diferenciação, em oposição à representação conformista.

Tomando como eixo o contraponto e a complementaridade entre Deleuze e Derrida, recorro a contribuições de autores direta ou indiretamente ligados a suas linhas de pensamento. Destacam-se, entre outros, Bernard Stiegler, Lev Manovich e Vilém Flusser. Do campo específico da crítica, curadoria e história da arte e da mídia, reviso contribuições de Boris Groys, Gregory Sholette, Brian Holmes, Edmond Couchot, Edward Shanken e Arlindo Machado, bem como os escritos de artistas como Ricardo Dominguez, Critical Art Ensemble, Alexander Galloway, Garnet Hertz e Giselle Beiguelman.

Com base nesse conjunto, os impactos da apropriação da tecnologia são revistos à luz da agenda crítica herdada do experimentalismo conceitualista das décadas de 1960 e 1970. Evoco desse período o colapso da autoridade e a ascensão do artista como iconoclasta criativo (SULLIVAN, 2010), que é concomitante com a ascensão do pós-estruturalismo e a emergência da ética hacker, marcada por sua aposta na horizontalidade colaborativa no desenvolvimento e nos usos da microinformática e das redes telemáticas.

Por conta desses entrelaçamentos, entendo que a exploração e a transgressão artística da tecnologia informacional desempenham papel ambivalente de desconstrução (com a reprogramação de suas linguagens constitutivas) e de empirismo transcendental (com a recomposição efetuada em suas estruturas de materialização). Assim, a arte hacker absorve, analisa, desvia e segue a equivocidade do aparato em que suas atividades são moduladas. Seus valores são, portanto, derivados do abandono da rigidez de premissas subjetivistas, sobretudo no que se refere aos requisitos de originalidade e estabilidade das obras artísticas.

Desse modo, observo reverberações do legado conceitualista, da *performance* arte, do cinema experimental e da videoarte, bem como referências a práticas analógicas de artistas brasileiros como Paulo Bruscky. Embora a arte hacker seja peculiar à computação, sua categorização poderia se esparramar, em sentido sincrônico e diacrônico, em meios e suportes desconectados. De certo modo, muitas práticas de descentralização artística e cultural das significações e da subjetividade poderiam

assim ser entendidas como ocorrências análogas à reprogramação operacional da linguagem das máquinas computacionais, envolvendo também a mutação das materialidades eletrônicas e suas interfaces com o orgânico.

Interessa-me nessa relação a reflexividade de aportes e extravasamentos entre a cultura humana e a inteligência artificial, em uma perspectiva próxima da transcodificação, conceito que Lev Manovich (2001b) emprega para apontar a mútua absorção de um signo cultural por um dispositivo que o converte em código numérico e, por nossa percepção, decodifica os estímulos multissensoriais correspondentes às materializações da linguagem processada pela máquina. Em paralelo a esse aspecto multimodal, transdutor e intersemiótico, persigo um viés político de análise, com a discussão sobre os regimes de regulação da disponibilidade da condição tecnológica de reprogramabilidade baseada nas mídias digitais. Entendo que a recombinação não só diz respeito aos impactos da lógica computacional sobre a ordem cultural. No sentido inverso, concernem à reconfiguração de hardware e software os usos políticos, efetivos e afetivos a que são consagrados.

De igual modo, a revisão de questões da teoria crítica sobre a volatilidade das apropriações discursivas, obtidas por meio da tecnologia, sugere que as batalhas em torno da hegemonia ideológica abrigam, além do poder de opressão, capacidades produtivas de contestação que alteram processos de transmissão, validação e utilização de conhecimentos em sua recepção e reaplicação. Conforme a reação em pauta, os aparelhos e suas lógicas podem ser empregados para a instituição de temporalidades e espaços de disseminação da alteridade, contrariando tendências de homogeneização supressiva. Essa situação se manifesta em diversos modelos de enquadramento da cultura hacker.

De uma parte, os dispositivos interferem na dimensão psicológica com a emergência de afetividades crescentemente mediadas, bem como comportamentos pautados por saberes errantes e não calculistas, como aponta Sherry Turkle (1995, 1984). De outra parte, a economia política se abala. Na leitura de Pekka Himanen (2001), a ética protestante do trabalho cede lugar para a ética lúdica da colaboração consagrada à criatividade. Em outra interpretação, aponta-se a noção correlata de liderança elitista dentro do cenário de adaptação ao capitalismo cognitivo, conforme Richard Barbrook (2006, 1998). Essa concepção é acompanhada pela proposição disruptiva de regimes em que a produção das multidões e seu intercâmbio como dádiva deturpa a hegemonia do sistema monetário.

A escrita deste livro se organiza em seis capítulos. O primeiro é dedicado à fundamentação conceitual, enquanto os demais contemplam a sugestão de categorias críticas baseadas na suspensão de cinco noções recorrentes acerca da tecnologia – a utilidade, a propriedade, a duração, a territorialidade e a performatividade.

No primeiro capítulo, recupero aspectos críticos do paradigma linguístico e fenomenológico e de sua superação. Para isso, relaciono a desconstrução de Jacques Derrida com o empirismo transcendental de Gilles Deleuze, seguindo algumas interpretações recentes, como aquelas encontradas em Bernard Stiegler, Jussi Parikka e Steven Shaviro, além de autores da chamada virada especulativa da filosofia. Ao longo do texto, trato do contraponto e das possíveis interseções entre Derrida e Deleuze, sobretudo no que se refere à aplicação do pensamento de ambos os autores na teoria da arte (e tecnologia) contemporânea.

O segundo capítulo trata do que denomino alteridade operacional. Ao se fundamentar na tecnologia, a arte hacker refuta as aplicações operacionais consagradas dos aparatos. Em vez de confirmá-las, promove utilidades alternativas, subversivas, inquietadoras, como no caso da alteração de jogos eletrônicos e de recursos de comunicação via internet, vistos nos trabalhos do estadunidense Cory Arcangel, da dupla belgo-holandesa JODI e dos italianos Eva e Franco Mattes.

O capítulo seguinte diz respeito à tensão entre tecnologias proprietárias e livres. E ainda há o confronto delas com a manifestação fortuita dos defeitos causados por ruídos, colapsos, contágios e corrupção de dados. São comentados projetos em plataformas livres e abertas de nomes como o coletivo estadunidense Radical Software Group (RSG), bem como práticas radicadas na aleatoriedade, na entropia e nos acidentes, como na exploração do *glitch* pela holandesa Rosa Menkman.

A temporalidade é o assunto do quarto capítulo. Nele, são abordados aspectos vinculados à expectativa (ou tolerância) referente aos prazos de vida útil das tecnologias. Comento obras interessadas na protelação, recuperação ou antecipação da durabilidade das máquinas, incluindo nomes como o brasileiro Lucas Bambozzi e o coletivo Gambiologia. Estão incluídas observações relativas à chamada arqueologia da mídia e às condições anacronistas e algorítmicas da imagem.

Em seguida, no quinto capítulo, trato das relações territoriais proporcionadas pela temporalidade anacronista de mídias decompostas, reconstituídas e remediadas. Para isso, recorro à associação entre a heterocronia e a heterotopia, termos usados

por Michel Foucault para discorrer sobre a vinculação entre momentos e espaços de operação da diferença cultural. Os casos mencionados incluem projetos associados à ideia de crítica institucional e informacional da tecnologia, abrangendo nomes como o alemão David Link e a dupla suíça UBERMORGEN.COM.

Por fim, o capítulo final é reservado a considerações sobre aspectos derivados dos conflitos entre a *performance* corporativa, cultural e tecnológica. Nele, há questões em torno da efetividade e da eficiência que são defendidas, respectivamente, quando se avalia a *performance* da tecnologia e das corporações. Em contraponto, é ressaltada a performatividade tática, tácita e tátil da arte hacker.

Com esses seis capítulos, espero oferecer ao longo do livro algumas senhas para a exploração dos sistemas intrincados da arte e da tecnologia. Para concluir com uma metáfora, a teoria que vai se expor aqui tem por objetivo a investigação hacker da própria produtividade hacker, expressa na diferenciação de suas instâncias *tecno-lógicas*. Decifrar códigos e dispositivos, recombina-los, torná-los redistribuíveis e de fácil acesso. Tais ações serão reivindicadas neste livro como requisitos para um engajamento emancipatório com as dinâmicas do mundo contemporâneo.

A publicação deste livro ocorre graças às políticas de apoio da Edufes. A obra é fruto da minha formação como pesquisador entre 2008 e 2015, durante os cursos de mestrado e doutorado em Artes na Universidade de Brasília (UnB). A essa base acrescento resultados posteriores e recentes, obtidos durante o estágio de pós-doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Arquitetura da UnB e no percurso acadêmico que venho trilhando desde minha chegada à Ufes, instituição em que atuo como professor adjunto do Departamento de Artes desde 2017, além de professor do Programa de Pós-Graduação em Artes a partir de 2019.

Nesse período, pude contar com o apoio financeiro da Capes em âmbito nacional e binacional, neste caso por ocasião de minha participação no Programa Fulbright de Doutorado Sanduíche nos Estados Unidos, realizado na Universidade da Califórnia, em San Diego. Mais recentemente, tenho trabalhado com o suporte da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Espírito Santo (Fapes), para realização de projetos individuais e orientação e coordenação de atividades de grupo de pesquisa. Agradeço as orientações recebidas de professores como Maria Beatriz Medeiros, Miguel Gally de Andrade, Maria de Fátima Borges Burgos, corpo docente e colegas de pós-graduação da UnB, além de Brett Stalbaum, professor responsável pela

supervisão de meu trabalho em San Diego. Agradeço ainda aos artistas citados neste trabalho, pelas informações e imagens disponibilizadas. Por fim, agradeço ao apoio de amigos, familiares e colegas ao longo da jornada que venho percorrendo desde o início de minhas pesquisas. Faço menção especialmente ao suporte afetivo familiar de Lidia e meus filhos, Maria Teresa e Pablo.



Capítulo 1

DIFERENCIAÇÃO TECNOLÓGICA

Este livro propõe a constituição de uma teoria da arte hacker. Para essa finalidade, recorreremos a conceitos da filosofia da diferença e experimentamos a elaboração reversa do que também se apresenta como uma teoria hacker da arte. Nessa dupla articulação, apresentamos um modelo de pensamento crítico relativo a produções artísticas que adotam abordagens de exploração, alteração e transgressão da tecnologia. Por sua vez, essa postura se coaduna com um ato de investigação e reconfiguração de conceitos da estética, esta última entendida aqui como ramo da filosofia dedicado à reflexão sobre os valores da percepção sensorial, como aqueles extraídos da arte.

Nossa proposta decorre da observação de casos de influência recíproca entre a reprogramabilidade prática e discursiva da arte baseada na tecnologia e as respectivas predisposições de deslocamento de sua fundamentação crítica. Assumimos como temática a maleabilidade das produções das artes tecnológicas, característica impulsionada pela adoção de mídias de automatização e comunicação, provenientes das rupturas experimentais do modernismo e amplamente disseminadas no período recente da arte contemporânea.

Nesse cenário, a emergência de práticas hackers arrasta para várias direções a problemática de exploração das modalidades de experiência crítica, compreendida como capacidade do juízo baseada na sensorialidade. Por um lado, essa diversidade reflete as conotações controversas assumidas pela palavra hacker, desde a dispersão de seu uso a partir do contexto inicial e peculiar de círculos estudantis de universidades como MIT, nos Estados Unidos, durante a década de 1960. A partir dessa difusão infiel e proliferante, o termo hacker torna-se adjetivo atribuído aos praticantes de atos lícitos ou ilícitos de exploração e alteração da informática e das telecomunicações.

Por outra parte, os múltiplos caminhos das associações entre a arte e a ação hacker também se conjugam a partir do longo histórico de discussões sobre os graus de interação e de distinção entre as práticas utilitárias, eminentemente técnicas, e as atividades consagradas à fruição sensível. Embora as artes envolvam a técnica de alguma maneira, sua concepção supõe, desde a modernidade, uma transcendência além das marcas imediatas do efeito instrumental. A conjugação da arte hacker parece, portanto, não poder evitar o confronto com um repertório teórico que habilita as reflexões sobre os elos e as divisórias entre propósitos artísticos, científicos, tecnológicos e políticos. Para complicar, a amplitude semântica da palavra hacker e o contraste com as teorias da arte, da mídia e da tecnologia implicam um vasto campo de articulações que podem ou não justificar a reivindicação do estatuto artístico para determinadas produções, performadas em algum âmbito discursivo dedicado ao tema.

Com sua variabilidade, a arte hacker reacende com combustíveis técnicos e teóricos contemporâneos os debates acerca da definição do que é arte. Essa retomada nos faz retroceder, ao menos, à afirmação de sua autonomia e à equiparação de seu valor intelectual em contraponto à ciência e à tecnologia, a partir da modernidade iniciada com o Renascimento.

O debate que propomos decorre de uma condição que, embora apele à subjetivação sensível, trafega por um campo tecnopolítico permeado por interpretações díspares (e polêmicas) em torno da ética hacker, ou, ainda, dos efeitos éticos das relações informacionais estabelecidas entre o humano e o não humano pela cibernética. Nas distintas versões da ética hacker⁴, contudo, encontramos pontos

4 Outras fontes incluem a preservação da integridade e privacidade de dados alheios (CHAOS COMPUTER CLUB, 2002), o aproveitamento pleno das tecnologias por meio da exploração

recorrentes de apologia do compartilhamento e da liberdade de informação (RAYMOND, 2001, 2004). A essas balizas se aliam a aposta na descentralização do poder, a confiança nas possibilidades de criação artística e de aprimoramento das condições de vida com base na tecnologia, a defesa da avaliação dos hackers independente de critérios extrínsecos a suas atividades e a disseminação desse conjunto de ideias para outras atividades culturais (LEVY, 2001).

Ante esta conjuntura, investigamos as derivas estéticas da arte hacker. Nosso ponto de partida envolve, de uma parte, a análise de projetos e textos de artistas e coletivos. De outra parte, embasamos nossa análise no entendimento da atividade hacker como produção da diferença, conforme propõe McKenzie Wark (2004). Essa escolha nos conduz a uma revisão de paradigmas provenientes da teoria crítica e do pós-estruturalismo absorvidos e reconfigurados pelo chamado pensamento da diferença. Nessa linhagem heterológica, interessa-nos sobretudo a inserção e o legado de Gilles Deleuze, adotado por Wark, bem como reverberações das ideias de Jacques Derrida e outros nomes como Michel Foucault e Jean-François Lyotard. De um lado, adotamos Deleuze, uma das referências mais citadas na teoria da arte contemporânea, especialmente em leituras que perseguem os seus aspectos afetivos e materialistas. De outra parte, reconduzimos nosso pensamento ao caminho da filosofia pautada pela aplicação ou pelo questionamento acerca de paradigmas baseados na linguagem, com destaque para Derrida.

Com o trabalho de pesquisa e reflexão aqui apresentado, almejamos compartilhar conceitos úteis para futuros desdobramentos, sobretudo no que diz respeito aos impactos das associações conflitivas entre arte, ciência, tecnologia e política. Acreditamos que nossa teoria poderá apoiar a compreensão da complexa conjugação entre as controvérsias semânticas e as confrontações presentes nos processos de diferenciação da arte e da tecnologia. Pensamos que as polêmicas quanto à licitude ou ilicitude, adequação ou inadequação das práticas de ambas as áreas ainda existem devido à ausência de uma consideração aprofundada sobre as predisposições

compartilhada de seus recursos, a superação de limitações e inviabilidades técnicas, a defesa dos direitos de expressão e comunicação, e a contribuição para o reforço da segurança dos sistemas e as táticas de resistência contra forças de opressão política e econômica (MIZRACH, 2001).

ao hibridismo e ao trânsito por entre as margens de demarcação entre os domínios de produção natural, humana e artificial.

A reconfiguração dos sistemas e programas da teoria da arte e da tecnologia funciona de modo análogo à exploração e alteração de um software ou hardware em uma ação hacker. O exame e a transformação dessas estruturas parecem indispensáveis para que a experiência crítica possa persistir ante o avanço veloz dos procedimentos de automação, um movimento com influências não só no campo artístico como também em outras áreas.

Questionar a regulação dos elos entre as poéticas tecnológicas emergentes e a estética é um dos objetivos desta obra. Essa avaliação é dedicada a uma subsequente aplicação em ações de pesquisa, extensão e ensino universitário. Também pode servir como subsídio para projetos de curadoria, edição de obras de referência e elaboração de estudos para plataformas de colecionamento e exibição.

As questões de revisão da teoria crítica sobre a volatilidade de apropriações do poder discursivo, por meio da tecnologia, reiteram a compreensão de que as batalhas por hegemonia abrigam, além do poder de opressão, capacidades produtivas de contestação que alteram processos de transmissão, validação e utilização de conhecimentos. Conforme a apropriação efetuada, os aparelhos e suas lógicas podem contribuir para a instituição de temporalidades e espaços que desafiam padronizações restritivas.

Essa situação se manifesta em diversos modelos de enquadramento da cultura hacker. De uma parte, os dispositivos interferem na dimensão psicológica com a emergência de afetividades crescentemente mediadas e comportamentos pautados por saberes errantes e não calculistas, como aponta Sherry Turkle (1984, 1995). De outra parte, o comportamento hacker abala a economia política. Em uma leitura, a ética protestante do trabalho cede lugar para a ética lúdica da colaboração hacker consagrada à criatividade (HIMANEN, 2001). Em outra interpretação, temos uma noção correlata de liderança elitista dentro do cenário de adaptação ao capitalismo cognitivo (BARBROOK, 1998, 2006). Essa concepção é acompanhada pela proposição disruptiva de regimes em que a produção das multidões e seu intercâmbio como dádiva desloca a centralidade do valor monetário na intermediação cultural.

Para pensar a produção da diferença tecnológica com essa amplitude de manifestações, adotamos como fundamentação Jacques Derrida e Gilles Deleuze. Em um caminho pouco usual, nosso trabalho envolve, portanto, desconstrução e empirismo

transcendental. Pela desconstrução, buscamos a desestruturação das hierarquias dicotômicas atreladas à suposição logocêntrica de significados intrínsecos da arte e da tecnologia. Por sua vez, pelo empirismo transcendental de Deleuze, atentamos para a excessividade do devir da experiência vivida, compreendida como atualização extraída da imanência virtual que termina por reconfigurar o próprio pensamento.

Acreditamos haver nessa abordagem pontos de correspondência entre Deleuze e Derrida. Embora a desconstrução atue como diluição dos privilégios entre termos colocados em oposição, o empirismo transcendental apresenta um cenário sem negações essenciais, em que as variações da diferença provêm da manifestação liberada de entraves miméticos de representação dele. Em certa medida, o descentramento das significações e da subjetividade em ambas as concepções se assemelha com a capacidade de reprogramação do processamento operacional da linguagem de máquinas computacionais. Interessa-nos, nessa relação, a reflexividade de aportes e extravasamentos entre cultura humana, inteligência artificial e fenômenos correlatos.

Trata-se de uma perspectiva próxima do conceito de transcodificação, usado por Lev Manovich (2001b) para apontar a mútua absorção de um signo por um dispositivo, como código numérico, e, por nossa percepção, como fenômenos sensoriais e comunicativos. Porém, seguimos um viés político de análise que coloca em discussão os regimes de regulação da disponibilidade dessa condição programável das mídias digitais. A transcodificação não só diz respeito aos impactos da lógica computacional sobre a ordem cultural, mas, no sentido inverso, concerne também à reconfiguração de hardware e software moldada pela regulação política dos usos efetivos e afetivos a que são consagrados.

Assim, a arte hacker flui em três vertentes interseccionadas. A primeira remete à discursividade da produção da diferença tecnológica. Considera-se nessa vertente a carga contracultural presente na alteração dos usos e na ruptura de códigos de proteção de produtos e serviços proprietários ou nas práticas de comunitarismo. A segunda vertente diz respeito aos efeitos da diferenciação sobre concepções de tempo e espaço. Por fim, há as implicações performativas que se articulam a partir das duas vertentes anteriores.

Por outra parte, os antecedentes e as derivações da arte hacker podem ser entendidos conforme o esquema do triplo confronto entre a arte e a tecnologia, que deságua nos posicionamentos intercambiáveis comentados por Stephen Wilson (2002, p.

26-30). Primeiro, há as poéticas baseadas nas primeiras vanguardas do modernismo, que procuram propor sua atualização no período contemporâneo. Em segundo lugar, há uma corrente pós-modernista orientada pela desconstrução. Por último, observam-se práticas de exploração e expansão da tecnologia de maneira conjugada com a arte.

As poéticas de inspiração modernista resultam em trabalhos com proposta revolucionária e de autonomia, apoiadas em uma indiferenciação entre mídias e plataformas institucionais tradicionais e tecnológicas. As práticas resultantes constituem uma via analógica ou aderente às estruturas dadas de automação da arte, em paralelo à produção industrial e à discursividade científica. Dessa opção procede o interesse pelo dinamismo mecânico no futurismo, para alcançar as poéticas da arte fractal e generativa. Essa linhagem corresponde então a experimentações que dialogam com a agenda científica e os produtos da mídia – indústria gráfica, fotografia, fonografia, telecomunicações.

Conforme Wilson (2002) alerta, entretanto, essa instância tem limitações. Engana-se com as suposições de domínio sobre aparatos que tendem a prevalecer e cooptar a arte em seu desempenho. Ilude-se quanto à sua aceitação nas instituições estabelecidas, quando na verdade tende a ser rejeitada. Tem ainda de combater o risco de ofuscação de suas poéticas pelos produtos da indústria cultural também baseados nas mesmas tecnologias.

Já as poéticas de inspiração desconstrutivista “[...] examinam e expõem os textos, narrativas, e representações que fundamentam a vida contemporânea” (WILSON, 2002, p. 27, tradução nossa), derivados do poder regido pela ciência e tecnologia e expresso em contextos culturais associados. Isso diz respeito tanto à indústria da mídia quanto ao próprio processo de representação da arte. A arte associada a essa perspectiva oferece reflexões divergentes da racionalidade, como se fosse um “parasita”.

Podemos tomar como ascendentes dessa tendência desconstrutivista: a ironia do uso de materiais encontrados e cotidianos pelo Dadaísmo; os questionamentos das contradições da realidade por meio da expressão do inconsciente no surrealismo; a apropriação dos ícones e procedimentos da cultura de massas pela arte pop, e as práticas anticomerciais de intermedialidade, conceitualismo e fusão entre arte e banalidade cotidiana na rede Fluxus. Esses modelos influenciam a net arte do esloveno Vuk Ćosić e a dupla belgo-holandesa JODI, além de outras poéticas de apropriação, desvio, pirataria e interferência por artistas como o estadunidense Cory Arcangel.

Por fim, há a trilha exploratória das poéticas que se assumem inseridas em um contexto amplo de pesquisa e desenvolvimento tecnocientífico. Em seu conjunto, podem ser aglutinadas produções que buscam atualizar a noção da arte como “[...] zona de integração, questionamento e rebelião, para servir como centro independente de inovação e desenvolvimento tecnológico, [capaz de contemplar] linhas não lucrativas de investigação e pesquisa fora das prioridades disciplinares” (WILSON, 2002, p. 28, tradução nossa).

Essa última opção exploratória requer um embasamento científico voltado ao avanço e à descoberta, embora possa estar combinada com doses de desconstrução dos textos e narrativas da tecnologia emergente e da arte. Podemos, então, incluir entre os seus antecedentes a arte cinética, o cinema experimental e a videoarte, que expandem a sua linguagem na mesma medida em que investigam e desenvolvem a aparelhagem em que se baseiam. Essa disposição é sentida ainda na arte cibernética de Nicolas Schöffer, Roy Ascott e Waldemar Cordeiro, nas explorações da inteligência e vida artificial pelo estadunidense Karl Sims e na arte biotecnológica do brasileiro Eduardo Kac.

A partir deste esquema de Stephen Wilson, podemos associar cada um dos posicionamentos a modos peculiares da arte hacker. A inspiração modernista atua em termos de superação do passado e instituição do novo, em uma situação paralela aos rumos da tecnociência. A linhagem desconstrutivista desconfia do presente e do futuro, recorrendo a comparativos com fatos esquecidos ou alternativas marginais de encaminhamento. Por fim, o posicionamento exploratório tenta vislumbrar o devir das consequências da atualidade, participando de modo mais ativo de sua projeção especulativa.

O fluxo da produção da diferença na arte hacker é uma composição instável que privilegia em maior grau as perspectivas de desconstrução e exploração. Nesse sentido, as obras de arte podem ocorrer em lugar de arsenais, produtos de entretenimento ou bens de consumo. São exemplos as formas e os volumes virtuais percebidos a partir de objetos e luzes dinâmicas na *Construção Cinética – Onda Ereta*, do russo Naum Gabo (1920), no *Modulador Espaço-Luz*, do húngaro László Moholy-Nagy (1930), ou nos aparatos cinecromáticos e cinéticos do brasileiro Abraham Palatnik. Outros casos envolvem o movimento dos objetos que reverberam as atualizações da virtualidade da imagem, como as *Placas de Vidro Rotativas – Ótica de precisão* e os *Rotorrelevo*s, do francês Marcel Duchamp (1920, 1935). Os dispositivos em que se fundamentam

esses trabalhos passam então a operar uma alteridade operacional. Assim, a tecnologia instalada, já acomodada ou destinada aos interesses de poder, recupera seu devir.

Mas, ao privilegiar a desconstrução e exploração, a arte hacker não descarta por completo o molde modernista. Recupera-o geralmente para ironizar sua pretensão de inovação na vanguarda, com trabalhos que caminham no sentido de uma retaguarda pré-industrial ou protoindustrial do “faça você mesmo”, da remontagem a partir do elemento encontrado, da obsolescência prorrogada. Encontramos esse viés sobretudo nos *ready-mades* de Marcel Duchamp, pois sua tática de adoção de empréstimos e recombinações visuais converte a operação artística em ato conceitual e performativo. A ênfase artesanal é suplantada por uma estética de nominalismo pictórico, segundo a qual o que se entende por arte não está dado por uma essência natural, mas sim por convenções contingentes (DE DUVE, 1991).

Devir-informacional

A elaboração de uma teoria da arte hacker pretende uma reconfiguração crítica ante os efeitos estéticos do devir-informacional do mundo, isto é, a uma codificação processual cumulativa e abrangente. Essa teoria permite uma adequação crítica que corresponda à sensorialidade afetada pela assimilação de fenômenos marcados pelo fluxo e pela qualidade operacional decorrente das expansões do automatismo tecnológico baseado em dados digitalizados. Com esse propósito, a escolha da expressão arte hacker é indicativa da controvérsia sobre o caráter transgressivo e exploratório de arranjos maquínicos entre o orgânico e o inorgânico – *wetware*⁵ e hardware.

Esse devir-informacional se apoia ainda em uma inessencialidade da tecnologia em sua etapa digital. Os usos podem ir além da documentação de projeto e recomendações de origem. Em lugar disso, emergem usos derivativos, colaterais, incidentais. Essa condição nos leva de volta ao reconhecimento da técnica como

5 Na neurociência, o termo *wetware* remete à estrutura e à capacidade de processamento informacional baseada nos elementos orgânicos do cérebro humano. A expressão também se aplica a sistemas computacionais construídos segundo modelos biológicos. A palavra tem conotação negativa quando empregada para apontar a falha humana como causa da inoperância de um sistema em que não são encontrados defeitos de hardware ou software (ROUSE; WIGMORE, 2014).

modo de performance de existências, tanto subjetivas quanto objetivas. Assim, a arte hacker sugere um complemento à concepção da técnica como modo existencial de enquadramento subjetivo do mundo como reserva (*Gestell*) (HEIDEGGER, 1977). Ela aponta para uma abertura radical à interferência entre os mútuos recursos diferenciais subjacentes na antinomia de um âmago extrínseco da tecnologia digital, que reside no sentido de sua afirmação de identidade estar baseado na capacidade de performar alteridades em processos de emulação.

A arte hacker demonstra como a tecnologia, junção de técnica e discurso (τέχνη, *tékhnē* + -λογία, *-logia*), estabelece contraponto entre performances humanas e inumanas. Essa realidade se fundamenta no confronto de seus respectivos modos de *poiēsis* (ποίησις), isto é, de trazer algo à materialidade sensível. Desse estado interoperacional, emergem fenômenos de reciprocidade que se constituem como registros regenerativos. O que se extrai, a cada instanciação, são distintas manifestações de fluxos intensivos subjacentes que, mesmo quando intangíveis, são imanentes ao próprio devir que se coloca em movimento.

Esse paradigma informacional assinala a retomada da importância do aspecto estético da tecnologia, antes subjugado aos interesses ligados à efetividade funcional (RUTSKY, 1999). Trata-se de uma situação que emana do paradoxo da instrumentalização baseada no registro digital, pois, quanto mais o mundo se traduz em dados estruturados para o seu processamento, mais complexo ele fica. Torna-se assim explícito o seu caráter amplamente mutante e inabarcável por uma sensorialidade desaparelhada.

Sob o estímulo das automações da produtibilidade física e biológica, expande-se a ciborguização de uma matriz de coabitação da *poiēsis* humana e inumana. Em seu mútuo devir-informacional, essa ciborguização trafega antes pela conectividade prospectiva e especulativa do que por retrospectiva determinista de códigos predeterminados. Ela pode conduzir ao efeito de passagem da anamnese, o qual transita para o excedente a-tecnológico, aquilo que não é inscritível no registro da escritura, conforme Jean-François Lyotard (1997).

Como consequência, efetua-se a aceleração, ao mesmo tempo almejada e temida, da mutabilidade das recombinações operacionais. Em tal condição, a arte hacker parece evidenciar a propulsão assumida pelos conflitos acerca da redistribuição das posições de relacionalidade e de poder. Por esse motivo, sua abordagem estética nos

convoca a uma rearticulação dos campos de discursividade epistemológica e política, tarefa já embutida em contribuições correlatas ao encontro da operação artística com a cultura hacker, provenientes da sociologia, da antropologia, da psicologia, da história e dos estudos culturais e de mídia.

A inquirição sensorial dos fenômenos em questão nos impele à distinção sobre os confrontos entre agentes envolvidos e afetados pela transgressão tecnológica. Apostar aqui na afirmação de uma estética da arte hacker resulta, por consequência, na proposição concomitante de uma teoria hacker da própria estética. Por meio dela, a volubilidade inicialmente atribuída ao objeto de análise se manifesta ela mesma favorável à promoção de um pensamento maleável e aberto. Afirma-se então um pensamento franqueado a readequações. Como em um programa sob licenciamento livre, a teoria hacker sustenta uma reflexão de código aberto, passível de reapropriações e recombinações.

Essa orientação estética requisita inflexões consequentes. Em vez de se fixar a um antropocentrismo gravitacional, o juízo crítico é levado a oscilar conforme os trânsitos entre os objetos e sujeitos interagentes. Com essa concepção, coincidimos com as recentes discussões filosóficas sobre o lugar da estética na transição da virada linguística para a virada especulativa (BRYANT; SRNICEK; HARMAN, 2011). A arte hacker suscita ponderações sobre a materialidade e a realidade excedente aos limites (residuais) da significação subjetiva.

A capacidade de afecção está, no entanto, preservada no extralinguístico e no inumano. Nesse sentido, a arte hacker explora a persistência da mediação amparada por processos de retenção e protensão informacional, conforme os termos da gramatologia de Jacques Derrida (1973). Na *performance* que materializa seus efeitos, a arte hacker busca o encadeamento consecutivo de efeitos. Ela vasculha e altera as conexões diferenciais de atribuição das escalas que relacionam sujeitos apreensíveis como objetos e objetos habilitados a agir como sujeitos.

Nesse ponto, a teoria estética que aqui se propõe diverge da perspectiva moderna referenciada em Alexander Baumgarten ou Immanuel Kant. Dela aproveitamos, contudo, a significação dada à palavra que extraem da etimologia grega (αἰσθητικός, *aisthētikos*) para tratar da cognição derivada da experiência sensorial, de modo amplo, e da fruição da arte, de modo específico. Essa referência nos interessa aqui como o epicentro sísmico das reverberações por meio das quais o pensamento crítico pôde mover-se em

direção à autonomia da arte, na trajetória percorrida após o abandono da subordinação à ética e aos conceitos cognitivos, conforme os parâmetros herdados da Antiguidade.

Admitida como ramo filosófico, a estética não se desliga por completo de outras modalidades de pensamento sobre outros aspectos da realidade, sobretudo quando supomos transições instáveis entre a objetividade e subjetividade da diferenciação tecnológica. Em vez da desvinculação, a estética é constantemente marcada por circunstâncias que sobrepõem as qualidades sensíveis dos fenômenos com atributos éticos e cognitivos. Quanto a isso, diferentes opiniões circulam entre autores das tendências recentes do realismo especulativo. Enquanto a estética não figura como foco de interesse de Ray Brassier e Quentin Meillassoux (ASKIN *et al.*, 2014), é assumida como primeira filosofia em Graham Harman (2007), para quem as relações entre quaisquer objetos reais se sustentam nos efeitos recíprocos de atração e alusão baseados em seus aspectos sensoriais.

Como se vê, essa retomada não significa a reafirmação da autonomia do sujeito inspirada em Kant (2000), pois a aspiração antropológica do julgamento desinteressado na estética é contrariada pelo agenciamento de objetos inter-relacionados, que influem na capacidade comunitária de sentir e julgar, ainda que isto ocorra de modo sub-reptício ou apartado do alcance reflexivo fenomenológico. O desinteresse se constitui mais como abertura para a reprogramação do pensamento e do corpo para além do domínio exclusivamente humano. Pela estética, algo se move para fora de si pela força de atração exercida por aquilo que lhe é alheio, afirma-nos Steven Shaviro (2009, p. 4-5).

Nesse circuito de afecções, podemos ir além das amarras do correlacionismo kantiano, termo comum da virada especulativa que indicaria a equívoca suposição da impossibilidade de reflexão sobre o ser independente da linguagem, conforme proposto por Quentin Meillassoux (2009). Sem esse bloqueio, a teoria da arte hacker pode tratar da especulação sobre relações que ultrapassam o domínio idealista, antropocêntrico e semiológico sem, entretanto, ignorá-los. Assim, o trabalho especulativo contribui para uma forma de contestação política peculiar que suspende as normatividades encontradas e demonstra a ficcionalidade através do contraponto exercido com a exploração anárquica do próprio artifício tecnológico de ficção. A linguagem aponta assim para sua própria falseabilidade.

Por meio dessas dinâmicas da especulação, as práticas hackers de exploração e alteração da tecnologia nos dão evidências da tenacidade das questões sobre a

autonomia da estética. Se o recurso da estética serve à evocação e provocação, conforme Harman e Shaviro, por outra parte, há um certo desconforto cultural diante de fenômenos que atravessam territórios como o da pesquisa e do desenvolvimento científico, do lazer errante, da eletrônica de garagem, da zombaria midiática, do ativismo digital e da fruição sensual e intelectual.

O espanto causado por essa variabilidade se expressa na rejeição bilateral que os aparatos institucionais dedicam ao que se chama de arte e tecnologia. Em muitos casos, a arte hacker se julga como algo que ou não é arte, ou não é tecnologia, pois essa produção costuma ser considerada muito tecnológica para os cânones da arte, ou excessivamente artística para as normas da ciência e da engenharia (SHANKEN, 2001, p. 11-12). Na arte hacker, essa indeterminação se multiplica pelo número de vínculos entre as produções qualificáveis pela estética e as distintas ramificações da cultura hacker, habitualmente cercadas por análises atraídas por fatores de comportamento, comunitarismo, rebeldia e ética.

No questionamento sobre o grau de autonomia da estética, a expansão ou a derrubada de fronteiras requerida reverbera a destituição dos critérios críticos pautados pelo ideal do belo e o declínio das hierarquias rígidas entre as suas tipologias. Essa dupla ruptura liga a arte hacker às ramificações das vanguardas modernistas e pós-modernistas, sobretudo o que deriva do legado de Marcel Duchamp, pois, desde as rupturas dos *ready-mades* e outros modos de expressão que não são estritamente miméticos, a arte e a estética abandonam a beleza e passam a trabalhar pelo discernimento daquilo que é ou não é arte (MEDEIROS, 2005).

Duchamp e outros nomes das vanguardas parecem reiterar que a arte é empreendimento intelectual, mais relevante do que a sensorialidade surgida espontaneamente, sem a participação humana. Porém, a questão não se resume a uma rivalidade entre o objetivo e o subjetivo, pois Duchamp assume o papel de enunciador e debatedor de conceitos usando como suporte a apropriação de objetos pré-fabricados e uma multiplicidade de significações culturais. O trabalho, portanto, se situa entre processos de subjetivação e objetivação mais amplos, entre a elaboração de linguagens e o empirismo transcendental.

Com os *ready-mades* de Duchamp, a afirmação da arte é realizada por meios diversos de acionamento. Esses meios dispensam o lastro em uma suposta essencialidade da obra de arte – vale para Duchamp o nominalismo pictórico, a articulação contingente

entre discursos e formas (DE DUVE, 1991). Essa transferência de interesse, portanto, conduz a operações de diferenciação entre o que é e o que não é artístico, sem amparo em regras fundacionais ou gradações de valor pautadas pelo exímio técnico do gênio ou propriedades específicas e intrínsecas a determinados meios expressivos.

Em sua estética, a arte hacker recupera a articulação com outras modalidades de teoria e práxis, contribuindo para a sua mobilização. Sem se lançar ao exagero da desvinculação afirmativa, o conhecimento sensível adquire reciprocidade com aspectos éticos, cognitivos e ecológicos que passam a se situar sob a influência da operacionalização informacional. Posições transitórias de afecção (objetiva e subjetiva) ambientam os conflitos subjacentes à aparência do que é lícito ou ilícito, admissível ou inadmissível, criativo ou destrutivo – na arte, na política, na computação, na biotecnologia.

Tais embates caracterizam as batalhas político-econômicas travadas no campo simbólico, seguindo a concepção do capitalismo cognitivo centrado em conteúdos afetivos e linguísticos proposta por Maurizio Lazzarato (2006). Do lado da filosofia da arte, reafirma-se ainda com Jacques Rancière (2005, 2010) a relação entre o enquadramento coletivo das parcelas de experiência social (a estética da política) e as enunciações subjetivas disjuntivas que podem contribuir para uma nova percepção do mundo (a política da estética). Quanto a essa reciprocidade, a arte hacker apresenta-se como problema na medida em que suas práticas em constante transformação redundam em mútua recusa. Se instituições tradicionais relutam em assimilar completamente a variabilidade transgressiva das mídias digitais, a arte hacker também não parece dedicada a alcançar a sua absorção nesse circuito. Em vez disso, adota institucionalidades alternativas ou táticas instituintes adequadas aos seus valores.

Para além dos meios indisciplinados ou paradisciplinados de sua resistência, a arte hacker é, muitas vezes, pautada pela sondagem especulativa da afecção objetivo-subjetiva. Por outra parte, a proeminência de uma noção de fluxo decorre em geral da própria inconstância dos suportes marcados pelo devir-informacional, que se desenvolve a partir das tecnologias cinemáticas que assumem no século XIX o lugar de destaque antes ocupado pelas técnicas renascentistas de visualização estática (ARANTES, 2008). Desde então, movimento e temporalidade passam a orientar a investigação estética em produções sensoriais e discursos relacionados à exploração e interferência em aparatos e sistemas que geram fenômenos dinâmicos.

Desse modo, a abordagem hacker da tecnologia se move em conjunto com a crítica, compartilhando a questão de modulação das durações ontológicas por efeito da mediação técnica, segundo sugere Bernard Stiegler (1998). A produção artística que investiga e altera as plataformas de fluxo informacional coloca em evidência a cinemática das oscilações entre objetividade e subjetividade. Como consequência, são recompostas as considerações em torno das circunstâncias de coabitação entre lógicas e corpos humanos e inumanos.

As formas artísticas correspondentes à atitude hacker perante a tecnologia se expressam, *grosso modo*, no desenvolvimento e uso intuitivo e anárquico de máquinas e programas, adoção de algoritmos abertos e denúncia da vigilância, práticas colaborativas, interferência em circuitos e táticas de desvio operacional e “faça você mesmo”. Trata-se de uma pluralidade de caminhos de interferência e atravessamento das normatividades, conforme a noção transgressiva atribuída a toda técnica por Bernard Stiegler (2001).

Por sua característica transgressiva, a arte hacker corrobora a acepção da artemídia, pois alude ao valor de desvio dos vetores de interesse capitalista por trás da tecnologia. Esse desvio se realiza por meio da apropriação ou intervenção nas mídias disponíveis, bem como pela adoção autônoma de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica (MACHADO, 2007). Na continuidade do confronto crítico com a indústria cultural, o que se põe em causa é a desestabilização da racionalidade informacional, recurso muitas vezes defendido como justificativa de manipulação ideológica em favor da preservação do poder econômico e político dominante.

Controvérsias sobre a produção hacker

Considerada a qualidade transgressiva do devir-informacional, nossa proposta de uma teoria da arte hacker dedica atenção tanto à temporalidade da transição objetivo-subjetiva quanto à espacialidade de suas estruturas de contenção, projeção ou dispersão. Para essa fundamentação, assumimos que *hackear* é produzir diferença – ação que traz consequências sociais, biológicas e materiais. A partir dela, McKenzie Wark (2004) constrói um estudo sobre práticas informacionais marcadas pela distinção tecnológica e as consequentes disputas econômicas em que o poder prevaiente reside no monopólio da propriedade intelectual (patentes, marcas registradas e *copyright*).

Deriva dessa restrição o controle exercido pelos vetores de comunicação que regulam como a informação é transmitida e reproduzida (WARK, 2004, aforismo 32⁶).

A análise de Wark (2004, notas 24 e 104⁷) é orientada por um procedimento de desvio e “[...] reimaginação criptomarxista do método materialista”. Ela é voltada à prática teórica situacional que complementa “[...] a crítica iniciada no texto do mundo ao girar o mundo, por sua vez, contra o texto”. A intenção de Wark é acompanhar o aspecto heterogenético da qualidade reconfigurável da abstração (termo sinônimo da produção da diferença) que opera nos ajustes relativos à multiplicidade cotidiana. Tal movimento é assumido como um processo avesso ao dogmatismo restrito à ortodoxia marxista e à crítica “*self-service*” da representação.

O que está em foco em Wark (aforismos e notas 11, 165, 219, 232, 300) é a concomitância entre os avanços da economia de *commodities* sobre a virtualidade e a derivação e confrontação vetorialista que torna abstrato “[...] o regime de propriedade a ponto de fazer da escassez [forjada] de informação uma necessidade”. Com esse interesse, Wark revisa críticas antiessencialistas como o ataque contra a sociedade do espetáculo (DEBORD, 2003), a frustração do valor da aura da exclusividade artística (BENJAMIN, 1987a), a teoria tática de instituição da mídia livre (GARCIA; LOVINK, 2001) e a proposta de Georges Bataille (2013) de uma economia da excessividade, sem restrições e utilitarismo.

Para alinhar estas múltiplas referências, Wark recorre às malhas do pensamento da diferença em Gilles Deleuze (2002). Assim, a noção de produção (hacker) da diferença e suas consequências são sustentadas sobre o terreno de uma ontologia que envolve a duplicidade entre o virtual e o atual. Desse modo, Wark apresenta a ação hacker como aquela que atualiza, isto é, lança na facticidade do mundo, potencialidades latentes no virtual. Sem a citação de exemplos particulares, Wark assume o desafio de uma teoria geral e filosófica capaz de incluir a multiplicidade semântica da palavra hacker. Para alguns, sua obra pode soar como opção muito distanciada da realidade. É possível, então, acusá-la de idealismo e de deturpação da discursividade própria dos grupos reais envolvidos nas práticas de produção da diferença (LOZANO, 2012). Entretanto,

6 O livro citado não possui numeração de páginas, apenas de parágrafos ou aforismos.

7 As notas apontadas com asteriscos ao longo do texto de Wark estão agrupadas na seção *Writings*, ao final do livro, e são organizadas conforme a numeração dos respectivos aforismos.

a abstração sugerida por Wark proporciona uma armação conceitual para o agenciamento abrangente de eventos concretos, como trabalhos de arte e seus modos de realização. Entendemos ainda que a teoria de Wark nos fornece uma estrutura para contraponto com diversos relatos correspondentes às circunstâncias relacionais de assimilação da atividade hacker.

Por meio dessa amarração conceitual, é possível, por exemplo, reconfigurar a contestação de Tim Jordan (2008a, 2008b), que condena a elasticidade excessiva de Wark e sugere restringir a produção (hacker) da diferença ao âmbito da tecnologia telemática – junção da informática com as telecomunicações. Sua opinião, aliás, se contradiz pela própria abrangência que confere a atividades correlatas como o ativismo hacker (hacktivismo) e a cultura livre. Se a ação hacker pode ocorrer fora da programação e da engenharia computacional propriamente ditas, é viável que se considere a existência de uma arte hacker. Essa denominação se assentaria, portanto, em um campo mais alargado que o das relações entre técnica e sociabilidade, no sentido estrito das práticas profissionais ligadas às tecnologias da informação e comunicação.

Por outra parte, Douglas Thomas (2002) compreende que o *hackeamento* não abarca apenas a compreensão e exploração do funcionamento dos aparelhos e das interações que com eles mantemos. Também engloba relações inter-humanas diversas, amparadas em suas estruturas e carregadas de intencionalidades contraculturais, que costumam tangenciar duas funções sociais básicas da telemática: a de guardar e a de desvelar os segredos.

Nos termos deleuzianos empregados por Wark (2004, aforismos 74 e 75), a produção hacker demonstra que “[...] sempre há um excesso de possibilidades expresso no que é atual, o excedente do virtual”. Para além da parcialidade do real ou mesmo de sua falsidade, *hackear* significa explorar aquilo que não é, mas pode vir a ser. Portanto, a ação hacker pode ser observada tanto “[...] na biologia quanto na política, tanto na computação quanto na arte ou na filosofia”. Em cada um desses campos, a exploração da virtualidade acontece como desvio de regras, seja pelo desbloqueio de códigos, seja pela articulação de um código aberto, disponível à recombinação comunitária. Entre a apropriação e a participação, afirma-se como requisito a liberdade das condições de registro, armazenamento, processamento e transmissão da informação – condições de mediação da cultura contemporânea que sustentam a produção da diferença a partir da diferença.

Para isso, a abordagem hacker desfaz as travas impostas pelas regras tradicionais de propriedade. Segundo Wark (2004), essa ruptura se apoia em uma mudança significativa introduzida pelas tecnologias numéricas: a posse de um bem cultural em formato digital não requer a privação de acesso a ele. Dito de outra maneira, dados podem ser distribuídos sem que o seu estoque se esgote em algum ponto do circuito de compartilhamento estabelecido.

A produção hacker (ou a abstração, conforme Wark) nos sugere um paradigma para versar sobre a estética das transgressões encontradas nas interfaces entre subjetividade e objetividade. Esse paradigma nos permite a associação da arte com linhagens históricas da diferença e do dissenso tecnológico, pois a arte hacker descende das trajetórias que se iniciam com a reprodutibilidade da fotografia e do cinema, fluindo depois para a rota da convergência eletrônica até alcançar a reprogramabilidade das mídias pós-industriais, estruturadas para o processamento e a materialização de sinais codificados ou codificáveis.

A arte hacker se instaura no contexto da mídia encontrada, que ocupa o foco de interesse em lugar dos objetos fabricados. Em uma analogia entre o *ready-made* de Marcel Duchamp e a cultura cibernética, a processualidade valorizada na subversão dos aparatos cotidianos passa a se aproveitar da tecnologia pronta como meio e material de exploração da diferença no campo da arte. No entanto, a arte hacker costuma se completar de modo participativo e processual. Assim, a produção da diferença se nutre tanto da heterogênesse coletivista quanto do desenvolvimento contínuo do código aberto que se usa para a escrita de novos códigos. Não basta o dispositivo se construir com o envolvimento de muitos agentes se a propriedade e a autoria persistirem fechadas e refratárias aos agenciamentos da multidão ou mesmo do inumano.

A arte hacker ultrapassa as liberdades ilusórias das possibilidades combinatórias aparentemente infinitas, porém predeterminadas e seladas por marcas registradas ou patentes. Seguindo uma abordagem livre, a mídia é ela mesma desmontada e refeita, conforme a multiplicidade dos agenciamentos orgânicos, artificiais e híbridos que estejam em curso, e não de acordo com os objetivos da obsolescência programada, do controle biopolítico e do uso opressivo da biotecnologia.

Há, portanto, diversas variantes da produção da diferença tecnológica na arte, pois as adaptações e subversões dos aparelhos e suas lógicas incorrem tanto na relação com aplicações industriais e avançadas quanto nos experimentos cotidianos e

precários que desafiam as fronteiras constituídas entre ciência, indústria e a própria arte. Esse espectro de tendências pode ser resumido conforme o esquema geracional traçado por Steven Levy (2001) para o relato histórico da cultura hacker.

Seguindo este esquema, a denominação arte hacker deve ser aplicada primeiro a trabalhos que assumem a inclinação exploratória e lúdica característica da germinação da cultura hacker nas universidades e centros de pesquisa, como no exemplo específico da associação estudantil Tech Model Railroad Club, abrigada no MIT, Estados Unidos, durante a década de 1960. Essa disposição é percebida na atuação de artistas que se inserem em estruturas laboratoriais e de ensino, atuando na interdisciplinaridade entre a arte, a ciência e a tecnologia e contribuindo para o avanço ou revisão de suas agendas particulares.

A segunda acepção da arte hacker corresponde à recontextualização do interesse investigatório alimentado nas universidades para os círculos agregados em torno de projetos de construção de computadores caseiros em espaços informais, fenômeno iniciado na Califórnia na década de 1970 e frequentemente associado ao caso do Homebrew Computer Club, grupo de *hobbyistas*⁸ atuante entre 1975 e 1986 na região do Vale do Silício.

Na produção artística e tecnológica subsequente, esse deslocamento se desdobra em práticas que escolhem o abrigo de modestos ateliês, garagens, porões, laboratórios autônomos e outros espaços de diletantismo isentos de imposições institucionais. Nesses locais, além de jogar com o instrumental disponível, ganha ênfase a montagem da própria estrutura ou o improviso. Essa atitude promove a emergência do que se conhece como movimento *maker* (dos construtores, inventores ou realizadores) desde os anos 2000⁹.

A terceira acepção da arte hacker aponta para o alargamento da mesma abordagem exploratória para o desenvolvimento e o uso de bens e serviços de varejo baseados na tecnologia. Esse fenômeno acompanha a ascensão da indústria dos videogames e dos computadores pessoais e da internet, entre as décadas de 1980 e 1990.

8 Aficionados que desenvolvem tecnologia como passatempo lúdico.

9 Um panorama histórico deste movimento é descrito por Manoel Lemos (2014). Garnet Hertz (2014) também comenta proximidades e distinções em relação à arte, à arqueologia da mídia e à cultura hacker.

Essa terceira categoria justifica a conexão da arte hacker com práticas lúdicas, alternativas e singulares de produção crítica que desviam as ideias de inovação dedicadas ao utilitarismo de mercado. Por outra parte, há ainda as ações de invasão, interferência, interceptação, modificação e engenharia reversa de sistemas telemáticos incutidos no cotidiano institucional e doméstico.

A quarta modalidade da arte hacker diz respeito às práticas e teorias que procuram restituir e disseminar o hábito de produção em plataformas livres. Essa versão corresponde à sobrevivência dos hábitos colaborativos das primeiras gerações da cultura hacker, por via do movimento do software livre lançado por Richard Stallman e seu desdobramento com as propostas de hardware livre. Por seu turno, a arte se une aos esforços de propagação da ética de programação aberta que termina por alcançar as esferas do debate político sobre modelos de produção e fruição cultural que são impactados pela tecnologia informacional.

Os projetos artísticos em software e hardware livre e de código aberto seguem a agenda do resgate da liberdade e da cooperação, características que eram comuns no trabalho dos hackers e programadores em geral até o final dos anos de 1970, antes da consolidação da indústria do software proprietário (CASTELLS, 2003; HIMANEN, 2001). A propagação dessa ética se manifesta consecutivamente em trabalhos de hardware livre e aberto, bem como na adoção da cultura livre em várias direções.

Confirmando o conceito de abstração introduzido por Wark (2004) e aproveitado por Otto von Busch e Karl Palmås (2006), a produção hacker e a cultura livre se tornam extensíveis ao design, à arquitetura, à moda, à bioengenharia, à política, à arte e a outras áreas. Em outra ramificação do mesmo impulso, encontramos a interseção do ativismo hacker (hacktivismo), quando a ética de liberdade e comunitarismo tecnológico se eleva ao cenário político mais extenso. Nesse caso, os propósitos artísticos e tecnológicos se conjugam às lutas de movimentos de base social e de ação direta, a exemplo da plataforma WikiLeaks, criada para facilitar a divulgação de vazamentos de informações guardadas em segredo por governos nacionais, mas consideradas de interesse público.

O mundo informacional suscita uma reprogramação do Manifesto Antropófago de Oswald de Andrade. Em uma paráfrase, só a produção da diferença nos une ao destravar e dispersar a operacionalidade do mundo – em termos sociais, econômicos, filosóficos e ecológicos. Os ambientes e coparticipantes do devoramento da

tecnologia são múltiplos: o laboratório universitário, a garagem, os aparelhos domésticos e pessoais e a generalidade de espaços conectados de deriva¹⁰ física e virtual, usados para o trabalho coletivo e as campanhas ativistas.

A opção conceitual da diferença deixa margem para que o desenvolvimento de interfaces entre humanos e máquinas seja entendido como a materialização de práticas relacionais inclinadas à valorização de sua própria atividade, em vez de perseguir a satisfação com produtos e serviços acabados. Nesse sentido, o território da arte hacker é desenhado por iniciativas provenientes de quem se situa, ainda que de modo marginal, tanto no campo da produção tecnológica quanto na atuação poética.

Revelam-se assim pontos comuns a esses dois campos. Alguns deles são o entusiasmo criativo, o autodidatismo, a finalidade paracientífica ou não científica, o desenvolvimento por experimentação, a obra em processo e o cuidado com a recepção pelo público, segundo o paralelo entre hackers e pintores traçado por Paul Graham (2004). A partir de leituras similares (e polêmicas) como a de Lev Manovich (2002), programadores e engenheiros como Douglas Engelbart, Alan Kay, David Sutherland, Linus Torvalds podem ser declarados como *hackers-artistas*, por conta do desenvolvimento das próprias funcionalidades tecnológicas, e não de conteúdos magistrais para essas plataformas.

A partir do contexto ético do software livre, a interpretação etnográfica de Gabriella Coleman (2013) oferece a identificação de temas de análise estética. Segundo sua perspectiva, a expansão das habilidades de programação e das capacidades das máquinas envolve uma experiência de fruição que remete ao romantismo, pois é obtida com a realização autônoma de projetos. Essa experiência, por outro lado, conduz à inibição de um liberalismo egoísta, pois é marcada pelo aprendizado colaborativo e pela produção conduzida fora dos paradigmas do utilitarismo. Por essa razão, a escrita do código pode ser comparada com a poesia, e vice-versa (COLEMAN, 2013, p. 13) – em uma interação entre o cálculo racional e a perspectiva sensorial mais próxima da artesanaria. Ainda segundo Gabriella Coleman, os hackers do software livre afirmam uma expressividade subjetiva que

10 Conceito da Internacional Situacionista. Significa um perambular exploratório, sem predeterminações.

não deriva do consumo, mas da dupla produtividade não alienada – dos programas que se desenvolvem e das relações sociais e institucionais que se sustentam por meio desses programas. Em paralelo, há a valorização do inusitado, do humor perspicaz, do lúdico e da zombaria.

Na transição entre a engenharia e a arte, há os exemplos de hackers como o coletivo alemão Chaos Computer Club, que realizou em Berlim a intervenção *Blinkenlights* (CHAOS COMPUTER CLUB, 2001). O trabalho combinava a ocupação pública de áreas urbanas abandonadas, transformando a fachada de um edifício em um painel para exibição de animações enviadas por participantes, realização de partidas de videogame controladas por telefones celulares e quadro de recados e mensagens de amor. Incluem-se nessa mesma vertente os experimentos de comunidades dispersas na rede ou reunidas em locais dedicados à experimentação (*hacklabs* ou *hackerspaces*). São exemplos no Brasil a Rede MetaReciclagem e os espaços Garoa Hacker Clube (São Paulo), Calango Hacker Clube (Brasília), Tarrafa Hacker Clube (Florianópolis), Raul Hacker Club (Salvador) e Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia (Rio de Janeiro).

Esse conjunto de práticas alcança ainda uma variedade de subculturas que tiram proveito da tecnologia para gerar efeitos sensoriais. Sua inclinação é mais lúdica e autorreferente do que o engajamento social dos exemplos anteriores. A chamada *demoscene*, por exemplo, se dedica ao desenvolvimento de códigos para demonstração das capacidades de processamento audiovisual das máquinas – servindo também ao exibicionismo competitivo ao redor das habilidades dos programadores (SCHÄFFER, 2008). Por sua vez, a cena *chiptune* (*chipmusic* ou música em 8-bits) constitui um subgênero de produção sonora eletrônica, baseada em sintetizadores que emulam ou são diretamente montados com circuitos de computadores antigos, consoles de videogames e fliperamas (*arcades*).

Em contraposição aos hackers-artistas, há a argumentação em torno dos artistas-hackers. Na definição pioneira dos italianos Arturo Di Corinto e Tommaso Tozzi (2002), o termo *hacker art* designa a produção colaborativa e em rede que agrega artistas e público participante. O que vale é a operação que, em seu trânsito entre as esferas reais e virtuais da experiência, promove um modo de resistência autônoma e de liberdade contra as regras instituídas. Essa formulação teórica se manifesta na prática em projetos como *Happening Digitali Interattivi* – Figura 1 –,

ocasião em que Tommaso Tozzi¹¹ (1992) propõe a produção de uma coletânea de música e textos coletivos compostos por participantes da rede de BBS Hacker Art. O resultado da ação circula em um CD-ROM acompanhado de um encarte com ensaios teóricos e um disquete com arquivos de áudio em padrão MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*).

Figura 1 – *Happening digitali interattivi*



Fonte: cortesia do artista. Material licenciado em Creative Commons (BY-NC-ND 3.0).

11 Tozzi realiza obras artísticas e teóricas desde meados da década de 1980. Sua proposta inaugural do conceito de *hacker art* surge como imagem e texto teórico (1989) apresentados em publicações impressas, redes telemáticas e galerias. Sua extensa produção está listada em seu site (TOZZI, 2023).

Derivam dessas experiências pioneiras concepções amplas. Para a artista grega radicada nos EUA Jenny Marketou (2000) e a alemã Cornelia Sollfrank (2001), a produção artística *hackeia* a cultura – inclusive a própria cultura hacker ou o que poderia ser entendido como um sistema operacional da arte. Assim, métodos de reapropriação e reprogramação de algoritmos, sistemas e processos são transferidos para a dissidência que questiona as acepções dominantes sobre autoria, corpo, obra, valor econômico e interface humano-computador.

Essa síntese de posicionamentos indica a recorrência do caráter transgressivo na produção de diferença. O eixo de confluência dos diferentes arranjos sociais e tecnológicos mencionados é a atitude aderente ao devir inscrito na operacionalidade dos próprios aparatos, por sua vez, estabelecida por algoritmos e codificações. A constituição dessas estruturas processuais está ela mesma, inclusive, em constante mutação, o que indica a relevância da conjugação transformativa das atuações e disposições subjetivas e objetivas.

Para além do antropocentrismo ou do tecnodeterminismo misantrópico, a relação entre agentes nos impele a refletir sobre os elos da discursividade estética, no que se refere sobretudo aos temas da mimese e da mediação efetuada pela aparência fenomênica e os processos por trás de seu acontecimento. Seguiremos assim à procura das comutações entre a desconstrução inspirada na linguagem e a especulação materialista derivada do empirismo transcendental, que atenta para aquilo que excede o domínio da subjetivação e da significação.

Emulações e heterologias

Embora configurem uma especificidade histórica, as tecnologias informacionais não podem ser entendidas exclusivamente. Sob a camada perceptível do elevado grau de automação, suas funcionalidades resultam da convergência do acúmulo de mídias cinemáticas e processuais precedentes, surgidas ao menos desde os séculos XVIII e XIX. Na reflexão estética, torna-se importante ter em conta o investimento contínuo nas expansões da operacionalidade mecânica, eletrônica e, por último, biotecnológica, pois os fenômenos dinâmicos convocam a atenção para o devir dos agentes orgânicos e inorgânicos sobre as coordenadas do espaço-tempo, assim como o fluxo de energias por seus respectivos sistemas.

A ascensão cinemática comentada por Priscila Arantes (2008) e outros autores¹² abrange aplicações como a lanterna mágica, a fantasmagoria, o zootropo, a cronofotografia, o *flip book* e o cinetoscópio. A esses exemplos cabe agregar ainda os trabalhos de arte cinética, construídos com a translação experimentada com objetos e luzes e as propostas ambientais e processuais da arte conceitual e da *performance*. Tais exemplos inauguram operacionalidades distintas que são gradualmente hibridizadas na constituição das redes telemáticas e dos aparelhos cibernéticos – de interação entre sistemas orgânicos e inorgânicos.

A essa absorção cumulativa de lógicas e efeitos daremos o nome de corporificação. Com esse termo, propomos traduzir e reinterpretar as expressões *the embodiment* ou *l'incarnation*, encontradas na ciência cognitiva e fenomenologia. Com a corporificação, pensamos a relação entre inteligência e sensorialidade material humana e inumana. Seguimos, assim, o desdobramento de noções corpóreas atreladas à cognição. Nesse sentido, interessam-nos os derivados do interacionismo bioecológico da ideia de enação (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991).

Conforme o materialismo especulativo, a relacionalidade orgânico-artificial resulta da correspondência do que Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995b, p. 29) denominam os agenciamentos maquínicos, de corpos, ações e paixões, e os agenciamentos coletivos de enunciação, de atos e de enunciados, “[...] transformações incorpóreas [...] atribuídas aos corpos”. Corporificar é transpor para o sensível qualquer processo que seria imperceptível sem essa materialização, pois o processo se torna reconhecido à medida que é observável e manipulável, ou seja, a partir da atualização de sua virtualidade. No mundo configurado pela operacionalidade informacional, a corporificação serve à manifestação “[...] do potencial das tecnologias digitais (realidade virtual) para alterar o mundo da vida (e, assim, infiltrar [o] acoplamento primariamente enativo, constitutivo do mundo)” (HANSEN, 2006, p. 28-29).

12 Entre as referências brasileiras, podemos recorrer às linhagens descritas por Arlindo Machado (1997) e Christine Mello (2008). Algumas fontes estrangeiras para o que comentamos aqui são a compilação *MediaArtHistories* (GRAU, 2007) e os trabalhos de Frank Popper (2007), Oliver Grau (2003), Charlie Gere (2006) e Edward Shanken (2009), além de autores da chamada arqueologia da mídia, como Erkki Huhtamo e Jussi Parikka (2011), Siegfried Zielinski (2008) e Friedrich Kittler (2010).

A arte hacker lida com as hibridações informacionais e corpóreas iniciadas pelas mídias cinemáticas que se desenvolvem a partir da aliança entre generatividade artificial e natural. Por meio de transferências de energia e movimento de objetos, corpos e máquinas, a informação corporificada manifesta individualidades mutantes das intensidades e fluxos, ou corpos sem órgãos que excedem e contrariam a regulação de um corpo estável (DELEUZE; GUATTARI, 1996). Tais individualidades são marcadas pela acomodação de forças que impacta sua estrutura constitutiva e, por consequência, sua capacidade de afecção – com a transformação diminutiva ou expansiva da potência dos corpos.

Por seu caráter sistêmico, a corporificação informacional influencia os modos de conjugação ética e estética da arte hacker. Se a codificação algorítmica se torna o recurso pervasivo subentendido na interação do orgânico com o inorgânico é porque a materialidade assumida em cada modalidade de processamento procede da multiplicidade contida nessa programação, ao mesmo tempo que a projeta adiante. Assim, a arte hacker fornece tatilidade às dinâmicas da diferenciação (tecnológica) (DELEUZE, 2002), articulando em signos a operacionalidade das mídias cinemáticas e de seus derivados digitais pós-cinemáticos. Incluem-se nesse entendimento o uso e desvio de regras sintáticas, tanto de linguagens naturais, como a fala, o gesto e a escrita, quanto de linguagens artificiais, como o cálculo matemático e a programação computacional.

Essa corporificação não se restringe a uma semiótica. Diz respeito também à processualidade celular experimentada naquilo que concede vitalidade ao organismo biológico, e se prolonga em reações físico-químicas de exteriorização inorgânica. Tais prolongamentos ocorrem em uma esfera autônoma, por vezes, apreensível pela intencionalidade da intervenção vital. Essas diferentes operacionalidades interpenetram seus fluxos, amplificam-se ou constroem-se mutuamente.

Disso resulta a automação singularizada por uma mimese que não se limita mais ao efeito representacional – a apresentação substitutiva de algo inacessível. Das explorações e mutações tecnológicas da arte hacker sobrevivem expressões imanentes que estabelecem plataformas de operação para além da referencialidade. A imitação cede lugar para a transcorporificação do devir-informacional, admitido na alteridade biológica (animal e vegetal) ou natural.

Essa relacionalidade sistêmica suporta uma interestética, denominação adotada por Priscila Arantes (2005) para sublinhar o aquém e além das fronteiras tradicionais

entre objetividade e subjetividade. Em vez da absoluta discernibilidade, tais termos se convertem em domínios contíguos de realização, ou de *interpoiésis*, produção baseada a partir das trocas energéticas de informações. Por essa transcorporificação, ou *interpoiésis*, podemos compreender um aspecto recorrente da arte hacker, a *emulação*. Conforme o jargão informático, *emular* significa fazer com que uma plataforma de hardware, software ou ambas funcionem de modo similar a outras. Esse recurso é empregado como tática substitutiva de replicação de uma funcionalidade singular, com base em estruturas diferentes daquelas que são alvos de apropriação¹³.

A emulação pode servir à preservação de funcionalidades contra a obsolescência das plataformas ou ao teste de sistemas em construção. Sua finalidade é predominantemente prática. Não se contém no mimetismo da simulação de sistemas – isto é, a preparação de estruturas modelares para o exercício adestrador ou a avaliação de desempenho. Pelos simuladores, treinam os pilotos de aeronaves e se entretêm os pretensos instrumentistas em jogos eletrônicos de música como *Guitar Hero* – lançado em 2005 na plataforma PlayStation 2. Por outro lado, pela emulação, um computador faz as vezes de um antigo console de videogame ou de um futuro sistema interativo em fase de projeto.

A emulação não se restringe à imitação do inacessível, mas efetua a corporificação que permite explorar operacionalidades sem a necessidade do provimento integral de configurações materiais e lógicas idênticas ao que é emulado. Quando esse procedimento é expansivo, ele se torna sinônimo de simulacro, no sentido do termo empregado por Deleuze (2002): é aquilo que abole cópias e modelos. Trata-se então de explorar a disposição maleável da reprogramabilidade intrínseca à tecnologia informacional.

Em cada implementação, a emulação realiza o que se anuncia no modelo hipotético da máquina automática e da máquina universal de Alan Turing (1937): a transferência das *performances* de plataformas peculiares a partir do uso de outra plataforma capaz de reprogramar tais operações. Se a máquina automática de Turing é aquela que efetua processos programáveis, a máquina universal é aquela que atua como qualquer

13 Para definição de termos informáticos, as referências utilizadas são os serviços on-line WhatIs.com (ROUSE; WIGMORE, 2014) e Tech Terms (CHRISTENSSON, 2005).

outra máquina programável. Esse encadeamento refaz o percurso, remetendo a técnicas mais antigas, e projeta adiante a trilha para a engenharia de máquinas e organismos.

O devir e a generatividade sustentada na matéria fluem para a codificação vital contida na corporeidade biológica. Parte do humano para os programas artificiais executados por máquinas específicas e, depois, convergentes na máquina universal – sobretudo, na especificidade da metamídia que evoca outras mídias antecessoras e sucessoras, de acordo com Lev Manovich (2013). Por fim, o devir-informacional se relança ao mundo – pela chamada internet das coisas, que promove a conectividade e a responsividade generalizada dos objetos – e retorna para a ecoesfera pelo caminho da engenharia biotecnológica.

A complexidade temática de tal empreendimento de emulação e projeção sintética constitui um cenário peculiar para a reflexão estética, pois as máquinas programáveis passam a incidir cada vez mais na sensorialidade de fenômenos materiais e energéticos, desde os mais corriqueiros eventos já detectáveis pelo corpo e a mente até os casos apenas concebíveis ou acessíveis pela mediação tecnológica – como no uso de modelos para a solução matemática de problemas de alta complexidade na física ou no ativismo amparado pela visualização e transmissão computacional de dados e ações. Assim, as ações de exploração e alteração dos aparatos de estesia ampliada¹⁴ oferecem um potencial crítico de análise recombinante da objetividade e da própria subjetividade. Uma subjetividade que é, assim, expandida por extensões obtidas com ferramentas, máquinas, indústrias e redes.

A arte hacker indica, portanto, o reposicionamento quanto à transição das condições da reprodutibilidade técnica da fotografia e do cinema para as circunstâncias de emulação operacional e interação mediada por algoritmos. Nesse sentido, a teoria crítica de Walter Benjamin (2008) deve ser entendida como ponto intermediário para a conformação das perspectivas contemporâneas da desconstrução e da especulação. Afastada da noção de autenticidade e autoridade das produções culturais, a aura não pode mais residir no valor atribuído à aparição única de algo distanciado, transcendente, conforme Benjamin.

14 Aludimos aqui à extensão das capacidades sensoriais e cognitivas por meio das mídias tecnológicas, como ocorre sobretudo a partir da fotografia, embora possamos remetê-la ao uso das linguagens em geral.

Na arte hacker, a convergência dos modos de automação emulativa da máquina universal de Turing incide na constituição de plataformas em que o grau de abertura à programabilidade deixa de ser regulado por limitações proeminentemente técnicas e passa a ser moldado por acomodações ecopolíticas. De acordo com os interesses envolvidos, a medialidade fluida, aparelhada pelo heterogêneo e pela transgressão, pode, no reverso, abrigar a linearidade do controle opressivo. Esse parece ser um efeito paradoxal da teoria cibernética no que concerne à atenção dada pela disciplina à organização e aos intercâmbios entre sistemas informacionais. Pela retroalimentação, quem controla pode passar a ser controlado, quem é sujeito pode ser compreendido como objeto – e vice-versa.

A máquina automática de Turing solicita, portanto, uma disposição crítica ante operações interligadas, e não ante a representação. Nesse sentido, a convergência operacional das mídias e a ascensão de uma cultura hacker adepta das transgressões são fenômenos correspondentes. Ambos fundamentam os usos da atual conjunção simultânea e híbrida, no acúmulo das diferentes fases tecnológicas das mídias.

Trata-se aí de um assunto comum a diversos autores. Lucia Santaella (2003) propõe a sobreposição de seis eras civilizatórias consecutivas, referentes aos modos de comunicação oral, escrita, impressa, de massas, midiática e digital. O advento de cada uma não representa o desaparecimento da anterior, mas a recomposição de um conjunto de sistemas inter-relacionados. Nesse ponto, a autora está de acordo com a remediação, conceito derivado de Marshall McLuhan pelo qual Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) se referem ao modo como meios anteriores e posteriores se modulam continuamente em processos duplos de proliferação hipermediática e de indução da sensação de imediaticidade nos acoplamentos do humano com o tecnológico.

Ante o risco dessa aquisição operacional mascarar o seu próprio devir transgressivo, a arte hacker alarga a função política da exploração da reprogramabilidade no contexto coletivo e relacional. Assim, a substituição do valor mítico pelo valor de exposição, conforme Walter Benjamin, deve ser seguida pelo valor de recriação apontado por Julio Plaza e Monica Tavares (1998). Entretanto, entendemos que essa recriação afeta não só o que se produz como também o agenciamento maquínico e o agenciamento coletivo de enunciação que estão subjacentes ao ato de produção. Na arte hacker, a operacionalidade mutante sugere, então, uma abordagem estética

e ética marcada por dispositivos transgressivos, com os quais e pelos quais a enação entre sujeitos e objetos é distribuída, situada e regulada.

Devemos, assim, lidar com a sensação de um sublime tecnológico decorrente das micro e macroescalas de operacionalidade que sobrepassam o humano. Não há saída de domesticação desse sublime como apontado por Mario Costa (1995), pois a tecnologia não mais se resume à função de canal, contexto, modelo ou tema. Em vez disso, ela nos conduz àquilo que Arlindo Machado (1997, p. 233) denomina como o estágio de “indiferenciação fenomenológica” das imagens artefatuais e artesanais.

Com a operacionalidade informacional das implementações da máquina de Turing (e suas corporificações biotecnológicas), a inespecificidade vira o suporte e a linguagem paradoxal do avanço tecnológico. Não apenas há espaço para a permanência direta ou indireta das mídias precedentes como também se institui entre elas e com elas a emulação. Na falta de uma, outras desempenham seu papel em arranjos, ao mesmo tempo, parcialmente conservativos e ficcionalmente prospectivos. A arte hacker não se basta pela reprodutibilidade formal. Quando muito, recorre à mimese de processos, amparada na remediação que efetua mútuas reconfigurações, do meio anterior e do sucessor.

Em um mundo imbuído pela operacionalidade informacional de fenômenos sensíveis, a arte hacker torna evidente que as investigações transgressivas são fundamentais para a reflexão estética. Em Lev Manovich (2001b), a programabilidade computacional é o caráter distintivo de contraponto às mídias analógicas antecessoras. Desse modo, o dever automatizado é assumido como modo de produção singular. Essa distinção é em si mesma ambígua para a indicação da linguagem das novas mídias. De um lado, o informacional faz aquilo que outros meios analógicos já faziam. Sem a afirmação de uma propriedade, a mídia digital se utiliza das linguagens de formas visuais, movimento, som e texto, bem como as articulações de multimídia, com destaque para o cinema e vídeo. Por outro lado, o que se destaca é mesmo essa capacidade de conjugar linguagens – via automação da variabilidade suportada pela linguagem numérica e suas estruturas modulares, nos termos de Manovich.

A hibridação computacional conduz a um estágio de transcodificação, ideia compreendida por Manovich como a duplicidade técnica e cultural das máquinas automáticas. A informatização impõe uma estruturação particular de dados, caracterizada por listas, arquivos, vetores, variáveis e algoritmos. Mas, ao mesmo tempo,

conserva as condições necessárias para que sua produção seja entendida e apropriada – ou seja, mantém meios de corporificação para a estimulação e interação sensorial. Muitas vezes, esses meios retomam linguagens analógicas, conforme ocorre na transdução de estruturas de arquivos binários em composições complexas de pixels de uma imagem exibida em tela ou vibrações sonoras. De tal forma, pode-se entender que o efeito da mídia informacional é pós-digital.

Graças à reciprocidade entre as estruturas de materialização da significação e as estruturas matemáticas de codificação, os fenômenos se inserem, de uma só vez, tanto no repertório de signos culturais compreensíveis ao humano quanto na operacionalidade subterrânea que computa em velocidade inapreensível os vastos conjuntos de dados abstraídos em estágios binários de energia – 0 ou 1, inativo ou ativo. Por essa simultaneidade de vínculos entre linguagem humana e processamento inumano de sinais, institui-se uma condição de imanência que excede o antropológico e a mimese representacional, pois viabiliza relações com operações probabilísticas em escalas inapreensíveis de processamento em tempo real e de memorização individual ou, inclusive, coletiva.

Ao radicalizar o pensamento de Manovich (2001b), podemos dizer que a situação intermediária da transcodificação faz com que a lógica computacional modele a ordem cultural – e, acrescentamos, biológica. Algo que se revela nas convenções sobre os modos de interação e de operação de cada aplicativo à semiótica das informações armazenadas, acessadas e comunicadas a outros agentes biológicos. Em contrapartida, as transferências de modelos e comportamentos orgânicos para a mídia digital alteram hardware e software. Essa relação marca sobretudo a transformação das interfaces tecnológicas de acordo com uma tendência de aproximação emulativa, que não é meramente mimética.

A partir de Manovich, a reciprocidade da transcodificação nos conduz a uma relacionalidade geral. Por ela, o dinamismo de ordem social, orgânica e física se rearticula continuamente pelos processos algorítmicos. Assim, percepções vitais são intercambiadas com abstrações derivadas da computação, em um ciclo de transferências mútuas. A decorrente reelaboração informacional é linguística, artefactual e biológica. A codificação dos signos, a ciência cognitiva e bioengenharia genética se retroalimentam e levam à ciborguização que conjuga o orgânico com operações automatizadas de processamento (HARAWAY, 1991).

Na estética hacker, portanto, damos atenção às linhas emulativas de naturalização dos artefatos e de artificialização da natureza, ou os arranjos de sua artefactualidade (DERRIDA; STIEGLER, 2002). Oposições entre o natural e o cultural tendem a colapsar, abalando as fronteiras entre objetividade e subjetividade, antes contidas na proposição moderna da estética como ciência sensorial por Baumgarten e Kant. A arte hacker corporifica o desdobramento da reciprocidade objetivo-subjetiva tanto na experiência da obra obtida e do processo de transgressão pela quebra de códigos restritos quanto no engajamento em processos de colaboração em proveito de obras livres e reconfiguráveis.

Essa imbricação encontra em Peter Osborne (2004, p. 663-665) a referência para a reflexão sobre a pós-conceitualidade da arte contemporânea. Pautada pelo legado do conceitualismo, a análise do autor afirma o caráter pós-conceitual como mediação reflexiva marcada por quatro fatores. Com esses elementos, podemos ponderar diversos aspectos da linguagem, da temporalidade, da espacialidade e da política da arte hacker. O primeiro fator apontado por Osborne é o caráter ineliminável, porém, radicalmente insuficiente da dimensão estética da obra de arte (entendida como forma estabelecida). Esse fator decorre do insucesso das tentativas antiestéticas de produções puramente analíticas, linguísticas e conceituais, sobretudo nos casos de Joseph Kosuth e do grupo Art & Language, entre 1968 e 1972.

Um segundo fator concerne à conceitualidade inerente à obra de arte, pois especificidade e significação não derivam apenas do aspecto imediato da aparência, mas da contextualidade e relacionalidade em que se inserem. Em terceiro lugar, há o imperativo crítico de uso antiestético dos elementos estéticos, reapropriados a partir da vitória da qualidade residual do pictorialismo que está contido no conceitualismo puro. Aqui encontramos uma perspectiva desconstrucionista em face da inegabilidade da aparência, como modo de refutação do mimetismo representacional. Por último, há o “[...] caráter radicalmente distributivo da unidade da obra” de arte, que se espalha na “[...] totalidade da localização de sua instanciação espaço-temporal” – o âmbito de sua manifestação sensorial e cognitiva. Segundo Osborne (2004, p. 663-665), essa totalidade é “[...] potencialmente infinita, entretanto conceitualmente definida, e limitada em termos práticos”.

Moldada por esses quatro fatores, a condição pós-conceitual da arte contemporânea em geral pode ser aplicada à arte hacker em particular, considerando a conjugação

da produção da diferença com a diferenciação produtiva – isto é, a diferença manifestada em obras corporificadas com base em processos subjacentes pautados igualmente pela heterologia. A solicitação crítica de tratamento antiestético da estética aponta para a insuficiência da admissão do simples espetáculo (tecnológico) como obra de arte. Eis aí a carga política da produção da diferença na arte baseada nas mídias: ela suscita a percepção e o questionamento sobre os laços mútuos entre a ética e a estética da ação hacker. A relacionalidade remete à partilha do sensível sugerida por Jacques Rancière (2005, p. 15): o sistema de evidências sensíveis “[...] revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas”.

A refutação pós-conceitualista do estetismo na arte hacker diverge, porém, da inestética de Alain Badiou (2002), pois a imanência assumida como condição da diferença tecnológica é coextensiva a um campo de transgressão mais amplo do que o da arte. Sua singularidade não se configura, portanto, de maneira absoluta. Pode apenas ser admitida como adequação circunstancial da generatividade. Assim, em resultado da instanciação dos efeitos dispersos da intensividade, a arte torna reconhecível o caráter estético inerente à ética hacker. A livre reprogramabilidade convertida em apelo sensorial tem, portanto, correspondência direta com a defesa do compartilhamento, a transparência, a descentralização, a valorização do conhecimento, a liberdade de acesso, o aprimoramento das condições de vida e o uso artístico da tecnologia (LEVY, 2001). Inversamente, a carga ética está incutida na construção das experiências estéticas da diferença tecnológica.

Dessa maneira, a capacidade de diferenciação da programabilidade das mídias digitais, conforme aponta Lev Manovich (2001b), assume um sentido mais alargado quando estão em jogo a face heterogenética e heteróclita dos modos de apropriação e transformação da tecnologia. Seria assim um equívoco se contentar com uma suposta racionalidade pura do desempenho programável das máquinas como critério para a arte. Em vez disso, é necessário ter em conta a instanciação pela qual os processos recombina-tórios são efetuados e reconhecidos. Isso requer uma recuperação ou projeção crítica que, de um lado, extraia valor dos procedimentos adotados para a consecução de uma obra e, de outro lado, vislumbre como finalidade (sem fim) as versões decorrentes da exploração ininterrupta da diferença.

Na dilatação heterológica da abordagem hacker para a estética, lidamos, portanto, com uma problemática recorrente da cultura contemporânea: como a diferença

se compõe e se manifesta (a partir da diferença), de que modo é partilhada e negociada e de que maneira agrega comunidades ou estabelece decisões coletivas. Diante desse questionamento, podemos observar a (dis)paridade entre decisão e indeterminação, algo que nos faz imaginar um neologismo, as in/de/cisões, pois a própria sentença de definição, que dita uma instanciação da tecnologia na arte é uma escolha, um corte, uma cisão¹⁵, uma dissensão sobre uma multiplicidade inesgotável.

O posicionamento da arte hacker ante a tecnologia sugere uma via de reflexão estética avessa ao idealismo da regularidade, da reconciliação e da síntese harmônica. Em um mundo cada vez mais impactado pelo devir da artefactualidade, esses preceitos são descartados na medida em que se alarga uma perspectiva de pensamento orientada pela diferenciação e alteridade. Esse movimento segue uma dupla implementação para além do subjetivismo e do antropocentrismo. Ora a desconstrução da linguagem extravasa o suposto domínio da plenitude humana, ora a materialidade é ponto de partida para a especulação, no sentido do empirismo transcendental deleuziano.

Em vez da busca de soluções ou acomodações de conflitos, a arte hacker os traz à tona e os projeta adiante com sua contradição e assimetria. Isso confirma que a incongruência é aquilo mesmo que propulsiona a generatividade específica – que, por sua vez, emula a generatividade de outros sistemas encontrados na biologia, na política, nos fenômenos aleatórios do universo físico. A arte hacker opera pela diferença e pela alteridade. É ação efetuada pelo que é outro. Realiza-se por meio e em consequência do diverso, impulsionando os seus sucessivos encadeamentos. Nesse sentido, sua atuação envolve tanto a extração de singularidades, a partir de uma base diferencial (tomada por seu caráter operativo intrínseco), quanto a diferenciação de como se efetua essa atividade.

Os projetos da arte hacker lidam com a recomposição da materialidade e das decorrências discursivas daquilo que já encontram preestabelecido. Assim, constituem-se de maneira heterogenética e heteróclita, sendo que sua produção provém e prossegue na concorrência entre elementos díspares e desvia de convencionalidades admitidas como padrões ou protocolos. De um lado, essa qualidade heterogenética corresponde à compreensão de multiplicidade, conforme Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995). De

15 Vale notar aqui que os antecedentes etimológicos da palavra *hack* incluem os sentidos de cisão e de abertura de trilha em uma mata (HARPER, 2015).

outro lado, a característica heteróclita decorre do fato de que as singularidades envolvidas nessa recomposição são transgressivas dos ímpetos de normatização estática.

Como multiplicidade, a arte hacker é derivada de uma complexa combinação inconclusiva de diferenças, sem uma unidade prévia ou essencial. Nessa dinâmica, o dissenso ganha relevância à medida que se reconhece o estranhamento e a sedução por aparatos e suas operações, ou pela própria identidade descentrada em agenciamentos maquínicos e agenciamentos coletivos de enunciação. Na perspectiva do pensamento da diferença, a estética se reconstitui como relação crítica ante o sublime incomensurável e oscilante, entre o abalo tecnofóbico e o êxtase tecnoutópico que afetam a relação antropológica e biológica.

A perplexidade ante a automação heterogenética se acentua pela corporificação que se (in)veste cada vez mais de fantasias ou armaduras para se relacionar com o Outro, pois os meios de operacionalização informacional geram mensagens imprecisas que indicam antes uma dialogia ou comunicabilidade sem desfecho do que uma decisão discursiva com sentido durável e instituído. Agentes se portam também como ferramentas, extensões, abrigos, avatares, simulacros, participantes de estesias interfaceadas – telestesias que compõem mundos de fenômenos sensoriais.

Sob a condição dessa relacionalidade distanciada no espaço e no tempo, a subjetividade se desloca pela afecção extasiante contida no arranjo transitivo da obra pela qual e com a qual se recompõe. Nessa trilha, juntam-se interfaces, modelos de interação e códigos inovativos, assumidos como modalidades de poéticas tecnológicas (GRAU, 2007). No entanto, a experiência crítica se volta também a uma percepção retroprospectiva de inusitados laços operacionais, éticos e estéticos entre o analógico e sua emulação numérica. A intensidade *low-tech* marginalizada pela aceleração da indústria contamina a sofisticação *high-tech* em uma produção de caráter recombinante (ROSAS, 2006).

Em face do poder tecnológico crescente das corporações multinacionais e dos complexos militares e estatais, a tecnologia é apropriada pelo *hackeamento* de modo lúdico e paralógico. Em um mundo repleto de senhas, a produção da diferença tecnológica serve à contestação das condições tecnopolíticas e biopolíticas de dominação. Por um lado, há o desbloqueio e a liberação do conhecimento. Por outro, há a defesa da neutralidade entre os grandes e pequenos utilizadores dos dispositivos de informação e comunicação reticulares.

Nesse sentido, a produção hacker gera uma economia de excessos que nutre a contraposição social no combate às pretensões tecnocratas e à eficiência da acumulação (LEMOS, 2002). Sua capacidade contra-hegemônica reside no micropoder de assimilações arduas e inusitadas, obtidas pela exploração livre, a subversão e o contrabando de signos e de conexões. Nas vias do consumo produtivo, a cultura hacker fissa as expectativas totalitárias munidas pela posse de plataformas proprietárias.

Ao transferir para o terreno da estética o debate ético e político sobre os rumos do saber técnico e os limites de sua aplicação, a arte hacker reprograma o histórico contestador das vanguardas modernas. Com isso, as poéticas difundidas pelo ambiente virtual reticular ajudam a diferenciar semânticas herdadas e divisões de centro e periferia, local e global, abundância e precariedade, inovação e obsolescência. Assim, surgem disposições heterológicas entre finalidades utilitárias e a fruição mobilizadora de agenciamentos. Por essa relacionalidade, a conformação de um território maleável da arte e da tecnologia decorre da produção da diferença enquanto desdobramento das atualizações da virtualidade.

Em contraponto a essa interpretação eminentemente deleuziana encontrada em Wark (2004), podemos seguir a sugestão metodológica do autor e sondar as lacunas de sua teoria a fim de reprogramá-la. Entendemos que a fundamentação heterológica da arte hacker não se restringe apenas ao materialismo derivado da exploração imanente de aspectos intensivos. A produção da diferença como atualização do virtual deve ser articulada com a *différance* (*diferença*¹⁶) de Derrida (1972a, 1973, 2001), isto é, o excedente absoluto da prorrogação e do espaçamento de sentidos que torna as diferenças irreduzíveis em uma suposta essencialidade autorreferente.

Como sabemos, a *différance* é um neografismo que Derrida introduz na língua francesa para resgatar os valores de adiamento de uma decisão, distanciamento espacial e dissenso das origens etimológicas do verbo *différer* (diferir). A intervenção gráfica de Derrida visa ao estabelecimento de uma *différance* no âmbito conceitual da

16 Há diversas opções diante da dificuldade de tradução da *différance* para o português (OTTONI, 2000) – *diferância, diferência, diferança, difer-ença, diferença, diferença, diferença, diferença e diph-reença*. Entre essas alternativas, optamos por utilizar a grafia *diferença*. Essa escolha mantém o sentido de uma alteração gráfica que não resulta em distinção fonética em relação à ortografia conhecida. Ao mesmo tempo, com o itálico, salientamos o caráter inconclusivo dessa alternativa em relação às demais que possam existir.

própria *différence*. Ao instituir um desvio que não pode ser percebido pela leitura, o autor desconstrói o predomínio da compreensão fonética da linguagem escrita, desvelando a carga de fonocentrismo, logocentrismo (predomínio da razão) e falocentrismo (predomínio do masculino).

Desde as consonâncias e dissonâncias entre Derrida e Deleuze, dois percursos se anunciam¹⁷. Na trilha aberta por Wark, vislumbramos a duplicidade do fenômeno de produção da diferença. De uma parte, sua diferenciação é avaliada como virtualidade operacional e conceitual que é enfrentada como problema. De outra parte, é vista como o processo de atualização de latências da virtualidade, com capacidade de reconfigurar a própria virtualidade. Nessa dupla acepção, a arte hacker se apresenta tanto como configuração de um campo de virtualização das potencialidades ou proposições estéticas quanto *performance* que extrai soluções (ainda que provisórias) do virtual para a fruição e participação do público. A partir disso, a arte hacker pode ser entendida como um evento de manifestação da vitalidade proveniente de um sistema cíclico de produção da diferença a partir da diferença.

Por sua vez, a referência de Derrida orienta o questionamento sobre a ação de desconstrução da tecnologia pela arte, como modo de reativação estética da significação disseminante de sua operacionalidade. Conforme a *diferença*, a arte hacker é uma variação de ocorrências distintivas das ligações inevidentes, porém, consistentes da escritura entre o sensível da grafia (do traço, do rastro) e o inteligível (das regras subjacentes à sua operação). Pelo rastro, as intensidades são retidas, reemitidas e dispersadas. Essa compreensão da produção da diferença implica a noção do distanciamento temporal e espacial, que alicerça a distinção entre práticas avançadas de laboratórios de pesquisa e de táticas experimentais em estruturas precárias de contextos sociais de base. Por fim, a *diferença* constitui-se como discursividade das dissidências entre as várias opções de produção da diferença tecnológica.

17 Em obituário escrito por ocasião do suicídio de Deleuze, Derrida (1995) reconhece a influência recebida de seu contemporâneo. Admite “a experiência perturbadora [...] de uma proximidade e uma afinidade quase total nas ‘teses’ [...] através de distâncias muito evidentes” naquilo que denomina “[...] o ‘gesto’, a ‘estratégia’, a ‘maneira’: de escrever, de falar, de ler, talvez”. A irreduzibilidade da diferença à oposição dialética é a unidade temática que resiste às diferentes formas de abordagem que são características a ambos os autores. Segundo Derrida, as discrepâncias de pensamento nunca abalaram sua amizade com Deleuze.

Avaliamos a produção da diferença e a diferenciação da produção como termos correlatos aos sentidos de espaçamento e de temporização, recuperados por Derrida (1991) em sua reflexão sobre a *diferença* (*différance*) que reativa a multiplicidade de sentidos da etimologia do verbo diferir (*différer*). Na arte hacker, a obra diferente, que se distingue, apresenta-se ao se inserir em campos diferenciais de arquiescritura que vão além de uma escrita peculiar, sustentando assim futuras retomadas da enunciação, conforme Derrida (1973).

Assim como a falha da *diferença* (*différance*), palavra com interferência gráfica inaudível na leitura, mas presente enquanto marca, a arte hacker não se reduz ao sensorial. Sua exploração e transgressão tecnológica requer o que Derrida (1973, p. 39) atribui à temporização, isto é, a “[...] mediação temporal de um desvio que suspende a consumação e satisfação do ‘desejo’ e da ‘vontade’” de se alcançar uma efetuação pelo meio sensível. Por analogia, um procedimento hacker inserido em uma tecnologia modera o seu efeito, conforme se movem as dinâmicas correspondentes ao contexto cultural, funcional e social que lhe envolvem.

Consideramos as pertinências e decorrências éticas e estéticas da conjugação do pensamento da diferença de Deleuze e de Derrida, pois as relações entre tecnologia e arte suportam ainda comparativos etnocentristas, que relegam à subalternidade aquelas produções sem utilidade para os interesses inclinados à hegemonia. Essa concepção hierárquica comete o equívoco de enquadrar os desníveis de complexidade tecnocientífica segundo os termos de um percurso histórico modelar pelo qual toda a humanidade caminhará (SULLIVAN, 2010).

A crise desse ponto de vista se manifesta nos vínculos da parafernália tecnológica com as discussões que se estendem para múltiplas direções. Os tópicos de superação de barreiras naturais no horizonte pós-humanista (geneticamente modificado ou robótico) convivem com a persistência das lutas ativistas para dar cabo à opressão social e à degradação ambiental. Por outro lado, as tentativas de promoção de melhores condições de vida concorrem com o controle biopolítico e com os colapsos financeiros que destroem a oferta de bem-estar social.

Entendemos que a resistência constitui modos de significação que fazem transcorrer processos de ruptura e de reconfiguração do poder, em compasso com as dobras instáveis da crescente complexificação tecnológica. A arte hacker evidencia tentativas de constituir rotas de evasão no interior da própria realidade, com base

na exploração e transgressão da virtualidade, variabilidade, contingência, mutabilidade e simulação provenientes das mídias computacionais.

Conforme o modelo da endoestética de Claudia Giannetti (2006), os trabalhos da arte hacker proporcionam sistemas complexos, flexíveis, circunstanciais, hipertextuais e multidisciplinares. Neles, entra em exercício o interesse pelo intercâmbio entre público e sistema, sistema e interação, ambiente e sistema, etc. Desse modo, a subjetividade se reacomoda em sua ação conjunta com a processualidade do mundo objetivo com o qual busca se relacionar. Assim, torna-se viável a experimentação de ficções tecnológicas, oferecidas como fenômenos de fruição e de pensamento voltado à transformação.

Da dobra entre o fato e a fatura, o estático e o devir, a forma e a *performance*, emerge uma experiência estética em que os estímulos sensoriais são tensionados e tensionam o movimento entre corpo e intelecto na enação orgânica e artificial. A obra obtida não se apreende sem que se considere a obra em processo. Assim como o inverso: o processo não se apreende sem que se vislumbre a obra.

A afirmação de Derrida de que a produção da diferença ocasiona a reconfiguração do processo produtivo oferece um ponto de passagem para Deleuze, pois o caráter estrutural e histórico da *diferensa*, configuração que se transforma em compasso com “[...] o desvio temporizador do diferir” (DERRIDA, 1991, p. 46), pode ser cotejado com a duplicidade da ocorrência da diferenciação na virtualidade e na atualidade (DELEUZE, 2002).

Essa comparação é suscitada pelo que se observa tanto na ruptura de normatividades quanto no estabelecimento de uma produtividade desimpedida. É peculiar a essas duas direções o caráter pós-conceitual, digamos, de obra-processo, que suscita a mútua referencialidade entre linguagem e matéria. Portanto, cabe revisitar aqui a diferenciação deleuziana, para em seguida experimentar como sua associação com a *diferensa* contribui para a fundamentação da estética da arte hacker.

Com base no cálculo diferencial da matemática, Deleuze propõe o conceito de diferenciação (*différentiation*, *diferençação*)¹⁸ como aquele correspondente

18 A palavra diferenciação é utilizada aqui nos dois sentidos empregados por Deleuze, conforme já registram os dicionários de língua portuguesa (GEIGER *et al.*, 2013). Para esclarecer qual é o sentido em cada citação, apontamos entre parênteses os homônimos franceses encontrados no

à determinação do conteúdo virtual das Ideias, entendidas como instâncias problemáticas ou problematizantes. Por outra parte, a diferenciação (*différenciation*) é “[...] a atualização da virtualidade em espécies e partes distintas” (p. 311). É necessário notar ainda que a primeira diferenciação (*différenciation*) ampara a noção de conjuntos abertos, que produzem continuamente novas direções e conexões.

Segundo a interpretação de Adrian Parr (2010, p. 78), em Deleuze “[...] o que se diferencia [*différenciation*] são intensidades e qualidades heterogêneas”. Essa diferenciação ocorre no universo virtual, que tem consistência real, embora seja inatual. Em divisão e combinação contínuas, a diferenciação pode ser associada a uma zona de divergência. De tal forma que pode ser abordada como movimento criativo ou fluxo, que “[...] condiciona um conjunto em toda sua consistência provisória”.

Por outro lado, o que se diferencia (*différenciation*) em Deleuze são “[...] as séries heterogêneas da diferenciação [*différenciation*] virtual” (PARR, 2010, p. 78). A diferenciação é uma atualização (conceitual ou material) do virtual. Mas esta atualização não é “[...] um processo que unifica as qualidades heterogêneas”. Ao contrário, afirma essas qualidades e intensidades sem represar o seu fluxo em seus registros. Assim, uma atualização não é representação da *diferenciação* virtual, porque esta se constitui como sistema intensivo de variações constantes. Mas sua atualização produz algo além da similaridade com o virtual.

Assim como em Derrida, o mimetismo representacional é alvo de contestação em Deleuze, pois a atualização de uma problemática contrasta com a realização de uma possibilidade, já que o atual “[...] não se assemelha à virtualidade que ele encarna”. Desse modo, a virtualidade das Ideias se atualiza ao diferenciar-se e cria “[...] linhas de diferenciação para atualizar-se” (DELEUZE, 1999, p. 78). Ou, dito de outra maneira:

texto escrito por Deleuze (1993): *différenciation* (com t, para cálculo diferencial) e *différenciation* (com c, para o estabelecimento de diferenças como na biologia). O recurso segue a solução adotada na tradução castelhana da obra de Deleuze. Registramos aqui também a opção dos tradutores brasileiros Luiz Orlandi e Roberto Machado. Nela, o neologismo *diferençação* serve para assinalar o conceito baseado no cálculo diferencial, enquanto a diferenciação se aplica à distinção de diferenças. Com a *diferençação*, entretanto, perde-se a fonética idêntica da disparidade ortográfica usada no original em francês e mantida na versão inglesa. Evitamos a alternativa de alterar a grafia para *diferenciação*, uma vez que isto levaria a confundi-la com a *differánce* de Derrida, quando a abordagem de Deleuze segue fundamentação diversa da base semiológica de Derrida.

Quando o conteúdo virtual da Ideia se atualiza, as variedades de relações se encarnam em espécies distintas, enquanto os pontos singulares que correspondem aos valores de uma variedade se encarnam em partes distintas, características de tal ou qual espécie. Por exemplo, a Ideia de cor é como a luz branca que perplica em si os elementos e as relações genéticas de todas as cores, mas que se atualiza em diversas cores e seus respectivos espaços [...] (DELEUZE, 2002, p. 311, tradução nossa).

A arte hacker corresponde à Ideia de uma virtualidade de múltiplos caminhos tecnológicos. Essa virtualidade se apresenta e se reconfigura na atualidade dos trabalhos que são fruto tanto da exploração quanto da transgressão. Tais direções extraem certos usos que assinalam a indecidibilidade, ou a determinabilidade inespecífica, equívoca e problemática da tecnologia, quando pensada nos termos da virtualidade da Ideia segundo Deleuze. Nesse sentido, é retomado o caráter de indeterminação da conformidade a fins, a capacidade de combinação entre imaginação e entendimento independente de uma precondição conceitual ou moral, conforme proposto por Kant (2000). Entretanto, a arte hacker é a multiplicidade inconclusiva que extravasa a significação subjetiva, por meio de agenciamentos maquínicos que congregam linguagens e materialidades humanas e inumanas.

Podemos aqui recorrer a um paralelo entre a diferenciação deleuziana e a *diferença* derridiana, pois, assim como há uma duplicidade entre a problemática virtual e as soluções de atualização em Deleuze, as diferenças são efeitos constituídos da *diferença*, ou seja, da distinção espacial que também é temporização e divergência em Derrida. Na ordem inversa, a lógica heterogenética é comum: as obras obtidas a partir da configuração problemática do virtual ou do movimento da *diferença* são tanto derivações de processos quanto desvios que reprogramam a própria generatividade.

Não obstante o paralelo entre o virtual e o atual deleuziano e o inteligível e o sensível em Derrida, há discrepâncias entre ambos os autores que necessitam ser alvo de ponderação. Segundo a recente virada especulativa da filosofia, a *diferença* é acusada de propor uma mediação da linguagem sobrepujante (BRYANT; SRNICEK; HARMAN, 2011), como se nada escapasse da correlação com o logos humano. Por sua vez, a diferenciação de Deleuze definiria o protótipo de uma ontologia positiva baseada no devir assubjetivo que traça a rota para o materialismo especulativo. Essa

ontologia seria, assim, menos dependente das amarras conceituais logocêntricas que Derrida submete à desconstrução, sem escapar de seu jogo.

Parece-nos, no entanto, incorreta essa distinção entre a *diferensa* e a diferenciação, pois, em Derrida (1973), a escritura não se resume aos gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica. Indica também a totalidade que a viabiliza, inclusive naquilo que é alheio à voz – como a cinematografia, a pintura, a notação musical e a codificação cibernética e biológica. Segundo esse entendimento, é compatível considerar a arte hacker em seu engajamento com sistemas computacionais e outros sistemas por ele afetados.

Dessa maneira, a adesão à *diferensa* corrobora a transversalidade atribuída por Wark à ação hacker, conforme se realiza em campos distintos. Isso ocorre porque a primazia concedida ao suplemento indica que o artifício de memória e mediação é inerente à apreensão e à comunicabilidade vital da presença natural, que seria imediata a si mesma (KORDELA, 2013). Em sua inserção e agenciamento no mundo natural, o domínio biológico se constitui pela aporia de uma tecnicidade originária, que demarca uma emergência derivada da retroprojeção entre o vivente e o não vivente.

Nessa abordagem evocada por Arthur Bradley (2011), a técnica (*technē*, τέχνη) se antecipa ao logos, uma vez que estabelece as suas próprias circunstâncias e capacidades de emergência. Resulta daí o entendimento da *diferensa* em analogia à diferenciação. A produtibilidade genérica da diferença pela escritura gramatológica se assemelha, assim, às latências da virtualidade que são passíveis de atualização (CISNEY, 2012). Contudo, a desconstrução textual de Derrida sugere uma trilha para o materialismo que diverge, contudo, do pensamento de Deleuze. Enquanto este insiste na imanência da virtualidade com a atualidade e na relacionalidade diferencial sem negação, Derrida sugere a indecidibilidade como meio de suspensão das oposições negativas – entre o ausente e o presente, o inteligível e o sensível, o humano e o animal, daí por diante.

O antagonismo veemente das duas propostas, porém, não é suficiente para alijarmos a *diferensa* da elaboração de uma teoria da arte hacker, pois a desconstrução abala a própria noção de estabilidade da natureza, antes contrastada à flutuação aleatória do signo. A materialidade é diferencial, em vez de substantiva. Ao contrário de recair no correlacionismo idealista, a inexistência de um “fora do texto” em Derrida reverbera a relacionalidade de forças que moldam ininterruptamente as

configurações da realidade e o acontecimento concomitante dos conceitos. A imaterialidade não é uma ilusão, mas um efeito das vicissitudes inconstantes da materialidade (COLEBROOK, 2011).

Decorre daí o entendimento da arte hacker como processo diferido, isto é, atualização, corporificação, de um devir-informacional que flui sem estacionar nem na subjetividade, nem na objetividade. A abstração de Wark (2004) é complementada pela *diferença*, conforme a sua reinterpretação por Bernard Stiegler (2001): além de extrair atualizações do virtual, a técnica é a dupla fronteira de ruptura e de inscrição do vivente no não vivente, e vice-versa. Com isso, os modos de *performance* da técnica (o processo) são modos de expressão (a obra), e, também, o inverso. Trata-se então daquilo que Stiegler aponta como ultrapassagem das condições naturais hipoteticamente estáticas, em favor da ficcionalização do real por meio de ferramentas, máquinas, indústria e mídia. Das dinâmicas mutantes dos sistemas naturais, observadas também na adaptabilidade do código genético, passamos à reprogramabilidade do código-fonte – ou seja, a técnica como natureza diferida.

A generatividade e o devir assumem lugar preponderante para a compreensão estética. A arte hacker acentua essa relevância à medida que constitui sua poética não mais pela imitação representacional, mas pela emulação de instâncias concretas baseadas na reprogramabilidade corporificada pelas diferentes mídias. A alteridade operacional sistêmica impele a produção heterogenética. Com ela, a maleabilidade processual provoca a dobra do meio, isto é, a flexibilidade do artefato intrincada com a variabilidade das modalidades do tempo e espaço. Por fim, as consequências políticas da corporificação dos códigos derivam da in/de/cisão das configurações mutantes da tecnologia. É a partir desses conceitos que desdobramentos estéticos da arte hacker podem passar a ser comentados.

Capítulo 2

DESVIOS OPERACIONAIS

[...] suplementos e mais-valias, suplementos na ordem de uma multiplicidade, mais-valias na ordem de um rizoma já fazem com que qualquer código seja afetado por uma margem de descodificação. Em vez de permanecer imóveis e paralisadas nos estratos, as formas nos paraestratos e os próprios são enredados num encadeamento maquínico: [as formas] remetem a populações, as populações implicam códigos, os códigos compreendem fundamentalmente fenômenos relativos de descodificação, ainda mais utilizáveis, componíveis, adicionáveis pelo fato de serem relativos, sempre “ao lado de” (DELEUZE; GUATTARI, 1995a, p. 68-69).

“Só me interessa o que não é meu”. Por esta sintética proposição, Oswald de Andrade (1990, p. 13) prenuncia em seu *Manifesto Antropófago*, de 1928, uma inclinação que a arte hacker torna recorrente e diversa. Com a arte hacker, o sufixo da *-fagia* segue o percurso iniciado no devoramento da linguagem do Outro para se aplicar a relações de especulação assignificante e assubjetiva. A atração pelo alheio passa então a ser observada em propostas de transgressão, que estendem a montagem combinatória das diferenças contidas em uma mesma categoria (internamente à cultura

humana ou às linguagens codificadas) para a reconfiguração operacional obtida com elementos radicalmente heterogêneos.

Nessa produção disruptiva dos limites subjetivos e objetivos, a arte hacker corporifica a deriva anti-instrumental de mútua inscrição, fragmentária e instável, entre o vivente e o não vivente. Refuta, assim, a domesticação antropocêntrica da *technē* (τέχνη) em sua associação ao logos (λογος) humano. Ela traz à tona a dimensão complexa das intensidades pré-individuadas que sustentam a emergência da singularidade.

O devoramento do alheio pela arte hacker se afirma no coletivismo ativado por meio de plataformas de produção sem propriedade restrita, bem como em iniciativas de liberação daquilo que não está previamente franqueado à participação. De um lado, essas práticas aglutinam o desenvolvimento de software e hardware livre e aberto, bem como a exploração de anomalias espontâneas ou provocadas nos sistemas, pelo *glitch* e a contaminação. De outro lado, encontram-se as apropriações tachadas como pirataria e as interferências no funcionamento habitual de tecnologias como a internet.

Em uma direção, ocupa-se ou constrói-se um território expropriado, em que a produção se instala como dádiva ativadora de relacionalidades. Em outra direção, o vedado é apropriado ou circunstancialmente corrompido, para ser repostado como circuito de disseminação. Esse duplo gesto contribui para a dispersão da reprogramabilidade, saltando do alcance circunscrito da cultura humana para aterrizagem nos extravasamentos de sua interação com o ambiente natural ou artefactual. Desse modo, a tecnicidade desbloqueada e originária aponta para a reciprocidade entre alteridades operacionais, ou seja, a performatividade dos sistemas peculiares e entrelaçados da *poïēsis* humana e inumana.

Apropriação e expropriação encontram-se em mútua atribuição pela *diferença*. Assim, a arte hacker remete à indecidibilidade da ex-apropriação em Derrida, ou seja, o duplo movimento em que se tenta apropriar o significado daquilo que é e persiste alheio, excedente, justamente para que alguma significação seja possível (2002, p. 111-112). Tanto o desbloqueio e a alteração do que é proprietário quanto a constituição libertária do comum comportam essa extravagância derivada da atração pelo que “não é meu” – por ser de um, de muitos, ou de ninguém¹⁹.

19 Derrida (1992b, p. 283-331, tradução nossa) afirma ainda que “a ‘lógica’ do rastro ou da *diffrância* [*diferença*] determina a reapropriação como ex-apropriação. [...] A ex-apropriação não é o homem. Podemos reconhecer suas figuras diferenciais desde que exista uma relação a si com o

Nesse sentido, podemos ainda observar como a ex-apropriação está conectada à problemática do nome próprio que não se resume e se reduz a um si mesmo. A partir de Derrida²⁰, podemos dizer que a lógica proprietária de uma tecnologia é suprimida pelos usos além de suas interdições de acesso. Por outra parte, conforme Deleuze²¹, é plausível considerar que a interferência e o comunitarismo dão vazão a diversas expressões da multiplicidade, em agenciamentos coletivos de enunciação – seja pela via de exploração e transgressão dos meios proprietários, seja pelas circunstâncias compartilhadas do código aberto ou da falha anômala.

O projeto *Carnivore* (2001), do coletivo Radical Software Group (RSG), abrange tanto a programação do software livre CarnivorePE (Personal Edition) quanto o plágio de um programa homônimo de ciberespionagem usado pelo FBI (DIETZ; MARKETOU, 2002). O sugestivo título corrobora a tendência

eu em sua forma mais ‘elementar’ (mas não há elementar por essa mesma razão). [...] a relação a si na ex-apropriação é radicalmente diferente [...] quando se trata do que se chama o ‘não-vivo’, o ‘vegetal’, o ‘animal’, o ‘homem’ ou ‘Deus’”.

20 A questão aparece em diversas obras de Derrida. Citamos uma delas (DERRIDA, 1973, p. 113-134): “É porque os nomes próprios já não são nomes próprios, porque a sua produção é a sua obliteração, porque a rasura e a imposição da letra são originárias, porque estas não sobrevivem a uma inscrição própria; é porque o nome próprio nunca foi, como denominação única reservada à presença de um ser único, mais do que o mito de origem de uma legibilidade transparente e presente sob a obliteração; é porque o nome próprio nunca foi possível a não ser pelo seu funcionamento numa classificação e portanto num sistema de diferenças, numa escritura que retém os rastros de diferença, que o interdito foi possível, pode jogar, e eventualmente ser transgredido [...], isto é, restituído à obliteração e à não propriedade de origem”.

21 Em Deleuze e Guattari (2010, p. 120) a propriedade também depende de uma relação sistêmica: “A teoria dos nomes próprios não deve ser concebida em termos de representação, porque remete à classe dos ‘efeitos’: estes não são uma simples dependência das causas, mas o preenchimento de um domínio, a efetuação de um sistema de signos. Vê-se bem isso em física, em que os nomes próprios designam tais efeitos destes em campos de potenciais (efeito Joule, efeito Seebeck, efeito Kelvin)”. Essa relação inviabiliza a existência de enunciados puramente individuais (1995, p. 51): “Todo enunciado é o produto de um agenciamento maquínico, quer dizer, de agentes coletivos de enunciação (por ‘agentes coletivos’ não se deve entender povos ou sociedades, mas multiplicidades). Ora, o nome próprio não designa um indivíduo: ao contrário, quando o indivíduo se abre às multiplicidades que o atravessam de lado a lado, ao fim do mais severo exercício de despersonalização, é que ele adquire seu verdadeiro nome próprio. O nome próprio é a apreensão instantânea de uma multiplicidade”.

antropofágica discutida por Oswald de Andrade. No entanto, além de referências culturais, são absorvidos dados e estruturas de memória e tráfego, habilitadores de complexas configurações interativas, com efeitos inusitados de codificação e decodificação colaborativa do processo efetuado por diferentes interfaces de corporificação. Para essa variabilidade, o código-fonte do trabalho se apresenta disponível para eventuais reprogramações, em repositórios especializados como GitHub.

A publicação do código-fonte também ocorre em *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel (2002), trabalho que se propõe como modificação do videogame Super Mario Bros²². Nesse caso, personagens e cenários são devorados pela sugestão da violação do cartucho e a intervenção no código de uma edição obsoleta de processamento em 8-bits. Apenas o fundo celeste e as nuvens do jogo são preservados na obra. O fruto dessa modificação é outra operacionalidade, oposta ao tipo de jogabilidade admitido como consenso cultural a partir das mercadorias das grandes corporações da indústria cultural (SOTAMAA, 2010).

Interessada naquilo que não é meu, a arte hacker remete ao procedimento de apropriação, antecipado pelo *ready-made* de Marcel Duchamp e pelo *détournement* da Internacional Situacionista. Faz ainda referência ao acionamento participativo requerido pelos *happenings* de Allan Kaprow ou pelo programa ambiental de Hélio Oiticica, bem como dá continuidade a propostas de diluição da autoria em grupos, como sucede antes em exemplos como a rede internacional Fluxus e o coletivo Guerrilla Girls (EUA).

Entretanto, a associação da arte hacker com a antropofagia e outras poéticas de alteração do alheio se distingue quando notamos que seu devoramento é, de uma só vez, materialista e semiótico, objetivo e subjetivo. Reside nas transduções que ocorrem entre as corporeidades físicas e informacionais, tanto humanas quanto inumanas. Da intencionalidade da dilaceração da colagem passamos à imprevisibilidade dos *mashups*²³, *patches*, *remixes* e gambiarras, derivados da ampla

22 Lançado em 1985, na plataforma Nintendo Entertainment System (NES). Desde então, foram lançadas múltiplas versões e gerações subsequentes do jogo.

23 No desenvolvimento para web, um *mashup* é uma página ou aplicação que recebe conteúdos de mais de uma fonte para a constituição de um novo serviço. A palavra é usada também na música para designar combinações de trilhas de áudio de diferentes gravações. *Patches* são

mutabilidade e maleabilidade associativa da metamídia, a máquina computacional, reprogramável e interativa (MANOVICH, 2013).

Cabe, portanto, considerar as ideais da digitofagia e da tecnofagia como conceitos transitórios. Ambos os termos trazem para o paradigma informacional os procedimentos de ressignificação de referências exógenas, característicos da antropofagia do modernismo brasileiro. Mas, enquanto a digitofagia ainda propõe a digestão de práticas e teorias da mídia tática de base europeia (ROSAS; VASCONCELOS, 2006), a tecnofagia passa a tratar como o Outro devorável o conjunto dos falsos consensos embutidos na instrumentalidade amarrada à ideologia do progresso (BEIGUELMAN, 2010a, 2010b).

Ao ressaltar o valor das práticas espontâneas, da gambiarra, do *sampling* e da remixagem, as concepções da digitofagia e da tecnofagia reiteram os deslocamentos de práticas e teorias do ativismo hacker, em seu trânsito entre o conceitualismo artístico e as adaptações infligidas às tecnologias no cotidiano das cidades e da internet. A reprogramabilidade conjuga, assim, táticas vitalistas de subsistência por estruturas incipientes com a deposição de recursos abundantes. Pelo contraponto entre o precário e o excessivo, constitui-se a reciprocidade entre os deslocamentos da propriedade, as explorações do anonimato da falha e o agenciamento comunal.

Assim, a alteridade operacional do concreto e do intangível, do vivente e do não vivente, promove a *-fagia* entre sistemas apartados pela consistência e por seus modos de (des)organização peculiares. A produção da diferença no projeto *Carnivore* assume o código de espionagem pela emulação, e não pela réplica ou interceptação. A partir daí, a programação se desdobra em um circuito de autorias par a par (*peer-to-peer*), em que contribuem diversos artistas. Mas o Outro da vigilância pervasiva prossegue, como comprovam denúncias contra o comportamento abusivo de corporações e governos no rastreamento e espionagem de dados.

complementos de código desenvolvidos para atualização, reparo ou aprimoramento de um software. A palavra em português com a mesma origem etimológica seria *parche*, que tem o sentido do emplastro feito em um curativo ou do remendo aplicado sobre um furo, como em uma câmara pneumática de bicicleta ou automóvel. Na música, um *remix* é uma reedição de fragmentos de áudio para a criação de uma versão modificada de uma dada gravação. Por analogia, a palavra também é aplicada a outras mídias.

Por sua vez, Cory Arcangel estipula a coexistência de seu trabalho com a do videogame Super Mario Bros. O jogo pode persistir na prateleira, ou ser virtualmente reativado pela imaginação daquele capaz de reconhecê-lo na obra do artista, apesar da deturpação causada pelo remendo (*patch*) de código que o altera. Em uma analogia descentralizadora do caráter antrópico, podemos então dizer que a arte hacker indica uma ecologia complexa, no lugar de uma *-fagia* unidirecional defendida segundo a perspectiva da precariedade ou a da abundância.

O comensalismo, o parasitismo e o mutualismo se alternam ironicamente no projeto *Carnivore*. Quanto à instrumentalidade do poder de espionagem, o trabalho se limita ao parasitismo de sua denúncia, sem, contudo, danificá-lo diretamente. Por outro ângulo, o código iniciado pelo coletivo RSG efetua a instanciação de uma reprogramabilidade distributiva e relacional, em que os artistas participantes ganham mutuamente com as corporificações resultantes do acionamento do Outro.

Já em *Super Mario Clouds*, há novamente comensalismo quando Cory Arcangel (2002) subtrai elementos de Super Mario Bros. para fazer sua obra, sem danificar sua disponibilidade comercial. O parasitismo se aplica apenas em termos unitários, se pensamos que o artista prejudica a jogabilidade de determinada unidade das cópias do mesmo videogame. Por fim, há mutualismo se imaginamos que a ex-apropriação não extenuante termina por (re)valorar culturalmente o jogo de Super Mario.

Nas relações que a arte hacker propicia entre pares (nos arranjos colaboracionistas) ou ímpares (nas oposições com a indústria e o totalitarismo biopolítico) reverberam alteridades de poder e contrapoder. A vigilância encara a contravigilância. O capitalismo imaterial conflita com a contrafação e os usos não licenciados. A instrumentalidade proprietária se depara com o revés ilógico do erro, a contaminação desestabilizante e a contracorrente da produção livre e aberta.

Juntam-se as finalidades utilitárias com os fins críticos. Na arte hacker, decisões e indecisões surgem no encontro entre as alteridades operacionais dos sistemas da arte e da tecnologia. Os dois sistemas se inserem de forma ambígua como plataformas colaterais e subsistemas do capitalismo a que se contrapõem, mas com o qual também contribuem. Nessa situação de aporia, a resistência cultural orientada pelo interesse consagrado ao que não é meu aponta, simultaneamente, para a qualidade originária da técnica. Embora instanciada na arte hacker, encontra-se também estendida em arranjos que pretendem hegemonia ou dissidências. Assim,

o alheio suscita um ímpeto que ora impele o combate, ora se ocupa da articulação de comunidades baseadas em afinidades produtivas.

De tal modo, o não é meu se corporifica como fator indigesto, antropeômico, do Outro informacional. A diferença simbólica que se consome sem ser exaurida é, ao mesmo tempo, transduzida pelos suportes inespecíficos da metamídia, que aos poucos obsolescem, se fragmentam em peças e se decompõem. Mas, apesar dos meios deterioráveis de temporalização e espacialização, a instanciação pode ser recorporificada, graças à reprogramabilidade relacional e distributiva de seus processos produtivos.

Em uma analogia com o jargão informático, o fluxo entre alteridades é indispensável para a existência e a transformação do sistema operacional²⁴ sobre o qual a arte hacker atua e subverte. Suas poéticas ativam, assim, obras e processos diferenciados, singulares, que se orientam pela ruptura e adaptação a partir de instâncias sistêmicas previamente reconhecidas e distintas. Pela mesma metáfora, a alteridade operacional remete, portanto, à ideia da intrusão e da exploração hacker, que interfere ou modifica um determinado sistema operacional. Conforme a variedade de peças (de hardware e de corpos) e de lógicas (de programação artificial e de vitalidade) dos sistemas, a arte hacker suscita uma estética em que a fruição considera, simultaneamente, a diferença obtida e o processo de diferenciação – ou *diferensa*.

Ainda que seja evidente o parentesco com a chamada arte processo ou processual, devido à valorização da ação produtiva, em detrimento do objeto obtido, cabe salientar a tecnofagia singular à arte hacker. Nela não há desprezo pela materialidade em favor da imaterialidade, mas sim uma relação paradoxal entre estes termos. Enquanto feito obtido, sua significação constitui-se como e em processo, pois requer o movimento de diferenciação de outros efeitos já alcançados ou virtualmente previstos. Enquanto processo, sua significação é dada como obra, pois sua performatividade a singulariza em contraponto a outros casos.

24 Pacote de programas básicos que são carregados em um computador para estabelecer a comunicação com o hardware e gerenciar a instalação e execução de outros programas escritos e compilados para a mesma plataforma. Um sistema operacional também controla o armazenamento e a recuperação de dados na memória, bem como a interação com o usuário e outros dispositivos (CHRISTENSSON, 2005; ROUSE; WIGMORE, 2014).

Um valor processual é, então, reivindicado para a apreciação da arte hacker. Suas obras são apreendidas em concomitância com a singularização de seus procedimentos. Quando comparados a outras operacionalidades, destacam-se por si mesmos, e não apenas por seus produtos. A alteridade operacional é, portanto, intermediária entre a *diferensa*, de Jacques Derrida, e a diferenciação, de Gilles Deleuze. Ao recombinar as respectivas heterologias, o conceito da alteridade operacional remete tanto aos casos de subversão das normas proprietárias e instrumentalistas quanto às expressões baseadas na ausência de posse do defeito e das práticas coletivistas, que serão comentadas no próximo capítulo. De um lado, está a quebra irregular de devoramento do código ou tecnologia enclausurada. De outro, está o agrupamento simbiótico orientado pela partilha não espontânea ou calculada. Em ambos os casos, a alteridade operacional manifesta-se como entrelaçamento em que produção da diferença e diferenciação produtiva são descritos em relação de contrapartida.

Das estruturas proprietárias ao seu desvio, sua autodestruição e suas alternativas coletivistas: o que é diferente é ainda divergente, conforme Derrida (1972a)²⁵. Trata-se não só da disparidade do que se decide e singulariza como também da dissidência que se manifesta: a ruptura do anteriormente fechado ou a partilha do adverso e do aberto. Nesse sentido, a situação aponta para o caráter de disputa do *diferendo*, como proposto por Jean-François Lyotard (1988) – ou seja, a relação conflituosa sem solução equitativa devido à falta de uma regra de julgamento aplicável a todas as partes envolvidas.

Expandindo Derrida e Lyotard, a parte hacker multiplica as disparidades: decisão e dissidência, diferimento e deferimento. No primeiro caso, ao optar pela obra-processo da alteração operacional, a arte hacker diverge da operacionalidade proprietária. Na segunda paronímia, ao diferir (distinguir, prorrogar, distanciar, discordar)

25 Em francês, o diferente e o divergente também encontram nas palavras *différent* e *différend* duas grafias distintas com sonoridade idêntica. Ambos os sentidos se apoiam na produção de um intervalo, uma distância topológica e temporal que separa o que é do que não é, de maneira que aquilo que é seja de fato o que é – condição, portanto, de ecceidade. Essa constituição do presente como síntese complexa, “não originária, de marcas, de traços de retenção e protensão” é o que Derrida (1972a, p. 14) denomina arquiesscritura, ou *diferensa*.

do que é proprietário, a arte hacker defere (consente, concede, compraz) a abertura de sua obra-processo a futuros desdobramentos²⁶.

Consenso e dissenso são, portanto, termos aporéticos, indecíveis ou rizomáticos, implicados na temporização e espacialização da alteridade operacional. Um consenso efetivo depende da acolhida do dissenso: quando toda contenda é interdita, não há acordo, só há imposição totalitária. Em sua *-fagia* de imoderação transgressiva, a arte hacker conduz a uma ordem ambivalente de dissensos que não é apenas sensível ou inteligível, tampouco somente atual ou virtual. Ela não se resume ainda nem à desconstrução (auto)confinada no texto nem à especulação materialista rompida com toda a correlação subjetivo-objetiva.

A arte hacker situa-se no jogo da *diferença* entre a iterabilidade do traço (sob efeito de intensidades) e a textualidade do *acontecimento*²⁷ (DERRIDA, 1972b). Na deriva da significação, a transgressão tecnológica leva ao além da significação. Por sua vez, enquanto diferenciação, a arte hacker se coloca entre o atual e o virtual, em um ponto de “*perplicação*” (DELEUZE, 2002, p. 284)²⁸, ou seja, de dobra das intensidades sobre todas as outras intensidades que se atualizam em circunstâncias distintas.

Como a *diferença*, a arte hacker é voz média da obra-processo, não é simplesmente ativa, nem passiva (DERRIDA, 1991, p. 40). É “[...] uma operação que não é uma

26 Deferir (a) alguma solicitação ou ao sentimento alheio (consentir, concordar), deferir privilégio a alguém (conceder) e deferir a alguém (reverenciar, comprazer) (GEIGER *et al.*, 2013).

27 Quanto a este ponto, podemos recorrer à seguinte citação de Derrida (1972b, p. 388), em livre tradução: “Antes é preciso entender-se aqui sobre aquilo que é produção, ou *acontecimentalidade* de um acontecimento, que supõe em sua emergência, supostamente presente e singular, a intervenção de um enunciado que, em si mesmo, só pode pertencer à estrutura repetitiva, citacional ou, preferencialmente, iterável, considerando que as duas primeiras palavras suscitam confusão”.

28 “As Ideias e as distinções entre Ideias são inseparáveis de seus tipos de variedades e da maneira pela qual cada tipo se insere nos outros. Propomos o termo ‘*perplicação*’ para designar esse estado distintivo e coexistente da Ideia. Não porque a conotação correspondente da ‘perplexidade’ signifique um coeficiente de dúvida, hesitação ou assombro, nem nada de inacabado nas próprias Ideias. Pelo contrário, trata-se da identidade da Ideia e do problema, do caráter exaustivamente problemático das Ideias – isto é, da maneira pela qual os problemas estão objetivamente determinados por suas condições a participar uns dos outros, segundo os requisitos circunstanciais da síntese das Ideias. A Ideia não é de forma alguma essência” (DELEUZE, 2002, p. 284, tradução nossa).

operação”, pois não se reduz à “[...] ação de um sujeito sobre um objeto, nem a partir de um agente, nem a partir de um paciente, nem a partir, nem em vista de qualquer destes termos”. De tal maneira, a alteridade operacional que condiciona a arte hacker não se resolve plenamente pelo formalismo, tampouco pelo conceitualismo. Em sua situação pós-conceitual, a diferença decorre do caráter flutuante dos vínculos entre significantes e significados. Conforme a adoção semiológica de Derrida (1972), tanto significado quanto significante, ou conceito e imagem (qualquer marca psíquica de fenômeno material), são afetados pela qualidade arbitrária e diferencial da significação.

A diferença obtida na obra e no processo de diferenciação compõe uma significação que não resulta da força compacta de correlação de significados e significantes. Como as ideias *perplicadas* em Deleuze (2002), a estética da arte hacker é antes derivada do rizoma de associações que distingue os significados ou significantes de outras cadeias de significados ou significantes. Essa distinção é amparada por um movimento constitutivo de temporização e espaçamento.

As obras da arte hacker manifestam processamentos diferidos entre termos correspondentes ou entre materialidades, pois, assim como o inteligível é o sensível diferido, a cultura é natureza diferida. Já a *physis* é diferida em vários outros – “[...] *tekhne, nomos, thesis*, sociedade, liberdade, história, espírito, etc.” (DERRIDA, 1972a, p. 18). Assim, a sensorialidade do videogame modificado em Cory Arcangel se traduz como produto ilógico diferido do código proprietário. Ao passo que a adoção do código aberto e livre é uma obra diferida dos termos de uso das tecnologias fechadas.

Entre a decisão e a indecisão, a alteridade operacional é, ao mesmo tempo, desvio do código instituído e código reinstituinte da multiplicidade. Reserva, portanto, aderência à ideia da causalidade divisora dos diferentes e das diferenças, tomados como produtos ou efeitos constituídos da *diferensa* em Derrida (1972a). No entanto, como alerta Derrida e encontramos na *perplicação* de Deleuze, a alteridade operacional não corresponde a uma anterioridade absoluta em relação às diferenças obtidas, pois o que se extrai (o efeito) remodela o respectivo processo de obtenção (a *performance*).

A arte hacker produz efeito em cadeia a partir do consumo abstrativo dos arranjos de conjugação e diferenciação dos componentes funcionais outrora isolados (WARK, 2004). Nesse encadeamento, lances de abstração se sucedem em sequências heterogênicas. A diferença produz diferença, no compasso da exploração da (dis)funcionalidade das (re)composições tecnológicas que se articulam como confronto entre virtualidades

problemáticas e suas atualizações. Recuperada dos bloqueios proprietários, a reprogramabilidade fundamenta a estética e a ética da arte hacker. Por sua qualidade pós-conceitual (OSBORNE, 2004), suporta valores que não apenas são sensoriais como também decorrem da processualidade cíclica da produção da diferença e da diferenciação da produção.

Por fim, podemos relacionar o pós-conceitualismo da estética hacker com a equivalência estipulada aos processos e produtos na estética dos sistemas de Jack Burnham (1978). Considerando que as mídias cinemáticas resultam em experiências proprioceptivas (relativas à percepção relacional das partes de um corpo em movimento), Burnham sugere a adoção de uma perspectiva multidisciplinar atenta aos modos de interação de um organismo com o ambiente natural e cultural – fenômeno também denominado como enação (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991).

Podemos, assim, dizer que a *-fagia* da alteridade operacional já está presente na produção de Hans Haacke, que é contemporânea ao interesse sistêmico de Burnham. Entre os projetos de Haacke, a questão é abordada em *Chicken's Hatching* (1969), uma máquina chocadeira para ovos de galinha, e *Norbert: All Systems Go* (1971), a inacabada tentativa de adestramento de uma ave mainá, espécie encontrada nas florestas da Ásia Meridional, para que imitasse a locução humana do subtítulo da obra. Nesses trabalhos, Haacke opera uma ação de reconhecimento e de desconstrução da teoria cibernética.

No primeiro caso, um sistema artificial de informação substitui o sistema incubador natural, de um modo insólito para a arte, mas bem acomodado ao campo da pesquisa científica. No segundo caso, a frustração da passagem da comunicação humana para um comportamento de repetição animal é uma paródia que desfaz a perspectiva otimista de progresso por meio do uso do controle por retroalimentação (SKREBOWSKI, 2006). A alteridade operacional já está, portanto, envolvida na produção de Haacke, se considerarmos que o artista parte da identificação de sistemas operacionais para, em seguida, explorar suas capacidades e limites. Essa transposição anunciada na obra de Haacke se converte em prática constante da arte hacker.

Modificações de jogos

Pela associação de alteridades operacionais (naturais, culturais e políticas), são gestadas alternativas teóricas e práticas contra os regimes opressivos presentes na economia neoliberal globalizada. Encontra-se aí um preceito básico de heterologia: a produção se

desvela em elos diferenciais. Pressuposto para a vitalidade dos biomas, a fabricação material ou o processamento informacional: a gênese requer a *-fagia* entre heterogeneidades.

Aqui encontramos o sentido da produção da diferença pela diferença atribuído à atividade hacker por McKenzie Wark (2004). Nesse sentido, a alteridade é operacional porque está em obra, em movimento. Não pretende zerar o jogo e se imobilizar. Insiste em modificar e ultrapassar os limites performativos da utilidade prevista na aplicação efetiva de um objeto ou de uma estrutura lógica para realização de uma tarefa.

É por esse desdobrar que a diferença pode expressar algo de si e do Outro. Ainda que tal procedimento seja compreendido e, muitas vezes, cooptado em benefício do poder opressivo, isso não elimina a existência das lacunas aproveitadas para o gesto dissidente. Como desdobramento da reprodutibilidade analisada por Walter Benjamin (2008, p. 26), a reprogramabilidade na arte hacker promove um jogo recíproco entre subjetividade e objetividade, que sustenta a geração de uma segunda tecnologia, em viés alternativo à sua conformação orientada pela expectativa de dominação sobre a natureza.

Super Mario Clouds, de Cory Arcangel (2002), é produção da diferença quando pensamos no videogame Super Mario Bros.²⁹ reprogramado, do qual tudo se extrai com exceção das nuvens sobre o céu azul. Desprovido de seu protagonista, adversários, obstáculos e cenários, sua jogabilidade se dissolve. Pode ser apenas restabelecido na memória e no imaginário, em um tempo suspenso, prorrogado entre a memória de uma partida já realizada e a fantasia de uma partida futura, entre si apartadas.

Mas *Super Mario Clouds* é ainda diferenciação da produção. Manifesta um modo heterogênico e heteróclito de realização. O efeito gráfico inspirado pelo minimalismo (GYGAX; MUNDER, 2005) e a suspensão da narrativa se conjugam a partir da transgressão do programa do videogame. Por último, esse processo persiste protelado para futuras retomadas, pois a publicação de um manual de instruções e do código-fonte escrito por Cory Arcangel fornece subsídio aos interessados em verificar, experimentar ou aprimorar a intervenção já proposta.

Pela abertura da tecnologia proprietária, Cory Arcangel recupera a indeterminabilidade produtiva da diferença, antes estagnada no formato comercial do

29 Lançado em 1985, na plataforma Nintendo Entertainment System (NES). Desde então, foram lançadas múltiplas versões e gerações subsequentes do jogo.

videogame. A alteridade operacional é, assim, contraposta aos controles da indústria administrados por meio do lacre de um cartucho ou das lógicas incógnitas inscritas em seus circuitos. Em sequência, propõe-se outra modalidade produtiva, compatível com o compartilhamento, a livre exploração e a virtualidade da adesão comunitária no jogo de modificação tecnológica.

Estão aí os antídotos contra a obsessão econômica pelo lucro que depende do controle exclusivo da propriedade sobre a produção. Como podemos observar em *Super Mario Clouds*, táticas de desbloqueio promovem dobras de diferenciação, em que uma ideia e sua corporificação se conjugam com todos os seus congêneres. Assim, a alteridade opera pelo caráter diferido entre o inteligível e o sensível, conforme Derrida, ou nas atualizações que vão além da similaridade e da representação da virtualidade, conforme Deleuze.

O que se obtém é paradoxal, porque favorece a alteridade sem esgotar o aspecto citacional. Embora *Super Mario Clouds* nos leve a pensar em derivados de segunda geração, o trabalho não se restringe mais a imitar uma origem fundacional e essencial. Emula uma transposição de jogabilidade atrelada ao fim comercial para uma jogabilidade irrestrita. Evoca uma tecnicidade, forjada na diferença, e pela *diferensa*. Quanto a isso, devemos considerar que “[...] a *diferensa* [*différance*] é a ‘origem’ não-plena, não-simples, a origem estruturada e *diferenciante* [*différente*] das diferenças. O nome de ‘origem’, portanto, já não lhe convém” (DERRIDA, 1972a, p. 12).

A contribuição teórica do coletivo Critical Art Ensemble (CAE) (1994, p. 83-90) corrobora o devir recombinante da alteridade operacional. Em uma inversão valorativa, o plágio assume conotação positiva, como contraponto ante “[...] aqueles que apoiam a legislação da representação e a privatização da linguagem”. A abordagem de livre circulação da informação restaura a generatividade, contra sua captura por paradigmas de reserva inscritos nos bloqueios ao acesso.

Pela ruptura das travas físicas e codificadas, a arte hacker habilita a alteração e a interferência em prol da operacionalidade. Ao lidar inicialmente com um produto cultural de formato obsoleto, a reutilização tática (HERTZ, 2009) da tecnologia acusa a iniquidade contida em convenções sociais. Contra o consumismo alimentado pela cultura do entretenimento, Cory Arcangel resgata a partilha das habilidades produtivas.

Super Mario Clouds é sucedido por vários projetos que promovem crítica irônica à inviabilização do entretenimento. Em *I Shot Andy Warhol*, Cory Arcangel

(2002) substitui os personagens criminosos do jogo Hogan's Alley³⁰ por Andy Warhol, enquanto os inocentes são trocados pelo papa, pelo rapper Flavor Flav (membro do grupo Public Enemy) e pelo fundador da rede de comida rápida KFC, Coronel Sanders. Munido de um controle em formato de pistola, o jogador deve atingir Warhol, desempenhando o papel da feminista Valerie Solanis, que, na vida real, tentou assassinar o artista em 1968.

Totally Fucked (2003) é o reverso de *Super Mario Clouds*. Em lugar do isolamento do fundo celeste e suas nuvens, o personagem Super Mario é apresentado com os pés fixados sobre um cubo. Essa alteração serve também como tema inicial para o vídeo *Super Mario Movie* (ARCANGEL, 2005), um remix audiovisual do videogame Super Mario Bros., feito em colaboração com o coletivo Paper Rad.

Space Invader (2004) altera do videogame Space Invaders³¹. Nesse caso, todos os invasores inimigos são excluídos com exceção de um – o que justifica a substituição do substantivo plural (*invaders*) para o singular (*invader*) em seu título. Mas o que aparentemente deixaria tudo mais fácil para o jogador torna a sua tarefa de combate impossível, pois o único invasor preservado carrega toda a munição dos demais invasores suprimidos. Isso faz com que a duração média das partidas seja reduzida para um minuto, suspendendo a jogabilidade prometida pelos videogames comerciais.

Na série *Self Playing Games* (2008-2011), a supressão de elementos é trocada pela alteração de funções. *Self Playing Sony Playstation I Bowling* (ARCANGEL, 2008) e *Various Self Playing Bowling Games* (ARCANGEL, 2011) são videogames de boliche reprogramados para que todas as bolas caiam nas canaletas e nunca atinjam os pinos. Já *Self Playing Nintendo 64 NBA Courtside 2* (2011) é um jogo de basquete³² em que a bola cai fora da cesta em todos os arremessos.

Os trabalhos de Cory Arcangel remetem a uma ampla gama de modificações (ou *mods*) efetuadas em videogames³³ e na tecnologia. Em suas diversas vertentes,

30 Lançado em 1984, nas plataformas *arcade* (fliperama) e NES.

31 Lançado em 1978, na plataforma *arcade*. Em 1980, é lançada a versão para o console Atari.

32 Lançado em 1999, na plataforma Nintendo 64.

33 A tática é tema de curadoria da mostra virtual *Cracking the Maze*, organizada em 1999 por Anne-Marie Schleiner (1999, 2007).

a programação de *patches* proporciona parcelas de software para o ajuste do funcionamento da operacionalidade preestabelecida. Em outro caso, as edições em *machinima* tiram proveito de recursos de síntese gráfica (*machine*) para realização de animações (*animation*). Por sua vez, a expressão *demoscene* se aplica aos realizadores de demonstrações multimídia que não só servem para testar o desempenho das máquinas como também estabelecem uma competição em torno das habilidades de seus participantes.

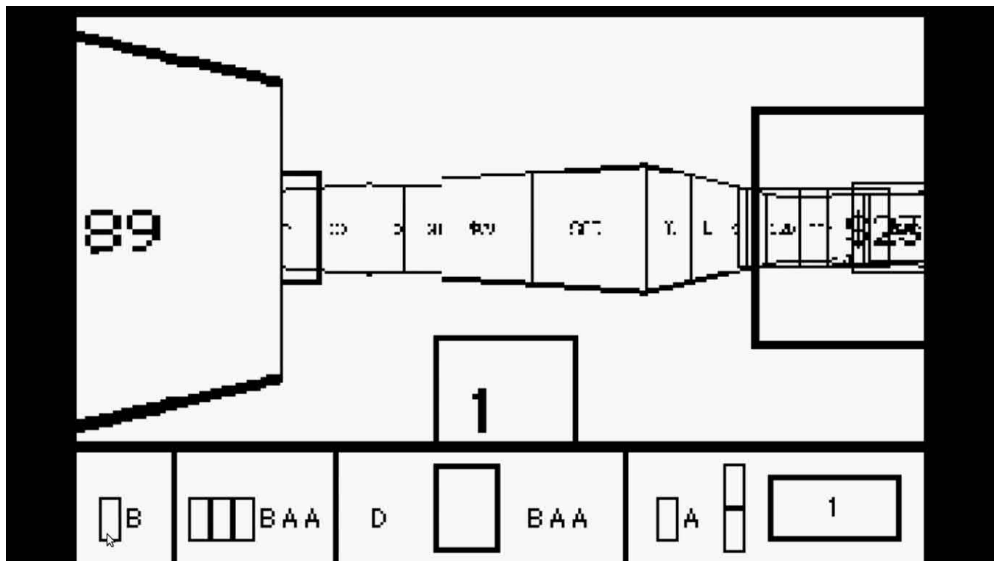
As várias tendências de modificação da tecnologia podem ser ainda observadas em alguns projetos do coletivo estadunidense Beige, formado por Cory Arcangel, Joe Beuckman, Joe Bonn e Paul Davis. Em *Super Abstract Brothers* (DAVIS, 2000), a inserção de código substitui os personagens e cenários de Super Mario Bros. por formas abstratas, gerando um quebra-cabeças para o jogador. Já *Fantasy Cutsscenes* (DAVIS, 2004) apresenta animações que remetem ao recurso de inserção de trechos semelhantes a sequências narrativas cinematográficas para intercalar etapas de um videogame.

A modificação da tecnologia pode ser entendida como uma operação de desconstrução de linguagem e de especulação materialista em torno de noções de utilidade. Com o desbloqueio, a apropriação e o desvio de circuitos e expressões digitais, a significação se rearticula como disseminação da alteridade operacional. Ao mesmo tempo, a tecnologia sustenta um processo de fruição crítica de sua discursividade imaterial (inteligível e virtual) e proporciona uma corporificação (sensível e atual) de utilidades imprevistas.

Essa noção de desconstrução especulativa da tecnologia pode ser aplicada aos projetos da dupla JODI, formada pela holandesa Joan Heemskerk e o belga Dirk Paesmans (CANON, 2003; PAUL, 2008). *SOD* (JODI, 1999) – Figuras 2 e 3 – é modificação do videogame em rede *Castle Wolfenstein 3D*³⁴, em que os elementos gráficos figurativos são substituídos por formas geométricas em paleta de branco, preto e cinza. Desse modo, o jogo torna-se uma experiência de desorientação em um ambiente sem distinção espacial clara. A interface de configuração do jogo é cifrada, dificultando ajustes de funcionamento.

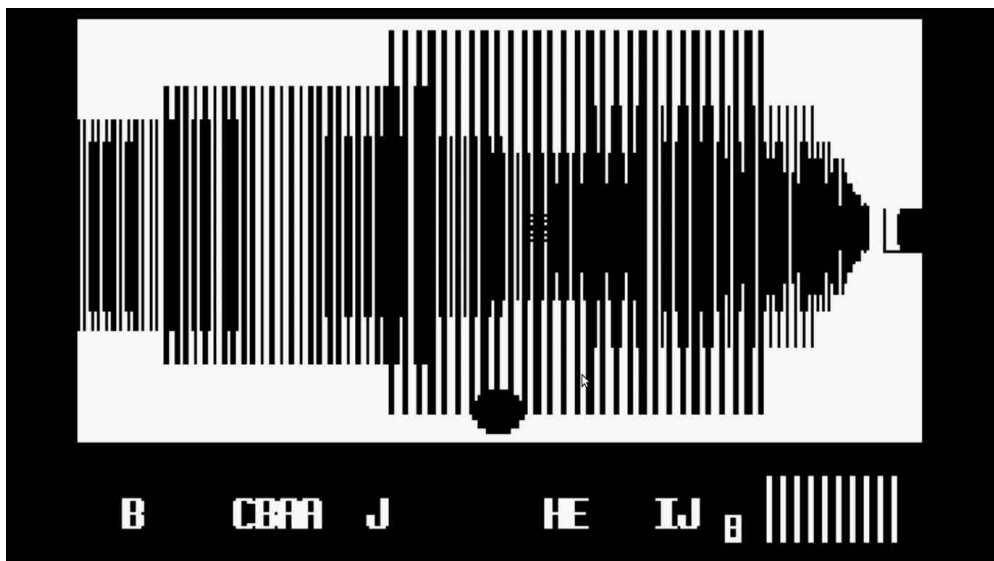
34 Jogo lançado em 1992, na plataforma MS-DOS.

Figura 2 – Tela de SOD



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

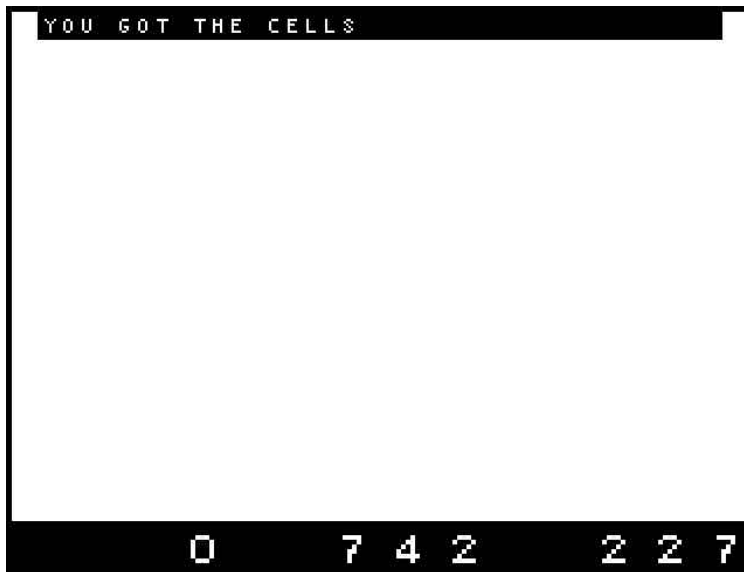
Figura 3 – Tela de SOD



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Na série *Untitled Game*, a dupla JODI (1996-2001) subtrai gráficos de Quake³⁵. A redução é radicalizada em *Arena* (Figura 4), interferência em que todos os elementos são apagados. Por outro lado, *Cntrl-Space* (Figura 5) explora uma falha do sistema (*glitch*) para gerar um padrão de figuras em preto e branco que se movimentam continuamente, conforme o mecanismo do jogo falha ao tentar gerar a imagem do interior de um cubo.

Figura 4 – Tela de *Arena*, de *Untitled Game*



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

35 Jogo lançado em 1996, na plataforma MS-DOS.

Figura 5 – Tela de *CntrlSpace*, de *Untitled Game*

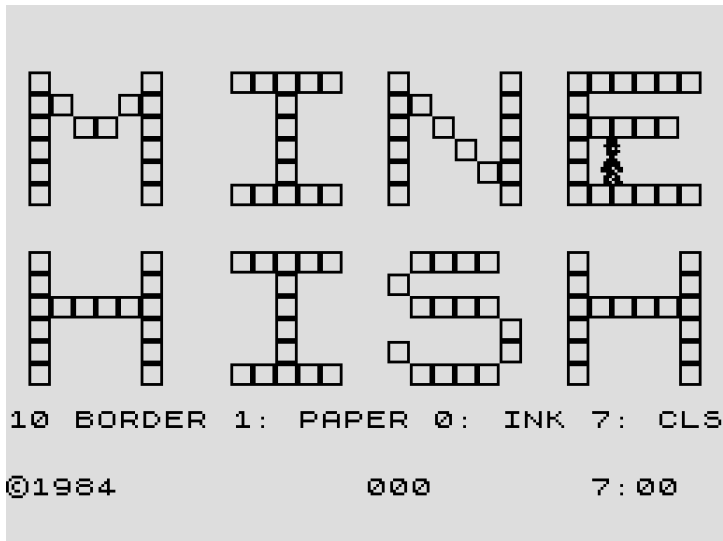


Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Por sua vez, *Jet Set Willy Variations* ©1984 (JODI, 2002) – Figuras 6 e 7 – é um conjunto de modificações do videogame *Jet Set Willy*³⁶, em que elementos não narrativos ganham destaque. Um exemplo é a substituição do personagem Willy por um quadrado branco sobre uma tela com barras coloridas. O ambiente reproduz o padrão cromático de acesso aos códigos de proteção contra cópias, distribuído em um cartão impresso junto ao cartucho do jogo. Com esta transformação, o bloqueio do *copyright* se expressa como bloqueio da jogabilidade, pois o caráter abstrato do cenário alterado torna impraticável o deslocamento de Willy.

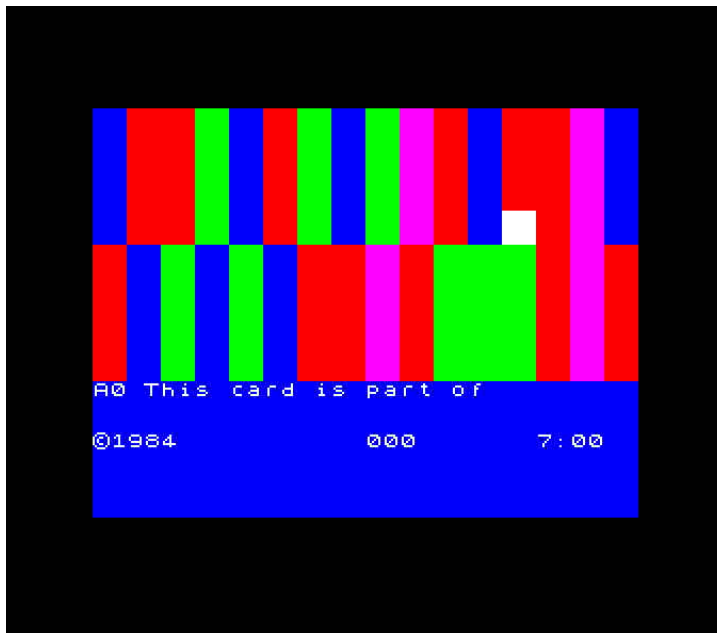
36 Lançado em 1984 pelas editoras Software Projects e Tynesoft, para uso na plataforma Spectrum.

Figura 6 – Tela de *Jet Set Willy Variations* ©1984



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Figura 7 – Tela de *Jet Set Willy Variations* ©1984



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Com *Max Payne Cheats Only 1* (JODI, 2004) – Figuras 8 e 9 –, JODI explora uma série de *cheats*³⁷ (trapaças) do videogame Max Payne³⁸, ou seja, as modificações de comportamento que são acionadas por jogadores que atingem situações de impasse ou travamento do jogo. Com isso, o trabalho revela perspectivas e efeitos absurdos dentro dos gráficos realistas do videogame, como a repetição de movimentos sem sentido e a semitransparência do corpo do policial protagonista, Max Payne.

Figura 8 – Tela de *Max Payne Cheats Only 1*

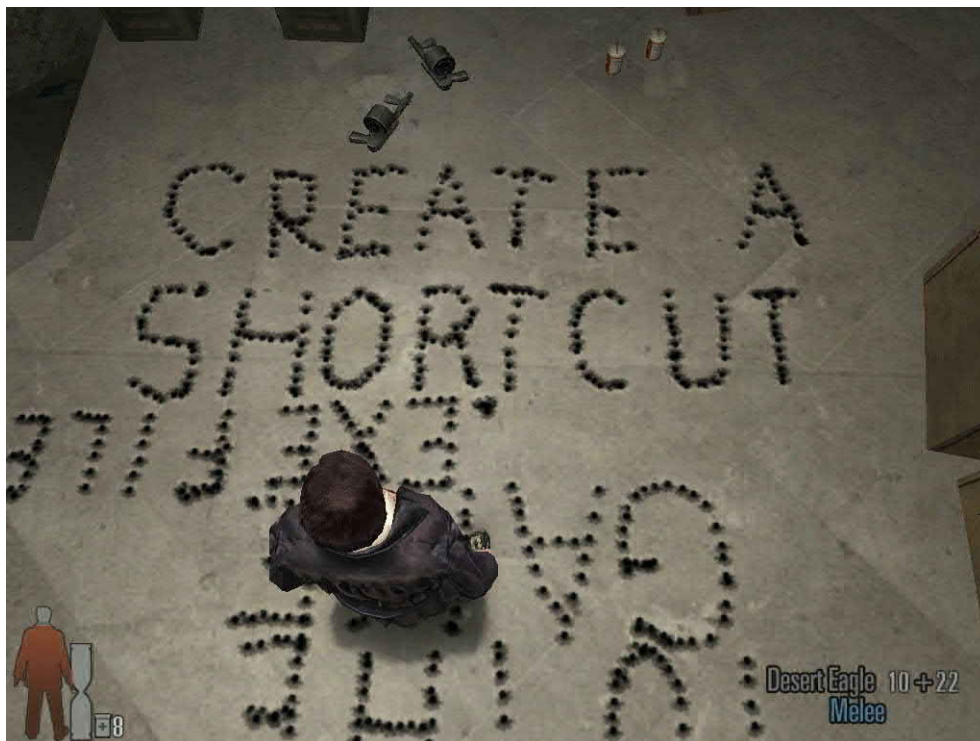


Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

37 Gíria da cultura dos jogos eletrônicos. A tradução literal seria trapaça, embora seja possível realizar um *cheat* de diferentes maneiras, inclusive aquelas preestabelecidas para auxiliar no teste da mecânica de um videogame. Outros métodos incluem o uso de senhas ou combinações específicas de comandos para (des)ativar funções escritas no próprio código, o recurso a complementos de software (*patches*), intervenções no hardware ou a exploração de falhas de programação.

38 Lançado em 2001, plataforma Microsoft Windows.

Figura 9 – Tela de *Max Payne Cheats Only 1*



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Essa crítica desconstrutivista pode ser entendida como uma “[...] interpretação livre do efeito *bullet-time*³⁹ que distingue Max Payne de outros jogos, proporcionando uma nova percepção do espaço e do tempo com o uso da câmera lenta” (TRANSMEDIALE, 2006). Trata-se, portanto, de uma abordagem hacker. O trabalho efetua uma atualização da virtualidade inscrita no programa, que rearticula a *diferenciação* (*diferençação*), entendida como cálculo sobre efeitos latentes contidos na plataforma, e a diferenciação de cada resultado experimentado. Com isso, podemos perceber a

39 A técnica de efeito especial *bullet-time* tornou-se conhecida a partir de sua utilização na trilogia cinematográfica Matrix, dirigida por Andy e Larry Wachowski e lançada entre 1999 e 2003. Combina a redução extrema ou o congelamento do tempo de uma ação com a possibilidade de movimentação e mudança dos ângulos sobre a cena filmada a partir de uma câmera virtual.

intenção conceitual do procedimento com o qual JODI escapa de sua habitual estética minimalista, baseada em recursos geométricos característicos de jogos das primeiras gerações. A alteração sensível é então arrancada de trechos despercebidos do próprio código encontrado, e não mais de uma interferência de adição e subtração sobre o software ou hardware (NOLD, 2005).

Nesse sentido, a disrupção do fenômeno sensível suscita o questionamento das tendências comerciais de realismo nos videogames, destituindo a força de sua preconcepção orientada pela normatividade das convenções culturais (BERNARD; QUARANTA, 2011; QUARANTA, 2006). Assim, o desbloqueio de determinado jogo ou tecnologia permite o desdobramento de sua própria alteridade performativa, corporificada na *perplicação* com outras operacionalidades inorgânicas e culturais.

Com esse sentido mais abrangente, a *performance SimCopter Hack* (Figura 10), do coletivo estadunidense The Yes Men (1997), assinada com o codinome [®]Tmark, envolve a suposta contratação de um programador para sabotar uma tiragem de 80 mil unidades distribuídas do videogame de simulação de voo SimCopter, em que são clandestinamente inseridas imagens homoeróticas (BICHLBAUM; BONANNO; SPUNKMEYER, 2004). Na verdade, a ação é realizada por um membro do coletivo, o artista Jacques Servin (ou Andy Bichlbaum), na época empregado da empresa de videogames Maxis. Essa ação demonstra que não só o funcionamento do jogo se altera. A *technē* (τέχνη) modificada é correspondente à subversão do logos (λογος) que acompanha os conteúdos de representação cultural. A tecnologia se desconstrói no jogo mútuo da *diferensa* entre utilidade, assimilação social e repercussão midiática, indicando como a modulação dessas instâncias é articulada.

Figura 10 – *SimCopter Hack*



Fonte: Cortesia do artista Andy Bichlbaum.

Estamos diante de uma situação pós-conceitual. Conforme propõe Peter Osborne (2004, p. 663-665), a modificação da tecnologia indica o reconhecimento crítico da interdependência extrínseca, contextual e reconfigurável entre conceitos e formas, linguagens e materialidades. A sensorialidade dos videogames sustenta uma corporificação experimental que não a descarta, mas sim procura recontextualizá-la na trama da diferenciação. Desse modo, os artistas equacionam o uso anties-tético dos elementos gráficos, ao almejar uma visualidade em que o cuidado com a bela aparência é substituído pela desconstrução da eficiência e do respeito às convenções culturais e comerciais do jogo eletrônico.

Com o desbloqueio, a alteração da performatividade específica e socialmente normatizada dos videogames é revolvida em conjunto com seus dispositivos cognitivos. Essa ruptura demonstra que, embora alguma liberdade esteja franqueada para a exploração de “[...] mundos virtuais, adoção de personalidades alternativas, decisões e descoberta de segredos, essas opções seguem com parâmetros cuidadosamente testados e calculados” (CANON, 2003). É, então, na disputa por atualizações da virtualidade tecnológica que se rearranja a problemática das suas significações e materialidades.

Na tecnologia desbloqueada e modificada, a alteridade operacional promove uma dispersão da instanciação espacial e temporal pelas margens de demarcação do

âmbito da manifestação simultaneamente sensorial e conceitual. Conforma-se assim um território que se apresenta como plano potencialmente infinito. O caráter arbitrário e diferencial da significação é, assim, reativado quando a modificação tecnológica reposiciona o movimento da *diferença*, entendida como distinção, protelação, espaçamento e divergência. Com a arte hacker, amplia-se a percepção crítica da técnica para além do domínio de especialistas, pois o fluxo de produção da diferença impulsiona a transgressão de fronteiras de inscrição do vivente no não vivente, de acordo com Stiegler (1998, 2001). Por outro lado, a arte hacker suscita a especulação materialista sobre o desenvolvimento e as implicações da tecnologia que excedem o correlacionismo subjetivista. O desempenho e as interfaces dos aparelhos são assumidos como campo do qual se extraem casos de atualização indetermináveis, segundo a compreensão deleuziana da atividade hacker em Wark (2004).

A modificação dos videogames é, no entanto, apenas um ponto que corresponde a um aspecto histórico, pois o próprio surgimento dos jogos eletrônicos resulta das implementações de desbloqueio e alteração da utilidade convencional dos computadores, inicialmente reservados para os usos científicos, militares e corporativos. Para permanecermos em uma única referência, podemos recordar que Steven Levy (2001) inclui entre as realizações das primeiras gerações de hackers o jogo *Spacewar*⁴⁰, lançado por estudantes do MIT em 1962.

Assim como no passado o computador de uso militar e científico passa a processar fenômenos estéticos, os artistas hackers expandem mais adiante os videogames comerciais para além de suas características peculiares de entretenimento e produto da indústria cultural. Esse movimento transforma o devir-informacional e reprogramável dos dispositivos em uma série encadeada de rupturas das fronteiras do que é plausível.

No universo de interatividades irrestritas, a arte hacker explora as condições diferenciais da transdução da informação e das hibridações entre seus suportes espaciais e temporais, orgânicos e inorgânicos. Para além das ofertas comerciais, a multiplicidade da produção heterogenética e heteróclita da diferença é um contínuo processo de complexificação dos fundamentos operacionais da utilidade no embate com a sua alteridade.

40 Mais informações estão disponíveis na rede, na página sobre o jogo que integra exposição on-line *PDP-1* do Computer History Museum. Apesar da obsolescência da plataforma inicial da década de 1960, hoje é possível jogar *Spacewar* por meio de emulações na web.

No entanto, cabe aqui o alerta de Grethe Mitchell e Andy Clarke (2003): a sofisticação técnica não é suficiente para sustentar o trabalho de arte. Na ex-apropriação e modificação, o aspecto diferencial e divergente não pode seguir uma orientação meramente espetacular. É necessário o embate com os contextos de produção, apresentação, recepção utilitária e assimilação crítica. Assim, a alteridade operacional não redundando em uma repetição mimética exaustiva, quase industrial, da ação plagiária ou pirata. Em vez disso, essas abordagens devem manter sua investigação flutuante, para recombinações das táticas segundo as circunstâncias. A arte hacker demanda a constante verificação de quais são os obstáculos tecnológicos, para em seguida desbloquear e transgredir as amarras, de maneira consciente, dos efeitos éticos, estéticos, cognitivos e políticos.

As reprogramações da tecnologia são feitas tanto pelo prazer do jogo quanto pela urgência de demandas desatendidas (CAETANO, 2006). Atualizam, portanto, a noção de astúcia de usos, sugerida por Michel de Certeau (1994) como estratégia de esquiva popular frente aos protocolos impostos pelo poder dominante. Além disso, avançam no agenciamento de um contrapoder constituinte, baseado na burla das improbabilidades – ou em um “possibilismo” de extração de alternativas exequíveis a partir das circunstâncias de inviabilidades das periferias do capitalismo (GARCIA, 2004). Num contexto *low tech*, traquitanas⁴¹ eletrônicas são recombinações para além de usos e das finalidades previstas pelos fabricantes (VEIGA; MONTEIRO, 2009).

Nessa direção, é possível considerar a arte hacker como uma ciência nômade, um saber constantemente inibido, proibido ou caracterizado como instância pré-, sub ou paracientífica (DELEUZE; GUATTARI, 1997b). A ciência nômade denuncia as condições impostas pelo poder dominante e o primado regulador e constituído da ciência régia. Enquanto alvo de subestimação e cooptação, no entanto, ela é aproveitada em estratégias redutivas de expropriação voltadas aos componentes que interessam ao poder dominante. O restante torna-se objeto de repressão ou marginalização. Com isso, a operação crítica consiste no combate à dominação que se pretende exercer com a tecnologia proprietária.

41 Luana Marchiori Veiga e Ticiano Pereira Monteiro (2009) citam como exemplos de traquitanas as *assemblages* de aparelhos como tocadores de DVD, alto-falantes, microfones, teclados, projetores de vídeo e máquinas de videoquê.

Internet arte

Como extensão das práticas de modificação da utilidade tecnológica, a recombinação das alteridades operacionais manifesta-se ainda na interceptação que afeta as trocas informacionais em rede. Desde sua fase inicial, em meados da década de 1990, a chamada net arte agrupa uma linhagem de produções em que operacionalidades preexistentes de comunicação são interrompidas, ocupadas, parodiadas em desvios contrários ao predomínio da instrumentalidade capitalista.

Assim como no caso dos jogos eletrônicos modificados, a arte baseada na internet afirma o desejo de captura e reconfiguração da tecnologia. Para isso, são interceptados e recombinaados recursos de multimídia extraídos de bancos de dados distribuídos e interconectados. Esse desvio se dá graças à soma de técnicas de desbloqueio de dados com a automação de procedimentos de colagem inaugurados em estágios anteriores da arte. Dada, Antropofagia, Pop arte, Fluxus e Situacionismo são alguns dos episódios da longa história de práticas de recombinação de referências que sedimentam aquilo que Eduardo Navas (2012) denomina como a estética do *sampling*. Na análise discursiva sobre a trajetória da remixagem, Navas descreve três etapas. O processo se inicia na reprodutibilidade dos registros fotográficos e fonográficos, passa pela fotomontagem e alcança as amostras eletrônicas (*samples*) de informações, sobretudo com o advento do suporte digital.

O estadunidense Mark Napier é um dos nomes exemplares dessa produção recombinante nas redes. *Shredder 1.0* (1998) é um algoritmo generativo de conteúdos apresentados em uma página da web. O trabalho captura dados hospedados em um determinado endereço e os devolve em um mosaico de textos, imagens e trechos do próprio código-fonte. Em inglês, o título do trabalho denomina um aparelho triturador de documentos. Nessa analogia, o projeto destrói a legibilidade das informações, que se convertem em composições próximas de colagens dadaístas. A linguagem caótica contamina o fenômeno sensível com as propriedades inteligíveis e complexas que estão truncadas e veladas por trás de sua variabilidade formal (TRIBE; JANA, 2012).

A tática de remixagem se estende aos “colecionadores” de *Waiting Room*. Nesse trabalho compartilhado de Mark Napier (2002), as ações de quem possui uma de suas cópias propaga formas abstratas em todas as unidades distribuídas e interconectadas via internet (TRIBE; JANA, 2012). Assim, a autoria de uma obra, a propriedade

exclusiva de quem a adquire, os direitos de fruição e reprodução e os procedimentos de conservação são desbloqueados e tornam-se difusos. De outro modo, a autoria coletiva e o hibridismo de linguagens são assumidos como ponto de partida pelo grupo de pesquisa *Corpos Informáticos*, em atividade no Brasil desde a década de 1990. Seus trabalhos se caracterizam por uma navegação antilógica (NUNES, 2007) que transgride os limites da utilidade das interfaces. Ao mesmo tempo, há referências à *performance*, à telepresença, à arte urbana e à filosofia.

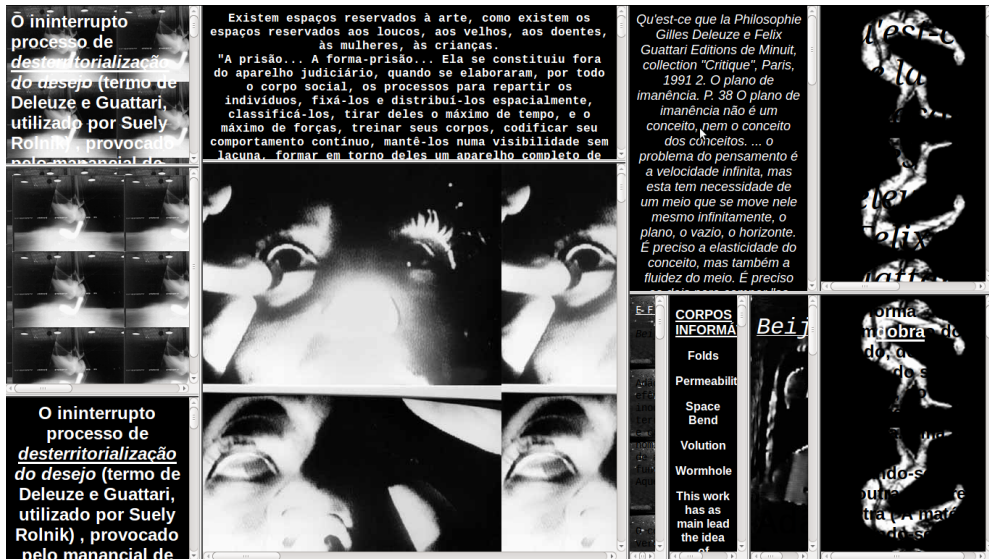
Em *Dobras/Folds* (CORPOS INFORMÁTICOS, 1997), Figuras 11 e 12, por exemplo, a sensação de infinitude fractal é sugerida em áreas expandidas além do tamanho habitual das telas de monitores de computador. O uso da barra de deslocamento, sobretudo no sentido horizontal, difere das práticas mais habituais de programação visual para a web, em que a orientação vertical geralmente é privilegiada. Somente com esse deslizamento inusitado é possível acessar textos sobre o conceito de dobra, bem como imagens dispostas de modo seriado e repetitivo. A cada clique nos links indicados, o quadro se fragmenta em parcelas cada vez menores, reduzindo a visualização a um vislumbre, como se as janelas da interface se convertessem em frestas.

Figura 11 – *Dobras/Folds*



Fonte: Cortesia da artista Bia Medeiros.

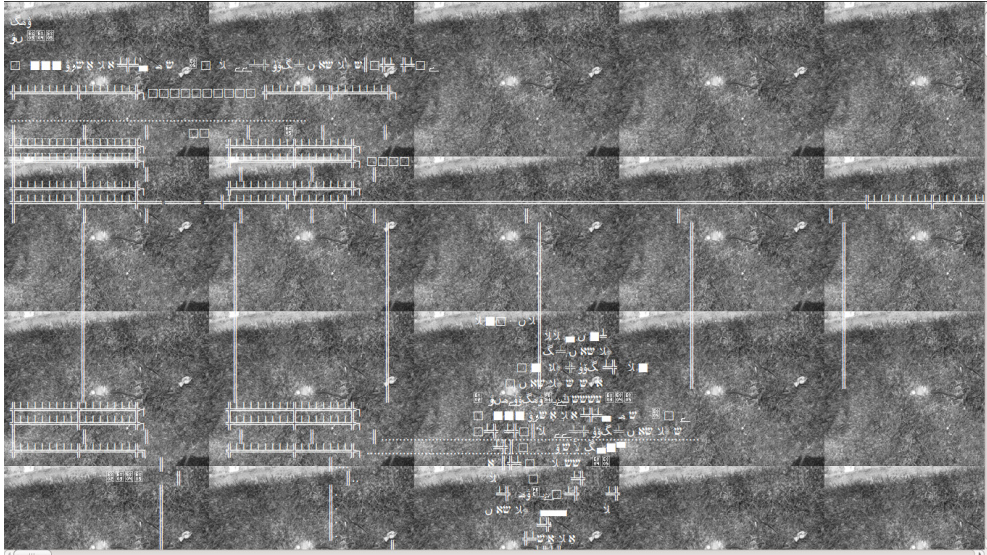
Figura 12 – Dobras/Folds



Fonte: Cortesia da artista Bia Medeiros.

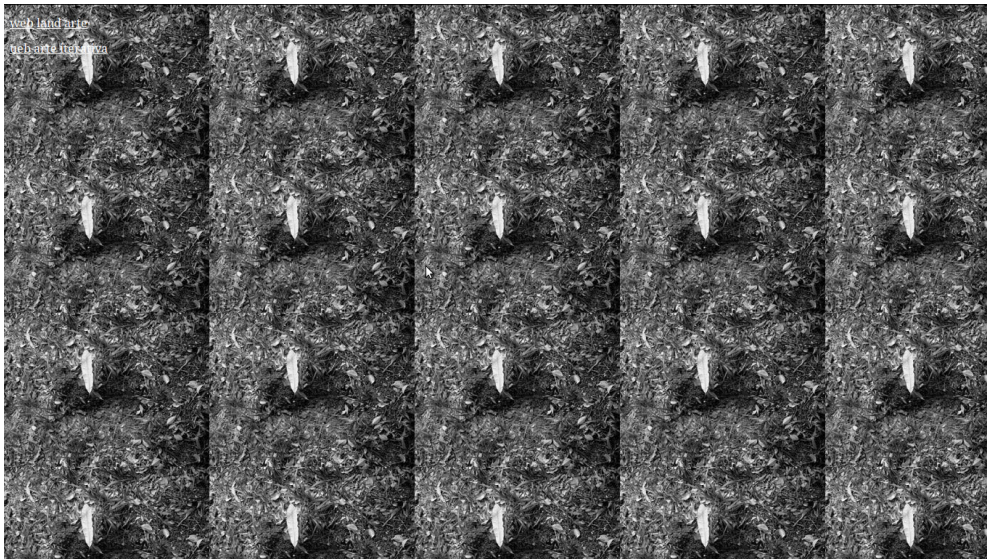
Essa multiplicidade multidimensional ocorre ainda em UAI – *ueb arte iterativa* (CORPOS INFORMÁTICOS, 2007), Figuras 13 e 14, e *Mar(ia-sem-ver)gonha Paraférrnalias* (CORPOS INFORMÁTICOS, 2008), Figuras 15 e 16. Em suas telas, nem todos os links estão graficamente explícitos. A visualidade não basta. É necessário *tatear* com o cursor sobre a tela, para encontrar os elos escondidos e seguir por diferentes páginas. Ambos os projetos se caracterizam pela articulação da internet arte com produções urbanas, performáticas e conceituais. Oferecem ao público uma interface exploratória sem rotas completamente definidas.

Figura 13 – UAI – Ueb Arte Iterativa



Fonte: Cortesia da artista Bia Medeiros.

Figura 14 – UAI – Ueb Arte Iterativa



Fonte: Cortesia da artista Bia Medeiros.

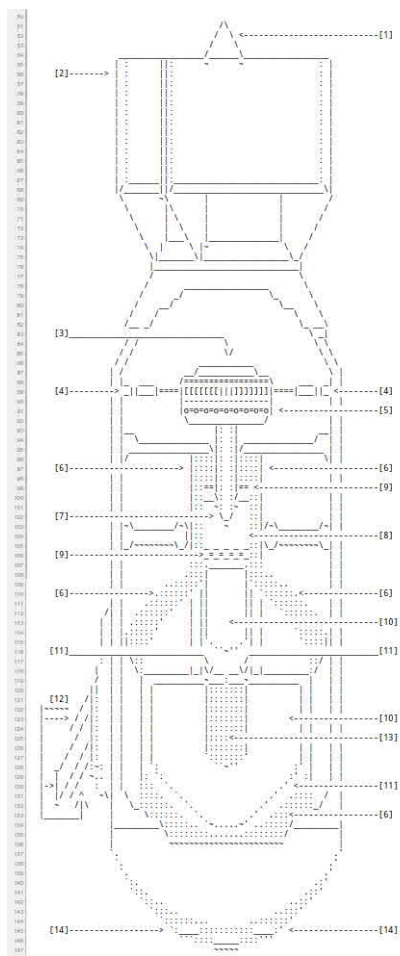
A desorientação espacial é também marca constante dos projetos da já citada dupla JODI. Em www.wwwwwwww.JODI.org (JODI, 1995), os artistas oferecem páginas com informações abstratas e truncadas, sem orientação precisa para navegação. A ousadia do projeto é ditada em seu posicionamento avesso aos usos comerciais pelos quais a internet começa a ser explorada no mesmo período. A aparência do trabalho evoca um erro de programação (*glitch*), que se apresenta como uma tela com cores em alto contraste, caracteres piscantes e textos ininteligíveis. No entanto, sob a imagem da página inicial está contida uma intervenção velada no código. Trata-se de um diagrama de uma bomba de hidrogênio, desenhado apenas com os caracteres. Nas demais páginas do site, pedaços de imagens, textos e animações reforçam a fragmentação sugerida por uma explosão, em um discurso cifrado e irônico.

Figura 17 – www.wwwwwwww.JODI.org



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Figura 18 – wwwwww.JODI.org



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Em outra vertente, encontramos as táticas hackers de espelhamento e falsificação de conteúdos de endereços institucionais na internet. Em *Net.Art Per Se – CNN Interactive*, Figura 19, o esloveno Vuk Ćosić (1996) produz uma réplica do site da rede de televisão CNN, em que publica notícia sobre um encontro de artistas e teóricos realizado na Itália. Rachel Greene (2004, p. 54-55) considera a obra como o primeiro caso de apropriação artística de um site da grande mídia. Ao relacionar

uma conferência de arte com a CNN, o artista apela para uma equivalência ideológica e contingente de escalas de poder, sustentando a “celebração do potencial artístico” por meio da interferência na estrutura de comunicação de alcance global.

Figura 19 – *Net.Art Per Se – CNN Interactive*



Fonte: Cedida pelo artista.

De modo semelhante, a dupla italiana Eva & Franco Mattes (também conhecidos como 0100101110101101.org⁴²) realiza *Vaticano.org* (MATTES; MATTES, 1998b). O projeto consiste na compra do domínio indicado em seu título, para hospedagem de uma cópia pirata do *site* oficial da sede mundial da Igreja Católica – que na verdade é publicado em www.vatican.va. Com alterações discretas sobre os textos bíblicos e mensagens de autoridades da igreja, os artistas inserem conteúdos que exaltam a liberdade sexual, o uso de drogas e a “intolerância fraternal entre as religiões”. As

42 A escolha do codinome coletivo 0100101110101101.org coloca em questão o uso dos nomes próprios. A sequência binária pode ser traduzida pela letra “K” no sistema alfabético. Ao mesmo tempo, equivale à sentença “4b ad” no código hexadecimal. Desse modo, a cifra se converte na expressão *key* (chave) *for bad* (para o falho, o rebelde ou o incorreto).

modificações incluem ainda a defesa do papel dos movimentos estudantis na desobediência civil e eletrônica e um serviço de absolvição de pecados via e-mail.

Figura 20 – Tela de *Vaticano.org*



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

A partir dos exemplos pioneiros citados aqui, é possível constatar a difusão da paródia da linguagem corporativa. Entre diversos exemplos, encontramos as chamadas *empresas críticas*, denominação adotada pelo grupo de pesquisa Art & Flux (TOMA, 2008) para projetos como o coletivo radicado na suíça etoy.CORPORATION – também registrado como companhia de capital aberto em bolsa de valores. A proposta envolve a distribuição do valor cultural de seus projetos em títulos de ações, compartilhados entre artistas, ativistas, colecionadores e apoiadores.

Outros exemplos são reunidos no repositório *Antisocial networking*. São trabalhos que exploram o falso relacionamento nas redes sociais, agregados a partir de uma curadoria de Geoff Cox (2008) para o Centro de Arte Britânico Arnolfini. O objetivo é tecer uma crítica às redes sociais e seu aproveitamento para o reforço das estruturas de poder existentes. Para os artistas envolvidos, a comercialização

da identidade privada por meio dessas redes contribui para o modismo da participação e esvazia o sentido político da palavra *social*. Com esse propósito crítico, seus projetos questionam o sentido da sociabilidade, deturpado pela associação com tecnologias de controle biopolítico. Sua denúncia pretende salientar como as relações desprovidas de antagonismo são apropriadas como *commodities* pelos interesses econômicos privados das corporações.

Entre os projetos depositados está *logo_wiki*, do britânico Wayne Clements (2007), programa que desvela a autoria de algumas contribuições dadas aos verbetes da Wikipédia. O software do trabalho rastreia o endereço de protocolo de internet usado pelos editores registrados no histórico de atualizações da enciclopédia para identificar o seu pertencimento a instituições corporativas, governamentais e militares. Em seguida, a logomarca da empresa responsável é inserida no lugar da logomarca da Wikipédia. Com isso, tornam-se evidentes as condições de posicionamento das marcas e de defesa de sua reputação empresarial. Conforme a função-autor discutida por Foucault (2009a), o anonimato, a derrocada de um autor específico na era dos conteúdos gerados por usuários da web, não destitui as estratégias de regulação da autoria. No ambiente, supostamente, operam, de modo sub-reptício, dinâmicas de reiteração do poder e da autoridade.

No Brasil, a paródia corporativa ocorre em *Freakpedia* (Figura 21), de Fábio Oliveira Nunes e Edgar Franco (2007), e a interferência *Vendogratamente.com*, de Agnus Valente (2006). A *Freakpedia* é uma plataforma Wiki (tecnologia de edição colaborativa em rede) que questiona a autodenominação de “enciclopédia livre” assumida pela Wikipédia. Ao permitir a publicação de verbetes “sem qualquer importância” (NUNES, 2007, p. 24-99), com informações que seriam banidas pelos editores da Wikipédia por serem consideradas irrelevantes, a *Freakpedia* estabelece um espaço livre para a difusão da insignificância.

Figura 21 – *Freakpedia*



LIVRE E INSIGNIFICANTE



VERBETES RECENTES

BUGCAR VERBETES

Vai procurar

CRIE UMA CONTA E PARTICIPE!

SE VOCÊ JÁ CRIOU, PREENCHA ABAIXO!

Nome do usuário:

Senha:

Login

Visualizar

A verdadeira enciclopédia livre

FREAKPATRONO



KURT SCHWITERS

O dadaísta histórico Kurt Schwitters (1887-1948) é o patrono da FREAKPEDIA. Schwitters é conhecido pelo seu trabalho anti-conventional, muitas vezes produzido por restos afixados encontrados nas ruas, agregando cada vez mais um grande número de elementos, justapostos. Suas produções trazem especialmente uma síntese de sua visão particular. Nos dias 17/04/2007 e 24/07/2005, dois verbetes que levaram o seu nome foram apagados da Wikipédia Lusófona.

AJUDA COMO PARTICIPAR

O que seria "enciclopédico" para você? Os artigos feitos da história? Os assuntos que não abordados nas escolas? As últimas celebridades instantâneas da TV?

Bem, acreditando que uma enciclopédia digital e colaborativa na internet – em que todos podem participar – propõe não só um novo meio de múltiplos autores como também uma nova maneira de encarar relevâncias, surge a FREAKPEDIA.

A FREAKPEDIA não ultrapassa ser como a *Ditânica*, nem como a *Encarta*. Não compare o número de verbetes ou número de colaboradores, nem seus colaboradores estão aqui para dizer o que é ou não é "enciclopédico".

Nada disso precisa ser importante – aliás, quem tenta o distanciamento necessário para enciclopédicar ortodoxamente os fatos? Só pedimos que todo aquilo que você *insere* seja real, como uma enciclopédia realmente livre deveria ser. Nosso caráter FREAK existe porque cultivamos a irrelevância das pequenas coisas, os pomposos e particularidades. Há universalidade no particular e grandiosidade na despretensão, desde que não se confunda despretensão com futilidade, pois essa já é adepta da gigantesca maioria. Somos FREAK e estamos mais livres do nunca, aguardando a sua participação!

10 PROPOSIÇÕES FILOSOFIA DA FREAK

O QUE É? SAIBA MAIS

CATEGORIAS

Ao fazer um novo verbete, não se esqueça de inseri-lo em uma das categorias disponíveis na FREAKPEDIA. Consulte as já existentes.

CONCEITOS
Dúvidas, desestimuladores, suspeitos, admirados, desfeitos, ridículos, perenidos, ultrapassados, temidos.
Escreva **conceitos** no seu verbete.

SERES
Humanos, líquidos, mamíferos, vegetais, estranhos, genéricos, esquisitos, pós-humanos, híbridos, existências.
Escreva **Seres** no seu verbete.

FATOS
Notícias, comemorações, lembranças, acontecimentos, histórias, atrasos, aniversários, causas, memórias.
Escreva **fatos** no seu verbete.

OBJETOS
Físicos, virtuais, líquidos, palpados, comestíveis, eletrônicos, oníscios, não-identificados, artísticos, abjetos.
Escreva **Objetos** no seu verbete.

LUGARES
Físicos, virtuais, imaginados, inimagináveis, acorchejantes, longínquos, esquecidos, pequenos, ocupados, não-lugares.
Escreva **Lugares** no seu verbete.

INSIGNIFICANT

O que eu comi hoje?

O que eu não comi hoje?

A música que está tocando aqui

Amor

Feijão de papel com anotações desconexas

A caneta sem tinta

EDITAR NA FREAKPEDIA É FÁCIL!

Faça seu login (ou uma conta se você ainda não tiver a sua).

Assim o verbete que você quer editar pelas CATEGORIAS ou através da BUSCA. Ao abrir, clique em **EDITE-ME**.

Após clicar em editar, aparece o EDITOR. Busque inspiração, escreva, edite e que achar.

Publicar o verbete! Não se preocupe em publicar tranquilamente no FREAKPEDIA. Clique em **PUBLICAR** e pronto!

RECOMENDAMOS MOZILLA FIREFOX

aristas |

Vai procurar

Nome do usuário:

Senha:

Login

FREAKPEDIA ADVERTE

ALGUNS CONTÉÚDOS PUBLICADOS NESTE SITE PODEM SER OFENSIVOS PARA PESSOAS OU CONTRARIAR A LEGISLAÇÃO FEDERAL, ESTADUAL OU LOCAL. NÃO SEJA ALGUÉM QUE COM A BUSCA POR UM BOM CONTEÚDO SEJA LEVADO A INTERFERIR NA LIBERDADE DE EXPRESSÃO DE OUTROS USUÁRIOS. NÃO SEJA ALGUÉM QUE SEJA LEVADO A INTERFERIR NA LIBERDADE DE EXPRESSÃO DE OUTROS USUÁRIOS. NÃO SEJA ALGUÉM QUE SEJA LEVADO A INTERFERIR NA LIBERDADE DE EXPRESSÃO DE OUTROS USUÁRIOS.

REPORTAR CONTÉÚDO INADEQUADO

Fonte: Fábio Oliveira Nunes e Edgar Franco (2007). Imagem cedida por Fábio Oliveira Nunes.

Por sua vez, *Vendogratamente.com* (2006) é uma ação sobre os hábitos e as ferramentas de pesquisa de conteúdos na internet com base no serviço oferecido pelo Google. O projeto consiste na difusão de um anúncio intitulado “Vendo gratuitamente” em períodos de maior intensidade das atividades de comércio, como nas

102

festas de final de ano. A publicidade inusitada, com o link para o projeto, aparece então entre os resultados patrocinados das buscas efetuadas com o uso de algumas palavras relacionadas às compras.

Ao acessar o site de *Vendogratamente.com*, o público atraído pelo anúncio pode então conhecer obras de artistas como Julio Plaza, Carmela Gross, Antoni Muntadas, Regina Silveira e do próprio Agnus Valente. O título adotado para o projeto aponta para uma dupla leitura: o ato de vender sem a contrapartida do pagamento e o ato de ver de graça trabalhos artísticos na internet (NUNES, 2007). Trata-se, portanto, de uma infiltração poética no mundo corporativo que opera uma *superfície*, termo adotado pelo artista Peter Hill para definir “incursões artísticas com premissas ficcionais que extrapolam os limites usuais entre ficção e realidade” (NUNES, 2012, p. 1-5).

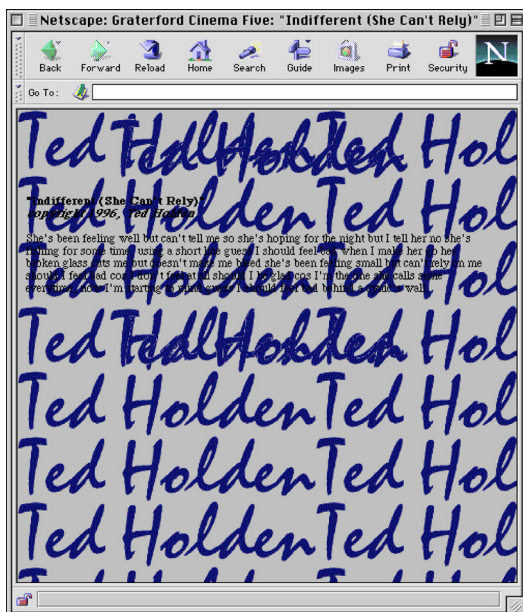
O agenciamento anticorporativo da relevância e da visibilidade na rede é abordado no projeto *_readme: Own, be owned or remain invisible* (*_leia-me: Possua, seja possuído ou permaneça invisível*), de Heath Bunting (1998). O trabalho consiste em uma página em formato HTML com trechos de um artigo de jornal sobre o próprio artista. Cada palavra é vinculada a um endereço hipotético, composto pela junção com o sufixo “.com”. Na época em que é realizado, a maioria dos links direcionam para páginas inexistentes. No entanto, a expectativa era de que mesmo as expressões mais absurdas e banais seriam tomadas como domínios de internet e, portanto, propriedades das empresas, com o passar dos anos. Como sugere o subtítulo do projeto, a visibilidade na rede é refém da aquisição de domínios, em um processo de colonização da linguagem convertida em endereços de uso exclusivo.

O sistema da arte também é colocado em questão em projetos de apropriação, recombinação e desvio na internet. Em *Documenta Done*, Vuk Ćosić (1997) clona o *website* da Documenta X – décima edição da mostra quinquenal de arte contemporânea sediada em Kassel, na Alemanha. Nessa ocasião, o evento inclui trabalhos de arte baseados na internet em seu espaço expositivo físico e em suas páginas disponíveis na rede. A réplica feita por Vuk Ćosić manifesta, no entanto, o estranhamento com o formato de exibição adotado: um ambiente semelhante a um escritório, muito diferente da neutralidade dos espaços de cubo branco ou caixa preta destinados a instalações, objetos e pinturas. Além disso, a ação visa prolongar na internet a temporalidade finita da exposição oficial, além de contrariar a proposta de empacotamento das obras em discos de CD-ROM para venda ao público (JONES, 2017).

O clone de Vuk Ćosić contribui para o debate sobre a conservação de obras baseadas na internet, pois, após o fim da Documenta X, a manutenção ou interrupção de seu respectivo *website* poderia ser confrontada com as páginas armazenadas em *Documenta done*. De modo imprevisto, o projeto absorve o prestígio internacional da mostra e do país de realização, tomando para si o papel de difusor da arte, com base em um endereço não mais subordinado à Documenta de Kassel, mas sim ao Ljudmila (Ljubljana Digital Media Lab), centro de pesquisa esloveno em que atua Vuk Ćosić.

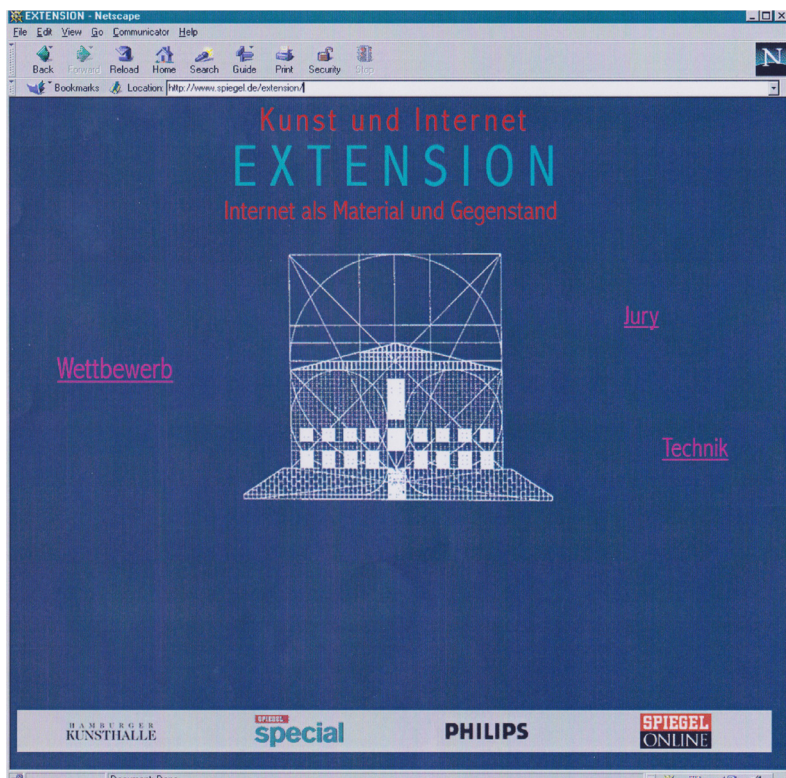
Por sua vez, *Female Extension*, da alemã Cornelia Sollfrank (1997), aborda o sexismo por trás do frequente entendimento da tecnologia como um domínio masculino, que afeta inclusive a curadoria. Nesse projeto, a artista desenvolve em parceria com outros hackers um software para automatizar a criação de trabalhos de web arte, com a apropriação de amostras e a remixagem de *sites* preexistentes. Em seguida, duzentos projetos são submetidos a um concurso de uma galeria alemã, com autoria identificada com pseudônimos femininos. Mesmo após inflar o contingente de mulheres para dois terços dos participantes inscritos, três artistas homens são premiados pelo júri.

Figura 22 – Tela de *Female extension*



Fonte: Reprodução autorizada pela artista.

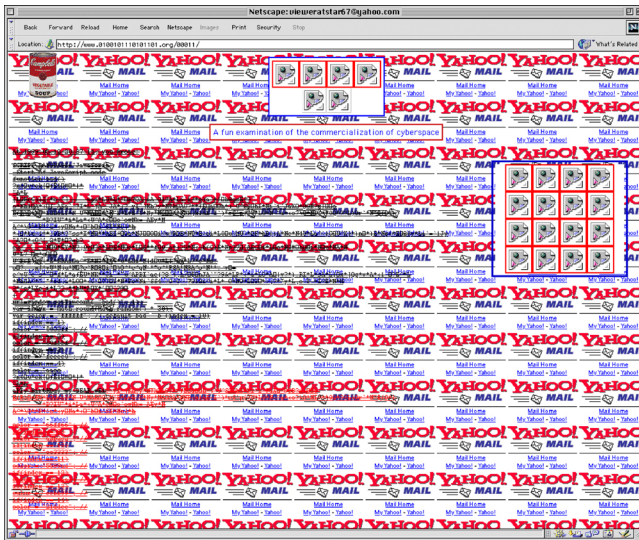
Figura 23 – Tela de *Female extension*



Fonte: Reprodução autorizada pela artista.

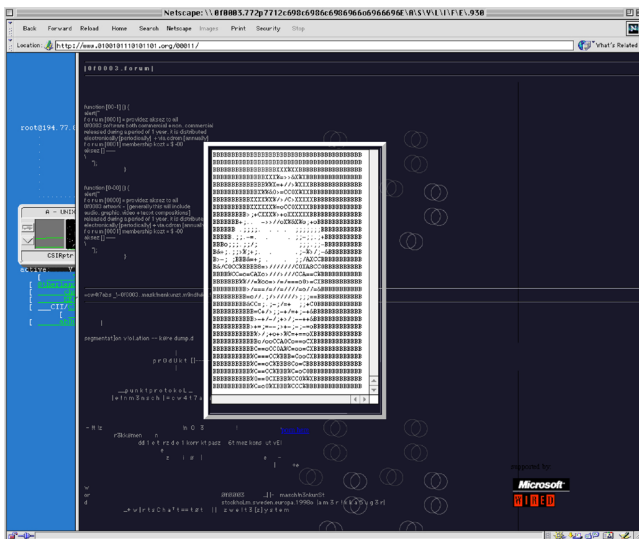
Por sua vez, os italianos Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org) realizam os projetos *Hybrids* (1998), *Copies* (1999) e *The K Thing* (2001). O primeiro é uma série de remixagens de trabalhos de arte baseados na internet de artistas como JODI e Vuk Ćosić, somados a elementos de páginas web aleatórias. A proposta é questionar a iminência de uma era de recombinações tão disseminadas que tornaria praticamente impossível a identificação das fontes citadas e das autorias.

Figura 24 – Tela de vieweratstar67@yahoo.com, da série Hybrids



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

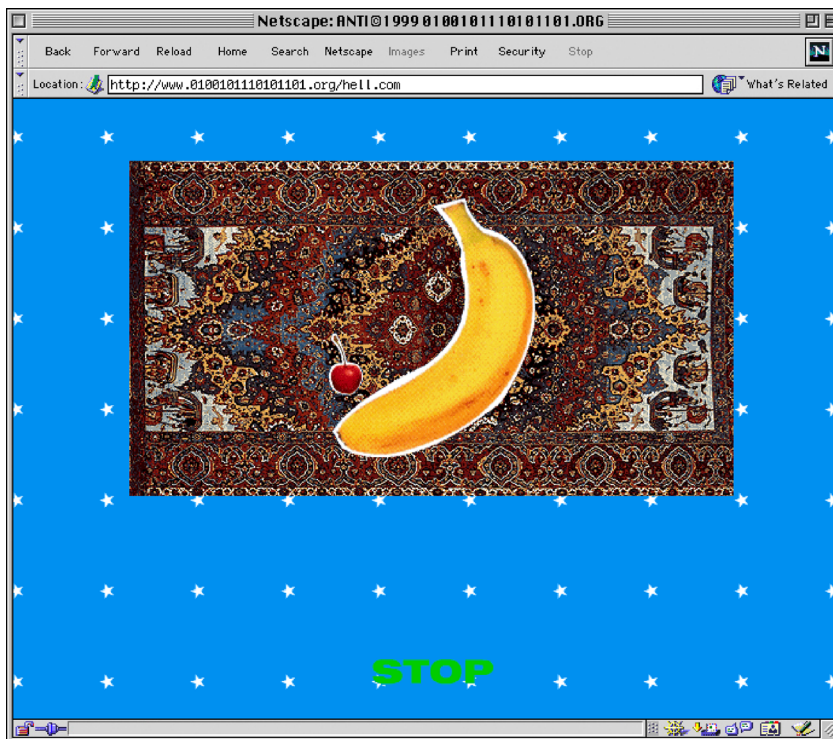
Figura 25 – Tela de \\0f0003.772p7712c698c6986c69869666966696E\\A\\S\\Y\\L\\A\\F\\E\\930, da série Hybrids



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

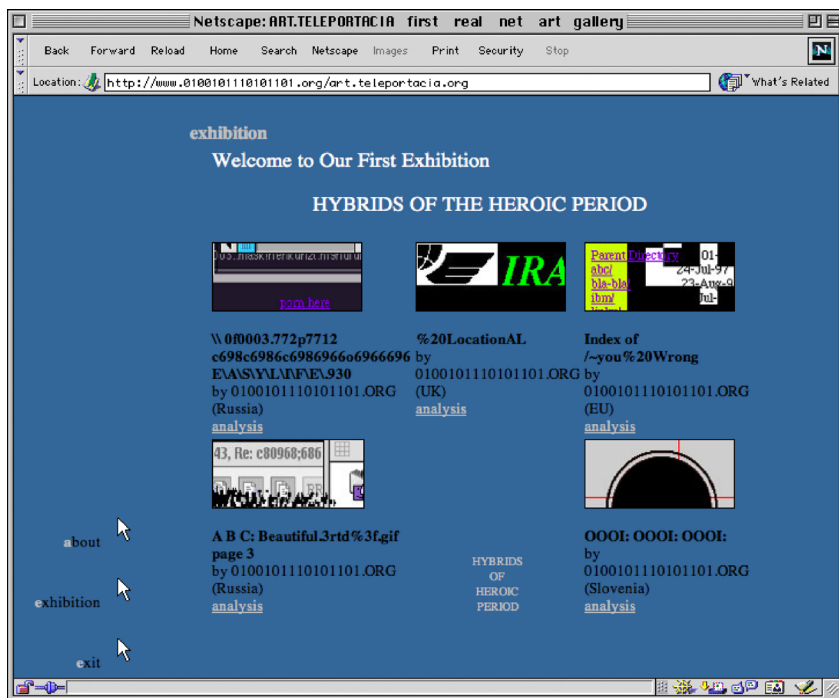
A ação em *Copies* consiste na republicação de conteúdos de uma mostra de arte hospedada na plataforma *Hell.com*. O material, inicialmente de acesso restrito, torna-se público. O trabalho rende uma notificação judicial aos artistas. A versão de Eva & Franco Mattes acaba mantendo na rede os conteúdos copiados após o *website Hell.com* tornar-se indisponível. Na sequência de *Copies*, outros dois alvos são escolhidos: a página do coletivo JODI, duplicada integralmente, e a página da galeria *Art.Teleportacia.org*, primeira instituição *on-line* dedicada à arte baseada na internet. No primeiro caso, vale salientar a sobreposição de ações hackers, uma vez que Eva & Franco Mattes se apropriam da web arte de JODI para produzir um plágio. No segundo exemplo, são feitas remixagens com elementos das obras hospedadas pela galeria *Art.Teleportacia.org*.

Figura 26 – Tela de *Hell.com*, do projeto *Copies*



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Figura 27 – Tela de *Art.Teleportacia.org*, do projeto *Copies*



Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

A remixagem é ainda empregada por Eva & Franco Mattes em *The K Thing* (2001). O projeto decorre de um convite para realização de um trabalho para o Festival de Web Art da Coreia. A resposta da dupla Eva & Franco Mattes é uma *performance* apresentada na noite de abertura da exposição, quando entram no site do evento e trocam as posições dos textos de identificação dos trabalhos selecionados. Durante algumas horas antes da correção, o público visitante se depara com as informações invertidas.

Figura 28 – Tela de *The K Thing*



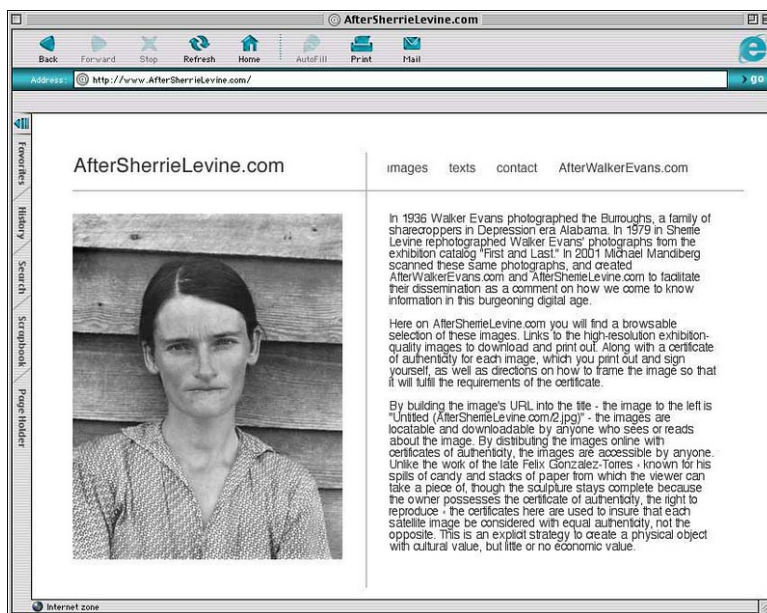
Fonte: Reprodução autorizada pelos artistas.

Em um intervalo mais estendido da história da arte, temos uma remixagem de terceiro grau em *AfterSherrieLevine.com* e *AfterWalkerEvans.com*, de Michael Mandiberg (2001). O trabalho consiste na publicação de dois sites idênticos na internet em que é possível encontrar as versões digitalizadas de fotografias históricas realizadas por Walker Evans em 1936, no período de depressão econômica dos Estados Unidos. As imagens foram refotografadas, em 1979, por Sherrie Levine, artista reconhecida por suas poéticas de apropriação de obras emblemáticas da arte. Além da visualização *on-line*, Michael Mandiberg disponibiliza as imagens correspondentes às fotografias históricas e suas cópias refotografadas em arquivos de alta resolução para que qualquer um possa descarregá-las. O artista fornece ainda instruções para impressão e enquadramento, além de certificados de autenticidade da obra realizada por ele.

Na apresentação do projeto, Mandiberg declara que sua intenção é fazer com que cada imagem copiada afirme um valor cultural associado a um valor econômico

reduzido ou nulo. Em seu aspecto discursivo, portanto, *AfterSherrieLevine.com* (Figura 29) e *AfterWalkerEvans.com* contrariam os mecanismos de capitalização baseados na exclusividade do acesso ao trabalho e o reconhecimento da autenticidade de uma autoria determinada e original.

Figura 29 – *AfterSherrieLevine.com*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

Nas paródias citadas até aqui, a net arte dialoga com a crítica institucional característica dos anos de 1960 e 1970 em trabalhos de Marcel Broodthaers, Michael Asher, Helio Oiticica e outros. Destaca-se assim a continuidade de uma produção avessa ao enclausuramento proprietário (em museus e galerias), que *hackeia* o próprio sistema operacional da arte (MARKETOU, 2000; SOLLFRANK, 2001). Assim como os parangolés de Oiticica são obras para serem vestidas pelo público participante, a arte hacker proporciona abrigos para a diferenciação da subjetividade fora das normas institucionais da arte e da tecnologia.

Se comparamos essa caracterização da arte hacker com a estética sistêmica de Burnham (1978), podemos dizer que a interceptação reticular revisa a contribuição

dos artistas conceituais, por seu questionamento sobre a escassez e a restrição dos usos como critérios inerentes à autenticidade da arte. A arte hacker adota do conceitualismo a aposta na disponibilidade performativa de objetos, ideias e processos. Por esse viés, hardware e software são retomados para instâncias espaciais e temporais dissidentes, que resgatam o livre movimento da *diferença* e da diferenciação, na articulação entre os códigos e suas corporificações.



Capítulo 3

COMUNITARISMO

O autor consciente das condições da produção intelectual contemporânea está muito longe de esperar o advento de tais obras, ou de desejá-lo. Seu trabalho não visa nunca a fabricação exclusiva de produtos, mas sempre, ao mesmo tempo, a dos meios de produção. Em outras palavras: seus produtos, lado a lado com seu caráter de obras, devem ter antes de mais nada uma função organizadora (BENJAMIN, 1987, p. 131).

Apesar das contenções que acompanham o avanço das produções do devir-informacional do mundo, a generatividade da alteridade operacional persiste naquilo que excede as regras de propriedade intelectual. Não só a ruptura de apropriação pirata a redime do bloqueio como também os arranjos de domínio colaborativo, o aproveitamento de efeitos e defeitos de ordem aleatória ou provocados por interferências. Se o desvio de usos pressupõe a necessidade de destravamento para liberar a modificação de jogos ou a contrafação recombinante das dinâmicas da internet, outras modalidades de emancipação são viabilizadas pelo comunitarismo e o aproveitamento dos ruídos, erros e contaminações de sistemas.

Por essas vertentes, configuram-se modos de coabitação e compartilhamento de recursos e adversidades. De tal maneira, a aborção tecnofágica se desdobra conforme se realiza a passagem das limitações físicas do produtivismo industrial para a

abundância distributiva informacionalista. Essa transição facilita tanto a exploração proprietária da cultura e da realidade abstraída (WARK, 2004) quanto a ascensão de uma economia da dádiva e da casualidade.

Com a passagem ao alcance comunitário, títulos de propriedade ficam suspensos em favor da fruição coletiva. De uma parte, as táticas de resistência ao poder imaterial de restrição de acessos e usos articulam-se na adoção do software livre e no intercâmbio de papéis entre produtores e consumidores (COX; KRYSA, 2006). De outra parte, entretanto, acrescenta-se a essa aposta o descentramento que reconhece a transgressão poética (*poiēsis*, ποιήσις) para além dos predicados humanos, pois, ao admitir que a *tekhnē* é *physis* diferida, conforme Arthur Bradley (2011), vislumbramos uma tecnicidade originária de mútua inscrição do vivente no não vivente. Em termos deleuzianos, essa transgressão remete à afecção entre corpos metaorgânicos, isto é, não exclusivamente biológicos, mas também constituídos de partes inter-relacionadas e habilitadas à interação conjunta com o alheio.

A partir de ambas as concepções, as plataformas livres e abertas (de software e hardware) podem ser compreendidas como transdução da diversidade e espontaneidade multitudinária, aproveitada em conjunto com as suas assimilações do acaso e do ruído. Pela produção livre e exploratória, a arte hacker lida então com fenômenos em que o alheio se situa como recurso ou adversidade amplamente franqueados, em contraponto ao gesto da apropriação pirata que rompe com os bloqueios dos domínios de exclusividade.

Essa dupla rota abrange a generatividade anônima ou compartilhada que não contradiz a pirataria, mas a complementa em orientação reversa e intensiva. Isso se comprova nos casos concretos em que ambas as táticas se conjugam, pois, a exemplo dos trabalhos de Cory Arcangel e Michael Mandiberg, comentados no capítulo anterior, a ação de desbloqueio pode ser acompanhada pelo compartilhamento sensível e inteligível das corporificações resultantes dos processos de ruptura e da textualidade do código-fonte e outras formas de notação, como os manuais de instruções.

As plataformas livres e a aleatoriedade da arte hacker privilegiam meios multitudinários de trabalho irredutíveis a uma completa cooptação direcionada aos interesses das corporações. Em lugar de combater a disparidade entre privilegiados e destituídos, o paritarismo e a aleatoriedade estipulam sistemas produtivos baseados ora em concessões intercambiadas, ora na predisposição ao acolhimento ou disseminação do incerto.

Assim, a arte hacker ativa modos relacionais baseados na força comum de heterogênesse transgressiva, na contracorrente do individualismo competitivo e do instrumentalismo eficiente. Nesse arranjo, os sistemas se ajustam pela abertura à alteridade operacional que impele a liberação do fluxo da reprogramabilidade. A arte hacker se comporta, assim, como método recombinação que extravasa e subsiste para além dos limites da titularidade e da factibilidade prevista.

Código aberto

O software e o hardware livre e de código aberto (FLOSS/FOSS e FOSH⁴³) e a consequente opção por licenças flexíveis de utilização afirmam-se como ruptura diante da lógica proprietária das regras de *copyright*. Em instância diferida com relação ao desbloqueio de tecnologias fechadas, a arte livre e em código aberto constitui outra faceta da alteridade operacional. Em lugar da ruptura divergente ante regras instituídas, a abertura é assumida como alternativa que particulariza a imbricação entre obra e processo no contexto de produção da diferença em plataformas livres.

Em primeiro lugar, devemos considerar o diálogo crescente da arte com o paradigma do *copyleft*. Essa forma de licenciamento permite a modificação e a cópia de um software e, por extensão, de qualquer trabalho intelectual, desde que o resultado das adaptações efetuadas seja divulgado de maneira aberta e gratuita a outros interessados (STALLMAN, 2010).

Em segundo lugar, é preciso levar em conta que a política de desenvolvimento de softwares por meio da revisão descentralizada, essencial para o êxito relativo do sistema operacional GNU/Linux⁴⁴ (RAYMOND, 2001), também se torna

43 Acrônimos de *Free/Libre Open Source Software* e *Free Open Source Hardware*. A primeira denominação e sua aplicação na arte digital são abordadas em volume organizado por Ayméric Mansoux e Marloes de Valk (2008) com artigos de diferentes autores aos quais faremos aqui algumas referências.

44 Embora minoritário na comparação com sistemas operacionais de computadores de mesa e portáteis de uso pessoal, a adoção de sistemas baseados em GNU/Linux se destaca entre os supercomputadores (máquinas de altíssima velocidade) e servidores de conteúdos para web. Há ainda o uso significativo em telefones inteligentes e *tablets* que funcionam com o sistema Android, derivado do Linux.

impregnado nas práticas de coautoria e pós-produção presentes na arte contemporânea. Entre os exemplos podemos citar projetos de mídia tátil e ativismo que serão assunto do sexto capítulo deste livro.

Nesse sentido, cabe aqui recuperar alguns conceitos de referência e suas derivações na arte. O primeiro termo é o software livre, definido por Richard Stallman (2010, p. 3) como o programa computacional que garante no mínimo quatro liberdades. A primeira liberdade assegura a sua execução para qualquer propósito, o que implica, por analogia, a disponibilização irrestrita dos trabalhos de arte para fruição nos espaços institucionais e não institucionais, físicos e virtuais. Sem estar condicionada a um contexto específico autorizado, a arte livre e em código aberto promove diversas instanciações para suas obras-processos. Essa liberdade contraria a presunção de validade de um enquadramento único. Não privilegia a apresentação em museus e galerias, a instalação indissociável a uma localidade peculiar (como ocorre no *site-specific*), ou a fetichização de máquinas ou sistemas exclusivos.

Por questões técnicas, certamente, existem inviabilidades de execução em algumas plataformas. Mas o impedimento pode ser eventualmente contornado, já que a segunda liberdade do software livre franqueia aos interessados o exame de seu funcionamento e a sua adaptação, conforme as necessidades. O acesso ao código e seus métodos de configuração e uso é indispensável. Na arte hacker, isso equivale ao compartilhamento dos procedimentos de sua realização, em aplicação semelhante às instruções da arte conceitual ou na publicação de manuais técnicos e dos algoritmos de operação.

A terceira liberdade do software livre diz respeito à redistribuição de matrizes que facilita a cooperação comunitária. Na arte, procedimentos abertos de realização se convertem em ferramentas para alteração e republicação das obras. Isso implica a suspensão do uso irrefletido dos licenciamentos proprietários restritivos, substituídos por alternativas flexíveis que tratam as plataformas tecnológicas como recursos comuns. Nessa perspectiva, o “software é a obra de arte e seu código é parte integral” para a sua (re)composição (MANSOUX; VALK, 2008, p. 3). Por fim, a quarta liberdade é uma síntese das três anteriores. Prevê a abertura para o aprimoramento e a publicação posterior dos derivados do software livre, visando ao benefício comunitário. Na arte hacker, tal concessão se expressa nas cadeias contínuas de recombinação (ou remixagem) tecnológica e estética.

O aprimoramento cíclico se mantém atrelado ao uso constante do *copyleft*, de modo que a derivação mantenha o caráter livre de seu ponto de partida. Com essa propensão, cada projeto pode ampliar seu alcance de público, aglutinar interessados em cooperar com sua conservação ou fundamentar a organização de plataformas artísticas distribuídas (MANSOUX; VALK, 2008).

O código aberto é o segundo termo para discussão. Embora já contida na argumentação a respeito do software livre, esse termo se apresenta a partir de 1998 como opção de denominação. A diferença está no grau de permissões que cada abordagem pretende assegurar. Em contraste com a opção política e filosófica do software livre, o código aberto comporta-se como termo palatável a interesses pragmáticos e empresariais, mais voltados à eficiência operacional e ao lucro comercial do que ao comunitarismo libertário (MANSOUX; VALK, 2008, p. 7; STALLMAN, 2010, p. 22-83).

Por sua vez, desde a perspectiva do código aberto, Eric Raymond (2001) demonstra que o software livre pode ser interpretado apenas como uma versão de uma cultura de engenharia colaborativa precedente, abrigada nos centros de pesquisa e desenvolvimento, sobretudo, das universidades. Mas essa cultura não adere obrigatoriamente à tendência anticomercial do software livre, pois alguns de seus adeptos optam por defender o trabalho compartilhado não pelo posicionamento próximo do anarquismo, mas por suas capacidades de oferecer resultados mais efetivos em concorrência direta com a tecnologia proprietária.

Com seus encontros e atritos, a perspectiva libertária de Stallman e a perspectiva pragmática de Raymond comparecem misturadas em diversas gradações que influenciam a produção artística. Tanto uma quanto outra indicam que a abertura dos dispositivos técnicos se dissemina como modelo de exploração, aplicável inclusive a outras práticas culturais. Nesse sentido, instituem-se sistemas de licenciamento *copyleft* para o uso de programas e outras obras em geral, a exemplo da Licença Pública Geral (GPL, ou *General Public License*) e do *Creative Commons*. De tal modo, a própria legislação dos direitos autorais é hackeada para permitir a replicação, modificação e redistribuição de trabalhos, em lugar de cercear essas práticas como é prática predominante no *copyright*.

Assim, surgem projetos e debates em torno da adoção de plataformas partilhadas em diversas áreas, nas quais as respectivas metodologias exercem influência em teorias e práticas de gerenciamento de processos. Para além da pesquisa e do

desenvolvimento da tecnologia, outros campos impactados incluem a arquitetura e o design, a economia⁴⁵, a ecologia, a política, a ciência e a educação. Em todos esses campos, a abertura e a colaboração conformam territórios de intercâmbio e de iniciativas erguidas de baixo para cima, a partir de determinada base social. Essas ações resultam tanto da qualidade imaterial de suas lógicas e seus programas quanto da materialidade dos objetos, aparelhos e infraestruturas compartilhadas. Emerge daí a noção análoga de hardware livre e em código aberto, que fundamenta o movimento *maker* e o conceito de fabricação crítica (*critical making*), perspectiva mais recente de pedagogia construcionista que assume as próprias práticas como processos exploratórios de ordem material e conceitual, contextualizados em um arranjo social e técnico (RATTO, 2011, 2012).

Pela abertura à recombinação, a individualidade da autonomia resumida no lema faça-você-mesmo (*Do-It-Yourself* ou *DIY*) transforma-se em um agregado de afinidades orientadas ao *fazer-junto* ou *fazer-com-outros* (*Do-It-Together*, *DIT* ou *Do-It-With-Others*, *DIWO*), seguindo a perspectiva assumida pela organização Furtherfield, fundada em Londres em 1997 (GARRET; CATLOW, 2013; GARRETT, 2014). Como *fazer-junto*, a arte hacker impulsiona processos heterogenéticos sustentados no acesso conferido tanto pelo software quanto pelo hardware livre e em código aberto. A desconstrução da linguagem não basta para a produção da diferença. É necessária também a especulação errática sobre a materialidade dos componentes, dentro e fora dos limites daquilo que o sujeito pode compreender sobre ela. Esse fato já se confirma pelo próprio histórico da ação hacker (LEVY, 2001), em que a abordagem colaborativa migra dos softwares elaborados para rodar em equipamentos universitários para a engenharia eletrônica, entre os anos de 1950 e 1970.

Pelo ímpeto transgressivo, a arte hacker segue, portanto, reverberando os exemplos emblemáticos do Tech Model Railroad Club, no MIT, e do Homebrew Computer Club, na Califórnia. Além disso, acompanha os reflexos das fases sucessivas de codificação de jogos e aplicações para computadores pessoais e redes (década de 1980 e 1990) e a produção colaborativa em torno de plataformas livres, conteúdos

45 Entre outros exemplos dessa disseminação do conceito de código aberto, a produção econômica paritária, baseada em bens comuns, é discutida em artigo de Yochai Benkler e Helen Nissenbaum (2006).

gerados por usuários e novos aparelhos construídos com base na difusão dos micro-controladores e outras peças, a partir da década de 2000 em diante. Por último, caberia acrescentar o transporte das abordagens faça-você-mesmo/ faça-com-outros para as práticas biohackers, biopunks ou de biologia DIY. São exemplos concretos da produção da arte hacker em plataformas livres e abertas os códigos e projetos construtivos armazenados para reutilização e remixagem em comunidades de codificação criativa e prototipagem, como Processing e Arduino. Para o propósito de desenvolvimento e ramificação, a documentação de vários desses projetos costuma ser mantida no repositório de desenvolvimento GitHub.

Essa produção tem formado um circuito específico de exposições e circulação de artistas e ativistas praticantes, a partir da experiência em festivais como Píksel, com edições anuais desde 2004 na Noruega, e a rede de eventos Pixelache, iniciada em 2002 na Finlândia. As iniciativas abrangem ainda as mostras da organização Art Hack Day (com edições em cidades dos EUA e Europa desde 2012), a exposição Open Source Art Hack (montada no New Museum de Nova York em 2002) e o centro Eye-beam (fundado em 1997 em Nova York).

O cenário sintetizado até aqui congrega os marcos de orientação para nossa reflexão sobre alguns casos emblemáticos dessa produção. Com o projeto *Carnivore*, do coletivo RSG (RADICAL SOFTWARE GROUP, 2001), podemos considerar a experiência de variação da corporificação sensível de um código iniciado pelo grupo. Em *Carnivore*, em lugar da concretude de escrituras que sustentam diferenças aparentemente episódicas, desconexas entre si, a processualidade se desdobra como manifestação de um devir sem propriedade estável.

O monitoramento de tráfego de dados em redes locais, realizado com o programa *CarnivorePE (Personal Edition)*, resulta em informações transpostas para diferentes interfaces visuais e sonoras denominadas como clientes⁴⁶. *Carnivore Personal Edition Zero Client* (RSG-CPEOC-1), Figura 30, é o cliente proposto pelo próprio RSG. Sua estética minimalista se resume a barras coloridas que percorrem a tela e são acompanhadas por ruídos, de acordo com os dados monitorados. Essa visualização inicia uma sequência de outras adaptações, com resultados que variam entre expressões mais abstratas e signos com referências mais explícitas.

46 Uma lista de clientes foi compilada por Megan Driscoll (2018, 2023).

Figura 30 – *Carnivore Personal Edition Zero Client – RSG-CPE0C-1*



Fonte: Imagem cedida por Alexander Galloway, integrante do coletivo.

Entre as abstrações, *Amalgamatosphere* (2001), de Joshua Davis, Branden Hall e Shapeshifter, apresenta círculos coloridos flutuantes e legendas de associação cromática com protocolos de transferência de dados e os endereços IP⁴⁷. Por sua vez, *Black and White*, de Mark Napier (2003), forma um emaranhado de linhas em movimento conforme a leitura de dados da página do canal de notícias CNN na web. Traços pretos em direção horizontal indicam bits com valor 0. Traços brancos em direção vertical equivalem a bits com valor 1. Além disso, há a atração mútua entre ambas as condições.

Out of the Ordinary, de Lisa Jevbratt (2002), mapeia a probabilidade de envio de dados entre dois computadores, na comparação com o tráfego de toda a rede. A tendência é representada por um quadrado em escala de cinzas – quanto maior a

47 O Protocolo de Internet (IP) é responsável pelo direcionamento de dados entre uma fonte e seu destino com base em endereços IP – uma etiqueta numérica para cada aparelho conectado à internet.

chance, mais escura é a figura geométrica. A probabilidade aumenta para as máquinas com histórico prévio de intercâmbio entre si. No contexto de vigilância telemática cada vez mais pervasiva, o projeto demonstra como relações fora do comum podem ser percebidas na comunicação pela internet. Por fim, *Synapsis* (2003), de Marcos Weskamp, apresenta um diagrama de nós e linhas que evoca a topologia da rede envolvida no intercâmbio de informação.

Em um ponto intermediário entre a abstração e a figuração, há projetos que avançam para linguagens baseadas em formas e imagens. Em *Active Metaphor*, do coletivo Limiteazero (2002), os quatro códigos que compõem os endereços de máquinas rastreadas são convertidos em coordenadas para volumes modelados em 3D. Com *Carnivore is Sorry* (2001), de Mark Daggett, o cliente gera e envia para o e-mail de usuários rastreados uma colagem de imagens das páginas visitadas na web.

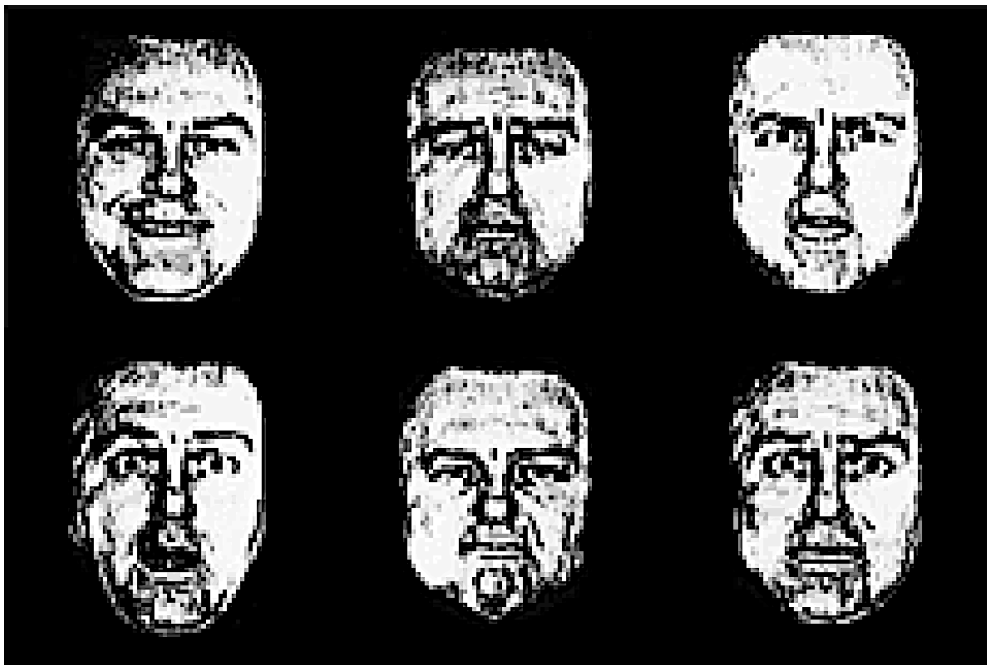
Outro grupo de apropriações se destaca por referências diretas a elementos da realidade social. O projeto *Fuel*, de Scott Sona Snibbe (2002), utiliza o tráfego da rede para alimentar um conjunto de estrelas que emitem energia, crescem e entram em colapso. Cada astro é um endereço IP da rede local ou de outra máquina acessada a partir dela. *World Wall Painters*, do coletivo Area3 (2002), é um cliente que sinaliza a geografia das máquinas conectadas, com uma colagem de texturas das bandeiras dos países de sua localização.

Por sua vez, *Guernica*, da dupla Entropy8Zuper (2001), sublinha as questões políticas da vigilância da comunicação em rede. No trabalho inspirado na tela de mesmo nome de Pablo Picasso, os dados captados são transformados em uma animação em preto e branco, com pessoas, edifícios, estradas, aviões e outros objetos em um planeta pós-apocalíptico. Com abordagem semelhante, *PoliceState* (2002), de Jonah Brucker-Cohen, é uma instalação composta por vinte carrinhos de brinquedo caracterizados como viaturas de polícia. Sua movimentação é controlada por rádio, a partir do rastreamento de conteúdos com termos associados ao terrorismo. Em uma metáfora, a força de policiamento torna-se marionete do próprio poder de vigilância.

JJ (Figura 31), de Golan Levin e Radical Software Group (2002), oferece um modo de visualização dos humores em trânsito da rede. O cliente apresenta expressões faciais correspondentes a emoções, conforme a associação semântica das palavras captadas. Assim, a diferença é realizada como personificação de dados

rastreados, demonstrando o caráter emocional daquilo que é apenas informação armazenada em bits. Por fim, citamos dois trabalhos que tecem comentários sobre o sistema da arte. Em *History of Art for the Intelligence Community* (Figura 32), de Vuk Ćosić (2002), imagens de obras de Paul Cézanne, Van Gogh, Malevich e outros artistas são modificadas a partir das informações rastreadas. Assim, os níveis das barras vermelha e branca da *Campbell's Soup Can* (1964), de Andy Warhol, variam conforme a quantidade de dados transmitidos desde um dispositivo tomado como alvo.

Figura 31 – JJ



Fonte: Imagem cedida por Golan Levin.

Figura 32 – *History of Art for the Intelligence Community*



Fonte: Tela capturada do site, reproduzida com autorização do artista.

Em *The Gordon Matta-Clark Encryption Method*, da dupla MTAA (2007), os dados captados resultam na impressa de uma resma de papel. Em seguida, as folhas são rasgadas ao meio e encerradas em uma caixa acrílica. Com esta divisão, os artistas partem do contexto da vigilância eletrônica para fazer alusão a um método de criptografia de informações de baixa tecnologia (a picotagem de documentos), ao mesmo tempo que remetem aos recortes em folhas de papel ou edificações pelo estadunidense Gordon Matta-Clark, na década de 1970.

Podemos ainda pensar em colaborações que, em vez de adaptar um mesmo código-fonte, somam esforços fragmentados na construção de obras coletivas. Em *OPUS (Open Platform for Unlimited Signification)*, o grupo indiano Raqs Media Collective (2002) propõe a soma das ações em rede para a realização e a manutenção de bens comuns no ciberespaço. Acesso irrestrito, apropriação e transformação se apresentam numa dinâmica de retroalimentação, em que cada arquivo disposto no ambiente sustenta genealogias potencialmente ininterruptas de recombinação. Este movimento reitera a conjugação entre estética e política e põe em marcha uma partilha do sensível.

Em projetos como *OPUS*, usuários-produtores orbitam ao redor do processo de participação em um conjunto comum. Por outra parte, preserva-se a possibilidade de singularização pela diferença que se produz nos espaços, tempos e tipos de atividades divididos. Em vez de uma comunidade substancialmente predeterminada,

encontramos uma espacialidade abstrata de coinscrição, conforme Derrida e Stiegler (2002, p. 65-67) denominam a partilha telemática de informações.

Nesse sentido, as táticas do software e hardware livre e em código aberto são absorvidas na formulação de uma cultura livre e em código aberto (TRIBE; JANA, 2006, 2012). Essa cultura é herdeira da noção de objeto encontrado experimentada por Duchamp, das *assemblages* do cubismo e dadaísmo, das colagens de arquivos audiovisuais (*found footage*) e documentários falsos ou paródicos no cinema experimental ou do remix de amostras (*samples*) de obras alheias no trabalho de DJs e VJs.

Em *OPUS*, o grupo Raqs Media Collective protela a conclusão de obras em proveito da virtualidade de um processo contínuo de reconfigurações e recombinações das denominadas Rescensions. Este movimento se estabelece em uma plataforma de armazenamento e mapeamento de intercâmbios e recombinações de materiais provenientes de diversas fontes ou de ciclos anteriores de produção. Por fim, *OPUS* manifesta o seu caráter dissidente em relação à conveniência da propriedade e de seu hierarquismo.

Com *OPUS*, podemos observar como as inflexões da lógica de produção conduzem a uma alteridade operacional experimentada como matéria recombinate, pois, no ambiente elaborado pelo grupo Raqs Media Collective, vídeos, imagens, sons e textos publicados em formatos digitais compõem uma base de dados maleável. Nela, dilui-se aquilo que se entende dos registros expressivos baseados em suporte físico mais ou menos duráveis e modificáveis, como o papel ou a fita magnética.

Aquilo que alimenta a *OPUS* do Raqs Media Collective é também o que constitui o seu sistema de intercâmbios artísticos, pois as contribuições acrescentadas são necessárias para que a virtualidade da colaboração e da própria obra se atualizem, sob amparo das funcionalidades de armazenamento de conteúdos, interface de gerenciamento e metadados descritivos e contextualizadores. Em todos os elos, usuários e desenvolvedores, observadores e interagentes contribuem para o desenvolvimento, a documentação e a *performance* do trabalho.

As derivações de *Carnivore* e a plataforma *OPUS* demandam aqui uma recuperação dos questionamentos históricos sobre a estética como experiência comunitária. Nesse sentido, a produção da diferença tecnológica pela arte hacker carrega consigo aspectos de uma discussão que remete à fundamentação filosófica da estética e da teoria crítica e aos termos recorrentes de sua reconfiguração. Assim, o

senso comum (ou comunitário) apontado por Kant (2000) comparece desbloqueado e modificado. Assim, pode ser analisado e aprimorado para uma nova distribuição, passando a ser compreendido como um sistema livre. Essa dinâmica requer não só a capacidade universal de julgamento subjetivo a partir do que o sensível fornece ao inteligível. Solicita também interações transgressivas, com base em uma vinculação distante da suposta inércia dos objetos, uma vez que a obra-processo da arte hacker carrega consigo sua forma e sua *performance* singularizante.

Há, pois, em projetos como *Carnivore* e OPUS, o agenciamento entre a problemática virtual e as soluções atualizadas, conforme a diferenciação em Deleuze, ou entre o movimento da *diferença* e as diferenças que são seu rastro, conforme Derrida. Ao optar pela produção recombinante, a arte hacker dá sequência aos efeitos de gerações antecedentes de coletivismo. Isso remete ao engajamento com o cotidiano no construtivismo russo, a escultura social de Joseph Beuys, os intercâmbios da arte correio e as identidades de uso difuso como Luther Blissett e rede Neoísta⁴⁸. Pelas práticas de comunicação, caberia acrescentar ainda os precedentes da radiodifusão comunitária, guerrilha, mídia alternativa⁴⁹.

Porém, o que a arte hacker em plataformas livres e abertas realiza se insere em um contexto mais amplo e histórico de trocas, pois a atividade proeminente em redes e mídias sociais na internet (Facebook, Twitter, Google+, YouTube e outros canais) é o contraponto de cooptação das dinâmicas de interação de propósito poético. Nesse direcionamento restritivo, a abertura aparentemente limitada dos meios de participação distrai aqueles que alienam sua capacidade de trabalho cognitivo, lúdico e criativo. Enquanto pensam agir em favor de uma dádiva coletiva difusa que contesta a economia capitalista, também contribuem para o reforço de lógicas de lucratividade implícitas em algoritmos. Não há como negar, portanto, que uma parcela da alteridade operacional possa se converter novamente em *commodity* (COX, 2013).

Em vista dessa ambiguidade de usos da capacidade heterogênea, vale recordarmos a descrição da linguagem com instância de sociabilidade e de poder político

48 Entre as diversas referências para essa genealogia, podemos citar os textos de Tatiana Bazzichelli (2008, 2013), a coletânea editada por Anne Marie Chandler (2005) ou os volumes organizados por Nato Thompson e Gregory Sholette (2004) e Blake Stimson e Gregory Sholette (2007).

49 Relatos mais detalhados são feitos por Henrique Mazetti (2008) e John Downing (2001).

feita por Roland Barthes (2003). Segundo essa concepção, a arte representa a possibilidade de refutação e de emancipação do poder, na medida em que desvia as normas do discurso. Com a automação informacional da linguagem e sua transformação em *commodity*, a abordagem hacker converte-se em prática de liberação da maleabilidade de usos e alterações da linguagem e de suas materializações.

A colaboração, o fazer-junto das plataformas livres de código aberto lança adiante a utopia de convívio, o viver-junto sugerido por Barthes. Para além da fantasia de autonomia e integração, que Barthes denomina como idiorritmia (*idios* = próprio + *rhythmós* = ritmo), os projetos *Carnivore* e *OPUS* permitem aos seus participantes especulações sobre a realidade, em configurações que conciliam as individualidades com o coletivismo de um código ou de uma plataforma de intercâmbios. Em lugar da imposição de um único ritmo ditado por tecnologias proprietárias, encontramos a mobilidade geral de um *rhythmós* ou uma fugitividade do código, como quer Barthes (2003, p. 15-16). A arte hacker se assemelha assim a uma prática de idiorritmia barthesiana, se a considerarmos como experiência de ajuste do intervalo crítico entre uma operacionalidade e outra. Nesse sentido, *Carnivore* e *OPUS* instituem abrigos de experimentação – maquetes ou lugares-problemas do viver-junto.

Contudo, o coabitar na arte hacker adquire espacialidades e temporalidades ampliadas pela condição virtual em que transcorrem os gestos de sua própria configuração. Na soma de arranjos técnicos e socioculturais, regula-se a disponibilidade dos códigos de conduta e construção, bem como a reprogramabilidade destravada dos gestos corriqueiros, porém, inusitados de exploração hacker. A idiorritmia das plataformas livres e abertas é, portanto, decorrente do comunitarismo difuso entre quaisquer interessados e em quaisquer domínios de produção da diferença. Nessa circunstância, o compartilhamento da abstração deve persistir de forma independente das estratégias de cooptação e reificação pelo poder vetorial (WARK, 2004). Pela estética e pela ética, as condições de sociabilidade e produção são formadas e transformadas, em sua estrutura e conteúdo. Assim, a arte hacker contraria os métodos de filtragem, investimento, interpretação performativa e modelagem ficcional, apoiadas nos aparatos “[...] factícios ou artificiais, hierarquizadores e seletivos” que impõem a artefactualidade do mundo (DERRIDA; STIEGLER, 2002, p. 3).

A contrainterpretação dessa artefactualidade é um dos efeitos possíveis da resistência hacker, pois a maleabilidade da configuração de dispositivos e códigos

(compartilhados de modo paritário ou predeterminados por agentes privados) retoma o recurso comum da própria atualidade flexível. Desse modo, é contestado o poder de estandardização dos fatos fundamentado na intervenção em seu enquadramento, ritmo, contorno e forma (DERRIDA; STIEGLER, 2002, p. 47).

Ao desenvolver não tecnologias, como *Carnivore* e *OPUS*, a arte hacker contraria a estratégia de apropriação e domesticação dos traços de inovação de interesse da indústria global da cultura e da memória. Por consequência, ela abala a divisão entre produtores e consumidores – entre proprietários dos vetores de comunicação, das patentes e dos *copyrights* e os grupos capazes de abstrair a informação e retorná-la para outras corporificações. Essa abordagem, entendida como prática artística coletivista, sublinha, portanto, o valor contracultural de uma participação irrestrita na produção da diferença. Ao se tornar acessível, a multiplicidade desestabiliza a aplicação restritiva das tecnologias de codificação e controle, moldadas por critérios de acumulação de poder econômico e político.

Como ressalva Wark (2004), é preciso reconhecer que a ação hacker fornece o próprio combustível de comando, uma vez que suas atualizações da virtualidade carregam em si possibilidades de exploração comercial e aproveitamento privado. A prescrição da escassez e do consumo regrado aos que são privados do acesso deve ser tomada como alvo de ruptura e dissidência, em iniciativas dedicadas a prevenir a recorrência reativa da dominação. As alternativas são a apropriação e o desvio daquilo que não é meu, porque me exclui do consumo pleno ou da produção, ou a instituição de um não é meu que inclui todas as pessoas interessadas. Essa atitude fornece uma resposta à questão barthesiana de como viver junto: se a coexistência implica negociação de ritmos descompassados, requer, portanto, a ampla partilha da *diferença*. Ou nos termos empregados por Wark, demanda o agenciamento coletivo da abstração e das atualizações da virtualidade.

Sob essa perspectiva de coabitação por afinidades não homogêneas, a arte hacker sugere o exercício tecnofágico de fazer com os outros, entremeado aos atos de dissidência e decisão conjunta – corromper pela apropriação e a contrafação, ou conjugar o agenciamento em plataformas expropriadas. Dessa forma, a produção da diferença sucede como idiorritmia, sem se deixar transformar em nutriente propulsivo do poder homo-hegemônico. No limite, essa opção poderia conduzir a uma excentricidade absoluta, improdutiva, proscrita. No entanto, há operação em escala comunitária

e reticular. A produção inesgotável da diferença impede o fatalismo enquanto houver tentativas de invenção fomentadoras de meios comuns. Por outro lado, sobram os impactos indiscriminados dos erros inerentes que assombram a expectativa coletiva por efetividade tecnológica.

Dados corrompidos e falhas

Falhas, deteriorações, *glitches* e outras equivocidades operacionais são aproveitados como pontos de partida para a produção da arte hacker. Essas adversidades são então invertidas como recursos comuns a partir dos quais se extraem resultados daquilo que a instrumentalidade tende a considerar como um problema técnico a ser solucionado. Na ausência de titulação proprietária ou mesmo de posse comunitária, constitui-se um campo de aleatoriedades e acidentalidades em que a arte explora a afecção indiscriminada (provocada ou indesejada) entre as corporificações (in)operacionais. Nessa instanciação, a resistência se baseia nos resíduos colaterais que não cumprem com as expectativas de estabilidade e segurança no uso da telemática.

Na equivocidade adversa incluem-se programas maliciosos – *spams*, *Trojans*, *spyware*, *ransomware*, vírus, pornografia e lixo eletrônico (PARIKKA; SAMPSON, 2009). Os softwares virais se caracterizam pela capacidade de autorreplicação e contaminação em cadeia que os assemelha aos micro-organismos acelulares que infectam outros organismos para se reproduzir. Quando usados para fins artísticos, entretanto, o vírus computacional propõe uma reflexão sobre o que pode ser entendido como lógica de perversidade, expressão usada por Jean Baudrillard (1987, p. 7-8) para indicar as anomalias que são alimentadas pela própria hiper-racionalização dos sistemas. Nesse caso, ocorre como se uma tecnofagia voraz se convertesse em tecnoemia – a deglutição revertida em vômito repulsivo da tecnicidade.

Ao abordar essa dicotomia, a arte hacker reitera o problema da hiperorganização obsessiva, pois, assim como em organismos vivos, a tentativa de supressão das fragilidades nas máquinas não elimina as dificuldades de relação com o ambiente, especialmente quando suas condições se encontram em instabilidade constante. Assim, ampliam-se os impactos sobre a capacidade de resposta imunológica ou de adaptação, pois o ímpeto pelo esgotamento da adversidade não resiste completamente à sua latência produtiva virtual.

De modo especulativo, podemos seguir adiante com Baudrillard (1993, p. 53) na análise da cultura telemática recente. Nela, o vírus e os vários defeitos apontam para uma autoparódia da inteligência artificial, uma astúcia não asséptica e inumana que refuta a noção de intrascendência, ou inércia ante os desejos e comandos humanos. A contaminação, o ruído de sinal ou a corrosão de componentes eletrônicos indicam que a alteridade operacional pode agir sem ser convidada, provocando uma entropia desorganizadora da suposta normalidade sistêmica.

Por outro ângulo interpretativo, a associação da arte hacker com o vírus é uma metáfora incompleta, se não reconhecemos que a própria instrumentalização da tecnologia assume uma atuação viral que visa a entropia ou homogeneização das diferenças culturais (BLAIS; IPPOLITO, 2006). Por ser incapaz de cálculos éticos, a lógica autônoma da eficiência tecnológica pode terminar por oprimir as variações consideradas pouco competitivas no mercado. Ante o avanço críptico do poder operacional algorítmico sobre o corpo social e o ecossistema mundial, a heterologia da arte hacker sugere forjar anticorpos de abertura e desestabilização. Assimilam a adversidade para reconstruir a imunidade e bio(tecno)diversidade.

Assim, tecnologia e arte se atraem pela alteridade operacional constituinte de seus respectivos sistemas. As duas áreas podem, então, contrapor-se como o vírus de sua contraparte. Enquanto a tecnologia quer extrair eficiência daquilo que encontra, a arte quer dilatar sua aleatoriedade. Enquanto a arte se estabelece em determinados regimes de materialização de formas, a tecnologia propicia novos meios e processos de produção e fruição estética. Essa contaminação mútua subentende o parasitismo, a condição hospedeira que habilita a disrupção suplementar do Outro por meio da instalação e ativação do invasor.

O uso dos programas anômalos pela arte hacker é um tipo de diferenciação tecnológica semelhante à diferenciação biológica. Conforme Derrida, “[...] o vírus é em parte um parasita que destrói, que introduz desordem na comunicação [...]”. Por outro lado, não é algo vivo, tampouco não vivo” (BRUNETTE; WILLS, 1994, p. 12)⁵⁰. Por sua vez, Deleuze observa o papel do vírus em dinâmicas generativas e

50 Derrida (1993, p. 91-306) reconhece seu trabalho como pensamento parasitológico, particularmente no que se refere à relação entre interioridade e exterioridade e à contaminação ou cura pelo *pharmakon*. Apropriadamente, sua atuação intelectual foi descrita como um vírus computacional

emancipatórias. De uma parte, “[...] fazemos rizoma com nossos vírus, ou antes, nossos vírus nos fazem fazer rizoma com outros animais” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 19-20). De outra parte, “[...] as sociedades de controle operam com máquinas de um terceiro tipo, computadores, cujo risco passivo é o colapso e o risco ativo é a pirataria e a introdução de vírus” (DELEUZE, 1992, p. 6).

O polêmico uso da contaminação computacional no campo da arte hacker é uma ação transgressiva. É executada tanto pelo código e seus efeitos encadeados em operações corporificadas no hardware quanto pelo deslocamento sociopolítico das conveniências e inconveniências da tecnologia. Assim, as poéticas hackers tiram proveito da disseminação viral, para explorar as virtualidades da tecnologia e jogar com as expectativas ante os seus efeitos, de modo distinto da intenção criminosa de corrupção, roubo ou sequestro de dados de vítimas infectadas.

Lançado na abertura da Bienal de Veneza de 2001 pelo coletivo epidemioC e os italianos Eva & Franco Mattes, o *biennale.py* é considerado o primeiro programa viral escrito em linguagem Python. Constitui uma tática de contrapoder que busca se efetuar por meio do abalo e da recomposição de estruturas institucionais. O projeto testa tanto os limites de propagação do código malicioso quanto o grau de curiosidade e polêmica na esfera pública despertados a partir das notícias que são espalhadas pela mídia. Além do vírus, o projeto abrange a disponibilização de seu código-fonte para download e os dispositivos chamados de *Perpetual Self Dis/Infesting Machines* (máquinas de des/infeção perpétua) montados na instalação apresentada na Bienal de Veneza.

ou uma “inteligência hacker” em artigo publicado no diário britânico *The Observer* (SHONE, 1991 *apud* WILCOCKS, 1994, p. 58-59, tradução nossa): “Derrida é o mais próximo que a crítica literária tem de um vírus de computador. Ele se inseriu no circuito acadêmico com um triunvirato de textos, em 1967, e desde então ele e seus muitos discípulos tentam ‘desconstruir’ – isto é, corroer por dentro – quase todas as vacas sagradas que existem... Um vírus de computador não apenas por causa da perversidade arbitrária desse tipo de situação, mas também porque, da mesma forma que a inteligência do hacker deve superar a do programador original, Derrida pode claramente derrotar com larga vantagem a maioria de seus detratores”.

Figura 33 – Um dos dispositivos da série de *Perpetual Self Dis/Infecting Machines*, do projeto *biennale.py*



Fonte: Imagem cedida pelos artistas Eva e Franco Mattes.

Por sua vez, *vir.us.exe*, de Michael Kargl (2009) – também conhecido como Carlos Katastrosky –, é um programa que se difunde por meio de anúncios e listas de correio eletrônico e outras vias de comunicação em rede. Trata-se, no entanto, de um “metavírus”, já que não é capaz de autorreplicação. Em vez de gerar efetiva

contaminação difusa, o trabalho se espalha por parecer um vírus e ser carregado junto da transmissão de dados entre máquinas. Assim, o artista pretende ressaltar que o aspecto mais perigoso nem sempre reside na capacidade de dano de um programa, pois também depende do temor e da predisposição social ante o descontrole da tecnologia.

O vírus computacional é ainda adotado como fonte para a síntese de formas gráficas tridimensionais em *Malwarez*, de Alex Dragulescu (2008). Trata-se de uma série de visualizações obtidas a partir do código de programas invasores e espiões. Os resultados são semelhantes a imagens de micro-organismos, o que reitera a metáfora entre agentes infecciosos da natureza e os softwares capazes de contaminar e se difundir entre as máquinas.

Os casos citados aqui realizam uma tática de resistência em uma escala cotidiana, que sugere a recomposição das rotinas com as quais lidamos ao usar a computação. Seja por efeito da ironia do lançamento de *biennale.py* no contexto institucional consagrado de uma bienal, seja por conta da visualização oferecida por *Malwarez*, o que encontramos é a diluição do aspecto factual de uma tecnologia (os vírus como algoritmos maléficis), com a conseqüente abertura para outras possibilidades de uso e compreensão.

Os projetos artísticos que seguem a linha de desvio da arte vírus promovem a produção da diferença não só na computação e na telemática. Indiretamente, também estão em questão os âmbitos culturais relacionados à tecnologia (JORDAN, 2008a), suscitando o confronto entre as predeterminações tecnológicas e suas constantes readequações, pois, na medida em que os sistemas e redes de computação se difundem em quase todos os regimes de produção e comunicação, as dinâmicas sociais também se amoldam e se modulam conforme os ritmos da tecnologia, tornando-se elas mesmas passíveis de hackeamento.

Em um paralelo com a modificação de videogames e as interferências de desvio e contrafação na web, as implicações das poéticas baseadas em vírus e falhas de sistemas reverberam as articulações entre os territórios da arte e da tecnociência. Nas linhas de adjacência, a apropriação ou a ex-apropriação estética da tecnologia oferecem uma via crítica de produção, pela pirataria tecnofágica ou pela tecnoemia do anomalismo indiscriminado. Assim, a arte hacker se afirma como exercício crítico, ou decisão, a respeito do aproveitamento dos “usos da tecnologia e da informação científica”, conforme a estética dos sistemas de Jack Burnham (1978, p. 163).

Em outra direção, podemos fazer aqui uma breve alusão ao *glitch* como recurso poético comum e de acesso relativamente irrestrito – conforme as condições para ocorrência e experimentação de defeitos ofertadas em cada tecnologia. O *glitch* é a falha sistêmica que instancia uma operacionalidade aberta, a partir dos erros decorrentes de agenciamentos maquínicos, direcionados pelos artistas, ou de surgimento intempestivo (BARKER, 2011).

Com seu caráter disruptivo, o *glitch* é um ruído sem fonte conhecida, e não pode ser codificado de modo singular. Seu impacto varia do colapso total à escala reduzida do “soluço ou deslize” (MENKMAN, 2011, p. 26-27). Pelo *glitch*, a produção da diferença demonstra como a materialidade da diferença tecnológica pode manifestar uma autonegação da linguagem que tenta nela se corporificar. Nesse sentido, a desconstrução é efetuada para além de um domínio de exclusividade antropológica: o traço se rebela, não se reduz à intenção do lugar de partida, nem de transferência ou de chegada.

A arte hacker baseada em *glitches* ressalta a incomensurabilidade da contingência e do acidente envolvidos nos processos informacionais. O erro é mais amplo do que a ilusão do acerto. Nesse sentido, “[...] sinal e ruído nas interações” subjetivas-objetivas comprovam como a modulação entre controle e descontrole são inerentes à performatividade (KRAPP, 2011, p. 74). Na obra audiovisual *The Collapse of PAL* (Figuras 34 e 35), a holandesa Rosa Menkman (2011) justapõe a temporalidade dos *glitches*, enquanto operacionalidades estranhas e latentes nos sistemas, aos ruídos provenientes da infidelidade da transferência de informações entre gerações tecnológicas distintas. Com isso, o trabalho explora uma estética de desintegração provocada pela leitura de registros com o uso de mídias distintas dos suportes originários.

Figura 34 – *The Collapse of PAL*



Fonte: Imagem cedida pela artista.

Figura 35: Tela de vídeo de *The Collapse of PAL*



Fonte: Imagem cedida pela artista.

O trabalho de Rosa Menkman trata da obsolescência imposta pela tecnologia digital ao sistema PAL alemão de codificação de cores utilizado na transmissão do sinal analógico de televisão em países da Europa, América do Sul, África e Ásia. O vídeo da artista explora recursos de fusão, compressão, falhas (*glitches*) e retroalimentação com o uso de uma câmera fotográfica digital quebrada e um console Nintendo de 8 bits. A trilha é composta por paisagens sonoras obtidas com aparelhos analógicos e digitais: caixa de ruídos (*cracklebox*), sinal de telefonia, código Morse, teclado antigo e filtros.

O emprego poético da acidentalidade constitui uma tática de experimentação com o imprevisível, que Stiegler (2007, p. 20-22) associa à hiperdiacronização. Com este termo, Stiegler aponta o alargamento temporal da diferença que serve como antídoto contra a hipersincronização das condutas humanas, forçada pela oferta extenuante de produtos que satisfazem o condicionamento estético inclinado ao consumismo. Conforme a ideia de falha de origem de Stiegler, a condição necessária (*il faut*) do equívoco (*défaut*) sublinha o grau de imponderabilidade do mundo complexo, em que expectativas e esforços são transgredidos para sua consolidação reificante.

Se o vírus é a lógica perversa da hiper-racionalização (BAUDRILLARD, 1993), o desastre nasce junto da invenção, conforme Paul Virilio (2001). Pelo ataque exterior ou pela extração interior, a alteridade operacional se corporifica como algo alheio e rejeitado, em contraponto ao coletivismo que acolhe o que não é meu aos cuidados comunitários. De ambos os lados, a arte hacker atua pela inconformidade com o interesse capitalista, pois a reivindicação de controle proprietário (baseada na conversão em *commodity*) não resiste à abrangência da partilha do comum ou da adversidade. A redistribuição do que não é meu nos alcança pelo intercâmbio da dádiva e do acidente. Em uma coabitação incômoda, a alteridade operacional se articula, de modo complementar, entre plataformas livres do fazer-junto e o uso crítico do colapso aderente ou contido na heterogênesse antropológica ou não antropológica.



Capítulo 4

DOBRA DO MEIO

Podemos talvez preservar algo da antiga tecnologia de modo que a imagem permaneça idêntica a si mesma em todas as instâncias de sua apresentação? Porém, o ato de preservar a tecnologia original desloca a percepção de uma imagem específica, partindo da imagem em si para as condições técnicas em que foi produzida. Aquilo que nos faz reagir primeiramente é a tecnologia fotográfica ou de produção de vídeo defasada, que se torna aparente quando observamos fotos e vídeos antigos (GROYS, 2008, p. 90, tradução nossa).

As explorações e transgressões tecnológicas na arte hacker proporcionam uma estética em que multiplicidades relacionais vagam também por heterocronias e heterotopias – temporalidades e espacialidades da diferença. Em sua sugestão e experimentação de durações e territórios dissidentes, a arte hacker conjuga as circunstâncias amplas de coabitação do mundo impostas em seu estágio de devir-informacional, mas também faz contraponto frente a elas. O avanço dos aparatos de composição e disposição sensorial dita escolhas de andamento e de posicionamento mutuamente implicados.

Considerar o percurso supostamente progressivo da tecnociência, conforme suas linhagens de aplicação bélica e industrial, é um dos caminhos para que a arte contribua com a transformação emancipatória da realidade informacional. Com isso,

a compreensão exploratória do ordenamento historiográfico e geográfico vigentes pode abrir a trilha para cadenciamentos e topologias diferenciais das causas e dos efeitos da artefactualidade do mundo. Nessa interpretação, surge a opção da recusa ao emparelhamento com as normas escusas e opressivas do avanço tecnológico. Em vez disso, opta-se por uma alteridade operacional que trilha por outras durabilidades e locatividades, conforme os aspectos intensivos e iterativos das mídias.

Contra a cooptação da diferença tecnológica por interesses restritivos ou opressivos, a tática preventiva deve propiciar a expansão da reprogramabilidade em um sentido crítico. Em favor disso atuam a hipótese do radicalismo – que se aproxima da postura libertária das poéticas pautadas pelo comunitarismo –, a liberdade exploratória e a abertura da informação. Elas são opções éticas e estéticas da ação hacker. Ao desbloquear senhas do fluxo da alteridade operacional, a arte hacker promove a dobra do meio informacional.

A dobra demove a unilateralidade programada e dela arranca a pluralidade reprogramável. Ela também transgride e revira suas margens – por aceleração, desaceleração ou mesmo retrocesso. Além disso, a dobra flexiona, concretamente ou de modo intangível, os condutores e as lógicas de conexão de um circuito – conforme o sentido da expressão *circuit bending*, oriunda da sonoridade de gênese eletrônica (GHAZALA, 2004) e difundida como rótulo de diferentes práticas de transgressão do hardware. Pela dobra do meio, linguagens e corporificações se afetam mutuamente e proporcionam multiplicidade às dimensões e escalas cronológicas e territoriais relacionais implicadas com a estética.

O recurso a interseções não lineares entre fatos artísticos e tecnológicos pauta a alternância dos valores de percepção intrínsecos às mediações a que o ser (*ser-aí*, *Dasein*) está submetido, e a partir das quais se arremessa em sua individuação. Assim, a existência constituída no contexto da memória e da projeção, ou seja, o ser constituído em uma situação temporal, conforme a noção fenomenológica de Martin Heidegger (2005), passa a seguir por trajetórias alheias à normatização de hábitos e juízos segundo o relógio do progresso.

Os paradigmas da *diferença* derridiana e a diferenciação deleuziana (*différentiation* + *différenciation*) se fundamentam em compreensões temporais. Nas duas heterologias, tempo e espaço são desdobrados, implicados (ou *perplicados*). Isso se constata tanto quando consideramos a significação disseminante do rastro iterável, que é protelado

e distanciado cronologicamente de outros traços, como quer Derrida⁵¹, quanto no desdobramento do virtual em atualizações que separam instantes de desterritorialização e reterritorialização de arranjos conceituais iniciais, como quer Deleuze⁵².

Pela produção da diferença, o meio (de comunicação, de espacialidade e de temporalidade) gera a dobra que desdobra Um e Outro, Um em Outro. Conforme a desconstrução (DERRIDA, 1972b), a obra iterativa da arte hacker se rearticula na disseminação do efeito em cascata da indecidibilidade tecnológica⁵³. Por outra parte, segundo o rizoma de Deleuze e Guattari (1995), a arte hacker se compõe como plano de desdobramentos imanentes da corporificação do virtual⁵⁴. Observamos entre arte e comunicação o intercurso da flexão técnica que instancia relações

51 Conforme Derrida (2002, p. 326-327), diferir “[...] é recorrer, consciente ou inconscientemente, à mediação temporal e temporizadora de um desvio que suspende a consumação e a satisfação do ‘desejo’ ou da ‘vontade’, realizando-o de fato de um modo que lhe anula ou modera o efeito”. Esse processo significa também “[...] temporalização e espaçamento, *devenir-tempo do espaço e devir-espaço do tempo*”.

52 Deleuze (2002, p. 326-327) indica que a ocorrência imanente da diferenciação (do virtual ao atual) corresponde a dinamismos espaçotemporais que “constituem tempos de atualização ou de diferenciação e também traçam espaços de atualização. Não só alguns espaços começam a corporificar as relações diferenciais entre elementos recíproca e completamente determinados da estrutura, como também alguns tempos da diferenciação corporificam o tempo da estrutura [...]. Tais tempos podem ser chamados de ritmos diferenciais, em função de seu papel na atualização da Ideia [...]”.

53 As dobras estão ligadas ainda à citacionalidade (DERRIDA, 1981, p. 316, tradução nossa): “[...] como tudo começa nas dobras da citação [...], o interior do texto sempre terá estado fora dele, no que parece estar servindo de ‘meio’ para a ‘obra’. Essa ‘contaminação recíproca da obra e dos meios’ envenena o interior, o corpo próprio daquilo que outrora se chamou ‘obra’, assim como envenena os textos que são citados para aparecer e que se gostaria de manter a salvo dessa expatriação violenta, essa abstração de desenraizamento que os arranca da segurança de seu contexto original”. Assim, a dobra do meio remete à alteridade operacional, no sentido da alteração recombinante, a intercepção reticular, o fazer-junto e a acidentalidade.

54 Em sua reflexão sobre o barroco, Deleuze (2002, p. 326-327, tradução nossa) revê a noção de dualidade em Heidegger ao dizer que: “[...] a diferenciação não se refere a um indiferenciado predeterminado, mas a uma Diferença que não cessa de se desdobrar e se dobrar em cada um dos dois lados, e que só se desdobra um redobrando o outro, numa coextensividade de desvelamento e velamento do Ser, da presença e retirada de seres. A ‘duplicidade’ da dobra se reproduz

quando a duração e a distância são submetidas à desconstrução e ao empirismo transcendental⁵⁵, pois, conforme metáfora de Arkady Plotnitsky (2003), há na *diferença* uma inclinação operatória algébrica, comparável a uma tendência topológica e geométrica da diferenciação.

No que concerne a essa reciprocidade, podemos dizer que a arte hacker se constrói pela imposição de intervalos entre as marcas de retenção e protensão. A singularização em movimento resulta ainda na dubiedade entre duração e situação. A transgressão tecnológica não só se manifesta pela corporificação de alteridade operacional específica, percebida no transcurso de composição da obra, como também dialoga com a abrangência narrativa e a disposição logística do arsenal artístico e tecnológico – isto é, a demarcação de temporalidades e espacialidades dos meios de produção e fruição.

Nesse sentido, a arte hacker envolve tanto a dobra da duração dos acontecimentos, frente à narrativa dos meios de produção, quanto a dobra de suas situações, os lugares em que se organizam e se percebem os seus processos. São essas as dobras que observamos no intercurso entre a forma e a *performance* – dobras realizadas em decorrência da experiência da alteridade operacional por meio de lógicas ativadas em aparatos escolhidos ou inventados dentro de um repertório expandido de parafernálias.

Sobretudo, é o que encontramos em projetos artísticos que questionam o planejamento da obsolescência e a regulação de fluxos interterritoriais. De um lado, temos a contestação das estratégias industriais de programação do prazo de vida útil dos aparelhos, muitas vezes, com a finalidade suplementar de estimular sua substituição pelo consumo de versões aperfeiçoadas ou apenas refiguradas em sua aparência. De outro lado, temos a refutação dos acessos seletivos para o trânsito de informações e corpos – humanos, biológicos, naturais ou de máquinas, na acepção deleuziana.

necessariamente nos dois lados que ela distingue, mas se relaciona distinguindo-os: cisão em que cada termo relança o outro, tensão em que cada dobra se retesa na outra”.

55 As metáforas da álgebra e da geometria/topologia são, respectivamente, aplicadas ao pensamento de Derrida e Deleuze em análise comparativa de Arkady Plotnitsky (2003).

Pela relação intricada que proporciona entre o tempo e o espaço, a arte hacker suscita questões sobre como se move a produção da diferença. Sobretudo quando são consideradas as adversidades da arte e da tecnociência, com suas respectivas historicidades cruzadas. Nesse contexto, ganha destaque a transitoriedade de propostas que expandem e subvertem a tecnologia acomodada no horizonte da racionalização e instrumentalização opressivas.

Esse fluxo transversal de historicidade corporifica a tensão entre anseios, percursos e discursos relativos à estética, à efetividade técnica e à racionalidade cognitiva. Nesse sentido, é possível perseguir uma trama híbrida em que a duração não se limita à obediência disciplinar. Manifesta-se, então, a problemática virtual da conjugação entre arte e tecnologia, da qual procedem atualizações pelas quais se reconfigura a sua própria multiplicidade originária, no sentido da dupla decorrência da diferenciação (*différentiation + différenciation*) em Deleuze (2002).

Anarqueologia da mídia

A dobra do meio na arte hacker indica sua adesão teórica e prática a uma arqueologia (ou anarqueologia) da mídia. Essa abordagem se revela duplamente como desconstrução de linguagem e especulação materialista avessa à estabilidade dos regimes de dominação rítmica, das sequências temporais e das divisões espaciais. Nessa conceituação, consideramos ainda a contribuição de Michel Foucault (1972). Para o autor, a arqueologia do saber corresponde à exploração das regularidades discursivas das configurações históricas das ciências humanas, para além de amarras ideológicas ou do apego à evolução a partir de uma origem essencial. Essa perspectiva conduz à genealogia retrospectiva das relações descontínuas entre o poder e a verdade impositiva, decorrentes dos discursos de constituição e de dominação da subjetividade. Por essa perspectiva, revela-se uma relação intrínseca entre o científico e o biopolítico.

Para completar, Foucault propõe ainda a anarqueologia, um modo de análise e contestação das forças que determinam os regimes coagentes da verdade. Ao levar em conta a submissão ou a associação voluntária à verdade, a anarqueologia valoriza a desobediência anárquica, a refutação do comando. Segundo Foucault (2012, p. 77-78, tradução nossa), a anarqueologia é “[...] uma atitude teórico-prática relativa à não necessidade

de todo poder [...] como princípio de inteligibilidade do próprio saber”. Seu esforço consiste em abordar os fenômenos conforme cada contexto de contingência inessencial.

Em sua instanciação anarqueológica, a arte hacker se comporta como fenômeno de uma série descontínua de episódios de contraposição à expansão tecnológica instrumentalista e proprietária. Encadeamento que observamos, entretanto, de modo retrospectivo, sob a influência da regulação da telestesia pervasiva que concede (ou nega) acesso ao que é remoto – apartado no arquivo do acontecimento passado (ou em projeções de futuro), ou telepresente nos bancos de dados distribuídos em máquinas de processamento.

Na arqueologia da mídia, as práticas de dobra do meio proporcionam percursos errantes entre a baixa e a alta tecnologia – o trânsito entre a marginalidade da primeira e a centralidade instável e efêmera da segunda. Pelo retrofuturismo, a linha de montagem descontinuada pela indústria ou o descarte dos usos cotidianos se fundem à máquina da ficção científica. Pela exclusão anti-instrumentalista, os híbridos resultantes oscilam entre a existência daquilo que *já* opera (em algum lugar e no momento atual) e a virtualidade daquilo que *ainda não* opera.

A arte hacker adentra e dobra os circuitos para decodificá-los a contrapelo das opções historicamente aceitas como vencedoras, conforme o requisito dado por Walter Benjamin (1987) para uma história crítica. No reverso da linearidade do progresso, a reprogramabilidade da mídia remete a usos passados e imaginários, bem como de iniciativas de desenvolvimento interrompidas em diversos lugares. A intensidade desses atos de singularização torna-se mais relevante quanto mais o mundo informacional é submetido à hipsincronização opressiva.

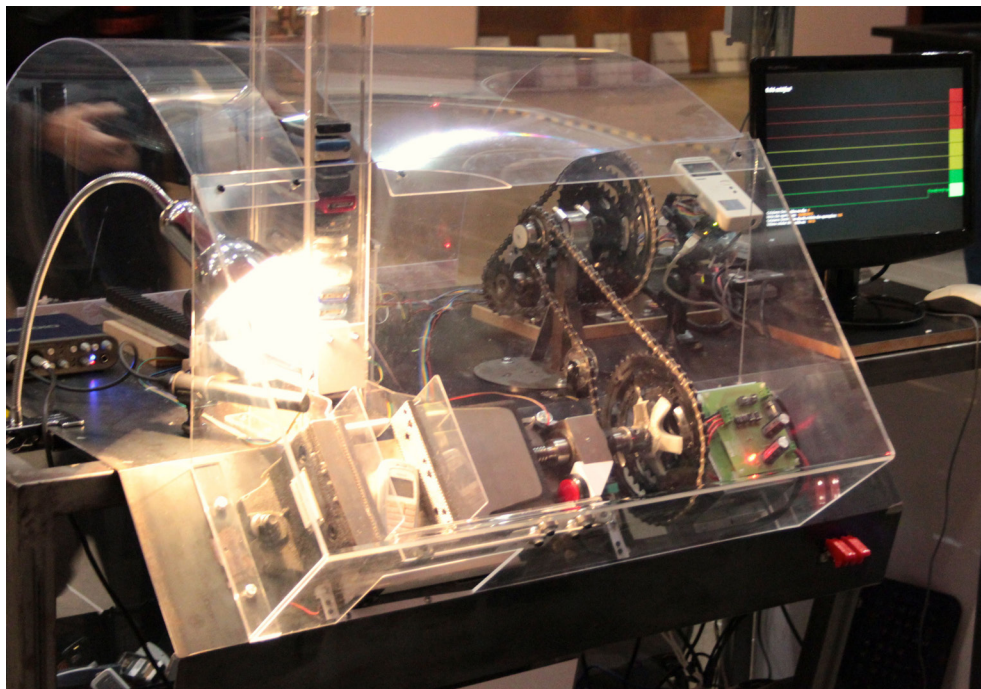
Pelas dobras do tempo, a cadeia dessas ações diferenciais multiplica a produção e a fruição. Ela reprograma então os sistemas vigentes em benefício da alteridade operacional – seja pelo adiamento da obsolescência, seja pela revelação da microtemporalidade “inferior ao limite da percepção” embutida nos circuitos e moduladora da noção do tempo (HERTZ; PARIKKA, 2012, p. 429). A emulação de gerações e espécies tecnológicas na arte hacker já é em si uma dobra de seu meio temporal, porque suprime as especificidades ao evocar mídias antecessoras e sucessoras. Assim, altera em conjunto a própria mediação do tempo e do espaço, bem como a transitoriedade e a territorialidade da arte e das mídias reprogramáveis, em um curto-circuito para além da história.

Na produção de artistas como Lucas Bambozzi (São Paulo), coletivo Gam-biologia (Belo Horizonte) e Paul DeMarinis (San Francisco, Califórnia), a descon-fiança ante o argumento evolutivo articula o reconhecimento das complexidades de conjugação entre arte e tecnologia. Nos respectivos projetos *Das coisas quebradas* (BAMBOZZI, 2012), *Random gambièrre machine 2.0* (PAULINO; MAFRA; PESSOA, 2012) e *The messenger* (DEMARINIS, 1998), esses artistas propõem a subversão do discurso da tecnoutopia em favor de uma heterotopia que também é heterocronia tecnológica – ou seja, lugares e momentos em que processos funcionam em con-dições não hegemônicas⁵⁶.

Em *Das coisas quebradas*, de Lucas Bambozzi, o ritmo de acionamento das engrenagens de um triturador autônomo de celulares rejeitados é acelerado con-forme aumenta a intensidade de frequência eletromagnética no ambiente ao redor. Quanto mais intenso o uso da comunicação móvel e reticular, mais velozes se tor-nam os ciclos de obsolescência. O trabalho apresenta um ciclo vicioso: a disse-minação dos aparatos sem fio suporta a crescente telestesia, em um processo que demanda incrementos na potência e na capacidade das infraestruturas de teletrans-missão, gerando um contínuo descarte para substituição de equipamentos. Essa cadência veloz suscita questões: um modelo de celular seria mais efêmero do que a troca de mensagens de texto que sustenta? A interação entre objetos anunciada na ficção científica já se efetua agora como internet de coisas quebradas, conforme a expressão adotada por Lucas Bambozzi?

56 Foucault (2009b, p. 418-419) afirma que a heterotopia “[...] tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis. É assim que o teatro fez alternar no retângulo da cena uma série de lugares que são estranhos uns aos outros; é assim que o cinema é uma sala retangular muito curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela em duas dimensões, vê-se projetar um espaço em três dimensões”. Sobre a temporalidade, Foucault acrescenta: “as heterotopias estão ligadas [...] a recortes do tempo, ou seja, elas dão para [...] heterocronias; a heterotopia se põe a funcionar plenamente quando os homens se encontram em uma espécie de ruptura absoluta com seu tempo tradicional”.

Figura 36 – *Das coisas quebradas*



Fonte: Bambozzi (2012).

Random gambièrre machine 2.0 é um painel de interatividade aleatória que o coletivo Gambiologia monta de modo improvisado, sem a determinação de um projeto prévio, durante oficina realizada com jovens em um centro cultural da periferia da cidade de São Paulo. A excessividade e a inutilidade do aparato põem em xeque a lógica de produção econômica orientada pela instrumentalidade racional exacerbada. Por meio da gambiarra com componentes eletrônicos e objetos resgatados do descarte e do colecionismo do entusiasta da tecnologia (*geek*), o coletivo homenageia as máquinas do cartunista estadunidense Rude Goldberg, deliberadamente superprojetadas para executar tarefas simples de uma maneira complicada, geralmente com base em efeitos de reação em cadeia. Porém, a máquina da Gambiologia não realiza uma ação específica, mas sim vários acionamentos variáveis coordenados por um microcontrolador. Parte do público pode tentar em vão decifrar as lógicas da máquina, que frustra a expectativa de uso utilitarista da tecnologia.

Figura 37 – *Random gambièrre machine 2.0*



Fonte: Foto de Giselle Beiguelman, reproduzida com autorização da artista e consentimento de Fred Paulino, representante do coletivo (PAULINO; MAFRA; PESSOA, 2012).

Em *The messenger* (Figuras 38 e 39), Paul DeMarinis invoca uma temporalidade alternativa com a desconstrução da história oficial das telecomunicações (BEIRER; HIMMELSBACH; SEIFFARTH, 2010). Sua instalação é baseada em protótipos do telégrafo e abrange três sistemas inusitados para leitura de textos de e-mail. A cada mensagem eletrônica recebida por um computador, os sistemas reagem. Uma fileira de 26 lavatórios metálicos transformados em alto-falantes emite fonemas em vozes variadas e reverberantes. Em outra fila, 26 esqueletos dançantes vestidos com ponchos marcados de A a Z se sacodem. Por fim, há 26 jarras de vidro com solução eletrolítica em que estão mergulhados eletrodos metálicos no formato das letras. Com a transmissão de sinais elétricos correspondentes às mensagens, os eletrodos escurecem e geram bolhas no líquido.

Figura 38 – Vista da instalação de *The Messenger*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

Figura 39 – Detalhe da instalação *The messenger*



Fonte: Pohflepp (2006), fotografia licenciada em Creative Commons (CC BY 2.0).

Nos três exemplos citados, a memória pode ser vista como a recombinação de rastros resistentes e existentes. Rastros que são investigados e percebidos na recombinação da espacialidade dos componentes com a temporalidade de procedimentos, hibridizados na constituição de mídias zumbis ou metamídias. Nesse sentido, a imagem de base informacional de cada trabalho conjuga sua temporalidade da oferta à sensorialidade humana com a temporalidade inumana das escrituras convergentes em sua corporificação.

Os três projetos questionam o sentido da novidade, em um lapso teórico ocupado com as afirmativas de distinção do suporte informacional dentro da historicidade contemporânea ou mais remota. Encontramos suspensa a noção (já em si perecível) das novas mídias enquanto rótulo conferido à singularidade da automação dos programas, conforme aponta Lev Manovich (2001b), ou o indicativo da emergência cíclica de arranjos inusitados do tecnológico (eletrônico, robótico, biomolecular) com o comunicacional (cinema, vídeo, teledifusão), segundo Mark Tribe e Reena Jana (2006).

Como *assemblage* do espaço-tempo, a arte hacker desvia e paralisa o modelo evolutivo, pois age de modo prospectivo e retrospectivo sobre os processos e os suportes de sua corporificação (*embodiment*) historicamente (e geograficamente) distanciados. Ela proporciona corporeidade experiencial ao que é computável nas diferentes situações vividas e estabelece plataformas para operações cognitivas correspondentes às variedades cronológicas e topológicas. Reitera, assim, que a noção das novas mídias está intrinsecamente comprometida pela obsolescência da aparelhagem industrial. Em uma era da economia capitalista em que a novidade disponível no mercado convive com a estocagem de ofertas precedentes e subseqüentes, o desenvolvimento é concomitante com o já concluído e com a reposição das prateleiras de consumo.

Como reflexo do conceito de ritornelo usado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), as manifestações e os usos utilitaristas das novas mídias se apoiam em desterritorializações temporárias, dedicadas a rearticular as conseqüentes reterritorializações das linhas hegemônicas de produção. Em vez disso, a arte hacker ativa uma perspectiva esquizofrênica de desterritorialização radical baseada na prorrogação da obsolescência ou numa exploração em que vanguarda se confunde com retaguarda.

Essa atitude se apresenta como contraponto à aposta aceleracionista de resistência imanente ao capitalismo, segundo a qual o colapso do sistema aconteceria por

força de sua própria expansão excessiva e excedente (SHAVIRO, 2013). A arritmia se impõe quando a velocidade da atual expansão excedente coexiste com a aposentadoria de excedentes passados, relegados à reciclagem ou destinados à contaminação do meio ambiente decorrente da lenta *desmontagem* química do lixo eletrônico.

Ao conjugar alta e baixa tecnologia, centro e periferia, e outros pares envolvidos no entrelaçamento da operacionalidade inorgânica com contrapartes orgânicas e ambientais, as disseminações da arte hacker indicam que a (re)programabilidade é tanto subsequente quanto antecedente à sua corporificação computacional. Esta última apenas a emprega como modo predominante de performatividade, fator de distinção assumido por Manovich (2001b, 2013).

Na metamídia zumbi, o ressurgimento do “novo” revela-se impregnado da dobra do suplemento de funcionalidades concretas preexistentes e virtualidades incubadas. Como sugere Derrida (2006), a mediação pela telestesia não pertence à ontologia (*ontology*), ao discurso essencial sobre o Ser. Em vez disso, ela faz referência a uma fantologia (*hauntology*), ou seja, uma lógica paradoxal de temporalidade da existência assombrada pelo não existente. Em termos econômicos, essa lógica faz com que o valor de uso e o valor de troca comportem-se como fantasmas recíprocos: não há utilidade absoluta que não possa se tornar eventualmente *commodity*, tampouco há mercadoria absoluta que não possa se converter em dádiva⁵⁷.

Na espectralidade recíproca entre o produto comercial avançado e o descarte ultrapassado, a arte hacker procede por táticas de desconstrução de linguagem e empirismo transcendental. Ela lança linhas de deriva e age como a anarqueologia da mídia sugerida por Siegfried Zielinski (2008, p. 7) – inova com base naquilo que

57 Conforme Derrida (2006, p. 200-201, tradução nossa): “Assim como não há uso puro, não há valor de uso para o qual a possibilidade de troca e de comércio (qualquer que seja o nome que se denomine, significando a si mesmo, valor, cultura, espírito [!], significação, o mundo, a relação com o outro, e antes de tudo a simples forma e traço do outro) não se inscreveu de antemão em um desuso – uma significação excessiva que não pode ser reduzida ao inútil [...] se estivéssemos nos aventurando em outro contexto, para o valor de troca: ele também é inscrito e superado por uma promessa de dádiva além da troca. De certa forma, a equivalência de mercado detém ou mecaniza a dança que parecia iniciar. Só que além do próprio valor, valor de uso e valor de troca, o valor da técnica e do mercado, é uma graça prometida, se não dada, mas nunca entregue ou devolvida à dança”.

restou obsoleto e abandonado em alguma localidade e época. Em conjunto, as práticas resistentes constituem uma *variantologia*⁵⁸ – exame das heterogeneidades anteriores, obliteradas pelas narrativas ditadas pelas correntes vencedoras.

A anarqueologia da arte hacker convoca ao nomadismo no tempo e no espaço. Faz isso tanto para lidar com o presente quanto para projetar rotas para o futuro (HUHTAMO; PARIKKA, 2011). Essa prospecção dá espaço para agenciamentos que ultrapassam as regularidades discursivas antropocêntricas, o que a aproxima de teorias e práticas de realismo especulativo. É o que demonstram o uso das ondas eletromagnéticas como modo de acionamento (em Lucas Bambozzi), a reverberação multisensorial da telecomunicação eletrônica (em Paul DeMarinis) e a aleatoriedade assumida como substrato composicional para lidar com o precário (na Gambiologia).

Impactada pela spectralidade, em que o “progresso” opera como produção da diferença em contato com o que é progresso, a abordagem hacker da arte e tecnologia compõe-se como trabalho em torno daquilo que Garnet Hertz e Jussi Parikka (2012, p. 427) denominam como mídias zumbis – “[...] os mortos-vivos da história da mídia e dos resíduos descartados”, que não só inspiram artistas como também sinalizam a morte, no sentido concreto da contaminação e destruição do meio ambiente.

O caráter fantasmagórico das gerações subseqüentes de mídias é então adotado como noção crítica da historicidade das mídias que não são mais novas, mas sim zumbis. Por outra parte, a historização baseada no processamento digital sugere uma via de mão dupla, em que a arte (re)afirma-se como mídia, e a mídia converte-se em arte.

58 Zielinski (2008, p. 7, tradução nossa) propõe: “No lugar de procurar tendências obrigatórias, meios principais ou pontos de fuga imperativos, deve-se ser capaz de descobrir variações individuais. Possivelmente, descobrir-se-ão fraturas ou pontos de inflexão em planos mestres históricos que fornecem ideias úteis para navegar no labirinto do que está firmemente estabelecido atualmente. A longo prazo, o corpo de estudos anarqueológicos individuais deve formar uma variante da mídia”. A *variantologia* é um projeto internacional de pesquisa, com a seguinte proposta (UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN, acesso em 7 fev. 2015, tradução nossa): “Nosso trabalho sobre relações temporais profundas entre artes, ciências e tecnologias não busca reinventar os conceitos de mídia ou artes. O objetivo é abrir a mídia e as artes por meio de suas interações com os processos científicos e tecnológicos. Esperamos que os especialistas em mídia vejam suas áreas de pesquisa de forma mais ampla do que antes, e que disciplinas que até agora não participaram desses discursos (como teologia, estudos clássicos, muitas áreas da história da ciência e tecnologia) desenvolvam uma abertura para perguntas da mídia”.

As derivas da teoria formalista e suas ideias de literariedade e estranhamento já indicam essa mútua transposição – do devir-mídia da arte ao devir-arte da mídia, pois a concepção de inerência da programabilidade como caráter distintivo de uma obra de arte em novas mídias recorre parcialmente à expectativa de literariedade autorreferencial. Aquilo que renderia novidade às novas mídias só ganha proeminência quando se corporifica em contraste às velhas mídias: pela inespecificidade, o suporte digital absorve e remedia as mediações específicas e alheias.

Essa exceção aporética da arte hacker (o que faz ela ser o que é, e não outra coisa) reside, então, em um hibridismo emulatório. Como dá exemplo a junção de um mecanismo de moinho, celulares descartados e os efeitos da irradiação de frequências eletromagnéticas, como no caso da obra citada de Lucas Bambozzi. De outro lado, a esperada autorreferencialidade se multiplica em sistemas que desconstroem a utilidade e a comunicabilidade de aparatos singulares como nas *assemblages* do coletivo Gambiologia ou de Paul DeMarinis. A partir do caráter extrínseco da singularização heteronômica que se manifesta nessas obras, vemos que não basta à arte explorar a mídia e se confundir com ela.

No avesso da conversão formalista da arte em mídia específica, a mídia também se transforma em arte quando submetida à subversão que a torna (não) tecnologia. Assim, a arte hacker ecoa o conceito formalista de estranhamento, ou a desconstrução da familiaridade, conforme Victor Shklovsky (1965) entende a atividade poética. O devir-mídia é também sugerido, inversamente, no conceito de artemídia, pelo qual Arlindo Machado (2007, p. 7) aponta justamente para o valor de desvio do projeto industrial da tecnologia. Tática que se efetua por meio da apropriação ou intervenção nos canais de difusão e na indústria de entretenimento, bem como pela adoção autônoma de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica.

A dupla contaminação do devir-mídia da arte e do devir-arte da mídia dá indícios do confronto de durações e localidades instauradas. Quanto mais quando consideramos que a novidade do caráter programável das novas mídias de Manovich (2001b) reside na sua capacidade de corporificar as operações de mídias anteriores. Esse é o sentido do termo *metamedium* – um meio cujo conteúdo conjugaria “uma ampla variedade do já-existente e do ainda-não-inventado” (KAY; GOLDBERG, 2003, p. 403, tradução nossa). Tal noção se refaz no conceito de metamídia, que Manovich (2013, p. 81, tradução nossa) define como “[...] um sistema semiótico e

tecnológico fundamentalmente novo que inclui em seus elementos as mais remotas técnicas de mídia e estéticas”⁵⁹.

Se pensamos a metamídia em confronto com a anarqueologia, o novo *revela-se* de novo como ponto de contato entre procedências e destinações – o moinho movido pelo consumismo e uso intensivo da telecomunicação móvel em Lucas Bambozzi, o gabinete de curiosidades reeditado nas engenhocas desfuncionais da Gambiologia, ou a telegrafia revista na era da mensagem reticular em Paul DeMarinis. Nessas relações, vemos a transgressão da análise sincrônica e diacrônica da significação.

Em lugar da soma entre o contemporâneo e as parcelas revividas do passado, ou da busca pelo que seja constante em meio à mudança, a arte hacker apela para a extemporaneidade – a impropriedade ou inadequação do que é importuno e inoportuno, fora de época não apenas por ser de outra época, mas por ser também de nenhuma época concreta. Em suas investidas extemporâneas de recombinação de meios específicos em um metameio ou pós-meio inespecífico, a arte hacker apresenta uma consciência crítica que retrocede além dos avanços da tecnologia industrial. Com isso, expressa uma dobra dissidente, inconformada à hegemonia cultural do progresso tecnológico. Declara-se como modo de produção da diferença, no sentido da atualização da virtualidade dado por Deleuze (2002).

A arte hacker implica uma compreensão expandida das capacidades de armazenamento e recuperação informacional. Escrituras sensíveis e inteligíveis se articulam, na abrangência dos rastros feitos e detectados pelo organismo biológico e pelos métodos artefatuais de produção, edição e difusão, pois, conforme a gramatologia de Jacques Derrida (1973), não somente os gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica devem ser considerados escritura, como também a totalidade que viabiliza cada inscrição, inclusive, naquilo que é alheio à voz.

Com a informatização, Bernard Stiegler (1998) avalia que os modos de exteriorização técnica das distintas modalidades de escritura são absorvidos em “seres

59 Manovich (2013, p. 81, tradução nossa) distingue o hipertexto de qualquer antecedente modernista: “Uma vez que este livro argumenta que o software cultural transformou a mídia em metamídia – um sistema semiótico e tecnológico fundamentalmente novo que inclui a maioria das técnicas e estéticas de mídia anteriores como seus elementos –, também creio que o hipertexto é muito diferente da tradição literária modernista”.

inorgânicos organizados” que passam a mover a aceleração do tempo. De tal forma, a técnica deve ser compreendida como fator constituinte do tempo. Por extensão, do devir-mídia da arte e seu reverso, passamos ao devir-ritmo da imagem, impulsionado na velocidade crescente da *performance* das técnicas de visualização (de espacialização) do transitório. Mas quanto mais ágil é nossa capacidade mediada de experiência do fluxo dos acontecimentos, mais fácil parece escorrer o tempo por entre os dedos que tentam tatear os fatos instáveis.

Enquanto artifícios de estranhamento, as obras de Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia tiram proveito de elementos espectrais da memória e das especulações de futuro. Elas repercutem a compreensão do presente e projetam adiante transitoriedades complexas. Seria plausível uma codificação extensível aos rastros disseminantes gerados pelo mundo inumano? Se assim for, estaríamos em um ponto além do que propõe Stiegler (1998): além do vivente exteriorizado no não vivente, a codificação também se dá no sentido inverso da corporificação orgânica ou informática de estruturas operacionais de ordem física e química. Entre o carbono e o silício, a matéria e a radiação constroem-se transduções de informações com suas respectivas camadas de criptografia.

Assim, na obra de Lucas Bambozzi, o consumismo é o fluido que move o triturador de celulares rejeitados. O que os comunica é codificação que habilita o uso de frequências eletromagnéticas para a transmissão de informação. Em Paul DeMarinis, a solução eletrolítica reage à mensagem eletrônica. Com a Gambiologia, a aleatoriedade interativa remete à aleatoriedade dos achados subjacentes às capturas intencionais do colecionismo de objetos técnicos inutilizados – a garagem do tecnologista é o gabinete de curiosidades da anarqueologia da mídia.

Em seu caráter dinâmico, a arte hacker faz com que o transcurso anacrônico seja parte do aspecto fenomênico das atualizações provocadas pelo acionamento dos dispositivos de registro, processamento e fruição. Nesse sentido, Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia contribuem para a abordagem crítica da constituição técnica do tempo. Seus trabalhos operam como dobras do meio – tanto das coordenadas de tempo e espaço quanto sua corporificação na metamídia. Neles, a historicidade tecnológica se reprograma como alteridade operacional irreduzível a cronologias evolutivas, com seus modos predeterminados de composição de memória e recuperação histórica.

Institui-se uma dobra que confere ambiguidade ao que é simultaneamente objeto e processo, espacialização e temporalização. Enquanto fenômeno de duração, a forma se reparte em suas dimensões externa (do aspecto material imediato) e interna (da intensidade sub-reptícia entranhada na *performance* da obra). Essa anarquologia da mídia alterna entre posições de subjetividade e objetividade, em suas correspondentes viagens entre as camadas de tempo (HUHTAMO, 1996). Com isso, a memória se desterritorializa e se reterritorializa: é exteriorizada e corporificada. Ela é mediada para tornar-se imediata a determinado corpo. Emprega o suporte, para singularizar-se na experiência. Acomoda-se como imediação.

Ao apontar essas imediações da memória, a arte hacker alerta para as curas e intoxicações causadas pelo alastramento do “*pharmakon* hipomnésico” (STIEGLER, 2010, p. 21). Isto é, a “[...] tecnologia do espírito que, enquanto retenção terciária, pode conduzir à proletarização da vida mental, bem como à sua intensificação crítica, quando se encontra confrontada com [...] a] ‘abstração’” – ou produção da diferença. Ante essa dualidade de opressão e emancipação, Wark (2004, paroxismo 95) propõe a escrita de uma história hacker capaz de desafiar “[...] não apenas o conteúdo da história, como também sua forma”. O que está em questão não é simplesmente o reconhecimento de eventos marginalizados pela memória oficial, mas sim a contestação do bloqueio entre a história como representação e as forças produtivas que fazem a história.

Nesse sentido, a arte hacker complica o anacronismo da imagem manifestado em suportes tradicionais, pois a capacidade de sobrevivência da imagem, apontada por Didi-Huberman (2013), encontra na metamídia zumbi suportes pós-industriais que não são mais estáticos, permanentes e duráveis. Depois de ser montada em filmes, e decomposta e recomposta em sinais pela varredura eletrônica dos vídeos, a imagem é codificada em bits processados por algoritmos – códigos que discursam por meio de códigos, temporalidades de computação que discorrem sobre temporalidades de percepção, registro, recuperação e transmissão.

O anacronismo da imagem se rearticula, portanto, por força da reprogramabilidade característica da metamídia. Surge daí um duplo efeito. Codificada na operacionalidade, a imagem anacrônica contamina as máquinas, transferindo-lhes algo de seu aspecto fantasmático, fragmentário, sintomático e aderente ao que é próximo e distante na história. Por outro lado, processada para a disposição sensorial, a imagem

carrega consigo a memória inumana da máquina. Com a informatização, o poder de disseminação não se restringe ao rastro da imagem. Deriva também do suporte de instanciação pautado pela reprogramação conceitual, cibernética e sistêmica.

Na abordagem crítica desse *pharmakon* expandido, a arte hacker conjuga a reconfiguração do tempo exercida pela imagem com a latência sensorial do processamento da temporalidade pela metamídia. Essa transformação operacional pode ser, então, entendida como obra-*performance*, obra que rearticula a sua própria formatividade para se tornar disponível à apreensão estética.

A obsolescência prorrogada por intervenção da arte hacker se manifesta como tática de resistência, porque desconstrói as lógicas e extravasa as materialidades subjacentes à determinação do prazo de vida útil e os limites de distribuição territorial impostos aos produtos, para benefício do ritornelo consumista. Assim, as poéticas de produção da diferença combatem os lacres, as peças e as baterias sem equivalentes para reposição, os cabos e os conectores proprietários descontinuados e a interrupção de serviços de assistência.

A transgressão hacker questiona, assim, os riscos da aceleração e da opacidade dos ritmos de desenvolvimento e de operação da tecnologia. Contra o domínio intangível e ideológico do discurso progressivo, emergem ações micropolíticas dissidentes de recuo tático e errância autônoma. O tempo da arte hacker não se contenta com a circunstância dada. Demonstra, ao contrário, que a vanguarda tecnológica traz em sua retaguarda o assombro de reminiscências diretas ou indiretas.

Retrofuturismo e anacronismo

Retrofuturismo e anacronismo são outras categorias aplicáveis no entendimento da crítica da duração tecnológica pela arte hacker. Ambos os termos apontam para uma abordagem retrospectiva, em que os rastros de protensão e retenção indicados por Derrida (1972a) desestabilizam a compreensão dos ciclos unívocos do progresso da história e da história do progresso. Ainda que o abalo seja circunstancial, constitui uma fissura para a atualização de outras virtualidades, pois as obras em metamídia se atualizam com base na temporalidade do cálculo, ação ou desempenho das máquinas, na mesma medida em que afetam a demarcação rítmica da experiência crítica de contraposição à indústria.

Durabilidade e locatividade se desdobram em descontinuidades. E o fluxo resultante de disseminação não se restringe à imagem como tal. Em vez disso, decola a partir da reprogramação conceitual, cibernética e sistêmica, configurando uma multiplicidade de espaços e momentos de coabitação em telestesia. Na arte hacker, a recomposição do tempo, exercida de modo intrínseco pelo anacronismo da imagem conforme Georges Didi-Huberman (2011), é conjugada com a latência do processamento pela metamídia computacional. A transformação assim efetuada se constitui como uma *performance*, cuja forma se rearticula em conjunto com o seu processo, para torná-lo disponível à apreensão sensorial.

Consequentemente, se o *Dasein* (ser-aí) é constituído na temporalidade, como na fundamentação fornecida por Heidegger (2005), o tempo maleável decorrente do processamento pelas mídias acentua o caráter da existência como mediação interfaceada entre o orgânico e o artificial. Dessa maneira, a tecnologia hackeada condiz com uma reverberação da multiplicidade e do devir, assim como a carga fantasmagórica, patética e sintomática da sobrevivência das imagens, segundo Didi-Huberman (2013).

Tal processo tem caráter eminentemente político, embora nem sempre se conclua em situações emancipatórias. De um lado, o enquadramento arrancado da manipulação técnica sobre a passagem do tempo e seu registro pode resultar em efeito alienante. Por outro lado, a arte hacker resiste com ações exploratórias que revisam os pontos de memória escamoteados pelas narrativas de progresso, ou imaginam as virtualidades protendidas para adiante e além dos interesses utilitaristas de pesquisa e desenvolvimento.

Na associação entre o anacronismo da imagem de Didi-Huberman e a anarqueologia da mídia de Zielinski, a produção da diferença tecnológica pode ser observada em retrospecto em obras que não se referiam diretamente à cultura hacker, mas que a anunciavam. Um exemplo é a *TV-Buddha*, de Nam June Paik (1974), em que o trabalho do sul-coreano contrasta o transcendentalismo oriental com os circuitos de comunicação eletrônicos. Assim, o tempo suspenso da meditação contemplativa se contrapõe às frequências da física da luz e do som transferidas para as frequências das ondas de radiodifusão do sinal analógico do vídeo.

Essa compreensão da obra de Nam June Paik se prolonga para alcançar outras poéticas prototípicas da arte hacker presentes desde as vanguardas. Nesse percurso

retrospectivo, o hibridismo atingido pelas metamídias zumbis se relaciona ao efeito de temporalização da *diferença* (*differánce*), pois, assim como Jacques Derrida (1991, p. 45), podemos dizer que a arte hacker é distinção e também prorrogação do sentido desejado para a tecnologia. É assim uma abertura para a disseminação entre o *já* e o *ainda não* – o presente como “[...] síntese ‘originária’ e irreduzivelmente não-simples, e portanto, *stricto sensu*, não-originária, de marcas, de rastros de retenções e [protensões⁶⁰] [...]”. Além disso, podemos nos referir à dupla diferenciação deleuziana quando consideramos que as mídias coadunam atualizações a partir da virtualidade. Dessa maneira, a experiência crítica proporcionada no trabalho de Paik se depara com o fluxo da multiplicidade de agenciamentos maquínicos. A cada acontecimento inserido na durabilidade e locatividade da arte e da tecnologia, a própria significação das temporalidades e espacialidades se curva para outras direções.

Assim como a compreensão integrada do tempo e do espaço em Derrida e Deleuze, a anarqueologia de Foucault e Zielinski sustenta a ausência de uma origem essencial para um direcionamento preciso. Como na escovação de *bits* para alteração do desempenho de um programa, a anarqueologia da arte hacker se afirma como escavação sob as camadas dos consensos instrumentalistas sedimentados nos dispositivos, para daí tirar proveito da generatividade da diferença. Em contrapartida, se a própria imagem pode ser entendida em seu anacronismo, a automatização acentua o seu efeito de montagem trans-histórica e subversão de cânones. Nesse sentido, o processamento de bancos de dados atende àquilo que Didi-Huberman (2011, p. 40) requisita para a interpretação da imagem: “[...] ferramentas maleáveis, ferramentas de cera dúctil que adquiram, para cada mão e para cada material utilizado, uma forma, uma significação e um valor de uso diferentes”.

Mas o anacronismo, acelerado pelas máquinas, estabelece uma rota de oscilações extremadas. A memória também pode se tornar vertigem quando diante da conjugação da velocidade das inovações da tecnologia com a agilidade de processamento computacional. De um lado, observamos a sucessão geracional das parafernálias, acentuada pela obsolescência programada para manter os ciclos de fabricação

60 Embora se leia “pretensões” na tradução em português, preferimos aqui utilizar o vocábulo “protensão”, que equivale à complementaridade indicada no texto original em francês entre “*réten-tions*” e “*protentions*”.

em alta rotação. De outro, o próprio organismo (corpo e intelecto) torna-se obsoleto em comparação com a crescente capacidade de armazenamento, tratamento e distribuição reticular da informação, fato que desperta a atenção de diversos autores, como Parikka (2012a, 2012b) e Stiegler (1998, 2010). Além do mais-que-presente provocado pela irrupção do tempo como memória involuntária capaz de suscitar relações imprevistas (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 43-44), a diferença tecnológica reitera o sentido da turbulência com o acréscimo de simulacros. Ante essa profusão informacional, a apropriação e a reprogramação são adotadas pela arte hacker. Com isso, a singularização persiste.

Outro aspecto dessa vertigem diz respeito à indiferenciação das mídias e campos sensoriais nos suportes digitais, pois, como ressalta Friedrich Kittler (2010), em um computador, sons, imagens, textos recebem, pela primeira vez, um tratamento maquínico interoperacional, na medida em que são indistintos enquanto dígitos binários (*bits*). Em sua transdução como sinais analógicos para a apreensão sensorial humana, a imagem conjuga seu anacronismo com a temporalidade de outras escrituras – entendidas como os próprios registros que afetam o corpo ou como os seus respectivos métodos de produção, edição e difusão (fonografia, fotografia, tipografia) que convergem na metamídia.

Com a iteração dos múltiplos rastros de escritura, o efeito vertiginoso é multidimensional e multimodal. O acúmulo ou recorrência dos rastros compõe um ambiente artefactual em tempo suspenso – aquilo que se vislumbra na ideia de alucinação consensual atribuída ao ciberespaço no relato ficcional de William Gibson (1991). A disseminação então experimentada nessa temporalidade elástica decorre das operações que a arte e a tecnologia realizam sobre a heterogeneidade sistêmica da comunicação mediada pelos sistemas.

A arte hacker se inscreve nas notações de retenção e protensão da alteridade operacional inerente ao seu processo. Isso torna a sua escritura dobrada, conforme a diferenciação do atual arrancado do virtual: obra e processo, estesia e técnica, irracional e racional. Em paralelo com a informatização alucinatória e a transcodificação entre o numérico e o sensível, outros movimentos suscitam uma estética em que não se atribui valor a uma especificidade de cada meio, mas sim ao fluxo pelas dobras do meio em direção a outros meios – a remediação, segundo Bolter e Grusin (2000).

Podemos acrescentar na composição dessa estética pós-mídia (MANOVICH, 2001a) a contribuição da produção cultural dos meios de massas e a proliferação, hibridação e desmaterialização das formas de produção artística a partir dos anos de 1960 – *performance*, instalação, arte conceitual e *assemblage*, entre outros exemplos. No que diz respeito ao conceitualismo, em particular, e aos trabalhos baseados na intermedialidade, Rosalind Krauss (2000) observa a constituição da condição pós-meio (*post-medium*) a partir das instalações de Marcel Broodthaers. Além disso, a autora atribui o conceito à passagem da singularidade do suporte do filme para o hibridismo do vídeo, bem como ao desmonte da ideia de pura interioridade por parte do pensamento pós-estruturalista.

Se a interioridade é constituída em conjunto com a exterioridade, conforme a orientação derridiana seguida por Krauss, os meios (da arte) se apresentam na obra de Broodthaers em uma condição diferencial e arbitrária – podemos dizer então anarqueológica quanto à indeterminação de uma origem essencial. Nesse sentido, o desenvolvimento de cada mídia não ocorre isoladamente, mas sim em contexto. Por outro lado, o processo resulta em acontecimentos em que mídias emergentes dialogam com mídias anteriores. Já com Marshall McLuhan (2010), o conteúdo de um meio é outro meio: o romance ou a peça de dramaturgia estão dentro do filme, assim como a fala está contida no texto.

Na arte hacker, a vanguarda tecnológica torna-se retaguarda pelas reminiscências às quais faz alusão direta ou indireta, conforme os aparelhos e lógicas que agencia. Encontramos a série conceitual *Xeroperformance*, de Paulo Bruscky (1977, 1980, 1982, 2017), a proposta de fusão entre as temporalidades da *performance*, de seu registro eletrofotográfico pela máquina de xerox e da montagem do cinema. Com a invenção dos filmes em xerox, animações com imagens captadas em fotocopiadoras, o artista nos situa em um ponto anacrônico entre disposições distintas de expressão por imagens, entre o vivente que performa e o não vivente que sustenta a recomposição do ato cinético. Por sua vez, na série de trabalhos baseados em eletroencefalogramas (EEG arte), *O meu cérebro desenha assim*, Bruscky (1976) se apropria do aparelho de diagnose clínica para gerar desenhos das correntes elétricas correspondentes ao seu próprio pensamento. A performance mental é gravada em filme super-8 em 1979, confundindo as temporalidades da imaginação e das máquinas.

Em trabalhos mais recentes como a *jam session* da *Orquestra Gambionália* (2009), realizada pelos coletivos Marginalia, Azucrina e Gambiologia (todos radicados em

Belo Horizonte), o anacronismo de signos visuais e multimodais e a anarqueologia da mídia são revistos na conjugação das temporalidades da escritura com os ritmos de desenvolvimento das máquinas e os seus ciclos de vida útil, muitas vezes marcados pela superação de capacidades de processamento por aparelhos mais velozes. Ruídos, efeitos e batidas ressuscitam as camadas de remediação de aparatos eletrônicos antes classificados como quinquilharia antiquada. Assim, objetos como brinquedos eletrônicos velhos e sintetizadores baratos são remontados como instrumentos, ou emissores sonoros, em oficinas organizadas pelos coletivos para demonstração de técnicas de gambiarras sonoras ou *circuit bending*.

Podemos observar uma linha de referência essencial para o entendimento genealógico dessa produção a partir dos pontos de desvio no desenvolvimento dos mecanismos de reprodução e gravação sonora – dos órgãos de acionamento hidráulico à pianola, dos realejos e caixas de música aos gramofones e *turntables*⁶¹, dos primeiros sintetizadores aos computadores. Assim como na automatização dos fenômenos visuais pela fotografia e pelo cinema, tais dispositivos sonoros domesticam a acústica em uma série de lances de abstração, que são análogos à compreensão da imagem técnica em Flusser (2008, p. 15-22).

Para Flusser, a redução do tridimensional à superfície, ou a fixação da visão em imagens, aprofunda a abstração primária da manipulação dos volumes, que antes destaca os objetos da vivência do espaço-tempo – como na constituição de ferramentas ou de esculturas, por exemplo. Por sua vez, a imagem bidimensional é sucedida pela abstração dos conceitos que formam textos e estabelecem processos em linhas extraídas das cenas, dispensando a largura das superfícies. Por último, a abstração do código computacional abandona o comprimento das linhas e transforma o processo em “jogo de mosaico”.

Por sua vez, no campo da acústica – abstração auditiva do ruído ambiente – obtêm-se sons, composições, grafias de notação musical e códigos para síntese eletrônica. Em seu registro e processamento, o som é transcodificado como relevos dispostos sobre cilindros de cera e discos de vinil ou como sinais para leitura

61 Pratos giratórios de discos de vinil apropriados como instrumentos musicais pelos DJs, com técnicas de mixagem de batidas, *scratching* (movimento de um disco para trás e para frente) e *beat juggling* (composição a partir da manipulação de trechos de uma gravação).

eletrônica, guardados em fitas magnéticas analógicas ou em suportes digitais. Da invenção da fonografia, por Thomas Edison, em 1877, aos sons sintéticos dos circuitos eletrônicos, a subversão do áudio também pode ser articulada com abordagens hackers que vagueiam entre tecnologias mais recentes e gerações obsoletas.

Com essa abordagem crítica de uma vanguarda retrógrada, inverte-se o sentido comum de interpretação, habituado a pensar o antigo como etapa lógica para o novo, em discursos que redundam na legitimação dos rumos de desenvolvimento prevalentes. Cruzam-se a durabilidade e a locatividade dos signos e das mídias reprogramáveis. Conforme Friedrich Kittler (2010), o silêncio dos fatos não documentados pelo filtro da escrita oficial pode ser suplantado pela exploração do convívio entre a informação técnica, decodificável, e o ruído branco nos canais que a mediação atravessa.

A arte hacker suscita a compreensão dos problemas relacionados aos tempos e espaços diferenciais da duração e situação da experiência. Sugere ainda a recuperação das latências da problemática da virtualidade, como a variabilidade de cores contidas na luz branca, no sentido da ideia da luz em Deleuze (2002), ou a maleabilidade da abstração de valores econômicos a partir do material e do imaterial, conforme Wark (2004).

Na junção do anacronismo com a anarqueologia, a arte hacker reflete sobre os acontecimentos artefatuais, não só em termos da circunstância de fruição de um fenômeno editado, montado, remixado. Também trata das regulações de durabilidade e locatividade da oferta dessa experiência, conforme os graus do acesso concedido aos registros e aos seus aparatos de leitura e escritura.

A velocidade dos ciclos de obsolescência programada dificulta o trabalho de constituição e gerenciamento da memória, com base em plataformas tecnológicas do mercado de consumo cotidiano ou desprezadas nos processos mais avançados da tecnociência e da indústria, que se tornam defasadas e insubstituíveis (SHANKEN, 2001, p. 12). Trata-se de um amplo debate que contraria a problematização anunciada por Hans Belting (2006, p. 119) a respeito da videoarte, pois nem sempre se cumpre a expectativa de uma disponibilidade e recomposicionalidade infinita dos dados.

Não é suficiente que as produções estejam confiadas ao uso de programas de processamento que não desgastam os arquivos intangíveis da informação numérica, porque a infraestrutura material e lógica (hardware e software) está sujeita a ciclos

velozes de aprimoramento que fazem obsolescer as plataformas em que se baseia a arte tecnológica até mesmo mais recente. Além disso, a crença infundada na permanência do suporte digital para o arquivamento duradouro é colocada em xeque pela própria fragilidade dos objetos eletrônicos, conforme Jussi Parikka (2012a, 2012b).

Portanto, a memória da produção da diferença tecnológica requer um equacionamento de iniciativas que considerem distintos graus de fidelidade contextual. Essa preservação depende de uma aceitação de ajustes – entre a conversão de formatos que deturpa em maior ou menor nível a condição estética inicial e a almejada manutenção plena, que é desiludida pelo descarte justificado pela sucessão de gerações de aparatos – com processos cada vez mais automatizados e ágeis.

A instabilidade da arte hacker se depara com os perigos dos sistemas de comando (cibernéticos) que passam a controlar quem imagina estar em seu controle. Sua resposta crítica se dá pela reprogramação da mídia, a dobra do meio, decorrente do caráter anacrônico ou disseminante da imagem e da abordagem anarqueológica da mídia. Assim, a reconfiguração e o encadeamento das poéticas hackers dispensam a história teleológica em favor da recuperação das interrupções transformativas, como proposto por Michel Foucault (1972)⁶².

Em sua produção crítica, a arte hacker vai além da ideia de montagem anacronista, pois a transgressão tecnológica envolve consecutivos níveis de abstração fenomenológica e econômica. Se em Flusser (2008) os graus de abstração de volumes, imagens, textos e algoritmos afetam a exploração sensorial e cognitiva do mundo, em Wark (2004) a interpretação guiada pelo materialismo histórico em chave criptomarxista é aplicada à compreensão das etapas produtivas baseadas em recursos naturais comuns, propriedades rurais, capital e informação. Nessa mútua relação, a arte hacker se vincula à abstração do mundo em linguagens, com modalidades e medialidades variáveis, acompanhada por sua abstração em propriedades mais ou menos restritivas.

62 Quanto a isto, Foucault (1972, p. 175, tradução nossa) afirma: “Não devemos imaginar que a ruptura seja uma espécie de grande deriva que carrega consigo todas as formações discursivas de uma só vez: a ruptura não é um intervalo indiferenciado – mesmo que momentâneo – entre duas fases manifestas; não é uma espécie de lapso sem duração que separa dois períodos e que desdobra duas etapas heterogêneas de cada lado de uma cisão; é sempre uma descontinuidade especificada por uma série de transformações distintas, entre duas positivities particulares”.

Com a conjugação das perspectivas de Flusser e Wark, surge um questionamento relativo à normatização da abstração: como operam as forças que regulam quem pode e o que se pode reprogramar nos aparatos que se diferenciam por ser reprogramáveis? Uma resposta aponta para o poder vetorial proposto por Wark. Podemos pensá-lo então como equivalente informacional da função-autor, definida por Foucault (2009a, p. 274) como “[...] modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade”.

A reprogramabilidade – ocasião e lugar de decodificação e recodificação de um código preestabelecido – está tão sujeita ao controle discursivo quanto a autoria. Nessa analogia, a produção hacker se insere em uma economia que determina posições de enunciação descoladas de sujeitos específicos. A durabilidade e a locatividade são, portanto, afetadas de modo intrínseco pela sequência histórica e a distribuição geográfica da tecnologia e de suas conjugações. Nesse sentido, a arte hacker dialoga com a variabilidade daquilo que se considera artístico e tecnológico, conforme as etapas vividas de abstração da realidade.

Como a função-autor, as restrições proprietárias contra a reprogramabilidade livre demonstram que a proliferação é ainda vítima da determinação e da articulação institucional da discursividade. Essa limitação corresponde a uma atribuição complexa de um discurso a um produtor, em procedimento que não remete simplesmente a uma pessoa ou comunidade específica, pois está atrelado à obediência a patentes, *copyright*, termos restritivos de utilização e marcas registradas.

Ante esses obstáculos, a produção hacker retoma o fluxo da reprogramabilidade, seja no desvio recombinante das tecnologias bloqueadas, seja no compartilhamento de plataformas, seja nas experimentações com adversidades. A arte hacker se afirma, então, como liberação daquilo que “permanece inexpresso em todo ato de expressão”, comportando-se como um gesto criativo (AGAMBEN, 2005, p. 87-94). Demonstra-se assim a irredutibilidade dos fluxos intensivos às linguagens de hiper-racionalização instrumentalista. O resultado é o resíduo, o excedente, ou algo que não se absorve na tecnologia normatizada pelo poder político e econômico. Sem essa heterocronia e heterotopia, esse desvio do instante e do lugar de conveniência, a programabilidade da metamídia seria cooptada em favor do reforço dos mecanismos de opressão. Sua capacidade ficaria interdita por travas ideológicas, corporificadas em peças ou lógicas operacionais, a exemplo dos lacres e

das senhas de gestão de direitos⁶³ digitais (na sigla inglesa DRM) que restringem a cópia, a exibição e a alteração de discos de música ou vídeo.

A expectativa da vanguarda da arte tecnológica, conforme a aspiração modernista descrita por Stephen Wilson (2002), está frustrada pelo controle unívoco que se procura impor à programabilidade. Contra essa distopia, a arte hacker reabre a trilha da disseminação e da multiplicidade. Constitui o seu gesto dissidente pela desconstrução de arranjos tecnoculturais vigentes, ou com o empirismo transcendental de deslocamento para heterotopias e heterocronias. A alteridade operacional se manifesta como anacronismo anarqueológico, com sua aposta na ausência de uma linearidade teleológica predeterminada e universal, pois o tempo e o lugar da arte hacker não se restringem às circunstâncias de uma suposta vanguarda. Pela opção retrofuturista, a própria arte tecnológica é um desdobramento, um devir intensivo.

Imagem-algoritmo

Ao conjugar o anacronismo da imagem e a anarqueologia da mídia, a arte hacker deriva de experimentações precursoras da dinamização das artes visuais, sobretudo em poéticas com objetos cinéticos e de efeitos ópticos, obtidos com a luz ambiente (natural ou artificial) ou equipamentos luminosos como neon e laser. Em outra via, o antecedente do vitalismo também está presente nas invenções pré-cinematográficas como o zootropo e cinetoscópio, além do próprio cinema experimental (SHANKEN, 2009).

Nessa perspectiva histórica, o efeito estético da dobra do meio sugere outra etapa de conjugação entre a espacialização e a temporalização da imagem. Podemos pensar que a associação entre código e corporificação na arte hacker se fundamenta na instanciação da imagem-algoritmo, termo pelo qual acrescentamos um grau de abstração subsequente àqueles obtidos nos conceitos de imagem-movimento e de imagem-tempo de Deleuze (1986, 1989).

Nossa proposição parte do reconhecimento da qualidade numérica intrínseca aos fenômenos decorrentes do processamento informacional. Pela transcodificação

63 O uso da expressão gestão de direitos digitais é contestado pela Fundação do Software Livre (2015), que se refere ao DRM como gestão de restrições digitais.

entre o computável e o sensível (MANOVICH, 2001b), o algoritmo sustenta a imagem transmitida por frequências subjacentes de energia. Fundamentada na cadência dessa oscilação, a imagem-algoritmo é também imagem-ritmo, denominação dada por Steven Shaviro (2015) para uma terceira fase de desenvolvimento do pensamento deleuziano sobre o cinema.

Conforme Deleuze (1986, 1989), na primeira fase do cinema clássico, a duração da imagem-movimento é percebida pela transição sugerida nos recursos de continuidade da montagem de um filme. No segundo período do cinema do pós-guerra, a duração da imagem-tempo se manifesta em estado puro, na profundidade de campo e em montagens incongruentes interrompidas com recordações, *flashbacks*, sonhos, fantasias e alucinações. Por fim, na terceira fase pensada por Shaviro (2015), a duração da imagem-ritmo manifesta-se como pulsação, na composição de ocorrências em um eixo lateral – como no caso sintomático de videoclipes musicais. Em lugar do circuito sensorio-motor (do movimento) ou da situação óptico-sonora (do tempo), há a micropcepção maquínica (do ritmo).

Entretanto, consideramos ser indispensável ressaltar a codificação em que se fundamenta essa última tipologia operacional. Para marcar essa condição sem descartar a sugestão de Steven Shaviro, temos, portanto, uma imagem-algoritmo (algo/ritmo). Nela, encontramos anacronismo e anarqueologia reunidos na espectralidade das emulações reprogramáveis entre gerações seguidas de dispositivos: do pré-cinema da câmara escura e da lanterna mágica ao pós-cinema de ambientes virtuais, realidade aumentada, sistemas interativos, videogames, projeções mapeadas e outros.

Entendemos ainda que a imagem-algoritmo ocorre pela conjugação cibernética da plasticidade rítmica das mídias (artesanal, mecânicas, eletroeletrônicas) com a atuação biológica e a influência ambiental, pois a escritura abrange também a genética que afeta o animal e o vegetal, em conjunto com os fenômenos de relação entre matéria e energia. Assim, a imagem sobrevivente de Georges Didi-Huberman (2013) manifesta-se como imagem-fantasma, imagem-*páthos* ou imagem-sintoma que habita a metamídia zumbi em um prolongamento inumano da manifestação somática.

Por sua vez, na imagem-algoritmo, o código passa a ser entendido tanto como código genético que regula as operações do orgânico quanto como conjunto de instruções destinado a uma finalidade de comunicação, elucidação ou criptografia – como exteriorização do vivo no não vivo efetuada em escritas variadas

dos programas computacionais. No artificial e no orgânico, o código é tanto uma informação de memória quanto uma projeção de um acontecimento futuro – tanto retenção quanto protensão. Nos termos de Derrida (1994, p. 74), “[...] a presença do presente percebido só pode aparecer como tal na medida em que ela se compõe continuamente com uma não presença e uma não percepção, isto é, a lembrança e a espera primárias (retenção e protensão)”.

A imagem-algoritmo se estabelece na dobra ambígua do que é simultaneamente objeto e processo. Um código deve estar armazenado, retido, para a imagem ser executável por um algoritmo gráfico. Por essa razão, o código é algo prévio, dotado de capacidade de expressão em outro estado operacional, mas, em sua execução, realiza algo que não está dado e, por isso, carrega em si uma virtualidade que se atualiza. Assim, a imagem se reparte em sua dimensão externa (o seu aspecto material imediato) e interna (a virtualidade sub-reptícia e entranhada da *performance* computacional).

A imagem-algoritmo resulta de uma transição entre o caráter estático e o dinamismo da materialidade artística. A fluidez adquirida pela arte a aproxima desde então da transitoriedade do mundo – no percurso corporal daquilo que interatua com a obra, assim como em seu recurso à memória e ao desejo para o desdobramento dos sentidos da experiência estética. O perspectivismo plural do cubismo e o rastro da figura em deslocamento no futurismo estão compreendidos em um trecho de inflexão desse itinerário. Por sua vez, a *performance*, os objetos cinéticos e robóticos, o cinema experimental, a videoarte e a arte computacional ocupam um campo de efetiva transformação.

A partir de suas modalidades baseadas no tempo (*time-based arts*), alcançamos as poéticas hackers da imagem-algoritmo, em que o tempo demarca e é demarcado pelo intervalo entre pulsações de processamento de dados codificados. Numa análise retrospectiva, a perspectiva renascentista pode ser entendida como o software inicial da diferenciação que leva à imagem-algoritmo, antes mesmo do advento da imagem-movimento do primeiro cinema. Conforme Edward Shanken (2001, p. 7), perspectiva e programas computacionais coincidem em seu caráter imaterial, conceitual e operativo. Como as lógicas de processamento, a organização geométrica da imagem opera “[...] nos bastidores como um sistema operacional visual [...] que organiza a informação perceptível conforme um conjunto programático de instruções”.

Em sentido semelhante, Edmond Couchot (2007, 2003) considera a perspectiva linear uma técnica figurativa adotada para facilitar o registro bidimensional da tridimensionalidade, com apoio em aparelhos perspectógrafos diversos, como a *camera obscura* e a *camera lucida*, em particular – que podemos assim denominar como as peças do hardware da pintura renascentista. Ante o avanço dessa tecnologia que vai desembocar nas redes de máquinas informacionais, Couchot identifica a perseverança de um gesto artesanal e de autoria intelectual, colocados em confronto com o aparelhamento iniciado com a perspectiva, concretizado com a fotografia e prolongado com a síntese computacional.

Para Couchot (2001, 2003), a singularização de um sujeito-eu faz contraponto com a propagação da ação automatizada de um sujeito-nós. O autor defende a habilitação de uma segunda interatividade, pautada por uma relação crítica corporificada (ou proprioceptiva) capaz de suspender o deslumbramento com as capacidades de inteligência e vida artificial correspondentes à segunda cibernética – *performance* de sistemas capazes de cognição, auto-organização, adaptação, emergência e ação em rede. Ressalvamos, no entanto, que essa crítica não deve ser conduzida de maneira antropocêntrica, pois também há indecidibilidade no sujeito-nós aparelhado. Mesmo a objetividade automatizada está inerentemente carregada de erros, contaminações e *glitches*.

Desde os primórdios, a hiper-racionalização instrumentalista padece de sua autosabotagem. Entre outros casos conhecidos estão as representações visuais por anamorfose, no período Barroco. Nelas, podemos encontrar subversões da perspectiva de projeção monocular, equivalentes à produção dissidente da diferença dentro da configuração tecnológica renascentista. Conforme Arlindo Machado (2007), as anamorfoses⁶⁴ geram efeitos de multiplicação de mundos e nos advertem sobre a artificialidade da imagem, antecipando o recurso de estranhamento do formalismo modernista, a exemplo do crânio distorcido do quadro *Os embaixadores*, de Hans Holbein (1533).

64 A anamorfose é a “representação de figura (objeto, cena etc.) de maneira que, quando observada frontalmente, parece distorcida ou mesmo irreconhecível, tornando-se legível quando vista de um determinado ângulo, a certa distância, ou ainda com o uso de lentes especiais ou de um espelho curvo”. É interessante notar, ainda, o sentido que a palavra encontra na biologia, “de evolução contínua e gradual, sem estágios intermediários definidos” (INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS; UOL, 2012).

A oposição entre perspectiva e anamorfose indica o ponto inicial de divergência entre as alternativas da coerência objetiva e da desconstrução da positividade, pois a produção tecnológica nem sempre conduz ao progresso da percepção, da enunciação e do entendimento do mundo. A perspectiva e sua recapitulação na fotografia são abstrações matemáticas e tecnológicas que se aproximam da percepção humana desaparelhada. Mas esta, por sua vez, não é puramente linear, como ressalta Shanken (2001).

Em sequência às anamorfozes, a suposta objetividade da fotografia revela-se, na verdade, um ponto de inflexão a partir do qual a imagem se constitui como fenômeno e problema técnico, pois a automatização da atividade artística multiplica as possibilidades de realização, armazenamento e difusão da imagem, ao mesmo tempo que dá partida ao surgimento da indústria cultural. Em um alargamento do *pharmakon* hipnótico, a fenomenologia transita para a corporificação de procedimentos técnicos transcodificados em lógica operacional de captação e registro de sinais visuais (SANTAELLA, 2003).

Portanto, para além de sua condição de índice da era da reprodutibilidade técnica, o advento da fotografia afirma o sucesso contraditório das investigações sobre a natureza. O paradoxo reside no fato de que o êxito dos artifícios desenvolvidos desde o Renascimento leva também à crise dos paradigmas estéticos centrados, sobretudo, desde Kant, na função primordial do gênio criador e na autonomia da relação sensível, em vertente independente da conceituação e da ética.

Se a máquina pode emular o saber fazer do indivíduo artístico, sua *performance* ajuda a diluir as fronteiras rígidas entre subjetividade e objetividade. Arlindo Machado (1997) argumenta que essa ruptura ocorre justamente porque a câmera supera a habilidade humana, ao demonstrar maior capacidade e velocidade de apreensão das formas. Com a fotografia, a estética se alarga para o inconsciente óptico, pois percebe aquilo que seria invisível sem a mediação (BENJAMIN, 2008, p. 37-38). A partir disso, a visualidade se desvela como ato construtivo dependente de fatores físicos, psicológicos, culturais.

A arte hacker constitui temporalidades e espacialidades heterogêneas que conjugam fluxos produtivos com fluxos de interação social, biológica e ambiental. Segundo a perspectiva anarqueológica, haveria ao menos três correntes precursoras dessa relação: a arte cibernética; a imagem eletrônica da videoarte e da computação gráfica; e

as poéticas processuais e participativas do construtivismo, Dada, Fluxus e arte conceitual. São esses os antecedentes anarquiológicos da produção da diferença tecnológica nas mídias digitais.

No que diz respeito à arte cibernética, Nicolas Schöffer (1956) realiza, em colaboração com engenheiros da Philips, a escultura robótica *Cybernetic spatiodynamic (CYSP I)*. Com referências ao construtivismo russo, a obra se destaca por ser programada para responder ao ambiente, a partir de informações de som, luminosidade, cor e movimento captadas por sensores. Sua capacidade de reação é demonstrada com a presença do público, o que remete ao princípio de incerteza, à cibernética e ao impacto do observador sobre o fenômeno observado.

Da videoarte, destacamos sobretudo os trabalhos que experimentam efeitos sobre imagens eletrônicas. Em uma apropriação de hardware aliada à interferência no sistema de codificação, Nam June Paik (1965) subverte um televisor no objeto escultórico *Magnet TV*. Nessa obra, a força magnética de um ímã colocado do lado de fora do monitor suga para cima o fluxo horizontal de raios catódicos destinado a preencher a superfície da tela. Uma abstração é extraída a partir de um meio tipicamente utilizado para a representação figurativa. Por sua vez, a dupla Steina & Woody Vasulka usa a retroalimentação (*feedback*) e manipulação de sinais eletrônicos para gerar ruído visual e sonoro em *Noisefields* (1974). Assim, a própria operacionalidade da mídia é apropriada para distorcer os seus efeitos habituais, em um ciclo temporal em que há um acúmulo de ruído produzido a partir do que deveria ser entendido como sinal, uma significação específica.

Na imagem digital, Michael Noll é um dos primeiros a apresentar trabalhos com padrões e animações gráficas a partir do uso do computador nos Estados Unidos. A obra *Gaussian Quadratic* (NOLL, 1962) é formada por 99 linhas que conectam cem pontos, segundo o cálculo matemático sobre coordenadas horizontais e verticais. No Brasil, Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati (1969) realizam procedimento igualmente combinatório em *Derivadas de uma imagem*, obra em que obtêm variações de níveis de claro-escuro a partir do processamento computacional de uma imagem digitalizada.

A imagem-algoritmo é fruto também das poéticas processuais e participativas iniciadas com os roteiros e diagramas de execução do conceitualismo. Se na arte conceitual a ideia se torna a máquina de produção independente da maestria de um

realizador, nos termos de Sol LeWitt (1999), com a informatização, essa processualidade é transferida aos algoritmos e proporciona o ponto de contato pós-conceitual entre a linguagem de programação (computacional) com a programação da linguagem (da arte conceitual), conforme Alexander Galloway (2004).

Em seu trabalho, Yoko Ono antecipa as questões das plataformas livres e de código aberto ao sugerir a noção de licença como princípio de abertura para a possibilidade de reelaboração do trabalho artístico pelo público (HENDRICKS, 2002). No livro *Grapefruit* (ONO, 1964), ela reúne esquemas para ações denominadas como peças de instruções, análogas a um repositório de aplicativos para acionamento computacional. A abordagem de Yoko Ono reverbera a exploração sobre a imaterialidade, os processos mecanizados de reprodutibilidade da imagem e a expansão do conceito de arte para abranger atos criativos que permeiam a vida cotidiana (POPPER, 2007).

A uma lista que inclui Yves Klein, Andy Warhol e Joseph Beuys, acrescentamos as propostas da antiarte do programa ambiental de Hélio Oiticica, os trabalhos sensoriais de Lygia Clark ou as inserções em circuitos ideológicos e antropológicos por Cildo Meireles. De maneiras diversas, as produções desses artistas colocam em pauta a possibilidade de ativação estética a partir de conceitos que servem como programas para o público participante, de modo análogo ao que propõe o pensamento cibernético quanto à relação entre máquinas e organismos. Essa operacionalidade sociotécnica aponta para a exploração das margens de regimes instituídos de discursividade da política, da economia, da cultura e da arte. Nesse sentido, o grupo Guerrilla Girls prenuncia abordagens hackers de reconfiguração de sistemas sociais, que se transferem mais tarde para o cenário de ação informacional e reticular.

O histórico relatado sumariamente até aqui nos indica a transição do problema modernista da reprodutibilidade técnica, conforme Benjamin (2008), para o problema da reprogramabilidade tecnológica da arte hacker. Com a etapa de absorção do conhecimento tecnocientífico pela telemática, as formas sensoriais de expressão pela linguagem (gradualmente automatizadas desde a fotografia, a fonografia, a telefonia, a indústria gráfica, o rádio e a televisão) convergem na estrutura cerebral, sistêmica e maleável das mídias processuais (SANTAELLA, 2003) ou programáveis (MANOVICH, 2001a, 2001b).

A recombinação provém tanto do artista quanto do programa empregado e do público da rede de interação participativa constituída, pois em sua

transdisciplinaridade metalinguística, a arte hacker articula códigos e linguagens em novas topologias de trânsito – do programa à forma reprogramável, do banco de dados à mediação pelos dispositivos (PLAZA; TAVARES, 1998). Na emergência de uma cultura híbrida (BEIGUELMAN, 2004, p. 267-268), os meios de leitura e expressão se dobram. Surgem novas temporalidades e espacialidades para significação, percepção e memorização, amparadas na interface corporal com a tecnologia, que articula redes *on-line* e *off-line*.

A imagem-algoritmo remete a poéticas participativas, em casos precedentes de exploração da eletroeletrônica com o envolvimento do público. Fax, televisão, rádio, microfilme, vídeo e telemática são estágios de incremento da transcodificação que viabiliza a arte multimídia, processual e colaborativa, anterior ao emprego da metamídia na emulação de diversos meios. Entre os exemplos desse percurso estão as *performances Variations V* e *Variations VII*, realizadas por John Cage e colaboradores de diferentes áreas, em 1965 e 1966 (RUSH, 2006).

A primeira *performance, Variations V*, resulta de improvisações com aparelhos sonoros, receptores de rádio, tocadores de discos e fitas, projetor de filmes e sistema de manipulação de sinal de televisão. Por meio de sensores, os bailarinos também acionam os equipamentos. Já a segunda obra, *Variations VII*, envolve a manipulação de sons captados ao vivo, desde locais remotos, pela rede de telefonia, além do uso de osciladores, geradores de pulso, frequências específicas de rádio e televisão, contadores de radiação ionizante e microfones ligados a liquidificadores, espremedores de suco, ventiladores e torradeiras. As *Variations* de Cage retiram do contexto habitual o maquinário de informação e comunicação.

As dobras da temporalidade na arte hacker sugerem a experiência estética da apropriação, intervenção e reprogramação da imagem-algoritmo. Quando consideradas as várias combinações das lógicas operacionais e dos componentes materiais que suscitam essa poética, temos em frente um amplo campo de experimentações que transformam a anacronia – lapsos híbridos de posicionamento e fruição da imagem – em uma investigação anarqueológica dos artefatos mediadores de sua manifestação.

Desse modo, a arte hacker produz diferença não apenas na temporalidade da *performance* do software, do hardware ou de outros tipos de abstração conceitual. A inflexão também intervém nos próprios sistemas mecânicos, eletrônicos e biológicos. Assim, as poéticas de exploração e transgressão das mídias se desenrolam, desde

as distorções da anamorfose barroca até as *performances* e as instalações em multimídia, com escalas intermediárias na desconstrução satírica dadaísta, nas explorações construtivistas de objetos e luzes cinéticas, na videoarte e na arte conceitual.

Entre seus antecedentes e suas tendências recentes de produção, aparecem práticas que interseccionam o vanguardismo visionário de uma tecnologia distanciada dos ditames da indústria com as informações disponíveis na memória orgânica ou artificial. Aqui cabe ressaltar a fundamentação derridiana seguida por Stiegler (2010, p. 28-29), quando este autor aponta a impossibilidade de separação dos processos anamnésicos orgânicos de suas transferências ao *pharmakon hipomnésico*⁶⁵.

Ou seja, não há oposição fundamental entre a capacidade interior, corporal, de arquivo de informações e o poder de armazenamento automatizado de dados. Esse nos conduz novamente à hibridação das latências somáticas do anacronismo da imagem-fantasma, imagem-pathos e imagem-sintoma em Didi-Huberman (2013) e à discussão de diversos autores sobre anarqueologia da mídia – entre os quais mencionamos antes Kittler, Zielinski, Parikka e Huhtamo.

65 Conforme Stiegler (2010, tradução nossa): “[...] é impossível – segundo o que Derrida descreve em *Da gramatologia* como uma lógica desse suplemento que é o rastro – opor o interior (*anamnesis*) e o exterior (*hypomnesis*): é impossível opor a memória viva à memória morta do *hypomnematon*”.



Capítulo 5

HETEROTOPIAS

Assumimos que a instantaneidade e a mediação complicam situações concomitantes armadas pelo fluxo da informação. A arte hacker lida com recursos de telestesia, de sensibilidade aparelhada e distanciada, conforme Wark (2012). Pelas abstrações informacionais, territórios outrora estacionários se tornam cada vez mais transitórios e variáveis. Neles, o ser se lança sem rota determinada, ou mesmo com displicência ambulante, nômade, como um *ser-por-aí*, pois as circunstâncias telemáticas permitem ocupar mais de um tempo no mesmo espaço, mais de um espaço ao mesmo tempo.

A afecção entre os agentes se distribui simultaneamente em diversos roteiros e narrativas, para além dos assentamentos predeterminados e vigiados. Essa circunstância resulta em uma dobra da mobilidade relacional de corpos biológicos e artificiais que interagem desde pontos mais ou menos sujeitos ao georreferenciamento. O convívio territorializado é suplantado por campos contingentes de confluência e defluência das redes. Por suas malhas, as implicações técnicas e conceituais da arte hacker suscitam a percepção política do agenciamento dos corpos inseridos no ambiente informacional.

A anarqueologia das poéticas hackers conectam suas obras e processos aos pas-
satempos construtivos, de engenharia reversa e de reparos amadorísticos do campo

da eletromecânica de garagem⁶⁶, da radiodifusão livre e da recomposição errante de circuitos eletrônicos voltados à síntese de sons e imagens. Nessas abordagens, as tecnologias deixam de ser assimiladas e divididas entre aquelas que pertencem ou não ao sistema da arte. São então experimentados recursos de abundância ou precariedade, para além das delimitações pautadas pela eficiência de cálculo e pela destinação de objetos.

O caráter de *assemblage* é acentuado, pois a tecnologia se apresenta sempre composta por várias peças, de épocas e lugares dispersos, em uma certa ecologia de remediações. Na arte hacker, essa prática é análoga ao *ready-made* de Marcel Duchamp e às recombinações dos DJs e VJs. Em suas ações de apropriação e remixagem, o imperativo vanguardista da originalidade e da novidade cede lugar ao hibridismo. Ao desmontar a parafernália e rever seus vínculos por uma ação de engenharia reversa, sem o cumprimento de regras de especialização formal ou manuais de instruções, a arte hacker critica a configuração da tecnologia em unidades indecifráveis, caixas-pretas, projetadas para que não possam ser compreendidas, adaptadas e reparadas, conforme Garnet Hertz e Jussi Parikka (2012).

A experiência estética decorrente dessa abordagem oferece ao usuário uma noção de reapropriação, personalização e manipulação de produtos em situações variadas. Com isso, destaca-se a noção de que uma caixa-preta participa de uma multidão de outras caixas-pretas, interligadas em proveito de sua operação conjunta. Quando as concepções utilitárias e proprietárias se rompem, suspende-se a disposição habitual dos componentes materiais e de linguagem da diferença tecnológica. A heterocronia envolvida na reordenação de peças resulta em heterotopias, lugares em que as diferenças podem ser experimentadas em territorializações sustentadas pelas plataformas de ambientação e coabitação mediada.

Para compreendermos a implicação mútua entre heterocronias e heterotopias, podemos recorrer às seis categorias usadas por Jussi Parikka (2012b) para interpretar práticas de arqueologia da mídia. Com essas categorias, podemos imaginar cartografias especulativas, compostas por uma ecologia de remediações tecnológicas,

66 Aqui a expressão indica tanto o sentido literal da ocupação de uma garagem para a realização de um trabalho amador quanto a conotação derivada de atividades em ambientes informais e improvisados.

que carregam demarcações, vizinhanças e conexões entre tempos e espaços diferenciais. As seis categorias em questão englobam (1) o engajamento com temas históricos, (2) a especulação sobre alternativas narrativas, (3) a obsolescência, (4) as mídias imaginárias, (5) os arquivos e (6) a exploração dos condicionamentos culturais embutidos nas mídias.

Um dos exemplos de engajamento com temas históricos pode ser encontrado em projetos como *Marcelo do Campo*, artista fictício criado por Dora Longo Bahia (2003). Na suposta produção de *Marcelo do Campo*, a artista faz referência a Marcel Duchamp e ao ambiente de repressão durante a ditadura militar brasileira. No site do artista fictício, encontramos sua biografia, além de imagens e informações sobre trabalhos como *Situ-Ação* (DORA, 2003). Nessa intervenção, o artista pinta o nome R. Mutt sobre urinóis instalados em banheiros, invertendo o ato de disposição de um urinol com esta assinatura como objeto de arte (DUCHAMP, 1917).

Outro exemplo de exploração histórica é o projeto *Chernobyl*, de Alice Miceli (2010). A proposta desse trabalho é o registro autorradiográfico da energia nuclear liberada no acidente ocorrido em 1986 na usina de Chernobyl, na Ucrânia, então parte da União Soviética. As imagens obtidas resultam dos efeitos retidos com o uso de um filme sensível aos raios gama, em vez da radiação luminosa visível aos olhos humanos. Com esta poética, a artista recupera um passado de catástrofe com a percepção de resíduos da contaminação nuclear que persistem por anos após o seu vazamento (FARIAS; ANJOS, 2010, p. 72-73).

The messenger (1998), de Paul DeMarinis, é exemplo da modalidade de invocação de histórias alternativas. Essa categoria corresponde a projetos que oferecem perspectivas críticas contra a naturalidade atribuída à tecnologia, em seus termos técnicos e culturais. Sem memória ou compreensão dos textos que carrega, a instalação, já comentada no capítulo anterior, remete à naturalização dos fenômenos de perda de significados e ao papel da tecnologia como repositório de concepções e imaginações não declaradas. A telegrafia é adotada como ponto de partida para uma crítica sobre as relações que a comunicação baseada em sinais elétricos mantém com dinâmicas de sociabilidade, poder e informação (LEOPOLDSEDER; SCHÖPF; STOCKER, 2006, p. 108-111).

As histórias alternativas também são evocadas pelos equipamentos sonoros de Paulo Nenflidio, os quais misturam luteria tradicional, escultura cinética

e construção com circuitos eletrônicos. Em projetos como *Módulo lunar* – Figuras 40 e 41 –, o artista reúne elementos díspares e anacrônicos: uma estrutura em PVC, motores, emissor de laser, máquinas de fumaça e de bolhas, teclado elétrico, amplificador, exaustores e alarmes (NENFLIDIO, 2009). Inspirada no primeiro veículo tripulado a pousar na Lua e nas trilhas musicais de ficção científica, a instalação apresenta uma “nave” espacial que leva um aparelho construído com sucata eletrônica e acionado por um circuito óptico que remete às antigas pianolas. Com este equipamento, a nave executa a composição *Viagem à Lua*, registrada em uma notação especial marcada sobre uma longa tira de formulário contínuo (YÁÑEZ; NOORTHOOM, 2009, p. 120-477).

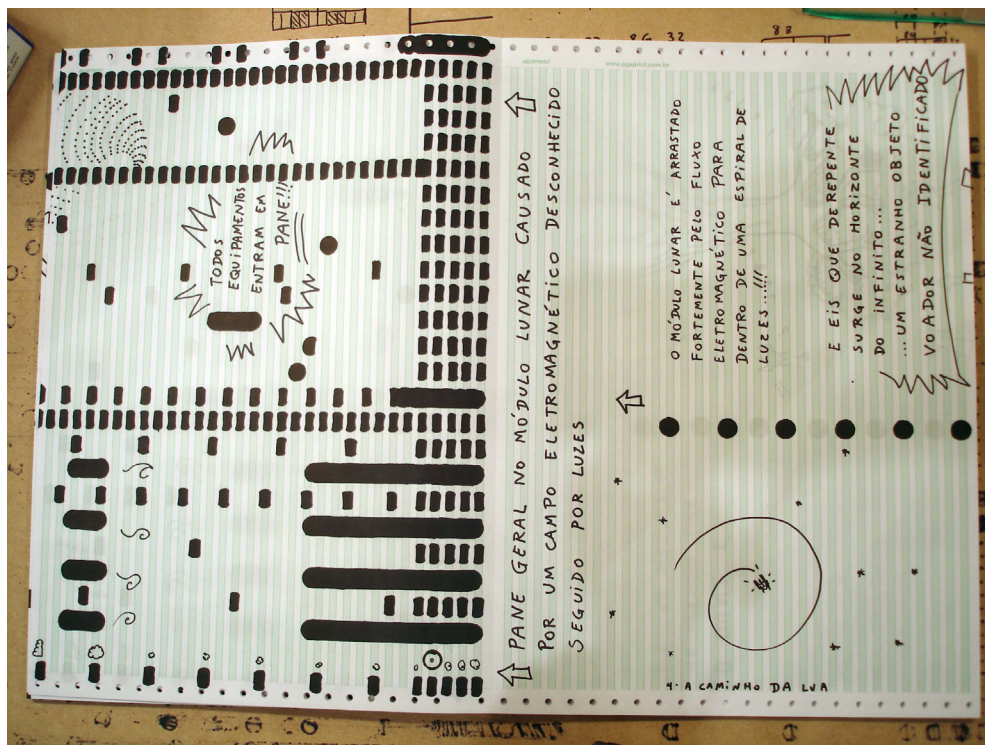
Quanto à arte baseada na obsolescência, temos o caso emblemático da arte em código ASCII, de Vuk Ćosić. Sua produção faz referência à composição gráfica de imagens com caracteres alfanuméricos, prática que surge com o uso das máquinas de escrever manuais ou eletromecânicas (teletipos) e é adotada nas primeiras etapas da computação, devido às capacidades limitadas de memória, processamento e técnicas de impressão. Na série *ASCII History of Moving Images*, Ćosić (1998) produz animações em ASCII baseadas em cenas célebres de filmes e de séries de televisão como o suspense *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e a franquia de ficção científica *Star Trek* (1966), criada por Gene Roddenberry. Desse modo, o caráter rudimentar dos gráficos improvisados é investido na composição de uma estética que mistura as temporalidades gráficas e audiovisuais analógicas com a precariedade da figuração nas primeiras mídias computacionais (TRIBE; JANA, 2012).

Figura 40 – Instalação de *Módulo lunar*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

Figura 41 – Excerto da notação de *Módulo lunar*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

De modo análogo à apropriação de Ćosić, encontramos os casos de modificação de videogames, discutidos no primeiro capítulo. Além das poéticas de desestabilização das estruturas sensíveis e operacionais dos jogos em Cory Arcangel e JODI, vale notar aqui o parentesco da tecnologia eletrônica com a desconstrução do dispositivo cinematográfico. Realizado com o coletivo Cine Falcatrua, o projeto *KinoArcade*, de Gabriel Menotti (2006), combina campeonato de videogame com exibição de *machinimas* e *speedruns*, misturas de *performance* e partidas em que o objetivo é concluir seus desafios (zerar o jogo) no menor tempo possível. Por sua vez, *Potemkin Panic! 4* (MENOTTI, 2008) é uma máquina de fliperama para exibição e manipulação da montagem do clássico do cinema russo *O encouraçado Potemkin* (1925), de Serguei Eisenstein. Nessas experiências de modificação de jogos, recuperam-se elos não evidentes das linhagens tecnológicas (QUARANTA, 2005).

A obsolescência é ainda comentada nas poéticas de gambiarra ou tecnologia recombinante, expressões que apontam para a conjugação indistinta de soluções técnicas avançadas e tradicionais, o *high tech* e o *low tech*, e as suas correspondentes estruturas perceptivas (ROSAS, 2006). No contexto brasileiro, Ricardo Rosas menciona como exemplos dessa produção os trabalhos de Lucas Bambozzi e os coletivos Bijari e Chelpa Ferro. Conforme Rosas (2004, p. 424-427), a valorização da gambiarra é um ato de resistência contra a cooptação do ativismo pela indústria cultural, em um lance de “[...] vingança *low-tech* [contra uma] elite tecnofetichista, *high-tech* e autoindulgente”, correspondente a artistas deslumbrados com tecnologias avançadas.

Com as gambiarras, temos a utilização poética da baixa tecnologia de ponta, expressão adotada como tema do festival Interactivos?, promovido em 2010 em Belo Horizonte. O termo indica um campo de experimentação em que recursos simples e acessíveis se articulam em combinações do arcaico com o avançado (PAULINO, 2010). Entre as obras da exposição montada durante o festival estão incluídas as investigações sobre aparelhos visuais e sonoros de artistas como Mariana Manhães e Paulo Nenflidio. Nesse contexto, o coletivo Gambiologia apresenta *Gambiociclo* (PAULINO; MAFRA; PESSOA, 2010) – Figura 42, projeto em que um triciclo de carga é modificado com a instalação de materiais eletrônicos que o transformam em um dispositivo para projeções interativas audiovisuais e grafite digital no espaço urbano.

Figura 42 – Gambiociclo



Fonte: Imagem cedida pelo integrante Fred Paulino.

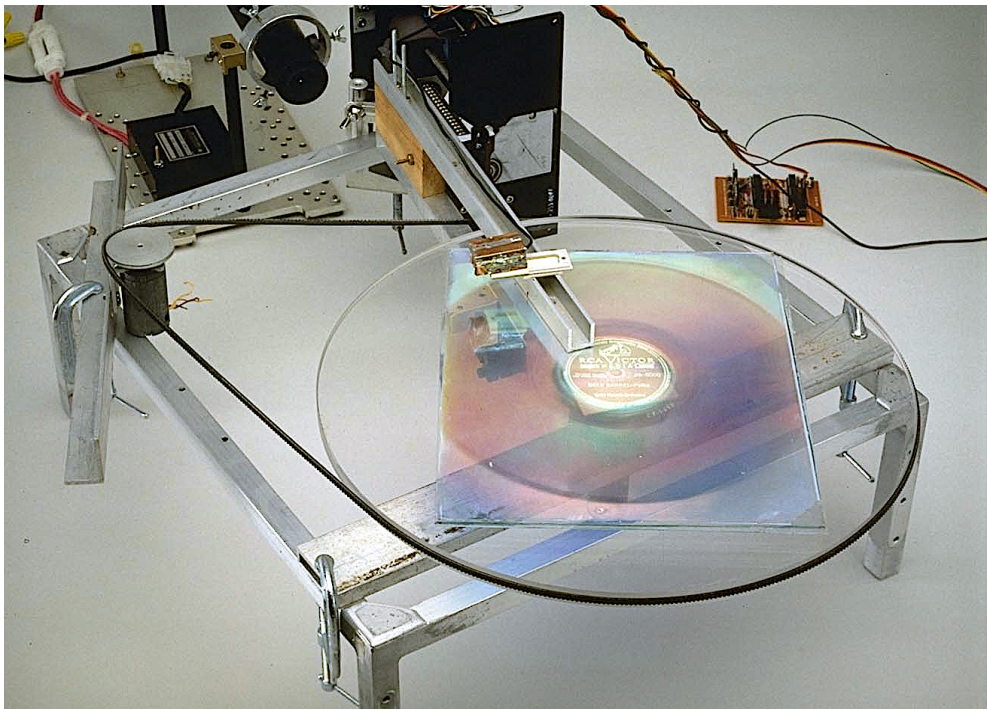
A construção de mídias imaginárias tem entre seus exemplos a instalação *The Edison Effect* (Figura 43), de Paul DeMarinis (1993), composta pela justaposição de sistemas acústicos de funcionamento mecânico e eletrônico. Nesse trabalho, discos de vinil ou goma-laca, cilindros de cera, hologramas, bobinas e chapas são varridos por feixes de laser, tecnologia utilizada na leitura de discos digitais (*compact discs*, CDs). A obra combina sons como marchas militares e batidas de uma máquina de programação de ritmos; revela os ruídos (presentes na gravação de uma valsa) do fonógrafo de Thomas Edison.

Essa poética retrospectiva está também presente no folioscópio (*flipbook*) *Sem título*, de Milton Marques (2002). A engenhoca é construída com peças de aparelhos reaproveitadas para animar uma sequência de impressões em papel de imagens do rosto do artista, extraídas de um vídeo digital. Dessa maneira, a temporalidade funcional do que antes era um motor de eletrodoméstico passa a determinar a temporalidade de um mecanismo de automação que substitui os dedos das mãos na tarefa de folhear e reanimar, a partir das impressões estáticas, o caráter dinâmico de sua origem. Observamos assim uma subversão reconstrutiva e autônoma, que rompe com a caixa-preta dos aparelhos. O eletrodoméstico se converte em engrenagem cinematográfica, enquanto o

fluxo eletrônico do vídeo digital serve para a captura dos quadros transferidos para o *flipbook*. Por fim, a automação mecânica substitui a manipulação. Assim, os dois sentidos da palavra digital são sugeridos: o de suporte numérico do vídeo e o que se refere às pontas dos dedos envolvidas na produção de movimento.

Milton Marques opera pelo “avesso do avanço tecnológico” (PANITZ, 2008, p. 112-117), em um caminho de ida e volta (do digital ao analógico, e vice-versa) que substitui o curso projetivo das imagens montadas em fila por tomadas estáticas giradas em uma velocidade suficiente para a constituição de um fluxo percebido pela observação. A arte hacker de Milton Marques se articula então por desordenação disfuncional dos conjuntos lógicos da eficiência pretendida (ORTHOFF, 2004). A tática envolve a recuperação de aparelhos, o disfarce de suas aparências, o contágio por sentidos inusitados e imaginários e a alienação dos valores produtivos, em uma gramática emergente da fratura imposta à sintaxe prévia encontrada nos objetos tecnológicos e suas linhagens.

Figura 43 – *The Edison effect*



Fonte: Imagem cedida pelo artista, foto de Patrick Sumner.

As mídias imaginárias apontam para geografias especulativas em *URnotHere: você não está aqui* (Figuras 44 e 45), de Giselle Bieguelman e Fernando Velázquez (2012). O projeto envolve um aplicativo e uma instalação cinemática, com os quais o público pode compor paisagens urbanas virtuais, a partir da junção de itens escolhidos de um banco de 4 mil imagens capturadas em quarenta localidades reais. As cidades resultantes são postadas na internet, acompanhadas de um título e de um nome de usuário fornecidos pelos participantes.

Figura 44 – Instalação de *URnotHere: você não está aqui*



Fonte: Imagem cedida pelos artistas Giselle Bieguelman e Fernando Velázquez.

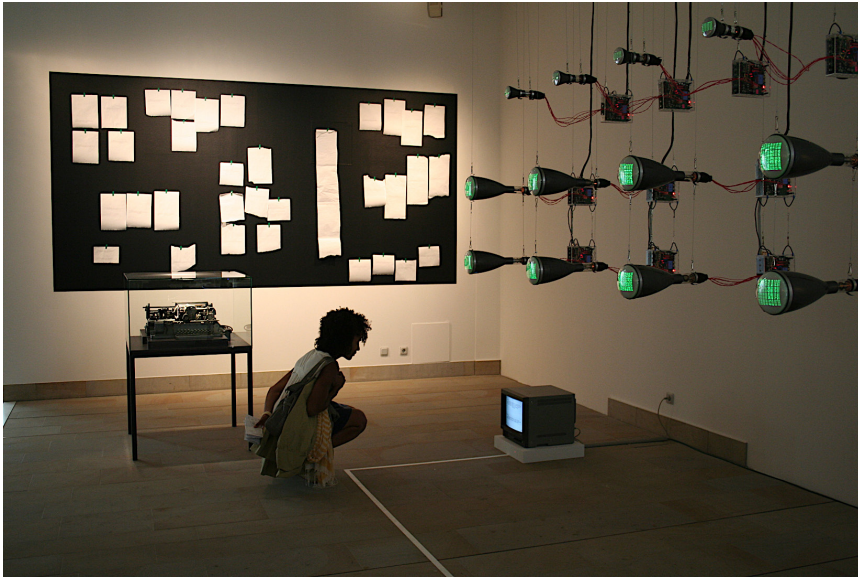
Figura 45 – Manipulação da interface de *URnotHere: você não está aqui*



Fonte: Imagem cedida pelos artistas Giselle Bieguelman e Fernando Velázquez.

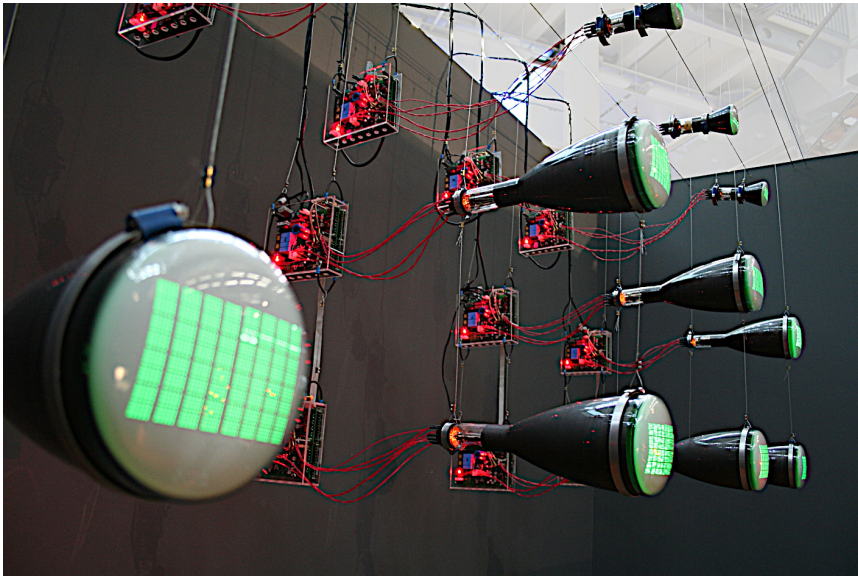
As abordagens baseadas em arquivos e materiais históricos são representadas por projetos como *LoveLetters* (Figuras 46 e 47), do alemão David Link (2009). Esse trabalho envolve a criação de um sistema emulador do primeiro computador programável com distribuição comercial, o Manchester University Computer (MUC) ou Ferranti Mark 1, de 1948. A plataforma é ressuscitada por uma réplica que executa um programa de Christopher Strachey (1916-1975) capaz de gerar mensagens românticas. Os textos são apresentados em monitores, projetados no espaço público e disponibilizados para *download* via internet. Em intervalos aleatórios, uma compilação é impressa em uma máquina de teletipo de 1931 reconstruída pelo artista. A instalação inclui ainda documentação histórica como anotações, registros de operação, manuais e fotos.

Figura 46 – Instalação *LoveLetter*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

Figura 47 – Detalhe da instalação *LoveLetter*



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

O projeto *Fala*, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti (2011), também trata de arquivos, porém segue um direcionamento distinto de *LoveLetters*. Trata-se de um dispositivo de comunicação entre máquinas e entre máquinas e humanos. A cada palavra dita em um microfone, o sistema realiza um processo de reconhecimento de voz, gerando em seguida uma vocalização sintética de outros termos selecionados por associações semânticas e fonéticas com os registros das bases de dados correspondentes a dicionários. O fato de as respostas nem sempre corresponderem ao que foi inicialmente enunciado manifesta o grau de equivocidade das máquinas e dos softwares de inteligência artificial, ecoando assim a dinâmica das variações linguísticas ao longo do tempo e em diferentes lugares.

Figura 48 – Instalação *Fala*



Fonte: Imagem cedida por Rejane Cantoni.

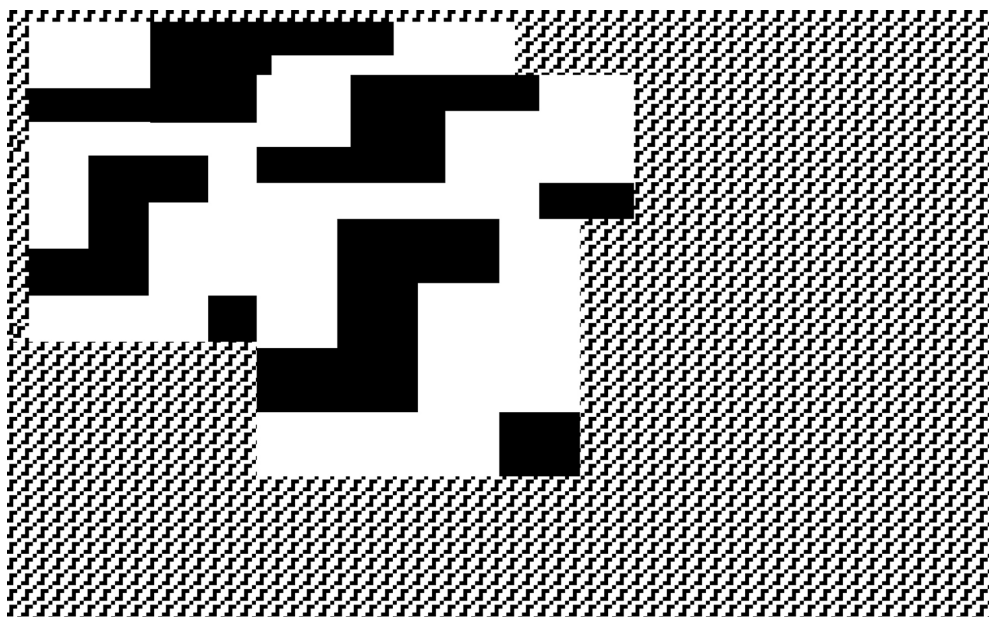
Figura 49 – Interação com os aparelhos da instalação *Fala*



Fonte: Imagem cedida por Rejane Cantoni.

Como desdobramento de arquivos do próprio sistema da arte, *I Lv Yr GIF*, de Giselle Beiguelman (2013), recombina trechos de obras da net arte da década de 1990 e do início dos anos 2000 para gerar animações em formato GIF. As imagens são tomadas de coleções pessoais de artistas como Ben Benjamin e Marisa Olson, de coletivos como o Jimpunk e de conteúdos da rede social Tumblr. As citações são remixadas para visualização em aplicativos com recursos próprios da geração de dispositivos móveis, como o iPad, do qual o projeto adota as funcionalidades de ajuste do tamanho da imagem (*zoom*) pelo gesto de pinça sobre a tela de toque. Baixa e alta tecnologia de navegação *on-line* se mesclam no encontro entre a net arte pioneira e os aparelhos multitarefa dotados de conexão sem fio.

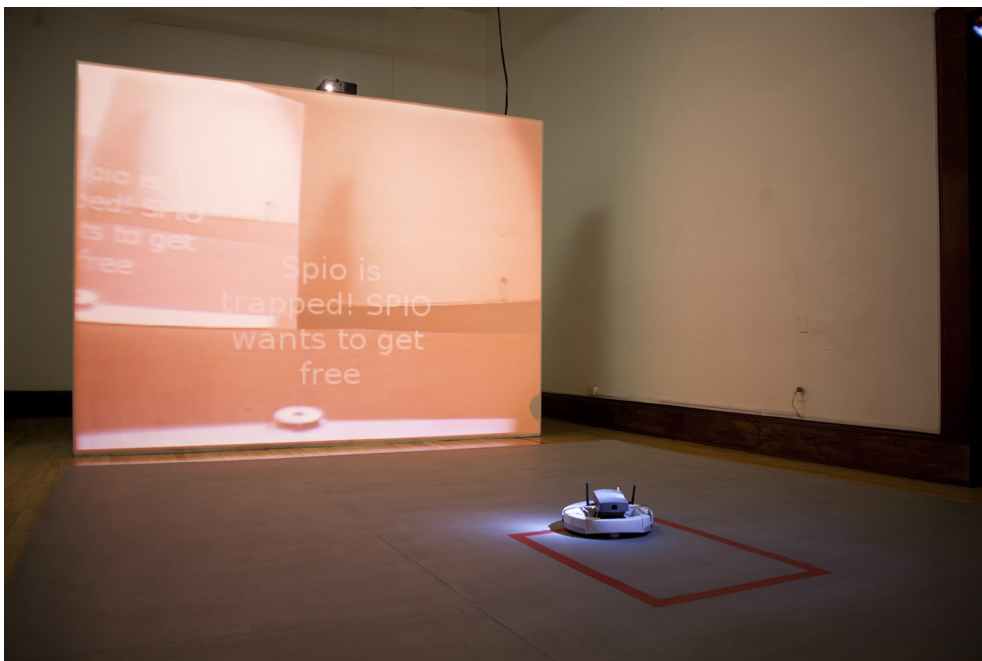
Figura 50 – Tela de *I Lv Yr GIF*



Fonte: Reprodução autorizada pela artista Giselle Beiguelman.

Por fim, no que se refere à escavação de condições subjacentes da cultura das mídias, podemos nos referir novamente à modificação de videogames por Cory Arcangel e à *performance* audiovisual *The collapse of PAL*, de Rosa Menkman (2011). Em outra demonstração das camadas ocultas da cultura das mídias, a relação entre privacidade e vigilância é explorada na instalação *SPIO* (Figura 51), de Lucas Bambozzi (2004). Nessa obra, o artista transforma um aspirador de pó automatizado em um sistema de apreensão, processamento e transmissão de imagens. Câmeras de vigilância dispostas sobre o eletrodoméstico trafegam no espaço expositivo, gerando efeitos sonoros e visuais a partir dos dados captados. Desse modo, a função do utilitário doméstico se articula com a dos aparatos de segurança que tanto ajudam a proteger quanto ameaçam restringir a liberdade em espaços públicos e domésticos.

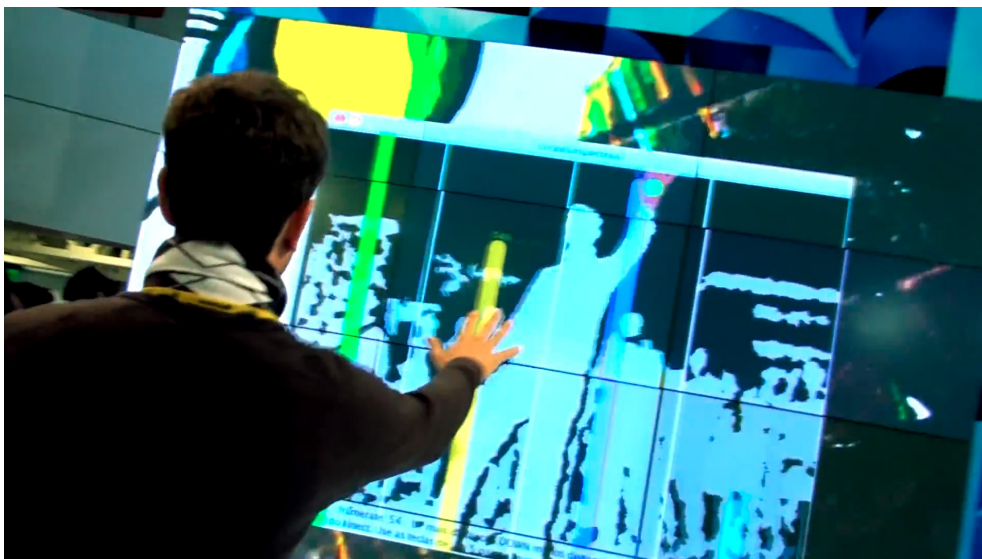
Figura 51 – SPIO



Fonte: Imagem cedida pelo artista.

De modo semelhante, a visão computacional é aproveitada na obra *Corpo-orquestra* (Figura 52), dos artistas brasileiros Alexandre Rangel e Luiz Oliviéri (2011). Trata-se de uma interface para *performance* corporal e interação com paisagens sonoras. Com a adaptação de um sensor de movimentos Kinect, fabricado para o console de videogame Xbox 360, os gestos do *performer* são captados como comandos e interpretados pelo sistema. Assim, um acessório eletrônico feito para os jogos em que o próprio corpo controla o sistema (e é rastreado, controlado, por ele) é recombinao em uma alteridade operacional, divergente, pensada como deslocamento da situação espacial e temporal dos usos da tecnologia.

Figura 52 – *Corpo-orquestra*

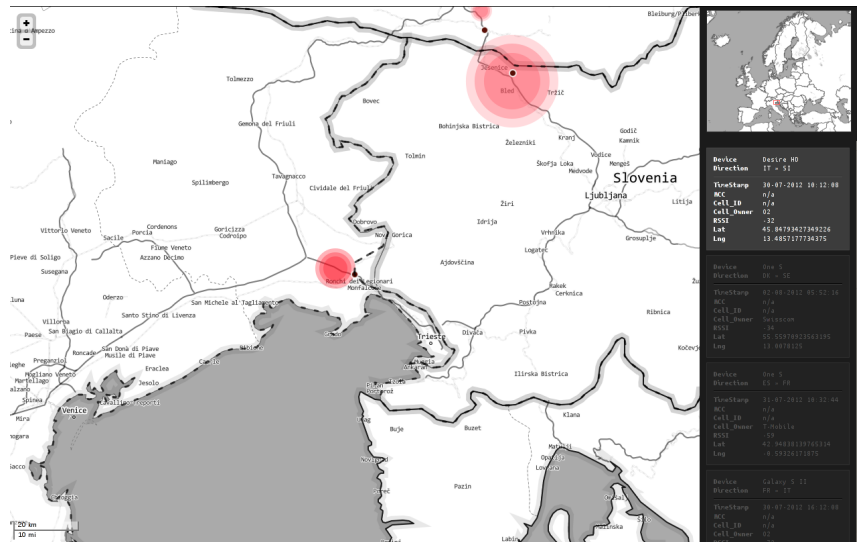


Fonte: Imagem extraída do vídeo de registro da *performance*, em 2011, em Porto Alegre, reproduzida com autorização dos artistas Alexandre Rangel e Luiz Olivieri.

Outros projetos de Alexandre Rangel são *Bichos impossíveis* (2008) e *Eixo X* (2010) – este último em parceria com Rodrigo Paglieri. Em *Bichos impossíveis*, um controle Nintendo Wii Remote é usado para a manipulação de imagens projetadas que remetem às formas geométricas das esculturas articuladas *Bichos*, de Lygia Clark (1960). Já a instalação *Eixo X* desestabiliza o equilíbrio do eixo de horizontalidade dos vídeos projetados, com base nos dados do sensor de movimento que observa o corpo de um interator.

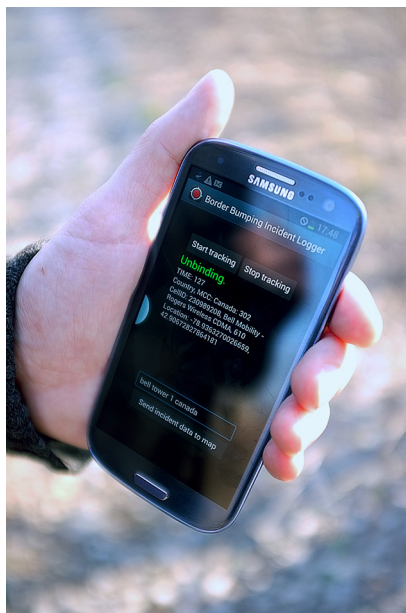
Por fim, Julian Oliver (2012) aborda o descompasso entre a gestão de frequências eletromagnéticas e os fluxos interterritoriais no projeto *Border bumping*. O trabalho é composto por um aplicativo capaz de traduzir essa discrepância em um deslocamento de fronteiras. Na movimentação entre dois países, as linhas de um mapa são redesenhadas de acordo com a troca da rede operadora registrada no aparelho celular de modo atrasado ou antecipado à própria presença física de seu usuário.

Figura 53 – Mapa de *Border bumping*



Fonte: Imagem cedida pelo artista Julian Oliver.

Figura 54 – Aplicativo de *Border bumping* em smartphone



Fonte: Imagem cedida pelo artista Julian Oliver.

As seis modalidades comentadas indicam a multiplicidade de rotas de inflexão das condições de temporalidade e espacialidade em produções da arte hacker. No que diz respeito à própria historicidade da arte, é interessante notar ainda nos projetos mencionados a aliança instável entre a perspectiva anárquica e desconstrutivista, característica do Dada e Fluxus, com uma abordagem de cunho construtivista, encontrada na arte cinética. Assim, a heterocronia dos aparatos retrofuturistas se conjuga com a heterotopia de distintas atribuições geográficas e culturais da produção artística e tecnológica. Nesse processo de dobra do meio, as condições de percepção são alteradas e convocam para uma reflexão estética sobre as alteridades operacionais dissidentes que ganham corpo na arte hacker.

Transposições informacionais

Parece ser de fora da operacionalidade do sistema da arte que provém a controvérsia de maior alcance sobre os aspectos políticos da estética hacker. Desde essa exterioridade, a reverberação alcançada pelo tema se supõe alimentada pelo sensacionalismo avesso à esperada veracidade consistente dos valores presentes nas coleções e exposições. Mas, nisso que pode ser dado como certo, pulsa o equívoco. Mantido como recurso para o panfleto, o escândalo causado pelo excêntrico e o culto às celebridades confluem desde um mesmo código-fonte metafórico para desembocar na provocação hacker e artística.

Eis aí uma afinidade operacional extraída do relacionamento do vital com o artificial – sociocultural ou biotecnológico. Vale para ambas as configurações discursivas, da cultura hacker e da arte contemporânea, a repercussão pela viralidade dos fatos e dos rumores armazenados, processados e colocados em circulação pelas redes digitais. Pela computabilidade expansiva da cultura e da natureza, torna-se comum aos círculos da arte o mesmo ingrediente que baseia a ficcionalização dos rebeldes libertários e dos contraventores nas narrativas da (contra)cultura hacker.

A afinidade bio(tecno)política reverbera múltiplas afinidades. Inerentes ao encontro da arte com a tecnologia, o choque e o espetáculo se estabelecem como consonâncias do ambiente de convívio artefactual, composto pelos arranjos produtivos informacionais que ditam os avanços do capitalismo pós-industrialista (CASTELLS, 2010). Desde a esfera pública dilatada pela lógica heterogenética, decorre

a perplexidade e a hesitação. No consumo desenfreado, o instável e o brevemente perecível nos embalam de ponta a ponta: dos bens industrializados de procedência chinesa aos *gadgets*; das falsificações de pinturas célebres às imposturas digitais dos memes recombinantes, sem autoria e identidade fixa.

A ambiguidade entre o heroísmo e o banditismo ocupa a lacuna aberta pela indeterminação corrosiva da tecnologia informacional, assimilada na atitude hacker e artística. A inquietação persiste porque não se anula por qualquer tendência aglutinativa ou conjugativa capaz de subsumir os insultos hackers e as afrontas artísticas. O problema não se resolve com o autoengano de um suposto predomínio da autonomia do estético sobre o ético e o epistêmico, ou vice-versa. Não há sossego nas acomodações estratificadas de museus, galerias, exposições ou mesmo programas autorizados de intervenção urbana.

Há mais pelo avesso. O barulho das máquinas e do mundo altera o valor do que pode ou não ser esteticamente considerado – e, por conexão, eticamente julgado ou epistemologicamente aceito. O ativismo hacker vasculha mais afinidades e reativa modelos críticos orientados pela interdisciplinaridade das teorias de vanguarda e da mídia. Com isso, são revistos tópicos referentes à inserção ou diluição da arte no cotidiano. Aproveitam-se então contribuições do construtivismo, futurismo, dadaísmo, Fluxus, Internacional Situacionista, arte conceitual, *performance*. Ao mesmo tempo, extraem-se lições de práticas dissidentes de radiodifusão pirata e comunitária, do cinema e vídeo experimental, das adulterações semióticas da indústria cultural e da modificação de sistemas de telecomunicação, jogos eletrônicos e informática.

A celeuma se propaga de modo viral e pelas especializações de sistemas. Impulsiona assim a diferenciação inconstante entre a exterioridade das dinâmicas sociais e a interioridade das táticas aplicadas ao campo da arte. Faz transitar correntes e contracorrentes polarizadas entre o predomínio político e o privilégio esteticista. Abre trilhas repletas de atalhos de indiscernibilidades, pelas quais a arte hacker reclama a implicação estética das escolhas éticas referentes aos seus atos performativos. A polêmica propicia a assimilação de arranjos que não são intrínsecos a territórios informacionais exclusivos. Muitas vezes, as referências não são reverenciadas, mas sim desacatadas. De outra parte, as implicações éticas impõem-se contra o ímpeto da devoção estética indiscriminada. Nem conceitos, tampouco aparências satisfazem a abordagem crítica do devir-informacional do mundo.

Pelo embate, os reflexos políticos da associação do comportamento hacker com a arte compõem-se na conjuntura de uma discursividade desterritorializada, ambulante. As consequências não ficam atreladas à reterritorialização policial, jurídica, geopolítica e tecnológica do que é hackear. Mas também não deixam de se situar de modo correlativo a essas variadas territorializações. A arte hacker revela-se, portanto, como uma das tantas atualizações da virtualidade tecnológica. Virtualidade que guarda a potência de abstração extensível a diversos domínios (WARK, 2004). Assim, a dimensão biotecnológica e a dimensão artística geram uma instanciação singularizada da processualidade genérica que se sustenta na transversalidade indisciplinar da política, da biologia, da arte, da filosofia.

Pelo espaçamento das escalas diagramáticas das relações entre domínios, aquilo que se supõe fora-da-arte opera em concorrência diferencial com a instanciação que pode ser admitida dentro dos limites da arte. Assim, derivadas expandidas constituem o enquadramento, ou o *parergon* (DERRIDA, 1987), que pavimenta o julgamento do que é a arte hacker em seu feixe de especificidade parcial e relativa. Por outro lado, a articulação conceitual proporciona o redimensionamento daquilo que excede o território particular e se suporta no contexto sociocultural e biotecnológico mais amplo. Na produção da diferença tecnológica vigoram tanto a exterioridade quanto a interioridade do artístico.

O que se coloca em jogo, portanto, são os regimes diferenciados de ambientação caracterizados pelos graus variáveis de relacionalidade e conveniência. Dentro da arte ou fora dela, a polêmica igualmente se fundamenta na mistura de desconfiança e admiração (TAYLOR, 1999)⁶⁷ ante o gesto que investiga e extravasa os limites tecnológicos (e artísticos) autorizados por interesses econômicos e políticos dominantes. A ambivalência hacker modula a arte hacker sem que a questão se resuma a disputas antropocêntricas. Em vez disso, o problema repercute as conexões do humano com o inumano. Assim, a contextualização se redesenha conforme se reajusta a legitimidade de posições relacionadas ao saber e suas corporificações práticas baseadas na reprogramabilidade.

67 Taylor (1999) aponta a ambivalência das implicações sociológicas da cultura hacker. De um lado, recai sobre ela o papel de bode expiatório da sensação generalizada de vulnerabilidade ante a ubiquidade de tecnologias opressoras. Por outro lado, a capacidade de subversão alivia o receio ante a eventual emergência de uma ditadura cibernética consumista.

Anonymous e WikiLeaks não produzem arte – ao menos, não de modo determinado ou decorrente de um reconhecimento institucional plenamente difundido. No entanto, a notoriedade alcançada por suas iniciativas ativistas nos ajuda a pensar as características políticas da arte hacker. Em relação a esses casos, a condenação e o culto oscilam de modo semelhante às apreciações direcionadas às obras polêmicas do sistema artístico. Reações que orientam as disputas pelas significações concedidas aos entrelaçamentos entre arte e ativismo, assim como indicam a suposição de domínio de um lado sobre o outro. O ativismo abrange a arte ou está contido nela? Ou, em vez disso, ambos os territórios e suas máquinas poderiam se concatenar, de modo transversal, em arranjos temporários sem que um tenha de absorver o outro, conforme propõe Gerald Raunig (2007)?

Entre arte e ativismo é possível encontrar mútuas referências que corroboram a perspectiva de uma concatenação isenta de uma síntese dialética que resolva qual é o lado correto de pertencimento. Em vez da indistinção, arte, tecnologia e política podem persistir em intercâmbios variáveis, modulados por circunstâncias incongruentes. Ainda que essas trocas desafiem e (re)configurem os campos discursivos, em conexão com a multilateralidade da sensibilidade, da tecnociência e do poder.

Assim, a arte concatenada ao ativismo hacker (hacktivismo) pode dar continuidade ao histórico mencionado por Raunig, que reúne exemplos como a passagem contínua do artístico para o político na Internacional Situacionista ou as sobreposições efêmeras dos movimentos antiglobalização. Além disso, os desdobramentos na conjunção da arte hacktivista fazem convergir os seus termos de desterritorialização e reterritorialização conceitual com o caráter contextual de sua estética, pois a recíproca transferência de noções é acompanhada pela contínua remarcação diferencial das margens de compartimentação.

De uma parte, a estética está presente na amplificação sensorial que ampara os protestos legionários em defesa da liberdade, perpetrados pelo Anonymous, e os vazamentos de dados confidenciais compartilhados por colaboradores incógnitos via WikiLeaks. No que se refere aos efeitos de conscientização pública, parte do êxito obtido por ambas as formas de ativismo se deve ao uso de linguagens de comunicação textual, visual e audiovisual em suas campanhas, pois a subjetivação conscientizadora requer estética, uso da linguagem e apelo ao senso coletivo.

Constituem modalidades sensoriais de afirmação discursiva da rede Anonymous as máscaras de Guy Fawkes⁶⁸, que disfarçam o rosto dos manifestantes, e os comunicados em vídeo da campanha contra corporações financeiras e conglomerados de mídia intitulada Operation Payback, em 2010. A operação visa atingir as atividades de representantes da indústria cultural, em virtude de políticas de *copyright* consideradas totalitárias, e de agentes financeiros responsáveis pelo bloqueio de contas utilizadas para envio de doações ao WikiLeaks.

Nessa ocasião, a multidão assume uma identidade simbólica para derrubar, desfigurar e desbloquear dados privados de sites de instituições interessadas na punição de pessoas envolvidas no compartilhamento de arquivos de obras audiovisuais e de músicas na internet – a exemplo da Motion Picture Association of America (MPAA, associação da indústria audiovisual dos EUA) e da Recording Industry Association of America (RIAA), associação da indústria fonográfica dos EUA. Em seguida, a ira se volta contra os *sites* das empresas que bloqueiam as transferências para o WikiLeaks: PayPal, Amazon, MasterCard, Visa e uma série de outros operadores.

Para além dessa camada de visibilidade, a estética comunitária do Anonymous é mediada sobretudo pela tecnologia. Sempre que possível, essa estética está ou torna-se inscrita nos softwares adotados em suas práticas (SERRACINO-INGLOTT, 2013). A ética de abertura da informação revira as significações implícitas que afetam a legitimidade e o valor de uma experiência humana baseada na tecnologia.

Anúncios públicos de documentos vazados, o vídeo do assassinato de civis iraquianos pelas forças armadas dos EUA (publicado em 2010 com o título *Assassinato colateral*) e a própria figura midiática de Julian Assange asseguram a repercussão constante do ativismo do WikiLeaks. A entrevista de Assange feita pelo curador Hans-Ulrich Obrist (2011a, 2011b), com a inclusão de perguntas elaboradas

68 Guy Fawkes foi um dos treze conspiradores que planejaram explodir o parlamento de Londres em 1605, para assassinar o rei e os lordes e provocar uma reviravolta política na Inglaterra. Os objetivos deles eram a substituição do monarca e o retorno do país à religião católica. Fawkes tornou-se um personagem histórico. A máscara no formato de seu rosto estilizado é tradicionalmente colocada em um boneco na data correspondente à captura dele e apreensão do material explosivo, 5 de novembro. Ativistas da rede Anonymous e do movimento Occupy adotaram a máscara de Guy Fawkes como elemento narrativo, assim como a história em quadrinhos *V de Vingança*, de 1988 (GUY, 2020; V..., 2022).

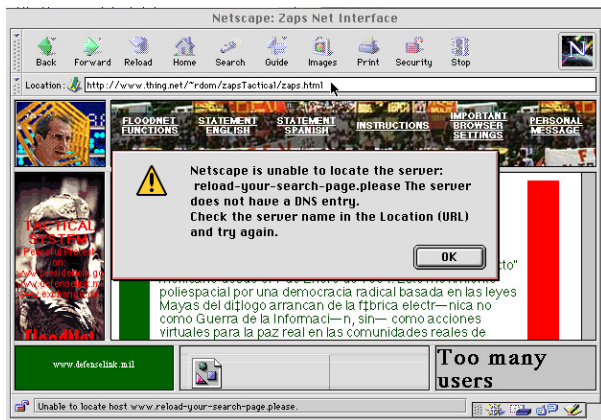
por artistas como o chinês Ai Weiwei e o coletivo dinamarquês Superflex, demonstra ainda o interesse, ou mesmo a adesão artística aos propósitos ativistas do WikiLeaks, de oferecer ao conhecimento público informações secretas de governos e da diplomacia internacional.

Por outra parte, aspectos operacionais da rede Anonymous e do projeto WikiLeaks reverberam as táticas da produção artística. Entre os fatores comuns estão o coletivismo da ação direta e a perspectiva disruptiva. Ataques distribuídos de negação de serviço (DDoS) dependem de agentes humanos ou de *botnets*⁶⁹, assim como projetos herdeiros dos *happenings* necessitam angariar participantes para a execução de ações na década de 1960.

Na arte, essas duas vertentes estão concatenadas desde projetos como *Zapatista Tactical FloodNet*, em que o coletivo estadunidense Electronic Disturbance Theater (1998) disponibiliza um sistema para ações de desobediência civil eletrônica. Por meio dele, cerca de 10 mil indivíduos dispersos se engajam em protestos virtuais contra a opressão neoliberal e em apoio ao movimento rebelde zapatista (DENNING, 2001). Ao carregar uma página web, os ativistas acionam uma aplicação para envio de mensagens com nomes de indígenas assassinados pelas forças armadas mexicanas e expressões associadas às suas lutas contra o poder. O objetivo é sobrecarregar e interferir no funcionamento de sites escolhidos como alvo: presidências do México e dos EUA, bolsas de valores mexicana e de Frankfurt, Pentágono e bancos (TRIBE; JANA, 2006).

69 Um ataque DoS (*denial of service*) é o incidente em que um usuário (ou uma organização) é privado de serviços baseados em recursos que normalmente deveriam estar disponíveis. Em um ataque distribuído (DDoS), um elevado número de agentes envolvidos (*botnets*) atacam um alvo específico. Um *botnet* (também chamado de exército zumbi) corresponde a computadores conectados à internet que foram programados para participar de transmissões (incluindo *spam* ou vírus) de dados a outros computadores, embora seus proprietários em geral não saibam disso. As máquinas transformadas em *botnets* podem redirecionar as transmissões para um alvo determinado, como um servidor de um web site cujo funcionamento é interrompido pelo excesso de tráfego de dados requisitados (ROUSE; WIGMORE, 2014).

Figura 55 – Tela do *Zapatista Tactical FloodNet*



Fonte: Cedida pelos artistas do coletivo EDT Brett Stalbaum e Ricardo Dominguez.

Como não há registro das vítimas nos bancos de dados assediados, a capacidade de processamento dos servidores é desviada para a tarefa vã de informar essa inexistência e acrescentar o evento ao arquivo de registro de ocorrências (*log*) do sistema (RALEY, 2009). Assim, a mensagem de erro 404 demonstra aquilo que discursos e ações da hegemonia política não comportam. Em sua desterritorialização, o próprio site atacado reconhece suas lacunas: a justiça, a liberdade ou as vítimas da opressão não são encontradas na lógica institucional corporificada na memória e no ambiente operacional de suas máquinas. A efetividade do projeto gera contra-ataques: os *sites* do Pentágono e da presidência do México passam a utilizar códigos destinados a travar as máquinas dos ativistas por meio da indução ao recarregamento infinito de dados.

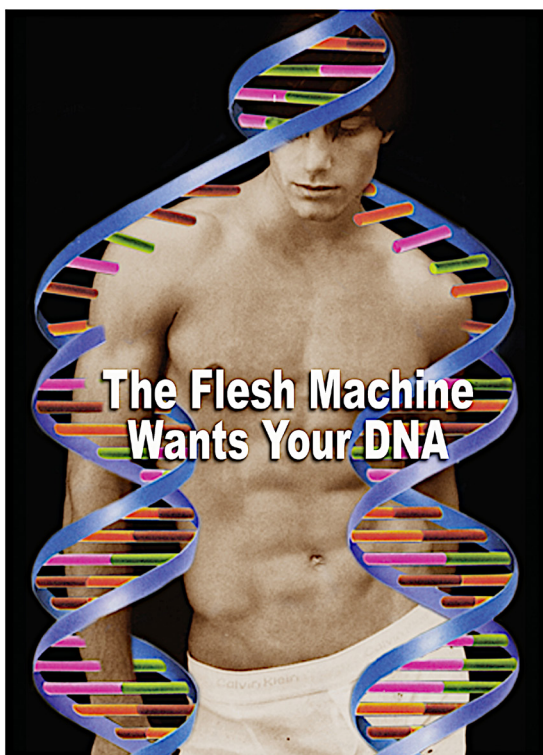
Outra questão comum ao ativismo e à arte hacker reside no desvelamento dos dispositivos de regulação da discursividade social que estão omitidos do público. Iniciativas como WikiLeaks, os projetos brasileiros Transparência Hacker, Ônibus Hacker e Barco Hacker ou ativistas como o estadunidense Edward Snowden trazem a público os meandros das engrenagens governamentais com impacto na vida coletiva. Conflitos de interesses, comportamentos antiéticos, abusos de poder e espionagem irrestrita são denunciados como práticas sub-reptícias que indicam a deturpação de valores democráticos e liberdades individuais, distorcidos em favor de benefícios escusos.

Abordagem semelhante fundamenta os projetos de biotecnologia do coletivo estadunidense Critical Art Ensemble (CAE), em atuação desde 1987. Ao tornar visíveis as suas dinâmicas, os interesses corporativos e os graus de compreensão ou incompreensão social, a encenação estética contribui para uma conscientização crítica dos desafios éticos envolvidos nas aplicações da ciência (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2012). As eventuais consequências nefastas do desenvolvimento da tecnologia são exploradas em *performances* destinadas a provocar o engajamento de seus participantes na propagação de um senso crítico capaz de filtrar cargas ideológicas embutidas nos discursos de autoridade dos especialistas.

Por meio de táticas de dramatização de laboratórios nômades, são conduzidos experimentos de caráter amadorístico e paródico. Nesses experimentos, o coletivo CAE estimula a polêmica sobre os rumos das políticas de reprodução assistida e de aperfeiçoamento da espécie humana. Alertam para os subterfúgios usados para iludir a rejeição pública à engenharia genética. Comentam o oportunismo da retomada do discurso e de programas voltados a guerras baseadas em agentes biológicos.

Em *Flesh machine* (Figura 56), uma companhia fictícia denominada BioCom faz apresentações sobre aprimoramentos tecnológicos do corpo. O público é convidado a realizar um teste para doadores de DNA, em que é possível verificar o valor de mercado de seus organismos. Por sua vez, *Cult of the New Eve* (CRITICAL ART ENSEMBLE; VANOUSE; WILDING, 2000) parodia a apropriação corporativa da retórica de redenção do cristianismo, traduzida em promessas utópicas da biotecnologia. O título do trabalho faz referência a uma falsa seita que se opõe a qualquer limite ético ou religioso à bioengenharia. Em uma de suas *performances*, os líderes religiosos oferecem cerveja e biscoitos que supostamente contêm partes do DNA da Nova Eva, uma suposta doadora cujo código genético foi sequenciado pelo Projeto Genoma Humano.

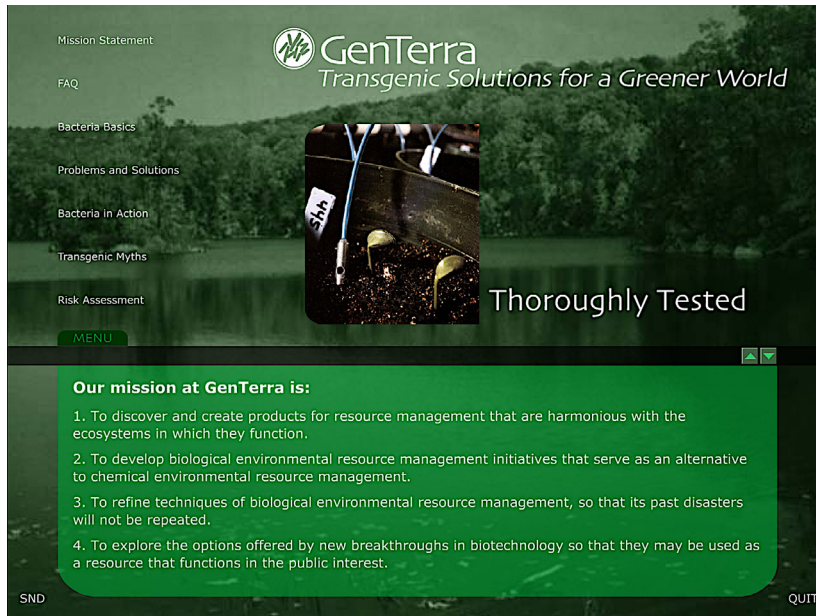
Figura 56 – Cartaz de *Flesh machine*



Fonte: Critical Art Ensemble (1998a).

GenTerra (CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA, c2003) e *Molecular Invasion* (CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA; PENTECOST, c2004) – Figura 57 e Figura 58 – são laboratórios teatralizados, pensados como ficção científica. No primeiro projeto, os participantes manipulam amostras transgênicas de bactérias, com o propósito de ampliar seu entendimento sobre a avaliação dos riscos sanitários e ambientais da biotecnologia. Já em *Molecular Invasion*, o coletivo CAE e as artistas Beatriz da Costa e Claire Pentecost convidam estudantes a desenvolver engenharia reversa de três espécies de vegetais modificados (canola, milho e soja). A proposta é usar substâncias atóxicas para transformar fatores de adaptabilidade dos grãos em fragilidade. O conceito é retomado em *Free Range Grain* (CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA; SHYU, c2004) – Figura 59 –, projeto destinado à verificação do fluxo global de alimentos geneticamente modificados, a partir de um laboratório ambulante.

Figura 57 – Tela do projeto *GenTerra*



Fonte: Critical Art Ensemble (2001).

Figura 58 – Detalhe da instalação *Molecular Invasion*



Fonte: Critical Art Ensemble, 2002.

Figura 59 – Cartaz de *Free Range Grain*

GM food
We bring good things to life



Free Range Grain
A project by Critical Art Ensemble
Beatriz da Costa and Shyh-shiun Shyu

Fonte: Critical Art Ensemble, Beatriz da Costa, Shyh-shiun Shyu (2003).

Por sua vez, os trabalhos *Marching Plague* (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2006) e *Germs of Deception/Target Deception* (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2007) abrangem vídeos, *performances* e instalações para um resgate de informações sobre os fracassos históricos nas tentativas de desenvolvimento de programas de armamentos biológicos em vários países. Esses projetos envolvem a intenção de questionar a propaganda paranoica acerca do bioterrorismo. Também buscam denunciar

os recursos desperdiçados em projetos de defesa militar dos EUA pautados pela suposta ameaça dos armamentos biológicos.

Uma terceira via combina a desconstrução disruptiva e a promoção da transparência de governança, o ataque tecnológico contra o poder econômico difuso e a pedagogia crítica da sociedade. Nesse sentido, a Operação PayBack se converte em modelo de apoio entre ambos os lados da resistência. Os Anons (participantes da rede Anonymous) se engajam na defesa da sustentabilidade financeira do WikiLeaks, organização liderada pela figura midiática de Julian Assange⁷⁰. Em outros casos, as hordas mascaradas, equipadas com suas habilidades computacionais, dão suporte à luta contra a desigualdade econômica por parte do movimento Occupy Wall Street e dos levantes contra regimes nacionais opressores na chamada Primavera Árabe.

Temos aí a ativação do método crítico exploratório proposto por Vilém Flusser (2007, 2002). Não é suficiente a denúncia das mazelas. Tão ou mais urgente é revirar os seus mecanismos de geração e regulação. Como na fotografia ou no mundo codificado, a informação só pode ser efetivamente avaliada e contrariada pela análise operacional da caixa-preta, ou a decodificação das linhas de instruções computáveis subjacentes aos fenômenos suscetíveis de percepção. Do ímpeto de investigação das entranhas do poder técnico deriva a arte *hacktivista* empenhada na paródia e na ruptura das travas de acesso ao maquinário corporativo do capitalismo.

No desvelamento dos territórios informacionais, os exemplos são diversos. É inevitável mencionar aqui a mobilização para a defesa do coletivo europeu etoy (ativo desde 1994) em seu confronto jurídico com a loja virtual de brinquedos eToys.com. O trabalho performativo *TOYWAR.com* (ETOY.CORPORATION, 1999) resulta na vitória dos artistas e ativistas contra a contestação do uso do domínio etoy.com apresentada aos tribunais pela firma varejista. A desistência da acusação conclui o que o coletivo considera como “a *performance* mais cara da história da arte”, segundo o registro de 4,5 bilhões de dólares de perdas no valor acionário da companhia, provocadas pela repercussão de uma ampla campanha

70 O vazamento de informações corporativas e governamentais segue uma longa tradição do hacktivismo (COLEMAN, 2014).

de protesto em rede e de uma sequência de interferências eletrônicas que prejudicam o funcionamento do *site* de vendas da eToys.

Duas trilogias parcialmente sobrepostas estendem o hacktivismo para além da reação anticomercialista observada na *TOYWAR.com*. Nelas se adota a paródia intencionalmente ofensiva. As séries são intituladas *EKMRZ Trilogy* (BERNHARD; LIZVLX; LUDOVICO, 2009; UBERMORGEN.COM; LUDOVICO; CIRIO, 2009) e *Hacking Monopolism Trilogy* (LUDOVICO; CIRIO, 2013). A primeira é uma trilogia do comércio eletrônico e foi realizada entre 2005 e 2009. A segunda é uma trilogia do hackeamento do monopolismo e foi realizada entre 2005 e 2011. Elas integram, respectivamente, as listas de projetos realizados pela dupla suíça UBERMORGEN.COM⁷¹, ativa desde 1995, e os italianos Alessandro Ludovico e Paolo Cirio.

Ambas as trilogias desvirtuam a operacionalidade de grandes empreendimentos do mundo digital – Google, Amazon, Ebay e Facebook. Duas intervenções são fruto da parceria entre UBERMORGEN.COM, Alessandro Ludovico e Paolo Cirio. A primeira é *Google Will Eat Itself* (UBERMORGEN; LUDOVICO; CIRIO, 2005). Nesse trabalho, o sistema de receita publicitária da Google adquire comportamento autofágico e é impelido a uma longínqua e hipotética autoliquidação, prevista para mais de 200 milhões de anos adiante. Seu mecanismo de contabilidade baseada em cliques converte-se em um ciclo automatizado que gera fundos por meio de *sites* incógnitos com *botnets* programados para gerar mais acessos aos seus próprios anúncios. Os recursos são usados na compra de ações da Google, então redistribuídas aos usuários.

A segunda intervenção resulta em *Amazon Noir* (UBERMORGEN; LUDOVICO; CIRIO, 2006). A obra consiste na programação de *botnets* capazes de recompilar livros inteiros através do acesso a diversos trechos oferecidos pela função de visualização limitada *on-line*. A subversão desse mecanismo de promoção de vendas gera um conflito jurídico. Mais de três mil obras com direitos autorais protegidos são capturadas e disponibilizadas em redes de compartilhamento. Representantes da Amazon abrem litígio com os artistas, e o caso termina com um acordo. O software é comprado em um contrato que estabelece sigilo sobre o valor da transação.

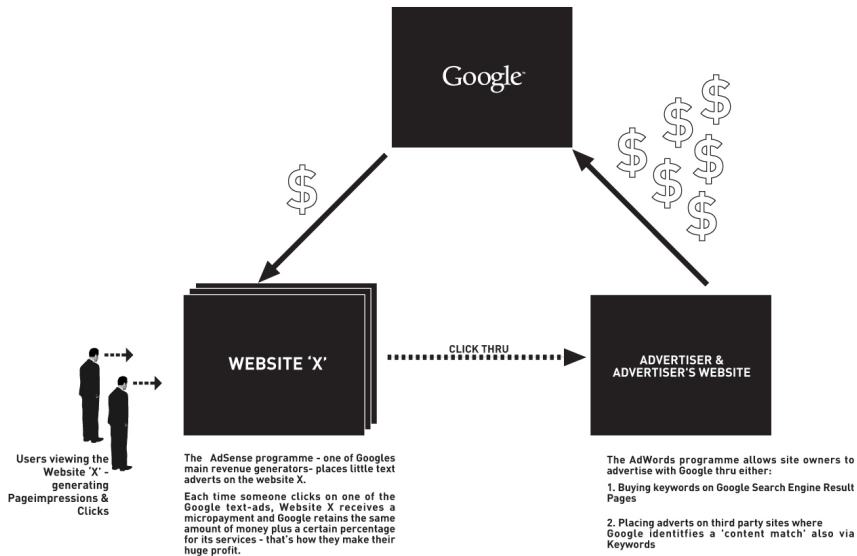
71 Composta por Lizvlx e Hans Bernhard, este também integrante do coletivo etoy.

As táticas conjuntas seguem depois segmentadas. A dupla UBERMORGEN.COM (2008) completa sua série *EKMRZ Trilogy* com *The Sound of eBay*. O trabalho proporciona um sistema de captação de dados públicos e sigilosos de usuários da plataforma de facilitação de comércio eletrônico. As informações coletadas são transformadas em músicas que podem ser baixadas por quem solicita o rastreamento de determinado usuário da eBay. As notações de cada composição são exibidas em teletexto, com estilo semelhante ao utilizado em antigas publicações de pornografia eletrônica.

Figura 60 – Diagrama operacional do *Google Will Eat Itself (GWEI)*

Google advertisement / HOW IT WORKS

1



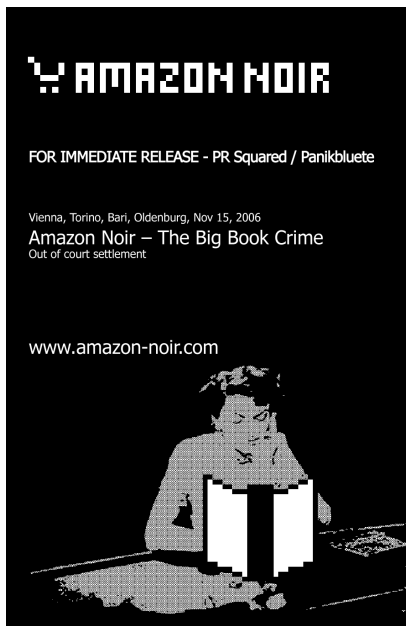
Fonte: Copyleft. Imagem cedida por Hans Bernhard, da dupla UBERMORGEN.COM.

Figura 61 – Instalação do *GWEI*



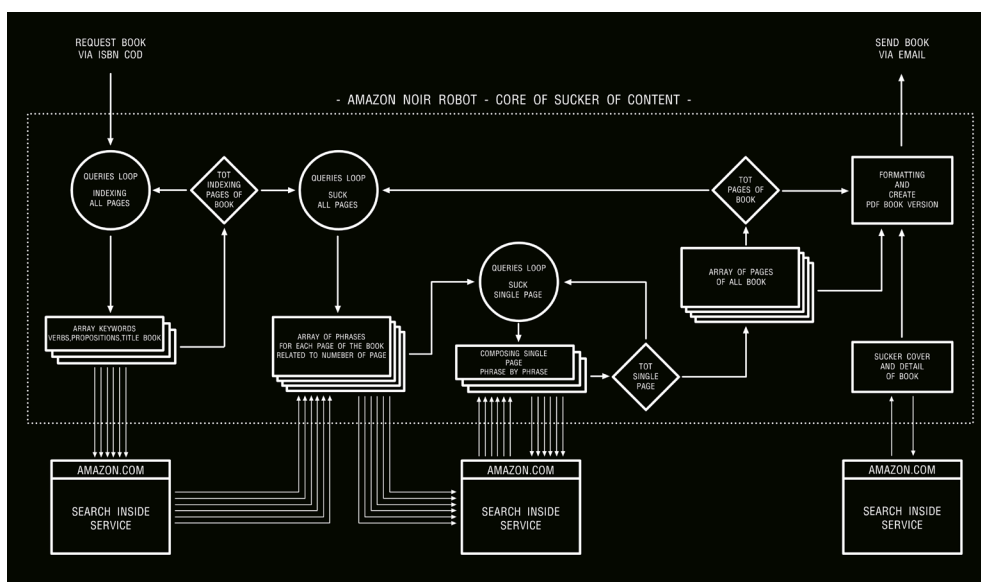
Fonte: Copyleft. Imagem cedida por Hans Bernhard, da dupla UBERMORGEN.COM.

Figura 62 – Anúncio de *Amazon Noir*



Fonte: Copyleft. Imagem cedida por Hans Bernhard, da dupla UBERMORGEN.COM.

Figura 63 – Diagrama operacional de *Amazon Noir*



Fonte: Copyleft. Imagem cedida por Hans Bernhard, da dupla UBERMORGEN.COM.

Alessandro Ludovico e Paolo Cirio (2011) concluem sua série *Hacking Monopolism Trilogy* com *Face to Facebook*. Neste caso, um software habilita o agrupamento de informações públicas de mais de um milhão de participantes da plataforma de rede social. Nome, país de residência, grupos de pertencimento, relacionamentos e foto principal de cada usuário. Com o banco de dados montado, um algoritmo de reconhecimento facial categoriza 250 mil perfis e os recontextualiza no site <http://www.lovely-faces.com/>, dedicado a explicitar a lógica de busca por relacionamentos (de amizade ou amorosos) embutida de modo não explícito na operacionalidade do Facebook.

A divisão até aqui oferecida é apenas esquemática. Conforme a ocasião, a disrupção que atrapalha a ação incontestável dos agentes opressivos não pode subsistir sem uma decorrente conscientização crítica da sociedade. No inverso, a promoção da visibilidade de informações ocultadas pode conduzir ela própria ao distúrbio nos circuitos do poder vigente. Entre uma tendência e outra, as combinações são requisitadas.

Trata-se de suspender e burlar as regras de contenção da ordem do discurso descritas por Michel Foucault (1996). É o que fazem UBERMORGEN.COM, CAE, EDT e outros. Seu programa comum consiste em revirar as interdições, a segregação

social e a imposição de regras de legitimação da verdade no campo informacional. Assim, acusam-se os massacres de minorias indígenas ou grupos contrários à expansão capitalista, a perniciosidade de patentes e programas de defesa biotecnológicos e as iniquidades exploradas pelos monopólios da economia digital.

Para efetuar essas denúncias, a produção hacker altera, por outro lado, os próprios processos internos de regulação discursiva da arte. Em vez de bloqueios, promove lógicas dissidentes de recorrência pelo comentário, joga com os desvios da função-autor e expande as delimitações da disciplinaridade. A eminência tecnocrática da globalização econômica é citada na contrafação. A autoria se estilhaça com a colaboração coletiva e a participação do público. Passagens se abrem nas fronteiras entre as disciplinas da política, da arte e da tecnologia.

O zapatismo digital do EDT, a biotecnologia contestatória do CAE e as rupturas econômicas de etoy e UBERMORGEN.COM fornecem amostras significativas de resistência ética e estética na arte hacker. Nesses casos, a conciliação com o ativismo hacker transita em direção ao encontro com a produção artística que torna perceptíveis as estruturas antes mantidas sob sigilo ou encobertas por camadas de linguagem científica cifrada e distanciada da capacidade de análise das bases sociais.

Assim como se dá a relação do *hackeamento* com os segredos que algum interesse pretende guardar ou trazer à tona (THOMAS, 2002), a arte baseada na livre transgressão da tecnologia oscila entre a criptografia e a descriptografia. Entre os diferentes sistemas eletrônicos, a arte hacker improvisa barricadas para abrigar o dissidente, ao mesmo tempo que põe em circulação as chaves que destrancam ou ajudam a demolir as barreiras dos bunkers que sediam o comando opressivo. Zapatismo, engenharia reversa biotecnológica e paródia anticomercial opõem-se aos subterfúgios tecnológicos das corporações transnacionais e seus tentáculos de influência sobre governos nacionais e organismos multilaterais.

Ao transitar entre escrituras confidentes e inconfidentes, a arte hacker rompe as dinâmicas de constrangimento da ordem do discurso. Em vez da operacionalidade homo-hegemônica, repleta de padronizações da mídia (DERRIDA; STIEGLER, 2002), a alteridade operacional se manifesta. O diverso e o Outro comparecem à cena de corporificação de maneira imprevista. Não mais como subalternidade silenciada no confronto ou no entrelaçamento de sistemas antagônicos e complementares, mas sim como parte que afeta e é afetada – conforme é incluída ou excluída nas mais diversas instâncias.

Esse caráter político virtualmente corrosivo da discursividade hegemônica não existiria sem que a arte hacker pudesse extrair ou então gerar concatenações com o ativismo político, seja ele expresso no vazamento de documentos sigilosos pelo WikiLeaks, seja nos esforços em prol da transparência governamental, seja na revelação de sistemas incógnitos de espionagem irrestrita e global por Edward Snowden. Ao lidar com a mesma reprogramabilidade da mídia, arte e política se reconhecem na linguagem comum dos códigos. Ambas também tratam da transdução, ou seja, a transmutação energética e generativa (SEBEOK, 2001) do domínio de intensidades e processos fundamentados pela informação (neurobiológica ou computacional) para o domínio dos fenômenos sensíveis.

Os acoplamentos éticos e estéticos superam as chances de inventário exaustivo. Mas os trabalhos dos coletivos comentados aqui demonstram que o *parergon* das ações diretas eletrônicas constitui a moldura indissociável de sustentação da obra artística vinculada à ação hacker, seja ela panfletária ou não. O que está fora está dentro. “Não há fora-de-texto” (DERRIDA, 1973, p. 194), portanto, não há fora-do-código. Inexiste ocasião material imune aos impactos da expansão da (re)programabilidade da produção da diferença. Esse fato permite ao capitalismo aprofundar a divisão entre condições privilegiadas e vilipendiadas no mundo. Por outro lado, ele também se submete à reapropriação capaz de desmontar hierarquias iníquas, ainda que seja bastante variada a durabilidade e o valor relativo das rupturas.

Nesse sentido, as obras de CAE, EDT, etoy, UBERMORGEN.COM e da dupla Cirio e Ludovico apontam para a recorrência disseminante dos contrapontos políticos. Pela reincidência, a rivalidade se estabelece nas sobreposições mútuas, porém não absorventes, entre a codificação e a materialidade de suas corporificações. O poder econômico é parodiado na ficcionalidade corporativa presente na atuação coletiva e nos empréstimos de linguagem do empreendedorismo digital por etoy, UBERMORGEN.COM e outros exemplos⁷². Os argumentos em prol da globalização comercial e da transgenia se desmantelam na visibilidade adversativa das perversidades causadas por forças transnacionais contra comunidades locais, imigrantes ou mesmo o consumidor ludibriado quanto às vantagens e aos riscos da biotecnologia.

72 Uma lista mais extensa pode ser conhecida em livro de Yann Toma (2008).

Capítulo 6

PERFORMATIVIDADE

Na paridade de agenciamentos éticos e estéticos, ressaltam-se os aspectos de concatenação entre máquinas de revolução e máquinas da arte, conforme o modelo de Raunig. É pela transversalidade que podemos considerar a instanciação política da arte hacker no contexto do ativismo. Atravessamento que diz respeito ao mútuo interesse de ambos os lados, e de dentro e fora deles. Conforme a produção artística se consagra à inquirição das decorrências das transições entre o inteligível e o sensível (conforme Derrida), o virtual e o atual (conforme Deleuze) ou a escritura e o afecto (no contato entre Derrida e Deleuze).

No vocabulário deleuziano (1974), a concatenação de Raunig assim se transpõe: é somente enquanto síntese disjuntiva que seria possível admitir o *ativismo*. Pelo emprego desta palavra-valise, torna-se possível apontar para a compatibilidade da estética e da ética na arte hacker. Sem que uma tenha que prevalecer sobre a outra. Tampouco precisam se tornar idênticas. Em vez disso, ramificam-se na confusão das disparidades e afirmam a ambivalência produtiva que (se) expande (n)a diferença do devir-artístico do ativismo ao devir-ativista da arte. Nas poéticas impregnadas pelo hacktivismo, a situação fora-da-arte da política se articula e contextualiza o dentro-da-arte. Potências transversais participam de ambos os lados sem que haja anulação da especificidade de modos de corporificação de suas estruturas procedurais.

A produção da diferença pelo *artivismo* se apoia no trânsito de mão dupla da transdução corporal do código à transdução escritural da interação dos corpos, pois a política e a estética necessitam de *performances*, por meio das quais são traçados os discursos capazes de congregiar os agentes próprios e alheios de seus territórios conceituais. A arte hacker participa da irrupção da diferença na relação dupla entre programa e *performance*.

Trata, assim, da multiplicidade de sínteses disjuntivas da matéria-energia, do verbo-carne, movendo-se pela engenharia reversa da in/de/cisão de sentidos mediados pela tecnologia. Ao lidar com a reserva de virtualidades e sua exploração factual em termos de linguagens, temporalidades e topologias híbridas, a arte hacker coloca em questão o alcance e os graus de (in)conveniência da (in)determinação (a *in-decisão*) dos usos e *performances* da tecnologia – materialização ou corporificação do cálculo procedural. A ação imediata ao corpo e mediada pelo corpo ascende à condição de aporia da sociedade informacional. Reverbera tanto a política inerente à conformação de visibilidades quanto a condição estética requerida para a intervenção política, conforme Jacques Rancière (2010).

Geradora de suspeitas acerca do que chega previamente decidido na tecnologia, a arte hacker afirma-se como poética afeita à indeterminação. Sua variabilidade perturba o poder tecnocrático conferido pelo controle protocológico – instrumentalidade advinda do uso imperativo de protocolos coletivos de comunicação que estruturam a livre relacionalidade e tornam potencialmente passível de rastreamento e repressão todo ato pontual estabelecido em rede (GALLOWAY, 2004).

Da arte hacker derivam práticas de resistência heteróclitas e heterogênicas, aderentes a múltiplas narrativas emancipatórias. Fato que as singulariza como antivanguarda nômade, sem bandeira fixa. Recombinante e rizomática, não confia em seguirmos avante na trilha e direção conhecidas. É antivanguarda que não se reduz à retaguarda do *kitsch*, como propõe Clement Greenberg (1965). A arte hacker não avança ou retrocede. Ela aguarda e se projeta: protela a obsolescência do que já está dado como marca de retenção constitutiva da própria possibilidade de protensão em direção ao futuro.

As rupturas geram conexões. A produção da arte hacker está menos interessada em estratégias utópicas do que em táticas heterotópicas e circunstanciais de autonomies temporárias, mas recorrentes e iteráveis. Inserida no contexto denominado

como sociedade de controle por Gilles Deleuze (1992a), a arte hacker demonstra que toda determinação de regras (e sua coerção) por meio da tecnologia sofre, de modo intrínseco, a concorrência da virtualidade da ruptura (a *in-cisão*), que refaz, pela interferência, a pirataria e a contaminação viral, as configurações do que é público e privado, precedente e futuro, contíguo e longínquo.

A arte hacker desvela a diferença produtiva na mediação tecnológica dos sentidos. Diferença que, no mesmo passo, *disside* o que *decide*, diverge (produz a *cisão*) no que determina. Mesmo os sentidos se articulam pela multiplicidade semântica. Comparecem como a direcionalidade objetiva de toda produção (ação destinada para um sentido), a significação intersubjetiva (o sentido apreendido de uma frase) e a capacidade de afecção dos órgãos de percepção (os sentidos do corpo, bem como suas retenções e protensões em capacidades encontradas desde bio-organismos simples até as máquinas).

A *in-cisão* hacker da tecnologia se refere à ruptura e à articulação que fundamentam suas significações dissidentes. Como a *brisura* de Derrida (1973), a *in-cisão* aponta para a descontinuidade produtiva e controversa da escritura, pois na produção tecnológica da diferença (ou da diferença tecnológica) não há como conservar a presença plena daquilo que é mediado na (trans)codificação da *performance*, seja no registro notacional prévio, seja na documentação histórica decorrente. Se a tecnologia opera na alteridade da arte hacker, ela pode fazê-lo apenas ao se referir em contraponto ao seu distanciamento quanto à suposta normalidade que lhe consagram. Assim, o dissidido está atrelado ao decidido pela ruptura-articulação.

Podemos então rever a caracterização apresentada da arte hacker como engenharia reversa da *in/de/cisão* dos sentidos mediados pela tecnologia. O caráter improvisado e provisório das obras-engenhocas da arte hacker reverte a destreza do fabricante e a operacionalidade eficiente do fabricado. Deste modo, a mediação tecnológica percorre sentidos diversos – é objetiva, lúdica, uni ou multissensorial, segundo a *in/de/cisão* que determina precariamente, apenas pela parcialidade das rupturas. Interessa, portanto, pensar a *in/de/cisão*, seus modos regulação e suas fugas.

A arte hacker admite e coloca em debate a aporia e afecção tecnológica. Indica que a decisão é uma escolha ética efetuada ante aquilo que se recusa a solucionar a indecidibilidade, se seguimos Derrida. Mas também aponta para o embate de forças corporificadas, que gera efeitos de ampliação ou redução de potência, em termos

análogos de Deleuze. Produzir a diferença é fazer com que a alteridade se reconheça inserida no conjunto da operacionalidade que pretende excluí-la, quando o Outro se relaciona e gera interferências sobre o que lhe é aparentemente alheio. A autonomia decorre da heteronomia. A exceção da arte hacker, isto, é aquilo que faz dela o que é, advém de concatenações de diferenças de lógicas impróprias de codificação e corporificação biológica e política.

A arte hacker está atrelada à controvérsia que orbita ao redor de toda prática tecnológica exploratória descentrada. Por conta disso, sua dimensão política se configura pelas margens de contato com as batalhas contra o poder opressivo. O contorno que resulta desse contato se constitui como o *parergon* cartografado pelos laços éticos e estéticos entre a externalidade e internalidade da produção artística. Ante a in/de/cisão tecnológica de recursos notacionais (software) e materiais (hardware), a arte hacker se dispersa.

A frase “da adversidade vivemos” remete ao engajamento ativista proposto por Hélio Oiticica (1986, p. 98) no contexto da ditadura militar brasileira em 1967. Na arte hacker, essa disposição se apresenta como força de oposição endógena ao poder tecnocrático instituído. Sua resistência se compõe, em geral, a partir do reconhecimento de sua própria inserção nas dinâmicas humanas e inumanas da enunciação e da produção processual, segundo gradações de controle e descontrole que escapam da plena identificação. Por esta indeterminação, as mesmas estruturas de opressão servem também à emancipação.

Em continuidade ao que sugere Oiticica (1986, p. 98), o comportamento “contra tudo o que seria em suma o conformismo cultural, político, ético, social” transmuta-se na concomitância dos múltiplos efeitos da produção da diferença. Nesse sentido, projetos de grupos como EDT, Critical Art Ensemble, etoy e UBERMORGEN.COM despontam em evidente contraposição a atividades governamentais e corporativas. Por usos divergentes nas ações baseadas no *Zapatista Tactical FloodNet* (ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, 1998), na série biotecnológica do CAE e na paródia empresarial de etoy e UBERMORGEN.COM, a indeterminação de sentidos da tecnologia gera singularizações que divergem da dominação.

Com o EDT, a comunicação reticular adotada como estrutura de protesto torna a opressão perceptível pelo reflexo lançado sobre os seus próprios responsáveis – os direitos humanos e as vítimas indígenas procuradas em vão nas máquinas

de gestão informacional da política e da economia. Com o CAE, a intervenção genômica e sua avaliação de vantagens e riscos deixam de ser exclusividade das corporações e órgãos estatais reguladores.

Transformam-se em repertório produtivo socialmente compartilhado. Pela incisão que rompe com a operacionalidade eficiente e proprietária das redes e da engenharia genética, arranca-se nestes exemplos a cisão da incongruência dos interesses políticos e econômicos. Ao corporificar as engrenagens do poder empresarial e torná-las suscetíveis ao exame crítico, etoy, UBERMORGEN.COM, Paolo Cirio e Alessandro Ludovico encenam gestos dissidentes das predeterminações de usos da tecnologia em favor dos lucros monopolistas.

Assim, as restrições de direcionalidade e de cargas informacionais pelos vetores da mídia são combatidas por usos situados na marginalidade do capitalismo global. O contrapoder advém das zonas de reclusão de discursos e práticas de defesa dos direitos daqueles submetidos a algum tipo de flagelo – os povos indígenas zapatistas, a conservação do meio ambiente, a ética biotecnológica, o acesso à informação e a livre expressão. O destituído então se apresenta em sua condição de *excomunicação/excomunhão*⁷³, condição que precede a comunicação por via dos mecanismos de supressão dos excluídos e de influências inumanas, conforme o argumento fornecido por Alexander Galloway, Eugene Thacker e McKenzie Wark (2014).

A arte hacker demonstra que as estruturas de enunciação e de produção são o recurso comum tanto para a dissidência quanto para a opressão. Tanto para excomunicados/excomungados quanto para comungados, pois o controle dessas estruturas é aquilo que confere poder a quem de direito ou de fato. Pela ambivalência de sua in/de/cisão, esse poder se materializa tanto na hierarquia vertical

73 Em inglês, o termo *excommunication* se refere à excomunhão eclesiástica. Entretanto, ao empregar a palavra, Galloway, Thacker e Wark (2014) exploram também o aspecto de exclusão discursiva, comunitária e comunicacional, decorrente da privação provocada pela hereesia. Optamos, então, pelo portuguêsamento *excomunicação*, mantendo a seu lado a palavra *excomunhão*.

do sistema de nomes de domínio (DNS)⁷⁴ quanto nos intercâmbios horizontais baseados em TCP/IP⁷⁵.

Dessa maneira, a mesma internet serve ao controle e a iniciativas de arte, código aberto e ativismo reticular, como observa Galloway (2004). Mutualidade que também se concretiza em domínio restritivo dos vetores dos meios de comunicação que convertem em *commodities* o fluxo e o alcance distributivo da informação, bem como proporcionam os desvios de rotas realizados dentro dessa malha em favor daquilo que Wark (2004) denomina uma economia da dádiva – ou uma não economia, uma vez que se espera suprimir ou prorrogar interminavelmente a intenção do comércio⁷⁶ (DERRIDA, 1992).

74 O Sistema de Nomes de Domínio (DNS) organiza a localização e a tradução de domínios em endereços da internet. Deste modo, o domínio serve como expressão mais fácil de memorização das etiquetas numéricas dos pontos conectados à rede. Os servidores das listas de correspondência entre nomes de domínio e endereços encontram-se distribuídos geograficamente conforme uma hierarquia que possibilita referências mútuas entre si para a resolução de nomes – a conversão dos domínios em números IP (CHRISTENSSON, 2005; ROUSE; WIGMORE, 2014).

75 O conjunto de protocolos TCP/IP (Protocolo de Controle de Transmissão e Protocolo de Internet) habilita os computadores a se comunicar à distância por meio das linhas de conexão em rede. O TCP é usado na verificação dos destinos dos pacotes de informação transmitidos. Por sua vez, IP se refere à transferência de dados entre os nós da rede. O conjunto TCP/IP fundamenta os fluxos multidirecionais pela internet.

76 Wark (2004, nota 308, na seção Writings) retoma e atualiza o conceito de dádiva, entendido por Marcel Mauss como o serviço concedido no contato comunitário de sociedades arcaicas, em condição estrutural anterior à distorção da moralidade das trocas ao utilitarismo liberal da economia de mercado. A dádiva envolve artefatos carregados de significações identitárias e solidárias estabelecidas por um grupo. Com a abstração informacional, não só a economia de *commodities* se expande. O compartilhamento e a adesão coletiva também encontram novas expressões, uma vez que se realiza à distância, sem privar o doador daquilo que é dado ao donatário. Ainda que eventuais expectativas de ganho de reputação possam anular a integridade da dádiva, a abstração informacional em condições de excessividade (em desbloqueio constante, relativamente suficiente ou hipoteticamente total) sustentaria a disrupção do caráter incondicional de sua *performance*, conforme Derrida (1992a, p. 7, tradução nossa): “Se houver dádiva, o dado da dádiva (aquilo que se dá, aquilo que é dado, a dádiva como coisa dada ou como ato de doação) não deve voltar à doação (não digamos já ao sujeito, ao doador). Não deve circular, não deve ser trocado, não deve em caso algum se esgotar, como dádiva, pelo processo de troca,

Outra trilha ainda se abre na avaliação da arte hacker. Em seu lugar de dentro-fora, a in/de/cisão que afeta as estruturas informacionais e comunicacionais (TCP/IP, DNS e outras) e sua materialização em usos (tanto na opressão quanto na estética, no ativismo e no compartilhamento) se soma à marginalidade cibernética entre a informática (a mídia digital), a biopolítica e a tecnociência biológica. De tal maneira, instanciam-se táticas de resistência nas bordas que não só conectam entre si os distintos domínios socioculturais (tecnologia, política, economia e arte) como também os associam ao campo de estudos e intervenções sobre a natureza. Cruzam-se linguagens e modos de concreção e *performance* inorgânicas e orgânicas.

A desobediência civil eletrônica do EDT descreve um método rebelde de apropriação humana de agentes tecnológicos, seguido por reações institucionais e repercussões na mídia de massas. Mas nada dá suficiência para darmos primazia ao humanismo, nem ao tecnodeterminismo – tampouco ao individualismo, ao comunitarismo ou ao institucionalismo. Por sua vez, a difusão de uma consciência crítica sobre a biotecnologia pelo CAE depende da exploração de ferramentas informacionais para a decodificação e modificação genética. Neste caso, além de pessoas envolvidas, há artefatos laboratoriais e computacionais, conhecimento científico acumulado e organismos vivos associados em uma mesma ação.

As interferências nos circuitos da economia digital igualmente conclamam o envolvimento de artistas, público, empresas, detentores de direitos intelectuais e indústria, meios de comunicação e instituições de governo e justiça. Os processos dependem de como esses agentes se comportam dentro da estrutura informacional de correspondências entre suas forças. O resultado do jogo é a corporificação mensurável pelos indicadores de valor acionário, os registros de acessos, o volume de dados capturados. Em um exemplo já citado, a perda de capital da eToys se transforma em marca para a afirmação da *TOYWAR.com* como a *performance* de mais alto custo da história da arte.

Esse tipo de instanciação multipolar é paradigmático nos coletivos mencionados aqui. Mas se estende a nomes como Eva & Franco Mattes (Itália) e Radical Software Group (EUA), além de inúmeros grupos e levantes reticulares de ciberativistas

pelo movimento de circulação do círculo em forma de retorno ao ponto de partida. Se a figura do círculo é essencial para a economia, o presente deve permanecer *aneconômico*”.

como Chaos Computer Club (Alemanha) e Anonymous. Podemos incluir ainda nesta conta os experimentos de grupos dispersos na rede ou reunidos em espaços dedicados à tecnologia contestatória, a exemplo dos laboratórios Concept Lab (EUA-Canadá) e Hackteria (Europa), a Rede Metareciclagem e os espaços Garoa Hacker Clube e Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia (Brasil)⁷⁷.

Nos diversos casos, observam-se articulações entre o agenciamento de seres inorgânicos organizados (STIEGLER, 1998) e as dinâmicas vitais. Pela recorrência e a comunicação através de seus diversos sistemas, compõem-se “*performances* maquínicas [...] que escapam do controle subjetivo e até mesmo da análise objetiva” (MCKENZIE, 2005, p. 23). São *performances* de acontecimento distributivo, em vez de específico – que “acontecem em múltiplos lugares por meio de múltiplos agentes humanos e tecnológicos”.

Trata-se, pois, de instanciações do poder fundamentadas em relações (preexistentes ou construídas) entre *performances* culturais (do teatro, dos ritos, da *performance* arte, das apresentações de entretenimento e outros exemplos), *performances* tecnológicas (de aparelhos militares, industriais, científicos ou de consumo generalizado) e *performances* organizacionais (de gerenciamento de empresas, órgãos governamentais e outras composições coletivas).

As *performances* maquínicas contidas nos projetos dos coletivos EDT, CAE, etoy e UBERMORGEN.COM reclamam uma avaliação estética atenta à composição de forças provenientes dos campos cultural, corporativo e tecnológico. Conforme a categorização dada por Jon McKenzie (2001, p. 135; 2005, p. 24), o “desafio da eficácia” de transformação social, considerado aqui como propósito de intervenção ou tema de comentário artivista, se concatena ao “desafio da eficiência” interessada em extrair o máximo de benefícios do mínimo de custos organizacionais, e ao “desafio da efetividade”, que busca o aprimoramento das funcionalidades tecnológicas em termos de velocidade, acuidade e dimensões.

⁷⁷ Segundo a análise multimodal, é possível ainda observar in/de/cisões estéticas em casos citados nos capítulos anteriores: a pirataria de JODI e Gabriel Menotti, o coletivismo da linguagem Processing ou das oficinas do fazer crítico (*critical making*), a anarqueologia das mídias e as poéticas (des)locativas.

Os arranjos de poder performativo são possíveis pelas aderências entre elementos operacionais de transformação existentes em cada uma dessas estruturas amparadas nas interfaces biológico-computacionais. Como em *Zapatista Tactical FloodNet* ou na *TOYWAR.com*, as manifestações de ativistas dispersos são eficazes na contração da suposta eficiência da economia globalizada, graças à deturpação da efetividade telemática que facilita o envio de acessos em massa que sobrecarregam os sistemas computacionais de gestão biopolítica e comercial. Em termos de Deleuze e Guattari⁷⁸ (1977), as máquinas sociotécnicas são povoadas por máquinas desejan-tes que atravessam operacionalidades distintas e recuperam suas condições de multiplicidade ou disseminação.

Nas transposições de via dupla pelas interfaces biológico-computacionais, a arte hacker faz com que se desdobrem os sentidos díspares do espectro pós-conceitual da inteligibilidade do código (ou sua virtualidade) para a sensibilidade (sua atualização) da corporificação apreendida na *performance* de agentes inorgânicos organizados. Recuperando aqui a definição que adotamos de Peter Osborne (2004), a condição pós-conceitual caracteriza a arte hacker pelo paradoxo do uso antiestético da ineliminável dimensão estética da arte. Ao mesmo tempo, a conceitualidade inerente à arte, sobretudo tecnológica, se apresenta nas instanciações espaçotemporais virtualmente infinitas, atualizadas em situações singulares.

Assim, a arte hacker rearticula a in/de/cisão da passagem diferencial do código para a materialidade, e vice-versa. Essa alternância pulsa nas produções anarquiológicas, nas mediações piratas e coletivistas. Com isso, podemos considerar que a desconstrução de Derrida, alicerçada na textualidade de todo acontecimento, se conjuga com a diferenciação de Deleuze, pautada pela pragmática da corporificação de intensidades. *Diferença* e *diferenciação* assim se articulam, não obstante a respectiva ênfase de cada termo – isto é, o distanciamento e a prorrogação intrínsecos à constituição dos diferentes rastros daquilo que nunca está presente, e o desdobramento de atualizações que são imanentes à sua virtualidade de procedência e de consequência.

Nessa correlação, intercalam-se a resistência pela guerrilha comunicacional e semiótica (*culture jamming*) – o ponto de partida teórico da mídia tática em

78 Deleuze e Guattari (1977, p. 7) consideram que as máquinas sociotécnicas são conglomerados de máquinas desejan-tes submetidas a condições de restrição.

meados da década de 1990 – e pelo materialismo especulativo – perspectiva prototípica do hacktivismo iniciado no mesmo período e ramificado nos anos recentes no fazer crítico (*critical making*) e na produção biohacker. Para agir diretamente com os corpos (e sobre os corpos), a arte hacker se singulariza por apelar à mediação indireta das linguagens, ao mesmo tempo que as próprias linguagens estão condicionadas à materialização – efetuada em conotação ampla, para além do que seria domínio restrito da linguística.

A oscilação entre batalhas discursivas (sustentadas pela conexão indireta da *performance* cultural e tecnológica) e de transformação material (da escala da ação direta que afetaria as *performances* organizacionais) são indispensáveis para a valoração política da produção hacker. Desde os métodos herdados da mídia tática, a arte hacker já carrega consigo essa variação. Ao ser indicativo dos recursos disponíveis ou apropriados pela guerrilha e pelos mais fracos, o adjetivo tático qualifica o tipo de *corpo a corpo* exercido pelo hacktivismo contra as estratégias policiais e militares a serviço de interesses corporativos, em geral favorecidos pela rendição do Estado ao capital.

Tática e ativismo

Em vez de apartadas, a mediação e a ação direta se concatenam na síntese disjuntiva da mediação indireta. O ato *hacktivista* transpõe-se ponto a ponto, justamente porque os pontos são distintos e, no entanto, concatenam-se pelas linhas que os enredam indiretamente no conjunto que compõem com outros pontos. Nesta lógica de efeito estão supostas as amarras multipolares que medeiam e produzem ação, ou afecção. Quando as linhas retas inexistem ou estão obstruídas, o desvio oferece caminhos de alteridade no diagrama da rede, desde que os controles vetoriais sejam destituídos.

Da mídia tática, a produção hacker herda os modos de atuação inaugurados pelas intervenções artísticas, tecnológicas, ativistas e teóricas disseminadas a partir da Europa no início da década de 1990. Em seu apoderamento subversivo e colaborativo, os coletivos CAE, EDT, etoy e UBERMORGEN.COM praticam a mídia tática quando tiram partido do barateamento e difusão comercial de aparelhos e infraestruturas. Em seguida à apropriação do vídeo e dos meios de massas como rádio e televisão, são utilizados os computadores, a internet, os aparelhos de comunicação móvel e os instrumentos de biotecnologia.

A disponibilidade crescente dessas tecnologias sustenta os esforços de livre expressão das opiniões habitualmente excluídas dos veículos dominantes⁷⁹ – os excomunicados/excomungados ganham espaço por meio do experimentalismo, da flexibilidade, da ironia e do amadorismo, conforme as características da mídia tática, indicadas por Geert Lovink e David Garcia (2001). Ao dar continuidade a essa exploração das tecnologias disponíveis, a arte hacker se caracteriza como desdobramento micropolítico do legado da mídia alternativa, dispensadas as amarrações ideológicas anteriores à queda do Muro de Berlim.

Em lugar da dicotomia capitalismo e socialismo, a aliança é estabelecida entre movimentos díspares de alteração dos efeitos dos regimes de globalização ditados pelas corporações. Em lugar do enfrentamento, introduz-se a experimentação de conexões temporárias entre aspectos mutantes do *establishment* e o movimento contracultural, o avançado e o obsoleto, a teoria e a ação, a banalidade e a exclusividade, a cultura popular e a arte refinada. Pela recombinação, a arte hacker viabiliza práticas contraprotocológicas que são implementações ou intensificações das próprias estruturas de controle protocológico. Em lugar da substituição da medialidade vetorial, seus lapsos são aproveitados para a instalação transgressiva de programas de alteridade (GALLOWAY; THACKER, 2007).

A arte hacker adota a transitoriedade e as colaborações por afinidades circunstanciais. São inclinações típicas da mídia tática e, antes e depois dela, da produção efêmera do Dada, do Fluxus, das *performances*, das instalações e da arte ambiental. Esta linhagem encontra terreno fértil para se expandir com a comunicação e a reprogramabilidade tecnológica. Geert Lovink (2002, 2008) destaca a deliberada flexibilidade e instabilidade da mídia tática, útil para a formação de zonas temporárias de consenso e alianças entre hackers, artistas, críticos, jornalistas e ativistas. Tais alianças da alteridade sustentam o funcionamento de rádios piratas, campanhas de embuste, redes alternativas sem fio, comunidades de compartilhamento, robótica de garagem, projeções audiovisuais não convencionais, grafite e programação colaborativa.

79 O fenômeno favorece o surgimento de uma série de laboratórios de biotecnologia experimental ou contestatória. Além do já citado Hackteria, outros exemplos incluem La Paillasse (Paris), Genspace (Nova York), BioBricks (San Francisco), Hackuarium (Ecublens, Suíça), Synthetic Biology Network (internacional).

O uso tático de qualquer meio é adotado para responder às demandas de cada situação. Valorizam-se ações momentâneas e localizadas (*ad hoc*) que não deixam resíduos permanentes, segundo os arranjos variáveis das habilidades díspares conjugadas. Com isso, a qualificação do artista se modifica. Para o Critical Art Ensemble (2001, p. 7-8), a mídia tática abre o caminho do intervencionismo digital colaborativo, que se ajusta às condições de seus praticantes e de seus ambientes de inserção. O fundamento produtivo é a “cópia, recombinação e reapresentação” de informações, procedimentos da reprogramabilidade tecnológica. Como resultado, a mídia tática abala “[...] o regime semiótico existente ao replicá-lo e reutilizá-lo” e, assim, abre espaço para novas maneiras de se “observar, compreender e [...] interagir com um determinado sistema”. Fato que indica a ligação entre a linguagem e a corporificação que com ela pode ser sustentada.

Assim, a mídia tática se afirma como laboratório de ensaios de metodologias que podem ser depois empregados no ativismo de larga escala. “Todo movimento necessita de pesquisa e desenvolvimento para não paralisar, ou pior, tornar-se inefetivo porque nenhuma nova ferramenta é criada e aquilo que está disponível foi reapropriado pelo sistema [de dominação]” (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2003). Na instrumentação fornecida pela mídia tática estão incluídos experimentos de mapeamento territorial, organização logística, formação de redes e coalizões e sistemas de comunicação. O aproveitamento do que se desenvolve na arte *hacktivista* se comprova com as sucessivas manifestações baseadas no software FloodNet em torno de temas da geopolítica, direitos civis e proteção de animais⁸⁰, ou a difusão mundial dos laboratórios biohackers que desdobram propostas do CAE⁸¹.

80 A partir de 1998, o programa é empregado em diversas ações disruptivas *on-line* em oposição a intervenções militares e sanções econômicas impostas pelos EUA ao Iraque, propaganda de grupos anti-imigração, políticas da Organização Mundial do Comércio (em parceria com o grupo britânico Electrohippies), a campanha de apoio ao coletivo de arte suíço etoy em sua batalha judicial contra a loja de brinquedos e Toys.com. Em novembro de 2014, o EDT repete campanha para derrubar o *site* da presidência do México. Dessa vez, os ataques visam ajudar a campanha pela libertação de onze jovens detidos em protesto contra o desaparecimento de 43 estudantes da cidade de Iguala, com o envolvimento da polícia e de autoridades locais.

81 Um laboratório de biotecnologia ocupa parte do espaço Garoa Hacker Clube, em São Paulo. Outros exemplos internacionais são citados em reportagens veiculadas pelo jornal *Folha de S.Paulo* (MORI, 2014) e pela revista *Galileu* (UNGERLEIDER, 2014).

Em sua antecipação e propagação de modelos, a mídia tática é um protohacktivismo, marcado pela “apropriação da cultura convencional” (DIMANTAS, 2006, p. 60) – através do aproveitamento (retrospectivo) e da expansão (prospectiva) da disponibilidade de todos suportes de mediação, inclusive as máquinas digitais reprogramáveis. Por sua parte, o hacktivismo seria mais orientado por uma ética singularizadora, que contextualiza a perspectiva exploratória irrestrita da mídia tática ao ímpeto construtivo e revolucionário, adotando como paradigma os procedimentos computacionais ou aplicações análogas em diferentes campos, como a política e a biotecnologia.

Em seu paralelo com o hacktivismo, a mídia tática pode ser também pensada de modo abrangente, para além das apropriações fugazes das estruturas de comunicação. A estas ações, Galloway (2004, p. 176) acrescenta a programação de vírus computacionais, o ciberfeminismo do coletivo australiano VNS Matrix (1991-1997)⁸² e as guerrilhas cibernéticas (ativistas ou criminosas). Para ele, estas abordagens também exploram as fissuras dos sistemas de “[...] controle e comando protocolares e proprietários, não para destruir a tecnologia, mas sim para moldar protocolos e adequá-los”. Adaptação que redunde em subversão, ou o caráter de heresia das práticas e teorias da mídia tática, segundo propõe Galloway em parceria com Thacker e Wark (2014).

Pela denúncia herege dos protocolos de mediação desigual, incita-se a busca por rotas dissidentes de comunicação. É o que acontece no projeto *Zapatista Tactical FloodNet* do EDT, uma tática de guerrilha para ampliar o impacto e os círculos de adesão social nas lutas antiglobalização dos zapatistas. É também o que está em pauta nas campanhas de difusão de meios de combate à vigilância indiscriminada na internet, como a série de instruções compiladas em *Tem Boi na Linha?* (2014), trabalho do Centro de Mídia Independente do Rio de Janeiro (CMI-Rio), participante do Laboratório Tático contra Repressão (Contralab), encontro organizado na Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia⁸³.

82 Mais informações no verbete da versão eletrônica da série de publicações Media Art Net (DANIELS; FRIELING, 2004).

83 Entre outros exemplos internacionais, citamos a campanha *Reset the Net* (2014), da organização estadunidense Fight for the Future.

Enquanto mediação indireta que subverte o controle, a derrubada de sistemas nas *performances* reticulares e participativas do EDT e do etoy se amparam no deslocamento de forças de ativistas e de máquinas capazes de propagar impactos e atingir o alvo. De modo semelhante, os coletivos CAE e UBERMORGEN.COM e a dupla Paolo Cirio e Alessandro Ludovico assumem a tecnologia como instrumento de transmissão para sacudir as concepções e os comportamentos sociais que lhe dizem respeito. Frente a adversários opressivos que atuam por mecanismos inefáveis, baseados em protocolos ou vetores de controle dos fluxos da informação, a insurgência de base social tem de romper com hierarquias burocráticas e tecnocráticas, optando pelo nomadismo e a clandestinidade (SHOLETTE, 2011).

Cumprem outra parte indissociável da mídia tática o ativismo colaborativo e a reiteração constante do conhecimento e dos vínculos comunitários (DIMANTAS, 2006; MAZETTI, 2007). Conforme o grau de disponibilidade, a mídia é tomada em composições precárias ou complexas, dinâmicas e autogeridas. Porém, a arte *hacktivista* herda da mídia tática o interesse não mais limitado ao desvio de mensagens da cultura de massas ou da sociedade do espetáculo.

Em lugar desta inclinação situacionista, as próprias estruturas de enunciação são alvo de explorações inconventionais, abrindo espaço para o uso de meios que em si são distantes da normalidade (VILLUM, 2007). A corporificação do código deve ser indagada, para que a artefactualidade deixe de ser cobiçada como um benefício plenamente democrático e seja habitada pela desobediência civil do nós (e dos nós, nodos) excomunicados/excomungados que se enredam nas lutas biopolíticas da era da aceleração do devir ciborgue.

Se a mídia tática é um termo deliberadamente flexível, o hacktivismo mostra-se ambíguo quanto às suas origens e correta significação até para aqueles que alegam praticá-lo. O que é visto como hacktivismo por alguns pode ser considerado ciberterrorismo por outros (DENNING, 2001). O que uns entendem como arte ou junção de estética e ética hacker para outros é objeto de suspeita.

A aparição do neologismo ocorre em artigo escrito por Jason Sack em 1995 (PAGET, 2012). A partir deste uso, o hacktivismo abrange táticas de desobediência civil, de filiação anarquista e autonomista, a exemplo dos ataques de negação de serviço, desfiguração de web sites, acesso não autorizado a informações, sabotagem e bloqueios de redes (GARRET, 2012). Tais ações direcionam para a luta

antiglobalização o legado deixado desde o pós-guerra pelas ocupações de áreas abandonadas (*squatting*), a engenharia reversa para burlar os sistemas de telecomunicações (*phreaking*), as subversões da guerrilha semiótica (*culture jamming*), a violação de bloqueios e invasão de sistemas informáticos (*cracking*).

No entanto, o grupo de hackers estadunidense Cult of the Dead Cow (cDc) aponta um de seus membros como verdadeiro proponente do hacktivism (RUFFIN, 2004). Vem daí uma interpretação divergente, segundo a qual a expressão faria somente referência ao uso e desenvolvimento de tecnologias voltadas à defesa dos direitos humanos e o intercâmbio aberto de informação. Em vez de prejudicar as infraestruturas de controle e prejudicar a liberdade dos adversários opressores, o cDc propõe a construção de instrumentos para permitir ações proibidas, segundo uma metodologia denominada como concordância disruptiva (VIEIRA, 2007).

A concepção propositiva do hacktivism não é, entretanto, exclusiva do cDc. Aparece integrada a formas críticas de desconstrução, a exemplo dos distúrbios que os coletivos CAE e EDT provocam ante a operacionalidade da comunicação e da biotecnologia, com a intenção de viabilizar outros discursos, pois nem sempre o espaço da comunicação é suficiente para a reinserção dos excomunicados/excomungados sem que enunciações privilegiadas tenham sua acomodação restringida.

Mas, para além desta frequente in/de/cisão, a perspectiva construtiva se propaga em atividades produtivas e reflexões críticas amparadas em exportações ou analogias conceituais da computação em áreas como design, fabricação artesanal, modificação de circuitos para geração de sons (*circuit bending*) e prototipagem de produtos. Segundo comentam Otto von Busch e Karl Palmås (2006), essas atividades buscam favorecer a composição lúdica e as *assemblages* colaborativas, com o abandono de uma abordagem obsessiva pelo modelo de decomposição da linguagem, em favor da atividade produtiva concreta.

No campo da arte, o hacktivism assume a rede como plano de concatenações éticas e estéticas, na transversalidade entre a desconstrução e a proposição especulativa. Dele participam os componentes físicos (*hardware*), as lógicas de processamento da escritura (*software*) e a relação sensorial e cognitiva (*wetware*). A rede que os une é a plataforma política em que a arte hacker procura estimular a participação das bases sociais, de modo autônomo e distribuído, como sugere Tatiana Bazzichelli (2008, 2013). Como quer a autora, o enredamento crítico pode então ser entendido

como prática artística por si só. Não há a necessidade de conclusão de uma obra. A mera imersão nos interstícios socioculturais da tecnologia habilita o cultivo de aspectos rejeitados do cotidiano para a reprogramação dos códigos de expressão.

Arturo Di Corinto e Tommaso Tozzi (2002) argumentam que o hacktivismo une a solução inconveniente do hackeamento, a exploração imediatista sem predefinições e a ética igualitária e colaborativa de disseminação do conhecimento e de aprimoramento das condições de vida. Os autores consideram que o hacktivismo engloba, além de ações específicas, a produção teórica e a disseminação de seus valores e referências. Entre seus objetivos estão a formação de comunidades, a garantia de privacidade, a distribuição de recursos e a defesa e organização de direitos, que se chocam com o individualismo, o lucro, a propriedade privada, a autoridade, a delegação de poderes e a passividade social. Nesta leitura, o hacktivismo consiste em atitude ante a tecnologia conjugada a práticas políticas de base e de ação direta – ocupações, passeatas, piquetes, boicotes de mercadorias, autogestão de espaços e autoprodução de bens, produtos e serviços.

Assim, reitera-se a definição de Alexandra Samuel (2004), para quem o hacktivismo é a conjugação entre arte ativista (digamos, a síntese disjuntiva do *artivismo*) e ação hacker. Sua agenda é a promoção do uso não violento de dispositivos tecnológicos para finalidades de protesto. Em sua perspectiva artística, o hacktivismo se baseia na estética orientada por valores éticos. Do ponto de vista político, aprofunda a crítica sobre o poder da mediação da significação (e da diferença), conferido pela tecnologia.

Ante a multiplicidade de interpretações, Alexandra Samuel (2004) sugere equacionar a polêmica pela divisão do hacktivismo em três tendências. A primeira corresponde ao *cracking político* que envolve ações ilícitas como redirecionamento e desfiguração de sites na web. A segunda equivale ao hacktivismo performativo composto por ações legítimas e coletivas de manifestação, como ocupações (*sit-ins*) e paródias de sites. Por fim, a terceira categoria diz respeito à *codificação política* de softwares destinados ao ativismo.

Tim Jordan (2004, 2008b) propõe categorias sutilmente distintas. O modelo de protesto *on-line* em massa se assemelha ao hacktivismo performativo. A política de informação e de infraestrutura (ou hacktivismo digitalmente correto) se distingue dos tipos propostos por Samuel, uma vez que privilegia a implementação de códigos para assegurar o livre fluxo comunicacional na internet. Por fim, a organização e as práticas comunicacionais convergem com a codificação política, embora se dedique

mais ao fornecimento de ferramentas para propósitos políticos, em lugar de participar diretamente de cada ação.

As classificações do hacktivismo podem ser observadas em ressonância combinatória em exemplos da arte e do ativismo. Há hacktivismo performativo e simulação de *cracking* no projeto *Vaticano.org* (MATTES; MATTES, 1998), cópia pirata do *site* oficial da sede da Igreja Católica. Outros trabalhos semelhantes são as paródias de sites forjadas pela dupla The Yes Men (1999): www.gwbush.com é dedicado à difamação da campanha de George W. Bush à presidência dos EUA; já <http://www.gatt.org/> se passa por uma página ligada à Organização Mundial do Comércio, pela qual são difundidos comunicados fictícios controversos sobre temas como formalização de mercado escravagista (BICHLBAUM; BONANNO; SPUNKMEYER, 2004).

Esses casos diferem, entretanto, do protesto *on-line* com participação em massa e do *cracking* efetivo, pois não dependem do envolvimento coletivo, tampouco alteram rotas ou alteram os conteúdos nas próprias máquinas que hospedam os *sites* oficiais parodiados. O engodo se baseia antes no uso de nomes de domínio que podem ser aceitos como verdadeiros pelo público. Como comparação podemos citar o protesto *on-line* articulado pelo grupo britânico Electrohippies e baseado no programa FloodNet, com o objetivo interferir e suspender o funcionamento do servidor de dados dedicado à conferência da Organização Mundial do Comércio realizada em Seattle, em 1999.

Por sua vez, um caso efetivo de *cracking* é promovido em 2011 pelo grupo internacional de hackers LulzSec, ligado ao Anonymous. A ação envolve o redirecionamento e a produção de uma edição pirata do *site* do jornal inglês *The Sun*. Nela é hospedada uma falsa notícia sobre a morte do magnata Rupert Murdoch, dono do conglomerado News Corporation, responsável pela publicação atacada e por outros veículos envolvidos em grampos telefônicos ilegais para obtenção de notícias.

A codificação política e o protesto *on-line* se juntam ao hacktivismo performativo no trabalho *Zapatista Tactical FloodNet*, do coletivo EDT. Podemos observar a política de informação e de infraestrutura na rede para navegação anônima na internet Tor ou nos aplicativos de encriptação CameraShy e ScatterChat, desenvolvidos pela rede Hacktivismo, uma ramificação do grupo estadunidense cDc. Por fim, a organização comunicacional é promovida pelo Centro de Mídia Independente (Indymedia), WikiLeaks e outras iniciativas que proporcionam plataformas de mediação e distribuição de conteúdos gerados por usuários.

As variantes do hacktivismismo demonstram a transversalidade que entrelaça a ética e a estética, a política e a arte, as estratégias de poder da globalização corporativa e as táticas de resistência do ativismo de organizações de base. Com a in/de/cisão, a tecnologia se apresenta e se adapta a cada instanciação, em tensão com as demais existentes e sua múltipla significação acolhida na virtualidade. Ainda que ofereça opções de dissidência, a situação de multilateralidade redundante também em movimentos parciais, mas consecutivos, de cooptação da radicalidade em favor da opressão.

A ameaça afeta a mídia tática a ponto de deixar em dúvida a possibilidade de subversão da mídia (CAETANO, 2006), pois sua força também sofre o impacto dos fenômenos de recuperação de práticas divergentes por meio de sua conversão em *commodity* e funcionalização, comprovando a previsão de Guy Debord (2003). Além disso, é necessário pensar nos graus de contribuição inconsciente que as práticas de resistência podem dar ao reforço de estruturas opressivas. Tim Jordan (2008a, 2008b) alerta para o problema da política rizomática de produção da diferença que marca o hacktivismismo. Ao dar mais relevância ao fluxo do que às significações e às suas prováveis consequências, o nivelamento de tudo o que é informação digital conserva ou abre trilhas para a constante transferência e o desvio dos interesses entre escalas díspares de poder. Entre a dominação e a emancipação, a estética hacker estaria limitada a apenas repetir as incisões que separam (e, por outra perspectiva, ligam) a decisão do determinismo tecnocrático à cisão do dissenso exploratório?

Para além da tomada de signos pelas táticas de guerrilha comunicacional, acrescenta-se à estética hacker o imperativo materialista e, de certo modo, tátil ou háptico do hacktivismismo. Não basta subverter o discurso e sua contextualidade. Seus circuitos de composição e circulação devem também ser colocados em disponibilidade para o contato e a recomposição concreta. Ato que se realiza conforme a permuta que o agenciamento do humano com o inumano proporciona. Na transdução entre os sistemas, a codificação é procedimento mediador, enquanto a corporificação manifesta as tangências. Como síntese disjuntiva, o arranjo dos meios processuais remete ao toque: a tatilidade tática (tacticalidade) ou o taticismo háptico (tapticidade).

Da mídia tática ao hacktivismismo, os coletivos CAE, EDT, etoy e UBERMORGEN.COM se aplicam na passagem da subversão semiótica para o materialismo contestatório e especulativo. Esses grupos revelam o interesse pela intervenção

nos circuitos de comunicação. Sua atenção se move para as implicações materialistas, corporais e biológicas, em um percurso da mediação (in)direta que começa nas interfaces entre humanos e computadores para desembocar na hibridação ciborgue entre suas respectivas programações e estruturas.

Trata-se daquilo que os integrantes da segunda formação do EDT (CARDENAS *et al.*, 2009, p. 2) denomina como transição “da mídia tática para a biopolítica tática”. A atenção dada às mídias de acesso e uso disseminado surgidas nos anos 1990 desloca-se para as tecnologias com capacidade de interferir e beneficiar a vida cotidiana. Estão aí incluídas as tecnologias médicas e os dispositivos de segurança com aplicações baseadas em GPS (Sistema de Posicionamento Global), bem como a abordagem crítica do cotidiano denominada como *lifehacking* – o hackeamento da vida –, conforme o membro fundador do CAE, Steve Kurtz (2014).

Em um extremo deste espectro de magnitudes energéticas da operacionalidade da máquina e de irrupções fantasmagóricas de seus usos reticulares e imersivos, encontramos a aposta de subversão midiática próxima à perspectiva da guerrilha semiológica de Umberto Eco (1986). Sua proposta teórica pode ser sintetizada como a desconstrução da multiplicidade de toda mensagem por meio de um sistema complementar de recepção crítica e comunicação direta e de base popular, capaz de contrastar os códigos de destino com os códigos de origem da comunicação tecnológica de massas. Esse modelo de resistência é sugerido como alternativa às estratégias voltadas à tomada das posições de comando na grande mídia, dada a falibilidade dessa ação em contexto tecnológico complexo.

A guerrilha comunicacional explora a iterabilidade que Derrida (1972a) atribui à escritura, isto é, o efeito de repetição e de mutação intrínseca à sua legibilidade, pois toda mensagem, mesmo aquela proveniente da estratégia ideológica aspirante à hegemonia, carrega apenas os rastros da intenção de significação. A mídia tática propõe tirar proveito do modo como esses rastros são reativados por destinatários diversos e às vezes indeterminados, sem que a vontade do emissor ou ele próprio esteja presente.

Assim, a guerrilha semiológica de Eco opera pela iteração de Derrida, ou seja, pelas rupturas emergentes da aparente repetição fidedigna do que está decidido em sua origem pretendida. A expectativa por uma alta-fidelidade (*hi-fi*) produz traição, pois o que é *sentido* (percebido) pelo destinatário não segue exatamente no sentido (na direção) correspondente ao *sentido* (significado) desejado pelo

emissor. Os (três) sentidos se modificam como sistema de diferenças e alteridade do código e de sua corporificação. Reconhecer esse efeito é fundamental para entendermos a arte hacker.

De modo análogo, é necessário reconhecer a potência crítica da capacidade produtiva do ato de consumo, compreensão fornecida por Michel de Certeau (1994) e adotada como fundamento de práticas e teorias de mídia tática. Desta posição, a arte hacker subsequente herda a perspectiva de autonomismo baseado em táticas circunstanciais e provisórias, contrárias às estratégias de dominação hegemônica. Por consequência, a arte hacker não é locativa, mas sim *(des)locativa* – não busca uma localização espacial e institucional própria, com base na aplicação da mídia informacional a uma operação atrelada a posicionamentos específicos. Tampouco uma fronteira distintiva ante o território do Outro. A tática se move, se insinua e habita a alteridade, porém, de modo fragmentário, sem poder apreendê-la por completo, sem retê-la à distância, segundo Certeau.

Entretanto, a reincidência de produções que justifica a categorização da arte hacker sugere a projeção de um movimento de transformação que vai além do caráter episódico. Assim, a conceituação encontrada em Certeau é limitada, conforme aponta Joanne Richardson (2003), pois ela é apenas pertinente quando procura diferenciar a emergência de base social das táticas, em contraponto com a execução de estratégias estabelecidas de cima para baixo. Nesse sentido, o caráter tático herdado pela arte hacker não se resume a uma implementação dedicada ao alcance dos objetivos de uma organização territorializada como os Estados, as corporações e as instituições científicas.

Por outro lado, a arte hacker deve se alinhar com uma agenda mais ampla de modalidades de ativismo, se consideramos que sua potência emancipadora pode ir além do espetáculo sensacionalista do banditismo e do heroísmo maniqueísta. Para que a arte possa expandir sua territorialidade conceitual, o coletivo Critical Art Ensemble (2003) estabelece o desafio de conjugação de aspectos táticos, estratégicos e logísticos em um sistema mais abrangente de resistência, pois a desvinculação torna a estética hacker inócua em termos políticos, na contraposição com táticas integradas a estratégias de agentes de Estado e empresas (CLAUSWITZ, 2003).

As práticas de guerrilha semiológica ou de consumo produtivo adotadas pela mídia tática refletem, portanto, um esforço de contrapoder na exploração multilateral

da iterabilidade inerente à escritura. Esse modelo de resistência assimila os vínculos entre discurso e poder amparados pelos meios de comunicação. Os laços voláteis entre ambos se dispõem segundo os interesses hegemônicos, sobretudo, no cenário do capitalismo imaterial. Em contraponto, os mesmos elos são desfeitos e denunciados por movimentos descendentes da teoria crítica de Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) e abordagens pós-estruturalistas, da contestação contra a propaganda política opressiva e o marketing consumista, assim como das batalhas identitárias e pós-identitárias do feminismo e movimento *queer*⁸⁴.

Conforme esta perspectiva de combate na mediação da linguagem, a arte hacker ressalta o caráter divergente da diferença em sua mediação tecnológica. Este aspecto político acompanha a distinção pela protelação e o espaçamento, conforme Derrida (1972a). Nos termos estéticos que propomos, a dissidência remete aos modos de articulação e separação da pirataria e da produção paritária, das subversões da obsolescência prorrogada e das espacialidades autônomas baseadas na telestesia (o sentir à distância) e no fluxo irrestrito de corpos e informação.

Se as táticas para disseminação iterativa do sentido compõem uma dimensão da recombinação performática da tecnologia, o materialismo contestatório é a outra ponta da irradiação entre o código e a corporificação. A virada especulativa sobre a materialidade se relaciona com a atenção dada à existência de devir *assubjetivo* e *assignificante* na realidade do mundo, que é autônomo e mais amplo do que a produção residual do sujeito e da significação, conforme apresentam Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995a).

Para tratar da transmissão e do processamento midiático da natureza e da cultura, não basta revisar as disputas cognitivas e críticas amparadas na linguagem. Em vez disso, torna-se proeminente avaliar o agenciamento e as afecções entre corpos humanos e inumanos, além dos processos que escapam à percepção, como a ação das intensidades (eletromagnéticas, por exemplo) entranhadas na matéria biológica e tecnológica, conforme sugere Jussi Parikka (2010, 2012a).

84 O termo *queer* indica aqui a postura relacionada à desconstrução das categorias binárias do homossexual e do heterossexual, bem como de outras dicotomias identitárias admitidas como naturais (HEYES, 2012).

Nessa linha especulativa sobre a materialidade, podemos verificar a biologia e a robótica contestatórias dos coletivos Critical Art Ensemble e Institute for Applied Autonomy (2004), bem como a “arquitetura somática”, os relacionamentos entre capitalismo, tecnologia e corpo (RENZI, 2013) das intervenções do EDT. Nesses casos, é evidente a exploração das implicações físicas do processamento dos códigos: o código de organismos geneticamente modificados submetido ao escrutínio em sessões laboratoriais de conscientização pública nos projetos biotecnológicos do CAE; ou a subversão de códigos de georreferenciamento e de restrição da imigração pelas fronteiras entre Estados Unidos e México em *Transborder Immigrant Tool*, aplicativo para celulares desenvolvido pelo EDT (ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, 2007). Ainda que as propostas sigam fundamentadas pela mídia tátil, as consequências da corporificação se sobressaem.

A passagem da guerrilha semiológica ao materialismo especulativo é indispensável para a compreensão da estética da diferença tecnológica na arte hacker. No entanto, ao contrário do que possa parecer, este movimento não é um caminho de sentido único e conclusivo. Antes, a produção demonstra a transdução entre intensidades e suas corporificações, algo que, aliás, já se apresenta no modelo deleuziano de diferenciação, uma vez que a atualização não é mera semelhança e é capaz de reconfigurar a virtualidade da qual ela provém.

Com a *Transborder Immigrant Tool* (CÁRDENAS *et al.*, 2007), a virtualidade do GPS se recompõe para abranger o rastreamento de rotas de sobrevivência no deserto por imigrantes não autorizados pelos Estados Unidos. Assim, a escala abstrata das coordenadas de latitude, longitude e altitude auxiliam no encontro com tanques de água potável e bases de auxílio. Desse modo, a tecnologia ganha carga humanitária em lugar dos sentidos corriqueiros da navegação, orientação de trânsito e balística.

Figura 64 – Demonstração de Transborder Immigrant Tool



Fonte: Cárdenas e outros (2007).

A exploração tecnológica em *Transborder Immigrant Tool* nos conduz a uma revisão da *diferença* derridiana. Embora a desconstrução tenha derivado em abordagens inclinadas a um antirrealismo textual, é preciso lembrar que Derrida (1973) entende que a escritura não se restringe à inscrição literal por parte de um sujeito humano. Ela é também a totalidade pré-literal que possibilita sistemas de notação que extrapolam o domínio da voz, incluindo a genética e a cibernética. Nesse sentido, as poéticas computacionais e biotecnológicas da arte hacker apontam para uma escritura que expressa o caráter *assubjetivo* e *assignificante* do devir das intensidades deleuzianas, pois sua produção está confiada à interação com o processamento dos modos de codificação de energias bioquímicas e eletrônicas.

Por outra parte, se abandonamos a perspectiva derridiana da ausência em favor da imanência, podemos entender o materialismo especulativo como corporificação da guerrilha semiológica, transformada em exercício de atualização da virtualidade de sentidos que cada circuito de comunicação carrega, tanto nos termos abstratos da linguagem quanto no que concerne às intensidades envolvidas no armazenamento, processamento e transmissão da informação.

Nesse caso, conforme Deleuze (2002), a repetição das estruturas de mediação pela arte hacker não se limita a gerar a semelhança ratificadora. Em vez disso, o desdobramento da arte hacker deve ser lido como diferenciação, ou seja, atualização da problemática da tecnologia. Ação que é especulativa e contestatória, pois retoma o decidido enquanto dissidido – a determinação vista como ruptura dissidente. Em contrapartida, essa atualização reconfigura os *sentidos* da mediação tecnológica, ou seja, a virtualidade de manifestações de suas intensidades, seus vetores e seus afetos.

A dimensão política da estética da arte hacker carrega em si a transdutibilidade entre a guerrilha semiológica e o materialismo especulativo, pois a exploração da iterabilidade não se limita ao jogo de linguagem por ele mesmo. Seu efeito calculado ou colateral é fazer com que as in/de/cisões tecnológicas abram possibilidades de realização de arranjos críticos e libertários da ordem social e ambiental.

Por sua vez, ao privilegiar a interferência sobre as corporificações do código, o materialismo especulativo não pode expurgar os efeitos de inscrição calculados ou colaterais que irradiam dos processos. Em caráter notacional voltado à reexecução ou na reverberação alcançada na documentação e comentário em meios de comunicação de grupos específicos ou de audiência ampla, os trabalhos experimentais podem estabelecer uma descendência.

Assim, o modelo de ação do programa FloodNet (ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, 1998), usado para inundar e paralisar máquinas web sites governamentais e corporativos, assume difusão viral em protestos como a Operação PayBack. Orquestrada pela rede Anonymous, a operação retirou do ar sites de agentes públicos e corporativos contrários ao compartilhamento de conteúdos com direitos autorais protegidos, bem como de instituições financeiras que cortaram os serviços de pagamento de doações para a organização WikiLeaks, responsável pelo vazamento de correspondência diplomática dos EUA.

A transdução entre guerrilha semiológica e materialismo especulativo da arte hacker está baseada na exploração engajada da ocorrência pervasiva da reprogramabilidade tecnológica, a maleabilidade simulatória anunciada no conceito de máquina universal de Turing. A hibridação difusa de processos artificiais e orgânicos constitui o campo de acomodação das propostas políticas de arte-vida, de diluição da poética artística no cotidiano. Nesse ajuste, a in/de/cisão tecnológica é transduzida na conexão entre os sistemas.

Desde o advento da mídia tática, Alexander Alberro (2009) alerta que a crítica institucional ganha novos contornos na medida em que outros campos além do sistema da arte tornam-se alvo da subversão contraespetacular e coletiva das estratégias de instrumentalização social. Em um desdobramento da Internacional Situcionista, as virtualidades da mediação em geral tornam-se o foco de atenção, em lugar do método de jogo estético modernista presente em Marcel Duchamp e influente na trajetória de artistas como Marcel Broodthaers.

Nessa expansão do território da arte hacker, a mídia tática convertida em biopolítica tática é convocada a se articular com batalhas multitudinárias que propagam paradigmas de liberdade e abertura de códigos, partindo do desenvolvimento do software e dos arranjos de hardware para domínios diversos, como a política, a biologia e a arte. A biopolítica passa então a ser entendida segundo a concepção de Antonio Negri e Michael Hardt (2000): trata-se do modo de insurreição anticapitalista baseado na vida e no corpo, que se opõe ao biopoder exercido pelos agentes difusos de soberania.

Para esta dinâmica de resistência, Geert Lovink e Florian Schneider (2004) defendem o pragmatismo da síntese entre movimentos sociais e tecnologia. Para isso, a corporificação da ação em rede deve então valorizar o saber espontâneo do público não especializado e a construção colaborativa orientada pelas circunstâncias geográficas, políticas e culturais. Admitir que “não existe nenhuma zona de desmaterialização pura da comunicação global” (LOVINK; SCHNEIDER, 2002, p. 4) é requisito para que o desvio de linguagem da arte hacker não se iluda com a comodidade de círculos elitistas de experimentação tecnológica, que se autoproclamam de vanguarda. Desse modo, para que *decida* (determine) algo nos termos de eficácia (cultural), eficiência (organizacional) e efetividade (tecnológica) discutidos por Jon McKenzie, é necessário que a guerrilha semiológica *dissida* algo em termos de afetividade (relacional), considerando o contágio entre as materialidades mediadas pela tecnologia.

Esse contágio do código com a *performance* implica levar em conta a ação das intensidades *assubjetivas* e *assignificantes* pensadas por Deleuze. A dobra de circuitos e a bioengenharia reversa observadas, respectivamente, na produção dos coletivos Gambiologia e CAE lidam, portanto, com uma política de transdução de energias: cargas combinadas de desejos individuados e sociais de exploração e mudança da realidade, transformadas em investigação e reprogramação das qualidades e da capacidade performativa de conjuntos de componentes eletrônicos ou de organismos

vivos. No outro sentido derridiano, esta transdução opera o registro e a *performance* da arquiescritura, enquanto movimento pré-literal da *diferença*.

A in/de/cisão dos sentidos mediados pela tecnologia entre o código e o processo conduz a uma perspectiva distinta da fusão entre arte e vida, que não mais se baseia na extrapolação estética de um campo especializado para o da cultura mais ampla. Os trabalhos dos coletivos CAE, EDT, etoy e UBERMORGEN.COM são caracterizados pelo agenciamento de poéticas contemporâneas baseadas ou influenciadas pelas tecnologias de informação e comunicação com as práticas de produção da diferença e do dissenso por meio da reprogramabilidade da mídia que pervade as diferentes práticas de existência.

A arte hacker se estabelece como hackeamento da vida (*life hacking*) conforme a dimensão transversal do paradigma ético-estético de Guattari (1992), que suspende a efetividade do paradigma cientificista e coloca em relação valores dos campos distintos da sensibilidade e do relacionamento com a alteridade. A fusão arte-vida ocorre assim como exploração e expansão de capacidades de reprogramação já contidas nos organismos vivos.

Em termos políticos, a transversalidade da arte hacker para o cotidiano social e biológico aponta para o que Gerald Raunig (2007) denomina como concatenações micropolíticas entre máquinas artísticas e revolucionárias, em que ambas se conjugam não para se incorporar uma à outra, mas sim para constituir intercâmbios em circunstâncias particulares. Nessa relação, argumenta Raunig, a produção artística se conecta com os três elementos indissociáveis de contrapoder: a resistência, a insurreição e o poder constituinte.

O contrapoder não apenas confronta o aparelho de Estado repressivo, pois o ativismo artístico ou a arte ativista “operam nas zonas de vizinhança entre a arte e a revolução” (RAUNIG, 2007, p. 19). Suas práticas dissidentes são também “marginalizadas pelo conservadorismo estrutural da historiografia e pelo mundo da arte”, até o ponto em que são “expurgadas de seus aspectos radicais, apropriadas e cooptadas pelas máquinas do espetáculo”. Nesse sentido, o hacktivismo deve se colocar em um espaço além das amarras instituídas da arte e da tecnologia, conforme Garret (2012).

Seguindo a referência de Raunig e a fundamentação da mídia tática, podemos pensar que a arte hacker se apresenta como fluxo de resistência contínua ante o poder

dominante. Ela é exercida dentro de seu próprio universo de forma incessante, e não mais de um lado de fora inexistente e em um momento unitário e absoluto de transformação.

Podemos apontar que a arte hacker é heterogenética e baseada não no antagonismo centrado, mas sim em uma multidão de focos distribuídos irregularmente no território de fronteiras e recortes díspares, resultantes da uniformidade das relações de domínio que jogam com a produtividade dos múltiplos pontos resistentes e seus modos de apropriação.

Por sua vez, a insurreição compensa a dispersão e o tempo fluido e permanente da resistência com a ruptura por eventos que agregam as massas de descontentes em ações temporárias contrárias aos princípios do poder em questão. Por fim, o poder constituinte corresponde à experimentação potencial de alternativas de organização social, que antecede o ato constitucional do estabelecimento das regras ou, ainda, se dispõe como ímpeto constante de revisão dessas normas.

A transversalidade arte-vida na produção da diferença mediada pela tecnologia molda a perspectiva política do hacktivismo na arte. Assim como propõe Tim Jordan (2008a), para além da atitude libertária antagonista ao Estado, o método cooperativo de ação do hacktivismo ultrapassa o repertório do livre mercado capitalista, sem descartá-lo e recair em um modelo anarquista. O autor propõe uma política específica, construída com as tecnologias de internet. Essa política seria movida pela habilidade de mobilização do conhecimento tecnológico e marcada pela capacidade de intervenção direta na infraestrutura das esferas sociais baseadas na rede. Seria uma política de produção da diferença, disponível a todas as ideologias, exceto aquelas que restringem a continuidade desta produção. Por fim, uma política que valoriza as identidades políticas distribuídas como pontos de responsabilidade.

Brian Holmes (2005) propõe três dobras do ativismo da mídia. A expectativa de uma era pós-mídia é constituída sobre a reapropriação multitudinária do uso interativo das máquinas de informação. Em segundo lugar, a solução militar da comunicação em rede é capturada para o desenvolvimento de competências dissidentes. Por fim, a partilha do comum orienta a dispersão de intercâmbio livre, sem fins de lucro. Assim, os engajamentos flexíveis consagrados pela adesão reticular de afinidades se tornam práticas herdeiras tanto da contracultura e do situacionismo quanto na perspectiva do faça você mesmo (*do it yourself*). As tecnologias digitais impulsionam o desenvolvimento de um ativo relacional de redes de contatos e trocas que reforçam práticas e discursos.

A politização das práticas cotidianas se dá pelo deslocamento das representações para os seus usos, conforme a ação intersticial e mimética apontada por Fernando do Nascimento Gonçalves (2012). Pela concatenação, o político encarna o poético, e vice-versa, sem que um se reduza ao outro. No entanto, isto não representa uma singularidade local. O que parece idiossincrático a partir dos discursos abordados por Gonçalves no contexto brasileiro, na realidade extravasa para outras circunstâncias culturais, ainda que essa retórica se resguarde ou se transmute em expectativas distintas de conjugação entre arte e política.

A arte hacker confronta as forças de cooptação das estratégias corporativas que deturpam os conceitos de compartilhamento e ação em rede, substituindo o comunitarismo pela imposição de estruturas de capitalização das marcas sustentadoras da aparelhagem, dos serviços de conexão e das mobilizações coletivas. No ambiente posterior à derrocada dos regimes socialistas, o hacktivismo deve adotar uma abordagem de interação e transformação do sistema de poder.

Há uma aposta comum aos coletivos CAE, EDT, etoy, UBERMORGEN.COM e à dupla Paolo Cirio e Alessandro Ludovico. Ela sugere que, “[...] em vez de evitar o mercado, é necessário entender suas regras e estratégias ocultas, para experimentá-lo e abri-lo às práticas disruptivas de arte” (BAZZICHELLI, 2013, p. 44, tradução nossa). Muitas vezes consideradas ilegais, conforme a autora, essas práticas geram as notificações judiciais, recebidas como troféus por piratas, plagiários, hackers e provocadores em geral. Assim, a paródia de empresas realizada com táticas disruptivas subliminares e especulativas impele esses diversos produtores a ter bons advogados, em vez de bons galeristas.

O caráter conflituoso se comprova nos casos dos líderes do CAE e do EDT, ambos professores universitários vítimas de investigações equivocadamente fundamentadas e persecutórias. Steve Kurtz chegou a ser vigiado pelo FBI e investigado por suspeita de bioterrorismo em 2004 (SHOLETTE, 2005). A presença de equipamentos laboratoriais, amostras de bactérias e textos ativistas em sua residência gerou desconfiança entre policiais socorristas que atenderam um chamado do artista feito em razão da fatalidade de encontrar a própria esposa morta ao despertar do sono.

Alertados, investigadores do FBI decidiram então apreender materiais de pesquisa, livros, esquemas de aula, passaporte, automóvel, computador e um gato de Kurtz. Horas depois, o mal-entendido se revelou com a comprovação da inexistência

de qualquer material nocivo em posse do artista, além de a autópsia indicar um ataque cardíaco como a causa do falecimento da companheira. Apesar disso, a casa de Kurtz permaneceu em quarentena por seis dias, os itens apreendidos não foram restituídos imediatamente e ele se tornou um personagem sob investigação.

Por sua vez, entre 2009 e 2010, Ricardo Dominguez foi investigado por parlamentares estadunidenses e gestores da Universidade da Califórnia, instituição onde é professor. O motivo das investigações é a controvérsia em torno do financiamento público recebido para o desenvolvimento do projeto *Transborder Immigrant Tool*, além do envolvimento do artista em ataques contra o site da administração central da universidade para a qual trabalha. O trabalho também motivou ameaças veladas e ataques de políticos e da mídia conservadora, a exemplo dos comentários agressivos veiculados pelo programa de televisão de Glenn Beck, então apresentador no canal Fox News.

Paralogias e dissenso

Para escapar da cooptação de uma economia ávida por excentricidades conversíveis em inovação e mercadoria, a arte hacker recorre à paralogia radical de uma produção excessiva da diferença, que suscita o aparecimento de uma economia de intercâmbios disruptivos e de dádivas – provocações e afagos. Para se manter resistente, não basta que a produção hacker se conforme ao papel de inconveniência conveniente, expressão atribuída por André Lemos (2002) à permissão de existência segregada do que é subversivo, justificada pela expectativa de futura cooptação em proveito do desenvolvimento tecnológico.

A dissolução da oposição entre o profissionalismo e o amadorismo não institui, de uma vez por todas, a emancipação (FORKERT, 2008, p. 592-593). Pelo contrário, a manutenção do poder constituinte, aquele que persiste na dissidência sem recair no conformismo (RAUNIG, 2007), demanda os contínuos lances de transgressividade que se extraem da in/de/cisão tecnológica. É aquilo que oscila entre as táticas de guerrilha semiótica e as práticas de materialismo especulativo. Por essas projeções, os coletivos CAE, EDT, etoy e UBERMORGEN.COM encaram o desafio de seguir além da ruptura passível de recondução ao aproveitamento tecnocientífico (e cultural) por parte do sistema capitalista em sua fase de exploração

imaterial. Em suas *performances* maquínicas, o interesse pela eficácia da transformação cultural deve sobrepor-se às concessões que dão primazia à eficiência organizacional ou à efetividade tecnológica.

A paralogia que fundamenta o modelo de legitimação pós-moderna proposto por Jean-François Lyotard (2004) deve ser adotada de modo radical, pois sua legitimação terá de ser distributiva e situacional, dotada de capacidade suspensiva do consenso. De tal modo, a dissidência pode ser capaz de reconfigurar a linguagem em jogo, em vez de contribuir para o seu fortalecimento de sistemas predominantes. A questão é evitar a recuperação ideológica de inspiração californiana – aquela em que a contracultura das primeiras gerações de hackers de software e hardware é tragada pelo liberalismo, ajudando a sedimentar a emergência de uma economia eletrônica liderada por uma classe do novo (BARBROOK, 2006; BARBROOK; CAMERON, 2001).

Ante este desafio, a radicalidade arrisca caminhar à beira do desligamento. Primeiro, a paralogia de Lyotard é movimento além da e contrário à razão estabelecida, que procura explorar as instabilidades do que parece sedimentado, reconfigurando ou inaugurando sistemas. Já a paralogia radical da estética hacker se estabelece pela alteridade operacional. Sua perspectiva é seguir não só além mas também aquém da razão. Contra o seu fluxo e a favor da aceleração que pode abrir terreno para outras lógicas paralelas ou quase lógicas.

Deste modo, a interferência nos circuitos da tecnologia por meio da pirataria, do comunitarismo, da anarqueologia da mídia e outras práticas se orientam para a constante mutação, e não mais para o recrudescimento dos meios legais e técnicos de proteção do *status quo* dos sistemas atingidos. Como contraponto ao coletivismo corporativo interessado na inovação, o coletivismo da arte hacker tenta recombina sistemas. Para isso, realiza aquilo que Blake Stimson e Gregory Sholette (2007, p. 2-3) observam na programação de vírus: a tentativa de minar ou desviar “[...] a produtividade acelerada, negar o devir instrumental da economia, interromper a domesticação das inúmeras forças de oposição”.

Conforme Lyotard (1988), a paralogia radical termina por conduzir ao diferendo, à incongruência e à não comunicabilidade entre discursos. O diferendo da arte hacker ocorre quando o conflito não pode se resolver de modo equitativo, por falta de uma regra de juízo aplicável às partes envolvidas. Comunicação e excomunicação/excomunhão compõem um diferendo entre o operacional e o inoperacional

das redes telemáticas – das linhas de conexão entre pontos de informação e processamento. Estágio em que as inclusões do capitalismo imaterial se apartam em estrañamento extremo ante as suas exclusões discursivas.

O diferendo na produção hacker reflete sua condição controversa. Não há consenso sobre seu sentido tanto entre as instituições de arte quanto na comunidade científica, nas empresas de tecnologia, nos organismos políticos. Desvio funcional, comunitarismo, heterocronias e heterotopias caracterizam obras como *Free Range Grain*, realizada pelo coletivo CAE em parceria com Beatriz da Costa e Shyh-shiun Shyu (c2004). Nesse trabalho, o diferendo se compõe na medida em que as táticas se apresentam como obstáculos de traduzibilidade para a linguagem dos domínios que confronta e pode reconfigurar com sua paralogia.

As barreiras assediadas são aquelas que protegem privilégios informacionais. Peter Krapp (2011) argumenta que o hacktivism questiona as políticas de enclausuramento do saber usadas para manutenção do poder centralizado em um mundo de situações descentralizadas. Trata-se de uma resposta dissidente ante a tecnocracia, embora seja extensão das mesmas estruturas que a sustentam e corra sempre o risco de cooptação na forma do teste de segurança de sistemas bancários, da pesquisa e desenvolvimento frouxamente gerenciados dos espaços autônomos da garagem e dos laboratórios comunitários, ou da prática educacional informal e não tradicional da programação livre e da cultura dos fazedores (*maker culture*).

Na arte hacker, a paralogia radical se afirma como exploração crítica entre a codificação dos corpos e, seu reverso, a corporificação dos códigos. Tais procedimentos, assimilados nas estratégias do poder corporativo transnacional, constituem a oposição tática da resistência cultural em uma etapa em que a dominação depende tanto da gestão de meios da produção da imaterialidade quanto dos vetores que regulam seu trânsito e suas corporificações. Assim, os coletivos CAE, EDT, etoy, UBER-MORGEN.COM e a dupla Paolo Cirio e Alessandro Ludovico oferecem dissidências na passagem do código para a matéria, e vice-versa.

Podemos, portanto, dizer que o suporte da arte hacker é a biomídia, isto é, a hibridação constituída quando a in/de/cisão tecnológica se manifesta em meio tangível. Essa expressão ocorre graças à transdução de energia para as estruturas físicas de organismos vivos e de seres inorgânicos organizados. Supõe, portanto, a viabilização de instanciações de ambivalência “[...] em que componentes e processos biológicos

são tecnicamente recontextualizados em meios que podem ser biológicos ou não biológicos” (THACKER, 2004, p. 5-6, tradução nossa). Para além das noções de instrumento e de interface, a produção baseada na biomídia promove a reconceituação do corpo como meio de composição (quase) imperceptível do artifício.

Segundo Thacker, exemplos de biomídia são encontrados na bioinformática e na biocomputação. A bioinformática abrange técnicas de estudo computadorizado dos modos de produção de proteínas a partir de sequências de instruções do DNA. Já a biocomputação emprega as capacidades combinatórias de moléculas de DNA para a resolução de cálculos, com desempenho similar ao processamento paralelo de uma máquina computacional. Por um lado, a genética pode ser manipulada como código. Por outro, pode ser entendida como máquina capaz de guardar informação e executar programas de leitura e de registro.

A biomídia demonstra que o modelo da máquina universal de Turing pode se aplicar a diversas estruturas, devido à equivalência e comutabilidade de materiais e funções. Conforme Thacker (2004, p. 7), “o biológico ‘informa’ o digital, assim como o digital ‘corporaliza’ o biológico”. A reconceituação do domínio vital e de sua instrumentalidade não mais se distinguem. Comparecem entrelaçadas em aplicações e mediações coextensivas que concernem à interdisciplinaridade do corpo – da medicina à engenharia, da política à arte.

Enquanto biomídia, o corpo carnal é também corpo de informações compiladas por métodos de captação de dados, visualização e simulação. Nesse sentido, nota-se a relevância das abordagens atentas a essa transversalidade, que, ao mesmo tempo, pode ser libertária ou opressora. O coletivo Critical Art Ensemble (1998b) discute esse duplo efeito quando trata da emergência concorrente do *corpo virtual* e do *corpo de dados*. Se o primeiro se apresenta como potência recombinante biotecnológica, usufruída desde as simulações de identidades e de vivências nos ambientes eletrônicos de socialização e de jogo, o corpo de dados é computado a partir das informações pessoais monitoradas e organizadas para assegurar e ampliar o poder das corporações e das forças de repressão do Estado.

A avaliação do CAE demonstra como o conceito de corpo assume a consistência da in/de/cisão. Pode transitar solto, pode virar marionete. Nesse sentido, a biomídia assenta-se entre os polos do imediatismo e hipermediação. Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) afirmam que o primeiro termo se refere à sensação de

experiência direta obtida pelo uso transparente, inadvertido, da tecnologia – sentido próximo de uma exploração extrema do corpo virtual que pudesse integrar em si o aparelhamento extensivo. Já a hipermediação remete aos processos de saturação, heterogeneidade e codificação superlativa das múltiplas mídias que cercam a subjetividade – e assim possibilitam fruição emancipadora ou controle.

O corpo passa a ser entendido ele próprio como agente e objeto de remediação (THACKER, 2004). É meio que remedia modos anteriores de comunicação sociocultural, ao mesmo tempo que interfere ou está sujeito à interferência exterior. Nessa situação, a corporificação fenomenológica, experimentada em si mesma, se conjuga com a estruturação do corpo por discursividades sociais, políticas, científicas e tecnológicas.

Mais in/de/cisão é arrancada da in/de/cisão, pois a arte hacker resiste ao poder quando admite a biomídia como ponto de partida e reenvio de ações de paralogia radical. Seja nas emulações mútuas entre sistemas orgânicos e máquinas, seja na transdução recíproca de suas respectivas materialidades. A ocupação virtual (*sit in*) se realiza pela codificação da telepresença distribuída dos corpos dos ativistas do projeto *Zapatista Tactical FloodNet*. Por sua vez, o relacionamento social ou amoroso é sugerido pela categorização obtida pelo software de reconhecimento facial que faz a varredura dos perfis pessoais capturados no trabalho *Face to Facebook*.

Em lugar da centralidade de um corpo contido em seus limites, as corporificações distribuídas se alastram. Vivem na viralidade de trânsitos entre bits e genes ativados sobre a fisicalidade silícica e carbônica. No entanto, o desafio da eficácia cultural é subverter a aliança perversa entre a eficiência organizacional e a efetividade tecnológica. Graças a essa contribuição, as forças corporativas e estatais são as que mais tiram proveito estratégico da extensibilidade do corpo convertido em objeto-mercadoria.

O capitalismo avança sobre a virtualização da cultura e a bioengenharia, conforme a produção artística e os escritos teóricos do CAE (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2001). A essas duas instâncias, o membro fundador do EDT Ricardo Dominguez (RENZI, 2013) acrescenta o domínio da nanotecnologia em uma formulação triádica do capitalismo, com suas ramificações virtuais, genéticas e referentes às partículas. Informação, DNA e átomos tornam-se o foco de investigações do laboratório do coletivo EDT, intitulado b.a.n.g (sigla para *bits, atoms, neurons, and genes*). Em formulação semelhante, a questão dos projetos do CAE é colocar em pauta as consequências

da tecnologia que o público desconhece por falta de interesse e manutenção da ignorância estimulada pelas corporações, conforme argumenta Steve Kurtz (2014) e comprova a análise de Brian Holmes (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2012).

Forma-se uma ecologia das mídias a partir da “[...] inter-relação dinâmica entre processos e objetos, seres e coisas, padrões e matéria”, que vincula o neural com o natural e o social (FULLER, 2005, p. 2-5). A topologia rizomática de acoplamentos de sistemas enlaça as codificações computacionais com processos genéticos e agenciamentos políticos e estéticos de sociabilidade, fenômeno de encontro vivido nos laboratórios hackers (BARANDIARAN, 2003) e na generalidade dos experimentos de paralogia radical da biomídia.

Na ecologia das mídias, estamos diante do desdobramento do teatro recombinante ou da matriz performativa cibernética discutida por ambos os coletivos. Corporificações do código interferem nas relações do mundo presente. A proposta inicial do CAE (1994) de concentrar a resistência política no ciberespaço é desdobrada pelo EDT, já interessado em aliar o corpo virtual aos corpos desobedientes das ruas. Essa conjugação comparece depois nas produções de ambos os coletivos, além de UBERMORGEN.COM, etoy, Paolo Cirio e Alessandro Ludovico.

Para o EDT (ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER, 2010), a fluidez da corporificação permite aos participantes do hacktivism transcender regras e protocolos relacionados ao gênero, à raça, à sexualidade, à religião e a outras categorizações cotidianas do corpo. A problemática das tecnologias contestatórias não se limita ao mascaramento da personalidade real de ativistas, ao mesmo tempo que são habilitados a agir telepresencialmente, a exemplo das atuações do Anonymous e do WikiLeaks.

Em vez da opacidade, ganha predominância o gesto radical da transparência da identificação, da localização e dos propósitos dos artistas do EDT. Esse fator se soma à translucência de deslocamento da legibilidade do GPS (Sistema de Posicionamento Global), subvertido em banco de dados de acesso *off-line* pelo aplicativo *Transborder Immigrant Tool* (BIRD, 2011). Posições de transparência, em que se permite a transdução da energia se combinar à visibilidade do meio artístico atravessado, se alternam com posições de translucência, em que essa transdução ocorre sem habilitar o rastreamento dos imigrantes mexicanos clandestinos que chegam aos EUA sem a apresentação de visto no passaporte.

À translucência navegacional proporcionada pelo projeto *Transborder Immigrant Tool* juntam-se a reação informação viral, o jornalismo conservador, as mensagens de ódio, a regulação de fronteiras e os fluxos migratórios. Deriva disso a afirmação de um gesto geoestético e geoético contra os limites e as “[...] fronteiras sem fronteiras” que cruzam o planeta⁸⁵. As normas do espaço liso de mobilidade geoespacial são contestadas pela inserção de aparelhos celulares adaptados para auxiliar meios de sustentação alheios à lógica dominante (BIRD, 2011).

A translucência proporcionada pelo EDT é recorrente nos projetos de ruptura comercial do coletivo UBERMORGEN.COM e da dupla Paolo Cirio e Alessandro Ludovico. Em *Amazon Noir*, os artistas fazem a captura sub-reptícia de dados para recompilação de livros. Em *Google Will Eat Itself*, são sites incógnitos que ampliam os acessos de seus próprios anúncios para gerar recursos para compra das ações da Google. Nesses exemplos, o ativismo foge da escala de representabilidade das mediações pervasivas e opta por estratégias de *não existência* (GALLOWAY; THACKER, 2007) que exploram fatores negligenciados, aspectos ainda não mensurados ou imensuráveis, e a inatividade. As abordagens da tecnologia inventadas pelas ruas fundamentam a exploração das potencialidades do GPS para o desenvolvimento de um aplicativo de orientação da caminhada que conduz o imigrante na travessia de um ambiente inóspito. O longo prazo de mais 200 milhões de anos previsto para a autoliquidação do sistema de publicidade da Google indica uma temporalidade inusitada. Já *Amazon Noir* suspende a transação comercial como meio de acesso a publicações editoriais.

A produção da diferença deve exceder o previsível e a eficiência do sistema científico e político-econômico dominante. Só assim fornece circunstância para a emergência de regras ajustáveis às afinidades momentâneas, acompanhada pela refutação de sistemas ilusoriamente imunes às influências exteriores – socioculturais, biológicas e, inclusive, ambientais, segundo uma perspectiva que engloba a materialidade do mundo além do vivente. A arte hacker propõe inverter o jogo de predominância entre aquilo que Peter Krapp (2005) denomina o poder sem lugar atribuído à mídia e os lugares sem poder, que servem de abrigo à subjetividade.

85 Em termos geopolíticos, Dominguez (2014) propõe a ideia de um corpo transfronteiriço (*transborder body*) ou um transcorpo (*transbody*).



REFERÊNCIAS

1. Documentação de obras, projetos na web e artistas citados

ARCANGEL, Cory. **I shot Andy Warhol**. 2002. 1 modificação do videogame Hogan's Alley. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-002-i-shot-andy-warhol>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ARCANGEL, Cory. **Self Playing Sony Playstation I Bowling**. 2008. 1 instalação artística com o videogame Bowling e controlador PlayStation 1 modificado. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2008-008-self-playing-sony-playstation-i-bowling>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ARCANGEL, Cory. **Space Invader**. 2004. 1 videogame Atari Space Invaders modificado. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2004-001-space-invader>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ARCANGEL, Cory. **Super Mario Clouds**. 2002. 1 modificação em cartucho do videogame Super Mario Bros. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ARCANGEL, Cory. **Super Mario Movie**. 2005. 1 trabalho de videoarte a partir de modificação em cartucho do videogame Super Mario Bros. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2005-001-super-mario-movie>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ARCANGEL, Cory. **Various Self Playing Bowling Games**. 2011. 1 instalação artística com controladores de jogos modificados e vários videogames. Disponível em: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2011-009-various-self-playing-bowling-games>. Acesso em: 20 abr. 2013.

AREA3. **World Wall Painters**. 2002. 1 projeto conceitual abrangendo instalação, software e web site. Disponível em: <https://www.area3.net/>. Acesso em: 20 abr. 2013.

BAHIA, Dora Longo. **Marcelo do Campo**. 2003. 1 projeto conceitual apresentado como livro de artista, instalações e web site. Disponível em: <https://marcelodocampo.org>. Acesso em 31 mar. 2013.

BAMBOZZI, Lucas. **Das coisas quebradas**. 2012. 1 instalação artística com máquina. Disponível em: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisas-quebradas>. Acesso em: 9 mar. 2013.

BAMBOZZI, Lucas. **SPIO**. 2004. 1 instalação artística. Disponível em: <https://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/spio-robotic-installation>. Acesso em: 9 mar. 2013.

BEIGUELMAN, Giselle. **I Lv Yr GIF**. 2013. aplicativos para web e dispositivos móveis. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/i-lv-yr-gif-webapp/>. Acesso em: 19 dez. 2013.

BIEGUELMAN, Giselle; VELÁZQUEZ, Fernando. **URnotHere**: você não está aqui. 2012. 1 instalação artística interativa. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/projects/urnothere-app>. Acesso em: 20 out. 2012.

BROODTHAERS, Marcel. **Museum of Modern Art, Department of Eagles**. 1968. 1 instalação artística. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/146967>. Acesso em: 25 mar. 2013.

BRUCKER-COHEN, Jonah. **PoliceState**. 2002. 1 instalação artística. Disponível em: <https://www.coin-operated.com/2010/05/03/policestate-2003>. Acesso em: 24 abr. 2023.

BRUSCKY, Paulo. **O meu cérebro desenha assim**. 1976. 1 performance com registro em edição de serigrafia e fotocópia sobre papel, 32,6 cm x 23,3 cm x 0,3 cm. Disponível em: <https://acervo.mac.usp.br/acervo/index.php/Detail/objects/38560>. Acesso em: 28 mar. 2013.

BRUSCKY, Paulo. **Xeroperformance**. 1977/1980/1982/2017. 1 série conceitual envolvendo performance, fotocópias, colagens e carimbos sobre envelopes. Disponível em: <https://nararoesler.art/exhibitions/111/>. Acesso em: 28 mar. 2013.

BUNTING, Heath. **_readme**: own, be owned or remain invisible. 1998. 1 página web. Disponível em: http://www.irational.org/heath/_readme.html. Acesso em: 4 abr. 2013.

CANTONI, Rejane; CRESCENTI, Leonardo. **Fala**. 2011. 1 instalação artística interativa. Disponível em: <https://www.cantoni-crescenti.com.br/speak-about>. Acesso em: 25 abr. 2023.

CHAOS COMPUTER CLUB. **Blinkenlights**. 2001. 1 intervenção urbana de arte. Disponível em: <http://www.blinkenlights.net/>. Acesso em: 11 abr. 2013.

CLEMENTS, Wayne. **logo_wiki**. 2007. 1 software de modificação de web site. Disponível em: <http://www.in-vacua.com/>. Acesso em: 4 abr. 2013.

CONGÊNITO. Intérprete: Luiz Melodia. Compositor: Luiz Melodia. *In*: MELODIA, Luiz. **Maravilhas Contemporâneas**. [S. l.: s. n.], 1976. Vinil, LP, 1.

CORDEIRO, Waldermar; MOSCATTI, Giorgio. **Derivadas de uma imagem**. 1969. impressão sobre papel, 47 x 34,5 cm. Coleção da Família Cordeiro. Disponível em: <https://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/obras/deriv.htm>. Acesso em: 30 mar. 2003.

CORPOS INFORMÁTICOS. **Dobras/Folds**. 1997. 1 web site. Disponível em: <http://www.corpos.org/folds>. Acesso em: 4 abr. 2013.

CORPOS INFORMÁTICOS. **Mar(ia-sem-ver)gonha Parafernalias**. 2008. 1 web site. Disponível em: <http://www.corpos.org/parafernalias>. Acesso em: 23 maio 2013.

CORPOS INFORMÁTICOS. **Ueb Arte Iterativa**. 2007. 1 web site. Disponível em: <http://www.corpos.org/uai>. Acesso em: 14 jun. 2013.

ĆOSIĆ, Vuk. **ASCII History of Moving Images**. 1998. 1 série de animações digitais com apresentação em instalações e web site. Disponível em: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>. Acesso em: 14 jun. 2013.

ĆOSIĆ, Vuk. **Documenta done**. 1997. 1 réplica e crítica ao website da Documenta X. Disponível em: <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>. Acesso em: 14 jun. 2013.

ĆOSIĆ, Vuk. **History of Art for the Intelligence Community**. 2002. 1 série de imagens digitais apresentada na internet. Disponível em: <http://www.ljudmila.org/~vuk/intelligence/>. Acesso em: 14 jun. 2013.

ĆOSIĆ, Vuk. **Net.Art Per Se – CNN Interactive**. 1996. 1 réplica do site da TV CNN. Disponível em: <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>. Acesso em: 14 jun. 2013.

COX, Geoff. **Antisocial networking**. 2008. 1 repositório *on-line* para o Centro de Arte Britânico Arnolfini. Disponível em: <http://project.arnolfini.org.uk/projects/2008/antisocial/>. Acesso em: 12 jul. 2010.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Flesh machine**. 1998a. 1 projeto conceitual com apresentação em performances, instalações, cartazes e internet. Disponível em: <http://critical-art.net/flesh-machine-1997-98/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **GenTerra, screen shot of GenTerra CD-ROM**, 2001. Disponível em: <http://critical-art.net/promo/genterra/index.html>. Acesso em: 13 abr. 2021.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Germes of deception/Target deception**. 2007. 1 projeto conceitual envolvendo performance e documentação digital. Disponível em: <http://critical-art.net/target-deception/>. Acesso em: 13 abr. 2013.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Marching Plague**: a historical recurrence of tragedy and farce. 2006. 1 projeto conceitual envolvendo vídeo, instalação e performance. Disponível em: <http://critical-art.net/marching-plague/>. Acesso em: 21 mai. 2013.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Molecular Invasion, details from the WIO installation**, 2002. 1 projeto conceitual envolvendo instalação artística. Disponível em: <http://critical-art.net/promo/molecular/index.html>. Acesso em: 8 dez. 2020.

CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA, Beatriz da. **GenTerra**. c2003. 1 projeto conceitual com apresentação em performances, instalações e internet. Disponível em: <http://critical-art.net/genterra/>. Acesso em: 13 abr. 2013.

CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA, Beatriz da; PENTECOST, Claire. **Molecular Invasion**. c2004. 1 projeto conceitual com apresentação em performances, instalações e internet. Disponível em: <http://critical-art.net/molecular-invasion/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA, Beatriz da; SHYU, Shyh-shiun. **Cartaz de Free Range Grain**, 2003. Disponível em: <http://critical-art.net/promo/FRGphoto/tomatoPoster.jpg>. Acesso em: 8 dez. 2020.

CRITICAL ART ENSEMBLE; COSTA, Beatriz da; SHYU, Shyh-shiun. **Free Range Grain**. 2003-2004. 1 projeto conceitual com apresentação em performances, instalações e internet. Disponível em: <http://critical-art.net/free-range-grain-2003-04-cae-beatriz-da-costa-and-shyh-shiun-shyu/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

CRITICAL ART ENSEMBLE; VANOUSE, Paul; WILDING, Faith. **Cult of the New Eve**. 2000. 1 projeto conceitual com apresentação em performances, instalações e

internet. Disponível em: <http://critical-art.net/cult-of-the-new-eve-1999-2000-cae-paul-vanouse-and-faith-wilding/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

DAGETT, Mark. **Carnivore is sorry**. 2001. 1 projeto de software arte. Disponível em: <http://classic.rhizome.org/artbase/artwork/3430/>. Acesso: 23 abr. 2003.

DAVIS, Joshua. **Amalgamatmosphere**. 2001. 1 projeto de software arte apresentado em web site.

DAVIS, Paul. **Fantasy cutscenes #2**. 2004. 1 animação em vídeo. Disponível em: http://www.post-data.org/beige/lament_project.html. Acesso em: 20 abr. 2023.

DAVIS, Paul. **Super Abstract Brothers**. 2000. 1 modificação de videogame. Disponível em: <http://www.post-data.org/beige/abstract.html>. Acesso em: 20 abr. 2003.

DEMARINIS, Paul. **The Edison effect**. 1993. 1 instalação de arte. Disponível em: <https://pauldemarinis.org/EdisonEffect.html>. Acesso em: 25 abr. 2003.

DEMARINIS, Paul. **The messenger**. 1998. 1 instalação de arte. Disponível em: <https://pauldemarinis.org/Messenger.html>. Acesso em: 25 abr. 2003.

DRAGULESCU, Alex. **Malwarez**. 2008. 1 série de imagens geradas com códigos de vírus computacional. Disponível em: <https://sq.ro/malwarez.htm>. Acesso em: 31 mar. 2013.

DUCHAMP, Marcel. **Fonte**. 1917. 1 objeto de arte. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/ Duchamp-fountain-t07573>. Acesso em: 31 mar. 2003.

DUCHAMP, Marcel. **Placas de Vidro Rotativas – Ótica de precisão**. 1920. 1 assemblage. Disponível em: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/43792>. Acesso em: 24 abr. 2003.

DUCHAMP, Marcel. **Rotorrelevos**. 1935. litografia e impressão offset sobre discos de papel cartão. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/217891>. Acesso em: 24 abr. 2003.

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER. **Transborder immigrant tool**. 2007. 1 projeto conceitual envolvendo aplicativo para celulares. Documentação compilada pelo projeto curatorial Net Art Anthology. Disponível em: <https://anthology.rhizome.org/transborder-immigrant-tool>. Acesso em: 11 abr. 2013.

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER. **Zapatista Tactical FloodNet**. 1998. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://www.arte-util.org/projects/zapatista-tactical-floodnet/>. Acesso em: 11 abr. 2013.

ENTROPY8ZUPER. **Guernica**. 2001. 1 projeto conceitual envolvendo software, animação e web site. Disponível em: <http://entropy8zuper.org/guernica/>. Acesso em: 20 abr. 2013.

EPIDEMIC; MATTES, Eva; MATTES, Franco. **biennale.py**. 2001. 1 projeto conceitual envolvendo programa viral escrito em linguagem Python. Disponível em: <https://0100101110101101.org/biennale-py/>. Acesso em: 20 abr. 2013.

ETOY.CORPORATION. **Toywar.com**. 1999. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://etoy.com/projects/toywar/>. Acesso em: 20 abr. 2013.

GABO, Naum. **Construção cinética**. 1920. 1 obra de arte cinética. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wave-t00827>. Acesso em: 23 mai. 2023.

GAMBIOLOGIA; MARGINALIA; AZUCRINA. **Orquestra Gambionália**. 2009. Performance sonora. Disponível em: <https://azucrinoise.wordpress.com/2009/09/26/orquestra-gambionalia-2/>. Acesso em: 24 abr. 2013.

HOLBEIN, Hans. Os embaixadores. 1533. 1 pintura a óleo sobre carvalho, 207 x 209 cm. Disponível em: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-holbein-the-younger-the-ambassadors>. Acesso em: 04 jun. 2023.

JEVBRATT, Lisa. **Out of the Ordinary**. 2002. 1 projeto conceitual envolvendo software e web site. Disponível em: http://jevbratt.com/out_of_the_ordinary. Acesso em: 24 abr. 2013.

JODI. **Jet Set Willy Variations** ©1984. 2002. 1 conjunto de modificações do videogame Jet Set Willy. Cor, som, 18 min. Disponível em: <http://jetsetwilly.jodi.org/>. Acesso em: 24 abr. 2013.

JODI. **Max Payne Cheats Only 1**. 2004. 1 série de modificações do videogame Max Payne. Cor, som, 23 min. Disponível em: <http://maxpaynecheatonly.jodi.org/>. Acesso em: 24 abr. 2013.

JODI. **SOD**. 1999. 1 jogo de imagem abstrata. Disponível em: <http://sod.jodi.org/>. Acesso em: 24 abr. 2013.

JODI. **Untitled Game**. 1996-2001. 1 série de capturas de telas de modificações do videogame Quake. som, p&b. Disponível em: <http://www.untitled-game.org>. Acesso em: 24 abr. 2013.

JODI. **wwwwwwwww.JODI.org**. 1995. 1 site escrito em código HTML. Disponível em: <http://wwwwwwwww.jodi.org/>. Acesso em: 4 abr. 2013.

LEVIN, Golan; RADICAL SOFTWARE GROUP. **JJ**. 2002. 1 projeto de software arte. Disponível em: <https://www.flong.com/archive/projects/jj/index.html>. Acesso em: 5 abr. 2013.

KARGL, Michael. **vir.us.exe**. 2009. 1 projeto conceitual envolvendo programa metavírus. Disponível em: https://www.artechmedia.org/espacioenter/ART-SCIENCE-INNOVATION_C_K-Austria.htm. Acesso em: 25 mai. 2013.

KOSUTH, Joseph. **One and three chairs**. 1965. 1 instalação artística. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/81435>. Acesso em: 24 abr. 2018.

LIMITEAZERO. **Active Metaphor**. 2002. 1 projeto de software arte. Disponível em: <http://www.limiteazero.net/old/carnivore/index.html>. Acesso em: 23 ago. 2014.

LINK, David. **LoveLetters**. 2009. 1 instalação de arte. Disponível em: http://www.alpha60.de/art/love_letters/. Acesso em: 23 mai. 2013.

LUDOVICO, Alessandro; CIRIO, Paolo. **Face to Facebook**. 2011. 1 instalação de arte. (Hacking Monopolism Trilogy). Disponível em: <https://www.face-to-facebook.net/>. Acesso em: 25 abr. 2013.

MANDIBERG, Michael. **AfterSherrieLevine.com / AfterWalkerEvans.com**. 2001. 2 sites com versões digitalizadas de fotografias de Walker Evans refotografadas por Sherrie Levine. Disponível em: <https://www.mandiberg.com/aftersherrielevine-com/>. Acesso em: 5 abr. 2013.

MARQUES, Milton. [**Sem título**]. 2002. 1 folioscópio eletromecânico.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. **Copies**. 1999. 1 série de trabalhos de internet arte. Disponível em: <https://0100101110101101.org/works/>. Acesso em: 20 mai. 2013.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. **Hybrids**. 1998a. 1 série de cópias de páginas web. Disponível em: <https://0100101110101101.org/hybrids/>. Acesso em: 5 abr. 2013.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. **Perpetual Self Dis/Infecting Machines**. 2001. Computador montado à mão, vírus *biennale.py*, Windows 2000, software antivírus, plexiglass, 70 x 50 x 13 cm. Disponível em: <https://0100101110101101.org/biennale-py/>. Acesso em: 20 mai. 2013.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. **The K Thing**. 2001. 1 performance online apresentada no Festival de Web Art da Coreia. Disponível em: <https://0100101110101101.org/the-k-thing/>. Acesso em: 5 abr. 2013.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. **Vaticano.org**. 1998b. 1 cópia do site www.vatican.va. Disponível em: <https://0100101110101101.org/vaticano-org/>. Acesso em: 20 mai. 2013.

MENKMAN, Rosa. **The collapse of PAL**. 2011. 1 performance audiovisual. Disponível em: <https://beyondresolution.info/Collapse-of-PAL>. Acesso em: 25 abr. 2013.

MENOTTI, Gabriel. **Potemkin Panic! 4**. 2008. 1 modificação de fliperama para edição interativa de vídeo.

MICELI, Alice. **Chernobyl project**. 2010. 1 projeto conceitual envolvendo série fotográfica.

MOHOLY-NAGY, László. **Suporte de luz para palco elétrico (modulador espaço-luz)**. 1930. 1 escultura. Disponível em: <https://harvardartmuseums.org/collections/object/299819>. Acesso em: 24 abr. 2023.

MTAA. **Gordon Matta-Clark Encryption Method**. 2002. 1 objeto conceitual. Disponível em: http://www.mtaa.net/mtaaRR/news/mriver/rsg_mtaa_s_gmcm_2002.html. Acesso em: 25 abr. 2014.

NAPIER, Mark. **Black and white**. 2003. 1 projeto de software arte. Disponível em: <https://www.marknapier.com/portfolio/black-and-white/>. Acesso em: 20 fev. 2004.

NAPIER, Mark. **Shredder**. 1998. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://www.marknapier.com/portfolio/shredder/>. Acesso em: 7 mar. 2003.

NAPIER, Mark. **The waiting room**. 2002. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://www.potatoland.com/waitingroom/>. Acesso em: 24 abr. 2003.

NENFLIDIO, Paulo. **Módulo lunar**. 2009. 1 escultura cinética, 3 x 3 x 3 m. Disponível em: <https://paulonenflidio.tumblr.com/post/57627618326/m%C3%B3dulo-lunar-2009-3x3x3m-estrutura-em-pvc>. Acesso em: 31 mar. 2023.

NOLL, Michael. **Gaussian Quadratic**. 1962. 1 desenho em papel fotográfico obtido por programação. Disponível em: <https://digitalartmuseum.org/noll/artworks.html>. Acesso em: 30 mar. 2003.

NUNES, Fábio Oliveira; FRANCO, Edgar. **Freakpedia**. 2007. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://www.fabiofon.com/freakpedia/>. Acesso em: 4 abr. 2013.

O ENCOURAÇADO Potemkin. Direção: Sergei Eisenstein. Produção: Goskino. Intérpretes: Aleksandr Antonov, Vladimir Barskiy, Grigoriy Aleksandrov *et al.* Roteiro: Nina Agadjanova e Sergei Eisenstein. Moscou: Mosfilm, 1925. 74 min., mudo, p&b.

OLIVER, Julian. **Border bumping**. 2012. 1 projeto conceitual envolvendo software e intervenção telecartográfica digital. Disponível em: <https://julianoliver.com/projects/border-bumping/>. Acesso em: 24 abr. 2013.

ONO, Yoko. **Grapefruit**. 1964. Livro de artista, impresso em offset. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/128103>. Acesso em: 25 abr. 2013.

PAIK, Nam June. **Magnet TV**. 1965. 1 instalação com monitor de televisão. Disponível em: <https://whitney.org/collection/works/6139>. Acesso em: 29 mar. 2003.

PAIK, Nam June. **TV Buddha**. 1974. 1 instalação com monitor de televisão. Disponível em: <https://explore.namjunepaik.sg/artwork-archival-highlights/tv-buddha/>. Acesso em: 25 abr. 2003.

PAULINO, Fred (org.). **Gambiólogos: a gambiarra nos tempos do digital**. Belo Horizonte: Arte Mov, 2010. Exposição coletiva. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/venisemelo/catalogo-gambioactivos-web>. Acesso em: 03 abr. 2023.

PAULINO, Fred; MAFRA, Lucas, PESSOA, Paulo Henrique. **Gambiociclo**. 2010. 1 intervenção urbana com carrinho ambulante modificado. *In*: PAULINO, Fred (org.). **Gambiólogos: a gambiarra nos tempos do digital**. Belo Horizonte: Arte Mov, 2010. Exposição coletiva.

POHFLEPP, Sascha. **The messenger**. 30 out. 2006. 1 fotografia. Exposição de Paul DeMarinis. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/saschapohflepp/283687842/>. Acesso em: 21 mar. 2023.

PSICOSE. Direção: Alfred Hitchcock. Intérpretes: Anthony Perkins, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam, John McIntire, Janet Leigh *et al.* Roteiro: Joseph Stefano. Nova Iorque: Paramount Pictures; Universal Pictures, 1960. 109 mim, son., p&b, 35 mm.

RADICAL SOFTWARE GROUP. **Carnivore Personal Edition Zero Client**. 2001. 1 imagem artística. Disponível em: <http://r-s-g.org/RSG-CPE0C-1/RSG-CPE0C-1/>. Acesso em: 15 maio 2015.

RANGEL, Alexandre. **Bichos impossíveis**. 2008. 1 instalação audiovisual interativa.

RANGEL, Alexandre; OLIVIÉRI, Luiz. **Corpo-orquestra**. 2011. 1 projeto de arte sonora com controle gestual.

RANGEL, Alexandre; PAGLIERI, Rodrigo. **Eixo X**. 2010. 1 videoinstalação interativa.

RAQS MEDIA COLLECTIVE. **Opus**: open platform for unlimited signification. 2002. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://works.raqsmediacollective.net/index.php/2002/11/03/opus-open-platform-for-unlimited-signification/>. Acesso em: 25 abr. 2013.

SCHÖFFER, Nicolas. **CYSP 1**. 1956. 1 escultura cibernética. Disponível em: <http://dada.compart-bremen.de/item/artwork/670>. Acesso em: 29 mar. 2013.

SOLLFRANK, Cornelia. **Female Extension**. 1997. 1 projeto conceitual envolvendo software de criação de trabalhos de web arte. Disponível em: <https://artwarez.org/projects/femext/>. Acesso em: 20 mai. 2023.

STAR Trek. Direção: Gene Roddenberry. [S. l.]: NBC, 1966. Série de televisão.

THE YES MEN. **gwbush.com**. 1999. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://gwbush.com/>. Acesso em: 25 abr. 2013.

THE YES MEN. **SimCopter Hack**. 1997. 1 performance modificada do videogame SimCopter.

TODAS as mulheres do mundo. Intérprete: Rita Lee. Compositor: Rita Lee. *In*: LEE, Rita. **Rita Lee**. Intérprete: Rita Lee. [S. l.]: Som Livre, 1993. CD, 7.

TOZZI, Tommaso. **[Curriculum completo]**. Tommaso Tozzi. Web site, 2023. Disponível em: <https://www.tommasotozzi.it/pdf/curriculum>. Acesso em: 27 mai. 2023.

TOZZI, Tommaso. **Hacker art**. Imagem digital. 1989. Disponível em: [https://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Hacker_art_\(1989\)](https://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Hacker_art_(1989)). Acesso em: 27 mai. 2023.

TOZZI, Tommaso. **Happening digitali interattivi**. 1992. Projeto de arte envolvendo CD-ROM, livro, disquete e servidor BBS. Disponível em: [https://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Happening_digitali_interattivi_\(1992\)](https://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Happening_digitali_interattivi_(1992)). Acesso em: 27 mai. 2023.

TOZZI, Tommaso. **Happening/Interattivi sottosoglia**. Firenze: Autoproduzione, 1989.

UBERMORGEN. **The Sound of eBay**. 2008. 1 web arte. Dimension: variable. Disponível em: <https://www.hek.ch/en/collection/artworks/sound-of-ebay/>. Acesso em: 14 abr. 2013.

UBERMORGEN; LUDOVICO, Alessandro; CIRIO, Paolo. **Amazon Noir**. 2006. 1 projeto conceitual com diversas mídias e dimensões variáveis. (Hacking Monopolism Trilogy). Disponível em: <https://paolocirio.net/work/amazon-noir/>. Acesso em: 14 abr. 2013.

UBERMORGEN; LUDOVICO, Alessandro; CIRIO, Paolo. **EKMRZ Trlgy**. 2009. 1 projeto conceitual envolvendo instalações e web arte. Disponível em: https://www.ubermorgen.com/EKMRZ_Triology/. Acesso em: 12 abr. 2013.

UBERMORGEN; LUDOVICO, Alessandro; CIRIO, Paolo. **Google Will Eat Itself (GWEI)**. 2005. 1 projeto conceitual em mídias e dimensões variadas. (Hackin Monopolism Trilogy). Disponível em: <https://paolocirio.net/work/gwei/>. Acesso em: 13 abr. 2013.

V for Vendetta. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2022]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/V_for_Vendetta. Acesso em: 10 maio 2022.

VALENTE, Agnus. **Vendograttamente.com**. 2006. 1 projeto de web arte.

VASULKA, Steina; VASULKA, Woody. **Noisefields**. 1974. 1 trabalho de videoarte. Disponível em: <https://archive.org/details/1974SteinaAndWoodyVasulkaNoisefields1974>. Acesso em: 30 mar. 2003.

WESKAMP, Marcos. **Synapis**. 2003. 1 projeto de software arte. Disponível em: <http://www.visualcomplexity.com/vc/project.cfm?id=59>. Acesso em: 24 abr. 2023.

2. Livros e textos

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanaciones**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2005.

ALBERRO, Alexander. Institutions, critique, and institutional critique. *In*: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (org.). **Institutional critique: an anthology of artists' writings**. Cambridge: The MIT Press, 2009. p. 2-19.

ANDRADE, Oswald de. **A utopia antropofágica**. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo; Globo, 1990.

ARANTES, Priscila. **@Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. *In*: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008. p. 21-34.

ASKIN, Ridvan *et al.* (org.). **Speculations V: aesthetics in the 21st century**. New York: Punctum Books, 2014.

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

BARANDIARAN, Xabier. Hacklabs: ensamblaje colectivo de la tecnopolítica como realidad social v. 1.0. **Sindominio.net**. Disponível em: <https://xabier.barandiaran.net/publications/>. Acesso em: 14 nov. 2020.

BARBROOK, Richard. **The class of the new**. London: Openmute, 2006.

BARBROOK, Richard. The hi-tech gift economy. **First Monday**, v. 3, n. 12, 7 Dec. 1998. DOI: <https://doi.org/10.5210/fm.v3i12.631>.

BARBROOK, Richard; CAMERON, Andy. The californian ideology. *In*: LUDLOW, Peter (org.). **Crypto anarchy, cyberstates, and pirate utopias**. Cambridge: The MIT Press, 2001. v. 1, p. 363-388.

BARKER, Timothy. Aesthetics of the error: media art, the machine, the unforeseen and the errant. *In*: NUNES, Mark (org.). **Erros**: glitch, noise, and jam in new media cultures. New York: Continuum, 2011. p. 42-58.

BARTHES, Roland. **Como viver junto**: simulações romanescas de alguns espaços cotidianos – cursos e seminários no Collège de France, 1976-1977. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BATAILLE, Georges. **A parte maldita**: precedida de “a noção de dispêndio”. São Paulo: Autêntica, 2013.

BAUDRILLARD, Jean. A perverse logic. **The Courier**, Paris, n. 7, p. 7-9, Jul. 1987.

BAUDRILLARD, Jean. **The transparency of evil**: essays on extreme phenomena. London: Verso, 1993.

BAZZICHELLI, Tatiana. **Networked disruption**: rethinking oppositions in art, hacktivism and the business of social networking. Aarhus: Aarhus University, 2013.

BAZZICHELLI, Tatiana. **Networking**: the net as artwork. Aarhus: Aarhus University, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle. Admirável mundo híbrido. **Academia.edu**, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/3003787/Admirável_mundo_híbrido. Acesso em: 20 jan. 2015.

BEIGUELMAN, Giselle. Technophagic emergence. *In*: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON ELECTRONIC ART, 16., 2010, Dortmund. **Proceedings [...]**. Berlin: Revolver Publishing, 2010a. p. 324-326.

BEIGUELMAN, Giselle. Tecnofagias emergentes na artemídia.BR. **Revista Marginalia+Lab**, Belo Horizonte, n. 1, 2010b. Disponível em: <https://web.archive.org/>

web/20130802225924/http://www.marginaliaproject.com/lab/magazine/002/.
Acesso em: 24 jun. 2021.

BEIRER, Ingrid; HIMMELSBACH, Sabine; SEIFFARTH, Carsten (org.). **Paul DeMarinis**: buried in noise. Heidelberg: Kehrer, 2010.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte**: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor. *In*: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987a. p. 120-136.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da história. *In*: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987b. p. 222-234.

BENJAMIN, Walter. **The work of art in the age of its technological reproducibility, and other writings on media**. Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 2008.

BENKLER, Yochai; NISSENBAUM, Helen. Commons-based peer production and virtue. **Journal of Political Philosophy**, Hoboken, v. 14, n. 4, p. 394-419, Dec. 2006. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9760.2006.00235.x>.

BERNARD, Yves; QUARANTA, Domenico. **Holy fire**: art of the digital age. Brescia: Link, 2011.

BERNHARD, Hans; LIZVLX; LUDOVICO, Alessandro. **UBERMORGEN.COM**: media hacking vs. conceptual art. Basel: Christoph Merian Verlag, 2009.

BICHLBAUM, Andy; BONANNO, Mike; SPUNKMEYER, Bob. **The Yes Men**: the true story of the end of the world trade organization. New York: Disinformation, 2004.

BIRD, Lawrence. Global positioning: an interview with Ricardo Dominguez. **Furtherfield**, 15 Oct. 2011. Disponível em: <https://www.furtherfield.org/global-positioning-an-interview-with-ricardo-dominguez/>. Acesso em: 30 jan. 2014.

BLAIS, Joline; IPPOLITO, Jon. **At the edge of art**. London: Thames & Hudson, 2006.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRADLEY, Arthur. **Originary technicity: the theory of technology from marx to derrida**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

BRUNETTE, Peter; WILLS, David. **Deconstruction and the visual arts: art, media, architecture**. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

BRYANT, Levi; SRNICEK, Nick; HARMAN, Graham. Towards a speculative philosophy. *In*: BRYANT, Levi; SRNICEK, Nick; HARMAN, Graham (org.). **The speculative turn: continental materialism and realism**. Melbourne: re.press, 2011. p. 1-18.

BURNHAM, Jack. Systems Esthetics. *In*: KOSTELANETZ, Richard (org.). **Esthetics contemporary**. New York: Prometheus Books, 1978. p. 160-171.

BUSCH, Otto Von; PALMÁS, Karl. **Abstract hacktivism: the making of a hacker culture**. London: Openmute, 2006.

CAETANO, Miguel Afonso. **Tecnologias de resistência: transgressão e solidariedade nos media tácticos**. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação) – Departamento de Sociologia, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, Lisboa, 2006.

CANON, Rebecca. Introduction to artistic computer game modification. *In*: PLAY-THING, GAME SYMPOSIUM AND EXHIBITION, 2003, Sidney. **Symposium Papers [...]**. Sidney: dLux MediaArts, 2003. Disponível em: <https://web.archive.org/>

web/20040309221102/http://www.dlux.org.au/plaything/media/rebecca_cannon_web.pdf. Acesso em: 4 fev. 2019.

CARDENAS, Micha *et al.* The transborder immigrant tool: violence, solidarity and hope in post-NAFTA circuits of bodies electr(on)/ic. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION WITH MOBILE DEVICES AND SERVICES*, 11., 2009, Bonn. **Accepted Papers [...]**. Bonn: University of Bonn, 2009. Disponível em: https://www.academia.edu/21298323/The_Transborder_Immigrant_Tool_Violence_Solidarity_and_Hope_in_Post_NAFTA_Circuits_of_Bodies_Electr_on_ic . Acesso em: 11 mar. 2020.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **Rise of the network society**. Malden: Wiley-Blackwell, 2010.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano, 1**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHANDLER, Annmarie. **At a distance**: precursors to art and activism on the internet. Cambridge: The MIT Press, 2005.

CHAOS COMPUTER CLUB. Hacker Ethics. **Chaos Computer Club e.V.** 22 jan. 2002. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140118091126/http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=en>. Acesso em: 8 jun. 2021.

CHRISTENSSON, Per. Emulation, DNS, TCP/IP. **The Tech Terms Computer Dictionary**, 2005. Disponível em: <http://www.techterms.com/>. Acesso em: 3 dez. 2014.

CISNEY, Vernon W. **Toward a philosophy of difference**: from Derrida to Deleuze. 2012. 241 f. Dissertation (Doctor of Philosophy) – Purdue University, Ann Arbor, 2012.

CLAUSWITZ, Sfear Von. A reaction to tactical media. *In*: RICHARDSON, Joanne (org.). **Anarchitexts**: a Subsol anthology. New York: Autonomedia, 2003. p. 133-137.

COLEBROOK, Claire. Matter without bodies. **Derrida Today**, Edinburgh, v. 4, n. 1, p. 1-20, May 2011. DOI: <https://doi.org/10.3366/drt.2011.0003>.

COLEMAN, Gabriella. **Coding freedom**: the ethics and aesthetics of hacking. Princeton: Princeton University Press, 2013.

COLEMAN, Gabriella. Hacker. *In*: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin (org.). **The Johns Hopkins guide to digital media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 245-248.

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

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond. Pour une pensée de la transversalité. *In*: SOULAGES, François (org.). **Dialogues sur l'art et la technologie**: autour d'Edmond Couchot. Paris: L'Harmattan, 2001. p. 149-157.

COUCHOT, Edmond. The automatization of figurative techniques: toward the autonomous image. *In*: GRAU, Oliver (org.). **MediaArtHistories**. Cambridge: The MIT Press, 2007. p. 181-191.

COX, Geoff. **Speaking code**: coding as aesthetic and political expression. Cambridge: The MIT Press, 2013.

COX, Geoff; KRYSA, Joasia (org.). **Engineering culture**: on "the author as (digital) producer" (DATA browser). New York: Autonomedia, 2006.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Digital resistance**: explorations in tactical media. New York: Autonomedia, 2001.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Disturbances**. London: Four Corners Books, 2012.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Flesh machine**: cyborgs, designer babies, and new eugenic consciousness. New York: Autonomedia, 1998b.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Framing tactical media. *In*: COMIOTTO, Thomas *et al.* (org.). **Next 5 Minutes 4**: reader. Amsterdam: Next 5 Minutes Festival, 2003. p. 7-10.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **The electronic disturbance**. New York: Autonomedia, 1994.

DANIELS, Dieter; FRIELING, Rudolf (ed.). **Media art net**. New York: Springer Wien, 2004.

DE DUVE, Thierry. **Pictorial nominalism**: on Marcel Duchamp's passage from painting to the readymade. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1**: the movement-image. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2**: the time-image. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**: 1972-1990. São Paulo: Editora 34, 1992a.

DELEUZE, Gilles. **Diferencia y repetición**. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.

DELEUZE, Gilles. **Différence et répétition**. Paris: Presses Universitaires de France, 1993.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DELEUZE, Gilles. Postscript on the societies of control. **October**, v. 59, p. 3-7, Winter 1992b. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/778828>. Acesso em: 14 out. 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Balance sheet-program for desiring-machines. **Semiotext(e)**, New York, v. 2, n. 3, p. 117-135, 1977.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995a. v. 1.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995b. v. 2.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. v. 3.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1997a. v. 4.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1997b. v. 5.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-édipo: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 2010. v. 1.

DENNING, Dorothy E. Activism, hacktivism, and cyberterrorism: the internet as a tool for influencing foreign policy. *In*: ARQUILLA, John; RONFELDT, David (org.).

Networks and netwars: the future of terror, crime, and militancy. Santa Monica: Rand, 2001. p. 239-288.

DERRIDA, Jacques. A diferença. *In:* DERRIDA, Jacques. **Margens da filosofia.** Campinas: Papirus, 1991. p. 33-63.

DERRIDA, Jacques. **A voz e o fenômeno:** introdução ao problema do signo na fenomenologia de Husserl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

DERRIDA, Jacques. Circumfession. *In:* BENNINGTON, Geoffrey; DERRIDA, Jacques (org.). **Jacques Derrida.** Chicago: University of Chicago Press, 1993. p. 432.

DERRIDA, Jacques. **Given time.** Chicago: University of Chicago Press, 1992a.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia.** São Paulo: Perspectiva, 1973.

DERRIDA, Jacques. Il me faudra errer tout seul. **Libération**, Paris, 7 nov. 1995. Disponível em: http://www.liberation.fr/culture/1995/11/07/il-me-faudra-errer-tout-seul_149753. Acesso em: 20 maio 2020.

DERRIDA, Jacques. La différance. *In:* DERRIDA, Jacques. **Marges de la philosophie.** Paris: Minuit, 1972a. p. 1-29.

DERRIDA, Jacques. Letter to a Japanese Friend. *In:* WOOD, David; BERNASCONI, Robert (org.). **Derrida and difference.** Warwick: Parousia, 1985. p. 1-5.

DERRIDA, Jacques. **Points de suspension:** entretiens. Paris: Galilée, 1992b.

DERRIDA, Jacques. Signature événement contexte. *In:* DERRIDA, Jacques. **Marges de la philosophie.** Paris: Minuit, 1972b. p. 365-393.

DERRIDA, Jacques. **Specters of Marx:** the state of the debt, the work of mourning and the new international. New York: Routledge, 2006.

DERRIDA, Jacques. **The truth in painting**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

DERRIDA, Jacques. **Writing and difference**. London: Routledge, 2001.

DERRIDA, Jacques; STIEGLER, Bernard. **Echographies of television: filmed interviews**. Cambridge: Polity, 2002.

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

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.

DIETZ, Steve; MARKETOU, Jenny. **Open_Source_Art_Hack**. Exhibition web site. 2002. Disponível em: <http://netartcommons.walkerart.org/index.html>. Acesso em: 3 mar. 2014.

DIMANTAS, Hernani. **Linkania: a sociedade da colaboração**. 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

DOMINGUEZ, Ricardo. **Entrevista**. 2014. Conversa realizada por videochamada, para uso específico na pesquisa que resultou neste livro. 2014.

DOWNING, John. **Radical media: rebellious communication and social movements**. Thousand Oaks: Sage, 2001.

DRISCOLL, Megan. **Art on the internet and the digital public sphere, 1994 – 2003**. 2018. Dissertação (PhD in Art History) – University of California, Los Angeles, 2018.

DRISCOLL, Megan. Carnivore clients. **MD: Portfolio**. Disponível em: <http://megan-driscoll.net/index.php/book/carnivore-clients/>. Acesso em: 31 mar. 2023.

ECO, Umberto. Towards a semiological guerrilla warfare. *In*: ECO, Umberto. **Travels in hyperreality: essays**. San Diego: Hancourt, 1986. p. 135-145.

ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER; B.A.N.G LAB. Sistemas_geo_poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas y funciones contra la invisibilidad. **Errata#**, Bogotá, n. 3, p. 22-39, 2010.

FARIAS, Agnaldo; ANJOS, Moacir dos (org.). **Catálogo da 29ª Bienal de São Paulo**: há sempre um copo de mar para um homem navegar. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2010.

FIGHT FOR THE FUTURE (org.). Reset the Net: campanha mobiliza internautas em prol de uma rede mais livre. **Nauweb**, Belo Horizonte, 6 abr. 2014. Disponível em: <https://nauweb.com/reset-the-net/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

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

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FORKERT, Kirsten. Tactical media and art institutions. **Third Text**, London, v. 22, n. 5, p. 589-598, Sept. 2008. DOI: <https://doi.org/10.1080/09528820802440425>.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Loyola, 1996.

FOUCAULT, Michel. **Du gouvernement des vivants**: cours au Collège de France, 1979-1980. Paris: Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales; Gallimard, 2012.

FOUCAULT, Michel. O que é o autor? *In*: FOUCAULT, Michel; MOTTA, Manoel Barros. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009a. p. 264-298.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. *In*: FOUCAULT, Michel; MOTTA, Manoel Barros. **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009b. p. 411-422.

FOUCAULT, Michel. **The archaeology of knowledge**. New York: Pantheon Books, 1972.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. What is DRM? **Defective by design**. Disponível em: <http://www.defectivebydesign.org/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

FULLER, Matthew. **Media ecologies**: materialist energies in art and technoculture. Cambridge: The MIT Press, 2005.

GALLOWAY, Alexander. **Protocol**: how control exists after decentralization. Cambridge: The MIT Press, 2004.

GALLOWAY, Alexander; THACKER, Eugene. **The exploit**: a theory of networks. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

GALLOWAY, Alexander; THACKER, Eugene; WARK, McKenzie. **Excommunication**: three inquiries in media and mediation. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

GARCIA, David; LOVINK, Geert. The ABC of tactical media. **Sarai Reader**, Delhi, v. 1 (The Public Domain), p. 89-92, 2001. Disponível em: <https://sarai.net/sarai-reader-01-public-domain/>. Acesso em: 29 jul. 2023.

GARCIA, David. Fine young cannibals, of Brazilian tactical media. **Arquivos Táticos**. Disponível em: <https://midiatatica.desarquivo.org/category/2002-2005/>. Acesso em: 29 jul. 2023.

GARRETT, Marc. Diwo (do it with others): artistic co-creation as a decentralized method of peer empowerment in today's multitude. **Marc Garrett**, 12 fev. 2014. Disponível em: <http://marcgarrett.org/2014/02/12/diwo-do-it-with-others-artistic-co-creation-as-a-decentralized-method-of-peer-empowerment-in-todays-multipitude/>. Acesso em: 4 mar. 2014.

GARRET, Marc. Revisiting the curious world of art & hacktivism. **Furtherfield**, 2 mar. 2012. Disponível em: <https://www.furtherfield.org/revisiting-the-curious-world-of-art-hacktivism/>. Acesso em: 2 maio 2014.

GARRET, Marc; CATLOW, Ruth. DIWO: do it with others – no ecology without social ecology. **Furtherfield**, 26 jan. 2013. Disponível em: <https://www.furtherfield.org/diwo-do-it-with-others-no-ecology-without-social-ecology/>. Acesso em: 2 maio 2014.

GEIGER, Paulo *et al.* (org.). **iDicionário Aulete**. Disponível em: <http://aulete.uol.com.br>. Acesso em: 11 maio 2013.

GERE, Charlie. **Art, time, and technology**. Oxford: Berg, 2006.

GHAZALA, Qubais Reed. The folk music of chance electronics: circuit-bending the modern coconut. **Leonardo Music Journal**, v. 14, p. 96-104, 2004. DOI: <https://doi.org/10.1162/0961121043067271>.

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

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1991.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. Arte, ativismo e usos das tecnologias de comunicação nas práticas políticas contemporâneas. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 178-193, 2012. DOI: <https://doi.org/10.12957/contemporanea.2012.2234>.

GRAHAM, Paul. **Hackers & painters**: big ideas from the computer age. Sebastopol: O'Reilly Media, 2004.

GRAU, Oliver. **MediaArtHistories**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

GRAU, Oliver. **Virtual art from illusion to immersion**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

GREENBERG, Clement. **Art and culture**: critical essays. Boston: Beacon Press, 1965.

GREENE, Rachel. **Internet art**. New York: Thames & Hudson, 2004.

GROYS, Boris. **Art power**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

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

GUY Fawkes. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2020]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Guy_Fawkes&oldid=991061537. Acesso em: 10 dez. 2020.

GYGAX, Raphael; MUNDER, Heike (org.). **Cory Arcangel**: Beige. Zurich: Migros Museum für Gegenwartskunst; JRP-Ringier, 2005.

HANSEN, Mark. **Bodies in code**: interfaces with digital media. New York: Routledge, 2006.

HARAWAY, Donna. **Simians, cyborgs, and women**: the reinvention of nature. New York: Routledge, 1991.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Empire**. Cambridge, USA: Harvard University Press, 2000.

HARMAN, Graham. On Vicarious Causation. *In*: MACKAY, Robin (org.). **Collapse: Philosophical Research and Development**. Oxford: Urbanomic, 2007. p. 187-221. vol. II2.

HARPER, Douglas. **Online Etymology Dictionary**. Disponível em: <http://www.etymonline.com/>. Acesso em: 2 fev. 2015.

HEGEL, Georg. **Aesthetics: lectures on fine art**. Oxford: Clarendon Press, 1975. v. II.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2005. v. 1 e 2.

HEIDEGGER, Martin. **The question concerning technology, and other essays**. New York: Harper & Row, 1977.

HENDRICKS, Jon. **O que é fluxus? O que não é! O porquê**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Detroit: Gilbert & Lila Silverman Fluxus Collection Foundation, 2002.

HERTZ, Garnet. **Entrevista**. 2014. Conversa presencial realizada em Irvine, Califórnia, para uso específico desta pesquisa., 2014.

HERTZ, Garnet. Methodologies of reuse in the media arts: exploring black boxes, tactics and archaeologies. *In*: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 2009, Irvine. **Proceedings...** Irvine: Arts Computation Engineering, UC Irvine, 2009. Disponível em: <http://escholarship.org/uc/item/5r8842r6.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2013.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. Zombie media: circuit bending media archaeology into an art method. **Leonardo**, v. 45, n. 5, p. 424-430, 2012. DOI: https://doi.org/10.1162/leon_a_00438.

HEYES, Cressida. Identity politics. *In*: ZALTA, Edward (org.). **Stanford Encyclopedia of Philosophy**. online. Stanford: Stanford University, 2012. Disponível em: <http://plato.stanford.edu/entries/identity-politics/#Aca>. Acesso em: 2 jul. 2014.

HIMANEN, Pekka. **The hacker ethic, and the spirit of the information age**. New York: Random House, 2001.

HOLMES, Brian. Les trois plis du média-activisme. **Multitudes**, Paris, v. 21, n. 21, 2005. DOI: <https://doi.org/10.3917/mult.021.0011>.

HUHTAMO, Erkki. Time-travelling in the gallery: an archaeological approach in media art. *In*: MOSER, Mary Anne; MCLEOD, Douglas (org.). **Immersed in technology: art and virtual environments**. Cambridge: The MIT Press, 1996. p. 232-268.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. **Media archaeology: approaches, applications, and implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.

INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY. **The influencers**. 2004. Catálogo. Disponível em: <https://theinfluencers.org/en/institute-applied-autonomy>. Acesso em: 19 abr. 2013.

INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS; UOL. **Grande Dicionário Houaiss**. 2012. Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 19 jul. 2013.

JORDAN, Tim. **Hacking: digital media and technological determinism**. Cambridge: Polity Press, 2008a.

JORDAN, Tim. **Hactivism and cyberwars: rebels with a cause?** London: Routledge, 2004.

JORDAN, Tim. The politics of technology: three types of hacktivism. *In*: HÄYHTIÖ, Tapio; RINNE, Jarmo (org.). **Net working/networking: citizen initiated internet politics**. Tampere: Tampere University, 2008b. p. 254-280.

KANT, Immanuel. **Critique of the power of judgment**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

KAY, Alan; GOLDBERG, Adele. Personal dynamic media. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (org.). **The new media reader**. Cambridge: The MIT Press, 2003. p. 391-404.

KITTLER, Friedrich. **Optical Media: Berlin Lectures, 1999**. Cambridge: Polity Press, 2010.

KORDELA, A. Kiarina. Biopolitics: from supplement to immanence: in dialogue with Roberto Esposito's trilogy: *communitas, immunitas, bíos*. **Cultural Critique**, n. 85, p. 163-188, 2013. DOI: <https://doi.org/10.5749/culturalcritique.85.2013.0163>.

KRAPP, Peter. **Noise channels: glitch and error in digital culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

KRAPP, Peter. Terror and play, or what was hacktivism? **Grey Room**, New York, v. 21, n. 21, p. 70-93, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1162/152638105774539770>.

KRAUSS, Rosalind. **A voyage on the north sea: art in the age of the post-medium condition**. New York: Thames & Hudson, 2000.

KURTZ, Steve. **Entrevista**. Conversa realizada por videochamada, para uso específico na pesquisa que resultou neste livro. 2014.

LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, Manoel. De volta aos átomos: movimento maker, hardware livre e o surgimento de uma nova revolução industrial. **Revista Observatório Itaú Cultural**, São Paulo, p. 20-37, 2014.

LEOPOLDSEDER, Hannes; SCHÖPF, Christine; STOCKER, Gerfried (org.). **CyberArts 2006**: international compendium – Prix Ars Electronica 2006. Ostfildern: Hatje Cantz, 2006. Disponível em: <http://archive.aec.at/print/62/>. Acesso em: 25 jul. 2013.

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

LEWITT, Sol. Paragraphs on conceptual art. *In*: ALBERRO, Alexander;; STIMSON, Blake (org.). **Conceptual art**: a critical anthology. Cambridge, USA: The MIT Press, 1999. p. 12-17.

LOVINK, Geert. **Dark fiber**: tracking critical internet culture. Cambridge: The MIT Press, 2002.

LOVINK, Geert. **Zero comments**: blogging and critical internet culture. New York: Routledge, 2008.

LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian. A virtual world is possible: from tactical media to digital multitudes. **Artnodes**, Barcelona, n. 3, p. 1-6, 2004. DOI: <https://doi.org/10.7238/a.v0i3.689>.

LOZANO, Miguel. **Sombreros blancos**: tres hackers programan un mundo mejor. 2012. Tesis (Maestría en Estudios Socioculturales) – Instituto de Investigaciones Culturales, Universidad Autónoma de Baja California, 2012.

LUDOVICO, Alessandro; CIRIO, Paolo. The Hacking Monopolism Trilogy. *In*: International Symposium on Electronic Art, 19., 2013, Sydney. **Anais** [...]. Sydney: ISEA International, 2013. p. 316-318.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

LYOTARD, Jean-François. **The differend**: phrases in dispute. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988.

LYOTARD, Jean-François. **O inumano**: considerações sobre o tempo. Lisboa: Estampa, 1997.

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

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

MANOVICH, Lev. New media from Borges to HTML. *In*: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (org.). **The new media reader**. Cambridge: The MIT Press, 2002. p. 13-25.

MANOVICH, Lev. Post-media aesthetics. *In*: ZKM; THE CENTRE FOR INTERACTIVE CINEMA RESEARCH (org.). **(dis)LOCATIONS**. Ostfilderna: Hatje Cantz, 2001a. Disponível em: <http://www.alice.id.tue.nl/references/manovich-2005.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2013.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**: extending the language of new media. New York: Bloomsbury, 2013.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001b.

MANSOUX, Aymeric; VALK, Marloes de (ed.). **FLOSS+Art**. Poitiers: GOTO10; OpenMute, 2008.

MARKETOU, Jenny. Hacking seductions as art. [Entrevista cedida a] Cornelia Solfrank. **Old Boys Network**, Hamburgo, 25 jul. 2000. Disponível em: https://obn.org/obn/reading_room/interviews/html/jenny.html. Acesso em: 29 jun. 2016.

MAZETTI, Henrique. **Ativismo de mídia**: arte, política e tecnologias digitais. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

MAZETTI, Henrique. Ativismo midiático, redes sociais e novas tecnologias de informação e comunicação. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUDESTE, 12., 2007, Juiz de Fora. **Anais...** Juiz de Fora: Intercom, 2007. p. 1-14.

MCKENZIE, Jon. Hactivism and machinic performance. **Performance Paradigm**, Sidney, v. 1, p. 22-30, mar. 2005. Disponível em: <http://www.performanceparadigm.net/wp-content/uploads/2007/06/mckenzie.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2013.

MCKENZIE, Jon. Towards a sociopoetics of interface design: Etoy, eToys, TOY-WAR. **Strategies: Journal of Theory, Culture & Politics**, v. 14, n. 1, p. 121-138, maio 2001. DOI: <https://doi.org/10.1080/10402130120042398>.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media**: the extensions of man. London: Routledge, 2010.

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

MEILLASSOUX, Quentin. **After finitude**: an essay on the necessity of contingency. London: Continuum, 2009.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

MENKMAN, Rosa. **The glitch moment(um)**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

MENOTTI, Gabriel. Salas de cinema para um mundo em progressiva dissolução. In: PERISSINOTTO, Paula; BARRETO, Ricardo. **File Rio: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: File, 2006. edição bilíngue. p. 165.

MITCHELL, Grethe; CLARKE, Andy. Videogame art: remixing, reworking and other interventions. In: LEVEL UP CONFERENCE, 2003, Utrecht. **Proceedings...** Utrecht: University of Utrecht, 2003. p. 338-349. Disponível em: <https://digra2003.org/grethe-mitchell-andy-clarke/>. Acesso em: 18 jun. 2023.

MIZRACH, Steven. Is there a hacker ethic for 90s hackers? **Steven Mizrach**. 1997. Disponível em: <http://www.dvara.net/HK/90shackers.asp>. Acesso em: 28 jun. 2012.

MIZRACH, Steven. The symbolic invention of America-as-Utopia. **Utopian American Communities**. 2001. Disponível em: <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/uto-po-amer.html>. Acesso em: 28 jun. 2012.

MORI, Letícia. Jovens “biohackers” instalam chips no próprio corpo. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 7 dez. 2014. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2014/12/1558407-jovens-biohackers-instalam-chips-na-mao-para-abrir-porta-de-casa.shtml>. Acesso em: 5 jan. 2015.

NAVAS, Eduardo. **Remix theory: the aesthetics of sampling**. New York: Springer, 2012.

NOLD, Christian. Bug report. **Mute**, London, v. 1, n. 29, 2005. Disponível em: <http://www.metamute.org/editorial/articles/bug-report>. Acesso em: 5 jan. 2015.

NUNES, Fábio Oliveira. **CTRL+ART+DEL: contexto, arte e tecnologia**. Tese (doutorado em artes plásticas). Programa de Pós-graduação em Artes Plásticas – Escola de comunicações e artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

NUNES, Fábio Oliveira. Empresas que não querem fazer negócios: superfícies corporativas na web arte. In: 11#ART - ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 11., 2012, Brasília. **Anais eletrônicos...** Brasília: UnB, 2012.

NUNES, Fábio Oliveira. Web arte no Brasil. **Fabiofon.com**. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>. Acesso em: 27 jun. 2013.

OBRIST, Hans-Ulrich. In conversation with Julian Assange. Part I. **e-flux journal**, New York, n. 25, 2011a. Disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-julian-assange-part-i/>. Acesso em: 18 nov. 2014.

OBRIST, Hans-Ulrich. In conversation with Julian Assange. Part II. **e-flux journal**, New York, n. 26, 2011b. Disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/in-conversation-with-julian-assange-part-ii/>. Acesso em: 18 nov. 2014.

OITICICA, Hélio. Esquema geral da nova objetividade. *In*: OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. p. 84-98.

ORTHOFF, Gê. Máquinas que m.entem em pink e sex. *In*: HUG, Alfons (org.). **26ª Bienal de São Paulo: artistas convidados**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2004. p. 150.

OSBORNE, Peter. Art beyond aesthetics: philosophical criticism, art history and contemporary art. **Art History**, London, v. 27, n. 4, p. 651-670, 1 set. 2004. DOI: https://doi.org/10.1111/j.0141-6790.2004.444_9_9.x.

OTTONI, Paulo. A tradução da différance: dupla tradução e double bind. **Alfa**, ed. 44, n. esp., p. 45-58, 2000. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/download/4278/3867>. Acesso em: 30 jun. 2012.

PAGET, François. **Cyberspace has become the new medium for political voices**. Santa Clara: McAfee Labs, 2012. Disponível em: <http://www.mcafee.com/hk/resources/white-papers/wp-hacktivism.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2013.

PANITZ, Marília. O não-cinema de Milton Marques. *In*: MACIEL, Katia (org.). **Cinema sim: narrativas e projeções – ensaios e reflexões**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. p. 112-117.

PARIKKA, Jussi. Ethologies of software art: what can a digital body of code do? *In*: ZEPKE, Stephen; O'SULLIVAN, Simon (org.). **Deleuze and contemporary art**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. p. 116-132.

PARIKKA, Jussi. New materialism as media theory: medianatures and dirty matter. **Communication and Critical/Cultural Studies**, v. 9, n. 1, p. 95-100, mar. 2012a. DOI: <https://doi.org/10.1080/14791420.2011.626252>.

PARIKKA, Jussi. **The spam book**: on viruses, porn, and other anomalies from the dark side of digital culture. Cresskill: Hampton Press, 2009.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012b.

PARR, Adrian. **The Deleuze dictionary**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.

PATTON, Paul; PROTEVI, John. *Between Deleuze and Derrida*. New York: Continuum, 2003.

PAUL, Christiane. **Digital art**. 2. ed. New York: Thames & Hudson, 2008.

PAULINO, Fred; MAFRA, Lucas; PESSOA, Paulo Henrique. **Random gambièrre machine 2.0**. *In*: BEIGUELMAN, Giselle. III Mostra 3M de arte digital: Tecnofagias. São Paulo: Elo 3 Integração, 2012. p. 42-142.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

PLOTNITSKY, Arkady. Algebras, geometries, and topologies of the fold: Deleuze, Derrida, and quasi-mathematical thinking (with Leibniz and Mallarmé). *In*: PATTON, Paul; PROTEVI, John (ed.). **Between Deleuze and Derrida**. London: Continuum, 2003. p. 98-119.

POPPER, Frank. **From technological to virtual art**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

QUARANTA, Domenico. Game aesthetics. *In*: BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico (org.). **Gamescenes**: art in the age of videogames. Milan: Johan & Levi, 2005. p. 295-306.

QUARANTA, Domenico. Max Payne cheats only. **Digimag**, n. 15, 2006. Disponível em: <http://www.digicult.it/digimag/issue-015/max-payne-cheats-only/>. Acesso em: 4 mar. 2012.

RALEY, Rita. **Tactical media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: 34, 2005.

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

RATTO, Matt. Critical making. *In*: ABEL, Bas van *et al.* (org.). **Open Design Now** [online edition]. Amsterdam: BIS Publishers, 2012. Disponível em: <http://opendesignnow.org/>. Acesso em: 4 mar. 2013.

RATTO, Matt. Critical making: conceptual and material studies in technology and social life. **The Information Society**, v. 27, p. 252-260, 2011. DOI: <https://doi.org/10.1080/01972243.2011.583819>.

RAUNIG, Gerald. **Art and revolution**: transversal activism in the long twentieth century. Cambridge: Semiotext(e), 2007.

RAYMOND, Eric. **Jargon file**. 1 out. 2004. Disponível em: <http://catb.org/~esr/jargon/>. Acesso em: 20 jul. 2013.

RAYMOND, Eric. **The cathedral and the bazaar**: musings on linux and open source by an accidental revolutionary. Rev. ed. SebastopolCambridge: O'Reilly & AssociatesMedia, 2001.

RENZI, Alessandra. On the currency of somatic architectures of exchange: an interview with new media artist Ricardo Dominguez. **Scapegoat**, Toronto, n. 4, p. 321-334, 2013. Disponível em: <http://www.scapegoatjournal.org/>. Acesso em: 12 jul. 2018.

RICHARDSON, Joanne. The language of tactical media. *In*: RICHARDSON, Joanne (org.). **Anarchitexts: a Subsol anthology**. New York: Autonomedia, 2003. v. 3. p. 123-128.

ROSAS, Ricardo. Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. **Caderno Videobrasil**, São Paulo, n. 2, p. 36-53, 2006.

ROSAS, Ricardo. The revenge of low-tech. **Sarai Reader**, Delhi, v. 4 (Crisis Media), p. 424-433, 2004. Disponível em: <https://sarai.net/sarai-reader-04-crisis-media/>. Acesso em: 1 jul. 2023.

ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Giseli (org.). **Net_cultura 1.0: digitofagia**. São Paulo: Radical Livros, 2006.

ROUSE, Margaret; WIGMORE, Ivy. Botnet (zombie army), denial of service (DoS), emulation. **Whatis.com**. Disponível em: <http://whatis.techtarget.com/>. Acesso em: 18 nov. 2014.

RUFFIN, Oxblood. Hacktivism, from here to there. *In*: CYBERCRIME AND DIGITAL LAW ENFORCEMENT CONFERENCE, 2004, Yale. [**Anais**]. Yale: Yale Law School, 2004. Disponível em: http://cultdeadcow.com/cDc_files/cDc-0384.html. Acesso em: 2 jun. 2014.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RUTSKY, Randolph. **High techne: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

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

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

SCHÄFER, Mirko Tobias. **Bastard culture!:** user participation and the extension of the cultural industries. 2008. 336 f. Thesis (Doctor's degree) – Utrecht University, Utrecht, 2008.

SCHLEINER, Anne-Marie (org.). *Cracking the maze*. 1999. Disponível em: <https://www.opensorcery.net/other.html>. Acesso em: 19 jun. 2023.

SCHLEINER, Anne-Marie. “cracking the maze”: curator's note. *In: CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe (org.). Videogames and art*. Bristol: Intellect Ltd., 2007. p. 80-81.

SEBEEK, Thomas. **Signs: an introduction to semiotics**. Toronto: University of Toronto Press, 2001.

SERRACINO-INGLOTT, Philip. Is it OK to be an Anonymous? **Ethics & Global Politics**, v. 6, n. 4, 2013. DOI: <https://doi.org/10.3402/egp.v6i4.22527>.

SHANKEN, Edward A. **Art and electronic media**. London: Phaidon Press, 2009.

SHANKEN, Edward A. **Art in the information age: cybernetics, software, telematics, and the conceptual contributions of art and technology to art history and theory**. 2001. Dissertation (Doctor of Philosophy) – Department of Art History, Duke University, Durham, 2001.

SHAVIRO, Steven. Sobre o aceleracionismo. **Lugar Comum**, Rio de Janeiro, n. 41, p. 281-292, 2013. Disponível em: <http://uninomade.net/lugarcomum/41/>. Acesso em: 7 fev. 2015.

SHAVIRO, Steven. The rhythm-image. **Shaviro.com**. 2015. Disponível em: <http://www.shaviro.com/Presentations/Third/>. Acesso em: 7 mai. 2021.

SHAVIRO, Steven. **Without criteria**: Kant, Whitehead, Deleuze, and aesthetics. Cambridge: The MIT Press, 2009.

SHKLOVSKY, Victor. Art as technique. In: LEMON, Lee T.; REIS, Marion J. (org.). **Russian formalist criticism**: four essays. Lincoln: University of Nebraska Press, 1965. p. 3-25.

SHOLETTE, Gregory. **Dark matter**: art and politics in the age of enterprise culture. London: Pluto, 2011.

SHOLETTE, Gregory. Disciplining the avant-garde: The United States versus the Critical Art Ensemble. **Circa Art Magazine**, n. 112 (Summer), p. 50-59, 2005. DOI: <https://doi.org/10.2307/25564316>.

SKREBOWSKI, Luke. All Systems Go: Recovering Jack Burnham's 'Systems Aesthetics'. **Tate Papers**, London, n. 5, 2006. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/05/all-systems-go-recovering-jack-burnhams-systems-aesthetics>. Acesso em: 14 jul. 2019.

SNIBBE, Scott Sona. **Fuel**. 2002. 1 projeto de internet arte. Disponível em: <https://www.snibbe.com/projects/interactive/fuel>. Acesso em: 25 abr. 2003.

SOLLFRANK, Cornelia. Hacking the art operating system. [Entrevista cedida a] Florian Cramer. **Old Boys Network**, Berlim, 28 dez. 2001. Disponível em: https://obn.org/obn/inhalt_index.html. Acesso em: 29 jun. 2023.

SOTAMAA, Olli. When the game is not enough: motivations and practices among computer game modding culture. **Games and Culture**, Thousand Oaks, v. 5, n. 3, p. 239-255, 7 maio 2010. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009359765>.

STALLMAN, Richard. **Free software, free society**: selected essays of Richard M. Stallman. 2. ed. Boston: Free Software Foundation, Inc., 2010.

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

STIEGLER, Bernard. **For a new critique of political economy**. Cambridge: Polity Press, 2010.

STIEGLER, Bernard. Quando fazer é dizer: da técnica como *diferença* de toda fronteira. **ReVISTA**, Brasília, n. 3, Brasília, 2001.

STIEGLER, Bernard. **Technics and time, 1**: the fault of Epimetheus. Stanford: Stanford University Press, 1998.

STIMSON, Blake; SHOLETTE, Gregory (org.). **Collectivism after modernism**: the art of social imagination after 1945. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

SULLIVAN, Graeme. **Art practice as research**: inquiry in visual arts. 2. ed. Thousand Oaks: Sage Publications, 2010.

TATE. Anti-art; Situationist International. **Tate**. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/>. Acesso em: 18 ago. 2013.

TAYLOR, Paul. **Hackers**: crime in the digital sublime. London: Routledge, 1999.

THACKER, Eugene. **Biomedica**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004.

THOMAS, Douglas. **Hacker culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

THOMPSON, Nato; SHOLETTE, Gregory (org.). **Interventionists**: users' manual for the creative disruption of everyday life. North Adams: MASS MoCA; MIT, 2004.

TOMA, Yann. **Les entreprises critiques**: la critique artiste à l'ère de l'économie globalisée. Saint-Étienne: Cité du Design; Université de Paris I Panthéon Sorbonne; Advancia-Négocia, 2008.

TRANSMEDIALE. Transmediale 2006. **Festival Archive**. Disponível em: <https://past-websites.transmediale.de/page/exhibition/exhibition.0.1.3.html>. Acesso em: 11 jan. 2014.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. New media art. **Brown University Wiki Service**. 16 set. 2012. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20130116031418/https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art>. Acesso em: 25 jun. 2013.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. **New Media Art**. Los Angeles: Taschen, 2006.

TURING, Alan. On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem. **Proceedings of the London Mathematical Society**, v. s2-42, n. 1, p. 230-265, 1 jan. 1937. DOI: <https://doi.org/10.1112/plms/s2-42.1.230>.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen**: identity in the age of the internet. New York: Simon & Schuster, 1995.

TURKLE, Sherry. **The second self**: computers and the human spirit. New York: Simon and Schuster, 1984.

UNGERLEIDER, Neal. Os biohackers estão chegando. **Galileu**. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI322846-17579,00-OS+-BIOHACKERS+ESTAO+CHEGANDO.html>. Acesso em: 12 dez. 2014.

UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN. On deep time relations of the arts, sciences and technologies. **Variantology**. Disponível em: <http://variantology.com/?lang=en>. Acesso em: 7 fev. 2015.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. **The embodied mind**: cognitive science and human experience. Cambridge: The MIT Press, 1991.

VEIGA, Luana Marchiori; MONTEIRO, Ticiano Pereira. Mapeamento de zonas livres: ambientes invisíveis à sociedade de controle que abrigam produções de subjetividade estéticas na cidade de fortaleza. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 2., 2009, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: CENCIB/PUC-SP; CAPES, 2009. Disponível em: <http://www.cencib.com.br/simposioabciber/anais/>. Acesso em: 29 jul. 2013.

VIEIRA, Teresa de Jesus Batista. **Artivismo**: estratégias artísticas contemporâneas de resistência cultural. 2007. 130 f. Dissertação (Mestrado em Arte Multimédia) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, 2007.

VILLUM, Christian. **The role of tactical media in the power struggle between empire and its counter movements**. 2007. Project report (Master's programme in Culture, Communication and Globalization) – Aalborg University, Aalborg, 2007.

VIRILIO, Paul. **Virilio live**: selected interviews. London: Sage, 2001.

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

WARK, McKenzie. **Telesthesia**: communication, culture, and class. Cambridge: Polity, 2012.

WILCOCKS, Robert. **Maelzel's chess player**: Sigmund Freud and the rhetoric of deceit. Maryland: Rowman & Littlefield, 1994.

WILSON, Stephen. **Information arts**: intersections of art, science, and technology. Cambridge: The MIT Press, 2002.

YÁÑEZ, Camilo; NOORTHOOM, Victoria. 7^a **Bienal do Mercosul**: grito e escuta. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2009.

ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media**: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means. Cambridge: The MIT Press, 2008.

ÍNDICE REMISSIVO

A

afecção 17, 34, 37, 49, 58, 114, 128, 173, 211-212,
218

agenciamentos 41, 59, 149

maquínicos 48, 58, 64, 133, 156

alteridade 15, 57, 72, 90, 211, 218-219, 228, 234

operacional 21, 32, 68, 71, 79-89, 92, 113-
115, 124-125, 129, 135-140, 142, 152, 157,
163, 188, 191, 207, 238

operacional sistêmica 66

ambiente

virtual 59

anacronismo 21, 153-155, 159-160, 161, 163, 171

anarqueologia 141, 151, 156, 160, 173

Anonymous 194-196, 202, 216, 225, 232, 242

apropriação 19, 28, 30, 36, 40, 50, 56, 68-70, 81,
98, 103, 109, 113, 123, 127-128, 132, 150, 157,
168, 170, 174, 178, 198, 215, 221, 235

Arcangel, Cory 30, 70, 72, 76, 78-81, 114, 178,
187

arqueologia

da arte hacker 149, 156

da mídia 42, 48, 141-142, 148, 152, 155, 159,

163, 171, 174, 216, 238

do saber 141

artefatual 55, 68, 126, 222

ativismo 209, 216, 224

Ascott, Roy 31

Assange, Julian 195, 202

ativismo 51, 179, 194, 195, 197, 209, 222, 226,
228, 243

artístico 234

cultural e político 14

da mídia 235

digital 36

político 208

atualização 18, 29, 63-66, 90, 139, 154, 217, 230, 232

da virtualidade 63, 87, 151, 165

do virtual 59-60

automatismo 32

B

Bambozzi, Lucas 21, 143-144, 149-152, 179, 187

Barbrook, Richard 20, 28, 238

Barthes, Roland 126-127

Bataille, Georges 39

Baudrillard, Jean 128, 129, 135
Baumgarten, Alexander 34, 55
Benjamin, Walter 39, 51-53, 78, 142, 167, 169
Bieguelman, Giselle 182-183
biomídia 239-242
Bolter, Jay David 52, 157, 240
Bradley, Arthur 65, 114
Broodthaers, Marcel 110, 158, 233
Bruscky, Paulo 19, 158
Bunting, Heath 103
Burnham, Jack 77, 110, 132

C

capitalismo 241
 cognitivo 20, 28, 37
 global 213
 imaterial 72, 229, 239
 pós-industrialista 191
caráter
 tático 228
Certeau, Michel de 91, 228
Chaos Computer Club 45, 216
Chelpa Ferro 179
cibernética 26, 161, 166, 169, 221, 231, 242
 arte 31, 167
 codificação 65
 cultura 41
 marginalidade 215
 teoria 52, 77
Cine Falcatrua 178
Cirio, Paolo 203, 206, 208, 213, 222, 236, 239,
 242-243
Clements, Wayne 101
código aberto 34, 40-41, 43, 69, 76, 115-118, 124,
 126, 169, 214
código-fonte 66, 70, 78, 92, 114, 123, 130, 191
colaboração 28, 43, 44, 55, 80, 113, 118, 126, 168,
 207, 218, 220, 222
Colebrook, Claire 17, 66
Coleman, Gabriela 44, 202
coletivo Gambiologia 14, 21, 143, 144, 150, 152,
 158, 179, 233
compartilhamento 27, 56, 79, 113-114, 126, 162,
 195, 214, 215, 219, 232
 conceitos 236
comunitarismo 29, 36, 69, 113, 138, 215, 236,
 238-239
 difuso 126
 libertário 117
 tecnológico 43
construtivismo 168, 192
 russo 125, 168
Cordeiro, Waldemar 31, 168
corporificação 48, 49, 50, 54, 58, 66, 70, 81, 89,
 119, 139, 147, 152, 163, 167, 207, 209, 210, 212,
 215, 217, 220, 222, 226-228, 229, 230, 231,
 233, 239, 241, 242
 informacional 49
Corpos Informáticos 93-96
correlacionismo
 idealista 65
 kantiano 35
 subjetivista 90
Ćosić, Vuk 30, 98-99, 103-104, 105, 122-123,
 176, 178
Couchot, Edmond 166

- Cox, Geoff 100, 114, 125
- crítica
- institucional 22, 110, 233
- Critical Art Ensemble 14, 19, 79, 198-201, 207-208, 212, 215, 216, 218, 220-223, 226, 228-230, 233, 236, 237-242
- Critical Art Ensemble.int 198, 201, 207, 208, 220, 223, 228, 230, 237, 242
- critical making 118, 216, 218
- cultura
- telemática 129
- cultura hacker 20, 28, 34, 36, 42-43, 47, 52, 59, 155, 191, 193
- D**
- Debord, Guy 39, 226
- Deleuze, Gilles 17, 19, 21, 27-29, 39, 48-50, 57, 60-65, 74-76, 139-141, 160, 164, 209-212, 217, 232, 233
- DeMarinis, Paul 143, 145-147, 149-152, 175, 180-181
- Derrida, Jacques 17-19, 21, 27-29, 34, 59-65, 69, 74-76, 79, 125, 129, 139, 148, 151, 154-156, 165, 193, 208, 209, 211, 214, 217, 227, 229, 231
- descentramento 29, 114
- desconstrução 17, 18-21, 28-30, 32, 47, 51, 65, 77, 89, 133, 139, 145, 163, 171, 202, 217, 223, 229, 231
- da familiaridade 150
 - da linguagem 31, 57, 81, 118, 141, 148
 - da mensagem 227
 - da positividade 167
 - da tecnologia 60
 - de dispositivo 178
 - tecnológica 81
 - textual 65, 75
- desterritorialização 139, 147, 194, 197
- desvio 30, 38, 60-62, 92, 127, 159, 218, 222
- da arte 132
 - de circuitos e expressões digitais 81
 - de código 76
 - de linguagem 233
 - de regras 40, 49
 - de usos 113
 - funcional 239
 - na web 103, 132
 - operacional 38
 - tecnológico 150, 162
- devenir 47
- assignificante 229, 231
 - assubjetivo 64, 229, 231
 - automatizado 53
 - ciborgue 222
 - da arte da mídia 150
 - da artefactualidade 57
 - da atualidade 31
 - da economia 238
 - da experiência 29
 - da mídia da arte 150, 152
 - de atualização 18
 - do espaço-tempo 47, 139
 - do ritmo da imagem 152
 - do tempo do espaço 139
 - informacional 32-33, 90, 113
 - intensivo 163
 - transgressivo 52

Didi-Huberman, Georges 153-157, 164, 171
 diferença
 tecnológica 16, 28-29, 41, 56, 58, 60, 124,
 133, 138, 155-157, 161, 168, 174, 193, 211,
 230
 diferenciação 22, 37, 56-57, 60-65, 73-77, 78,
 87-89, 110-111, 140-141, 157, 165, 192, 232
 biológica 129
 em Deleuze 125, 138, 156, 217, 230
 produtiva 56
 tecnológica 14, 35, 49, 129
 diferendo 74, 238
 diferença 59
 différence 59-61, 79
 discursividade 29-30, 39, 60, 162, 169, 241
 científica 30
 desterritorializada 193
 epistemológica e política 34
 estética 47
 hegemônica 208
 imaterial 81
 social 197
 discurso 33
 dissenso 58, 59, 75, 234
 exploratório 226
 tecnológico 41
 dissidência 47
 dissidente 78
 dobra 62, 93, 138-142, 148, 153, 173
 ambígua 165
 das intensidades 75
 da temporalidade 170
 de circuitos 233
 dissidente 151
 do ativismo 235
 do meio 66, 138, 139, 141, 161, 163, 191
 Dominguez, Ricardo 19, 197, 237, 241, 243
 Duchamp, Marcel 31-32, 36-37, 41, 70, 124, 174-
 175, 233

E

Edgar Franco 101, 102
 Electronic Disturbance Theater 14, 196, 197,
 206-208, 212, 215, 216, 218, 220, 221, 223,
 225-227, 230, 232, 234, 236, 237, 239 , 241-
 243
 empirismo transcendental 17-19, 21, 29, 36, 47,
 57, 140, 148, 163
 emulação 33, 50-51, 53, 66, 71, 142, 170, 183
 numérica 58
 operacional 51
 erro 72, 166, 404, 197
 de programação 21, 68, 83, 97, 128, 133-
 135, 166
 de sistema 113
 espacialidade 38, 55, 126, 139, 147, 167, 170, 191
 abstrata 124
 autônoma 229
 da diferença 137
 espontaneidade
 multitudinária 114
 ética 35, 36, 43, 53, 61, 126, 167, 192, 211, 224, 226
 biotecnológica 213
 da arte hacker 49, 77
 da informação 195
 de liberdade e comunitarismo tecnológico 43

hacker 19, 26, 56, 138
informacional 16
lúdica da colaboração 20, 28
na arte hacker 207, 209
protestante do trabalho 20, 28
singularizadora 221
etoy.CORPORATION 100, 202
Eva & Franco Mattes 99, 105, 107, 108, 130, 215
excomunicação/excomunhão 213, 238
exploração
da virtualidade 40

F

Fábio FON 93, 101, 102
faça-você-mesmo 118
fazer-junto 118, 126, 135, 139
Flusser, Vilém 19, 159, 161, 202
Fluxus 30, 70, 92, 168, 191, 192, 219
Foucault, Michel 17, 22, 27, 101, 141, 143, 156,
161, 206
função-autor 101, 162, 207

G

Galloway, Alexander 19, 120, 169, 210, 213, 219-
221, 243
generatividade 51, 56, 57, 64, 66, 79
anônima ou compartilhada 114
artificial e natural 49
da alteridade operacional 113
da diferença 156
específica 57
glitch 97
Groys, Boris 19, 137

Grusin, Richard 52, 157, 240

H

Haacke, Hans 77
hacktivism 40, 71, 192, 194, 202, 203, 207, 209,
218, 221, 222-227, 234-236, 239, 242
tátil 226
hardware livre 43, 68, 115, 118, 124
Harman, Graham 34-36, 64
Heidegger, Martin 33, 138, 139, 155
Hertz, Garnet 142 14, 19, 42, 79, 149, 174
heterocronia 174
heterocronia tecnológica 143
heterotopia 21, 137, 143, 162, 174, 191, 239
high tech 179
Himanen, Pekka 20, 28, 43
Holmes, Brian 19, 235, 242
Homebrew Computer Club 42, 118

I

imanência
virtual 29
indecidibilidade 57, 64-65, 66, 68, 166, 210, 211-
215, 217, 223, 226, 232-234, 240, 241
estética 216
tecnológica 139, 237, 239
iterabilidade 75, 227, 229, 232
iteração 157, 227

J

JODI 21, 30, 81, 83, 86, 88, 97-98, 105, 107, 178,
216
Jordan, Tim 40, 132, 224, 226, 235

K

Kac, Eduardo 14, 31
Kant, Immanuel 34, 55, 64, 125, 167
Kittler, Friedrich 48, 157, 160, 171
Krapp, Peter 133, 239, 243
Krauss, Rosalind 158

L

Lazzarato, Maurizio 37
Lemos, André 59, 237
Levy, Steven 27, 42, 56, 90, 118
Link, David 22, 183
Lovink, Geert 39, 219, 233
low tech 91, 179
Ludovico, Alessandro 203, 206, 208, 213, 222,
236, 239, 242-243
Lyotard, Jean-François 17, 27, 33, 74, 238-239

M

Machado, Arlindo 19, 38, 48, 53, 150, 166-167
Mandiberg, Michael 109, 114
Manhães, Mariana 179
Manovich, Lev 19-20, 29, 44, 51, 53-54, 56, 71,
147-148, 150, 151, 158, 164, 169
Marques, Milton 180-181
Massachusetts Institute of Technology 16, 26,
42, 90, 118
Meillassoux, Quentin 35
Menkman, Rosa 21, 133, 135, 187
Menotti, Gabriel 178, 216
metamídia 51, 73, 147, 150-157, 162, 170
computacional 17, 71, 155
zumbi 148, 153, 156, 164

microtemporalidade 142
multiplicidade 49, 57-58, 64, 69, 76, 127, 138,
155, 163, 217, 227
cotidiana 39
de agenciamentos 156
de espaços e momentos 155
de interpretações 224
de produção 90
de rotas 191
de sentidos 61
de significações culturais 36
de sínteses 210
dos agenciamentos 41
geográfica 15
imaneente 19
multidimensional 94
originária 141
relacional 137
semântica 211
semântica da palavra hacker 39
multitudinário 114, 233, 235

N

Napier, Mark 92, 120
Navas, Eduardo 92
Nenflidio, Paulo 14, 175, 179

O

obra-performance 154
obsolescência 59, 90, 140, 143, 175-176, 179
adiada 142, 210
da aparelhagem industrial 147
das plataformas 50

- imposta 135
- programada 41, 156, 160
- prorrogada 32, 147, 154, 229
- Oliver, Julian 14, 189-190
- Osborne, Peter 55, 77, 89, 217
- Oswald de Andrade 43, 67, 70

- P**
- Paik, Nam June 155, 168
- Parikka, Jussi 21, 48, 128, 142, 149, 157, 161, 171, 174, 229
- partilha
 - telemática de informações 124
- performance 34, 48, 60, 62, 76, 93, 108, 140, 155, 158, 165, 167, 178, 192, 198, 202, 210, 211, 214, 215, 233
 - arte 19, 216
 - audiovisual 187
 - computacional 165
 - corporal 188
 - corporativa 22
 - cultural 22, 216, 218
 - da obra 153
 - das técnicas de visualização do transitório 52
 - da técnica 66
 - de acontecimento distributivo 216
 - de agentes inorgânicos organizados 217
 - de plataforma peculiar 50
 - de sistemas 166
 - do software 170
 - do trabalho 124
 - maquínica 216, 238
 - mental 158
 - organizacional 216, 218
 - participativa do EDT e do etoy 222
 - reticular 222
 - SimCopter Hack 88
 - singularizante 125
 - tecnológica 22, 210, 216, 218
 - Variations V 170
 - Variations VII 170
- performatividade 21, 73, 133, 148
 - dos sistemas peculiares e entrelaçados 68
 - específica e socialmente normatizada dos videogames 89
 - tática, tácita e tátil da arte hacker 22
- plasticidade
 - rítmica das mídias 164
- Plaza, Julio 52, 103, 170
- pós-conceitualismo 55-56, 62, 76-77, 89, 169, 217
- problemática
 - da virtualidade 160
- produção da diferença 14, 27, 39, 40, 41, 43, 56, 59-61, 62, 71, 74, 77, 78, 90, 115, 118, 126-128, 132-133, 139-141, 149, 151, 153-154, 208, 210, 212, 226, 234, 235, 243
 - na arte hacker 31
 - pela diferença 78
 - tecnológica 28, 29, 41, 58, 124, 155, 161, 168, 193
- programabilidade 52, 148, 150, 163
 - computacional 53
 - da metamídia 162
 - da produção da diferença 208
 - das mídias digitais 56
- Protevi, John 17

R

Radical Software Group 21, 69, 72, 119, 121, 215

Rancière, Jacques 37, 56, 210

Raqs Media Collective 123-124

Raunig, Gerald 194, 209, 234-235, 237

Raymond, Eric 27, 115, 117

ready-made 32, 36, 41, 70, 174

redes

de compartilhamento 41, 203

telemáticas 19, 48, 239

representação

da virtualidade 79

reprogramabilidade 17, 18, 52, 56, 68, 71, 77,

115, 138, 148, 162, 193

corporificada pelas mídias 66

da metamídia 153

da mídia 142, 208, 234

da produção da diferença 208

das mídias pós-industriais 41

destravada dos gestos corriqueiros 126

distributiva e relacional 72

do código-fonte 66

livre 162

na arte hacker 78

relacional e distributiva 73

tecnológica 20, 25, 50, 169, 219-220, 232

reterritorialização 139, 193, 194

Roland Barthes 126

Rosas, Ricardo 58, 71, 179

ruído 113, 114, 133, 159, 168, 180

ambiente 159

branco 160

de sinal 129

nas interações 133

sem fonte conhecida 133

visual e sonoro 168

S

Santaella, Lucia 52, 167, 169

Schöffer, Nicolas 31, 168

Shanken, Edward 19, 36, 48, 160, 163, 165-167

Shaviro, Steven 21, 35-36, 148, 164

Sholette, Gregory 19, 125, 222, 236, 238

Sims, Karl 31

sistemas

telemáticos 43

situacionismo 92, 235

Snowden, Edward 197, 208

software livre 43-45, 69, 114, 115-117, 163

Sollfrank, Cornelia 47, 104, 110

Stallman, Richard 43, 115-117

Stiegler, Bernard 19, 21, 38, 55, 66, 90, 124, 127,
135, 151-153, 157, 171, 207, 216

T

tático 154, 218, 220

Tavares, Monica 52, 170

Tech Model Railroad Club 42, 118

tecnicidade 79, 128

desbloqueada e originária 68

originária 65, 114

tecnodeterminismo 215

misantrópico 47

tecnologia

telemática 15, 40

telemática 40, 128, 132, 169, 170, 173, 217

- temporalidade 21, 37, 38, 55, 126, 133, 137, 139-140, 143, 154, 155, 167, 170, 191, 243
- alternativa 145
 - da existência 148
 - da oferta 147
 - da performance 158
 - de outras escrituras 157
 - de procedimentos 147
 - do cálculo 154
 - elástica 157
 - funcional 180
 - inumana 147
- teoria
- crítica 20, 27, 28, 51, 124, 229
- Thacker, Eugene 213, 219, 221, 240-241, 243
- The Yes Men 88, 225
- Thomas, Douglas 40, 207
- transcodificação 20, 29, 53-54, 157, 163, 170
- transdução 157, 208, 210, 226, 230, 232, 234, 241, 242
- da diversidade 114
 - da informação e das hibridações 90
 - de arquivos binários 54
 - de energia 239, 242
 - de energias 233
- transgressão 14, 52, 55-56, 64, 67, 78, 90, 114, 151
- das mídias 170
 - da virtualidade 62
 - do hardware 138
 - dos meios proprietários 69
 - hacker 154
 - poética 114
 - tecnológica 19, 25, 34, 61, 75, 140, 161, 207
- Turing, Alan 50-53, 232, 240
- Turkle, Sherry 20, 28
- U**
- UBERMORGEN.COM 22, 203-208, 212-213, 216, 218, 226, 234, 236, 237, 239, 242-243
- V**
- Valente, Agnus 101, 103
- Velázquez, Fernando 182-183
- videoarte 19, 31, 160, 165, 168, 171
- vigilância
- telemática 121
- virtual 39
- virtualidade 39, 48, 59, 60, 62, 64-65, 124, 156
- da colaboração 124
 - da imagem 31
 - das Ideias 63-64
 - tecnológica 89, 193
- vírus 128, 130-132, 135, 238
- computacional 128, 132, 221
- W**
- Wark, McKenzie 14, 17, 27, 38-41, 43, 59-60, 65-66, 76, 78, 90, 114, 126-127, 153, 160, 162, 173, 193, 213-214, 221
- WikiLeaks 43, 194-196, 197, 202, 208, 225, 232, 242
- Wilson, Stephen 29-31, 163

A arte hacker é pensada por Daniel Hora a partir de um ataque ao apelo subjetivista da estética moderna e suas atualizações mais recentes. Em contraponto, o texto defende uma estética marcada pelo processamento da linguagem operacional das máquinas computacionais e adoção de conceitos relacionados à recombinação dos dispositivos.

Aprofundando a cultura hacker desde uma perspectiva filosófica, o autor reúne os impactos e as preocupações da arte hacker no domínio do ativismo político e na sua relação com a história (da arte) e a sociedade. O livro contribui para investigar a teoria hacker da arte, que seria uma teoria política da arte, mas não de uma perspectiva anárquica. O caráter hacker de uma teoria da arte significa assumir uma dimensão política ou ativista como central.

Você tem mãos um material teórico inaugural que aposta na quebra cada vez maior de códigos e no outro olhar que podemos lançar aos dispositivos que nos cercam, no sentido de torná-los mais aptos a expressar poesia e crítica a partir e de dentro das próprias instanciações tecnológicas.

Miguel Gally
UnB



DANIEL HORA

Professor no Departamento de Artes Visuais e no Programa de Pós-Graduação em Artes da Ufes. Um dos líderes do grupo de pesquisa “Fresta: imagens técnicas e dispositivos errantes” e subcoordenador do projeto de extensão “Processos de Criação em Curadoria”. Atua nas áreas de comunicação, teoria e crítica de arte, tecnologia e mídia, com ênfase em estética, cultura hacker, código aberto e generatividade. Recebeu, em 2009, o prêmio Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética, na categoria pesquisa acadêmica.

Este livro permite um pensamento crítico sobre uma vertente política da arte. Explora vieses da arte e tecnologia, aquela que produz diferença e nos faz rever paradigmas de Jacques Derrida, Gilles Deleuze, entre outros.

O manancial de artistas tratados, embora pareça inesgotável, provém das últimas décadas e advém de um recorte preciso: produção de diferença; alteridade e conceito de grupo; pirataria e recombinação; contrafação; acidente; ruído e corrosão; algoritmo e algum ritmo; vertigem; enfim, heterotopias. A variabilidade da arte hacker leva Daniel Hora a reacender com “combustíveis técnicos e teóricos contemporâneos os debates acerca da definição do que é arte”.

O autor se refere à arte gerada com/contra/em/por computadores, mas também à arte gerada pela obsolescência tecnológica, ao software livre e de código aberto, à construção de mídias imaginárias, às produções anarqueológicas e deslocativas, ao desdobramento de atualizações, às táticas de desobediência civil, à guerrilha comunicacional, às batalhas identitárias e ao biopoder.

Maria Beatriz de Medeiros
UnB

FAPES
FUNDAÇÃO DE APOIO À PESQUISA E À INOVAÇÃO DO ESPÍRITO SANTO

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Ciência, Tecnologia,
Inovação e Educação Profissional



EDUFES