



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Artes Visuais

Programa de Pós-Graduação em Arte

DANIEL DE SOUZA NEVES HORA

Teoria da arte hacker:

estética, diferença e transgressão tecnológica

Brasília-DF

2015

DANIEL DE SOUZA NEVES HORA

Teoria da arte hacker:
estética, diferença e transgressão tecnológica

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Arte.

Área de concentração: Arte Contemporânea
Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz de Medeiros



O texto principal do trabalho **Teoria da Arte Hacker: Estética, Diferença e Transgressão Tecnológica**, de Daniel Hora, está publicado em formato PDF, sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional.

Não estão incluídos nessa licença as imagens, citações e demais conteúdos de terceiros usados para ilustração e referência. Esses materiais permanecem com os respectivos direitos preservados, conforme cada caso.

Brasília-DF

2015

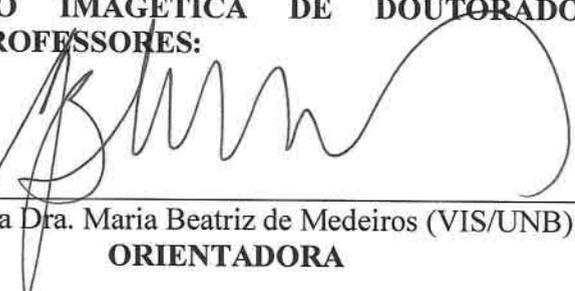
Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

H811t Hora, Daniel de Souza Neves
Teoria da arte hacker: estética, diferença e
transgressão tecnológica / Daniel de Souza Neves
Hora; orientador Maria Beatriz de Medeiros. --
Brasília, 2015.
316 p.

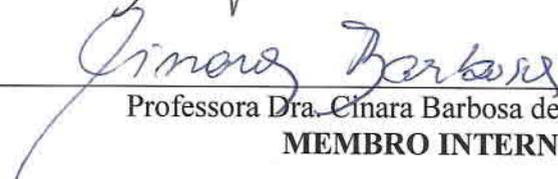
Tese (Doutorado - Doutorado em Arte) --
Universidade de Brasília, 2015.

1. Arte e tecnologia. 2. Estética. 3. Teoria da
mídia. I. Medeiros, Maria Beatriz de, orient. II.
Título.

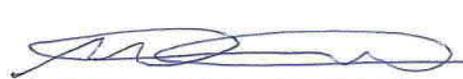
**TESE E PRODUÇÃO IMAGÉTICA DE DOUTORADO EM ARTE
APRESENTADA AOS PROFESSORES:**



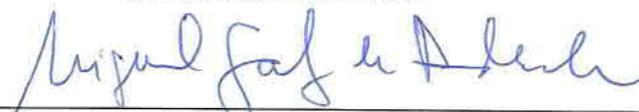
Professora Dra. Maria Beatriz de Medeiros (VIS/UNB)
ORIENTADORA



Professora Dra. Cinara Barbosa de Sousa (UNB)
MEMBRO INTERNO



Professor Dr. Marcelo Mari (VIS/UNB)
MEMBRO INTERNO



Professor Dr. Miguel Gally de Andrade (FAU/UNB)
MEMBRO EXTERNO



Professora Dra. Priscila Almeida Cunha Arantes (PUC/SP)
MEMBRO EXTERNO

Vista e permitida a impressão
Brasília, quinta-feira 23 de abril de 2015.

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes /
UnB.

para Lidia, Teresa e Pablo

para quem e para aquilo que coopera
pela diferença, antes, agora e depois

AGRADECIMENTOS

Ao apoio financeiro e institucional da Capes e
do Programa Fulbright

Ao apoio afetivo de familiares e amigxs

Às orientações de Bia Medeiros e Brett Stalbaum

Aos comentários e contribuições de professorxs e colegas, entre elxs,
Alexandra Caetano, Alexandre Rangel, Alexander Galloway, Atila Regiani, Belidson Dias,
Benjamin Bratton, Christine Mello, Christus Nóbrega, Cicero Silva, Cinara Barbosa, Clarissa
Ribeiro, Cleomar Rocha, Diego Azambuja, Elizabeth Losh, Emyle Daltro, Eufrasio Prates,
Fabio FON, Fátima Burgos, Fernando Aquino, Francisco Barretto, Garnet Hertz, Giselle
Beiguelman, Grace de Freitas, Jackson Marinho, Jane de Almeida, Júlia Milward, Luisa
Günther, Karla Brunet, Lev Manovich, Malu Fragoso, Marcio Mota, Maria Eugênia
Matricardi, Mark Hansen, McKenzie Wark, Miguel Gally, Miguel Lozano, Pablo Gonçalo,
Pedro Alvim, Piero Eyben, Priscila Delgado de Carvalho, Ricardo Dominguez, Steve Kurtz,
Suzete Venturelli, Tiago Franklin Lucena, Yana Tamayo, Yara Guasque

Outro mundo existe, mas ele está dentro deste mundo.

W. B. YEATS

PAUL ELUARD

O caráter estético de um ato ou de uma coisa é sua função de totalidade, sua existência, ao mesmo tempo objetiva e subjetiva, como ponto destacável. Todo ato, toda coisa, todo momento têm em si uma capacidade de devir pontos destacáveis de uma nova reticulação do universo.

GILBERT SIMONDON

RESUMO

Este trabalho trata da constituição de uma teoria da arte hacker amparada pela estética e a filosofia contemporânea da diferença. Com essa fundamentação, propomos conceitos relativos os aspectos sensoriais de produções artísticas orientadas pela livre exploração e transgressão da tecnologia. Nosso objetivo é contribuir para uma teoria crítica capaz de lidar efetivamente com as influências da tecnologia informacional sobre a qualidade fenomênica e política do que se considera artístico, em conexão com as controvérsias em torno da ação hacker. Para isso, assumimos que hackear é produzir diferença, conforme McKenzie Wark. Em retrospectiva, revisamos então os paradigmas da heterologia de Jacques Derrida e de Gilles Deleuze. Compomos assim um sistema de análise em que a desconstrução da linguagem derridiana se conjuga com o empirismo transcendental deleuziano. Esse sistema é empregado no exame de um conjunto selecionado de trabalhos de arte (de nomes como Jodi, Eva & Franco Mattes, Lucas Bambozzi, Electronic Disturbance Theater e Critical Art Ensemble), além de sua respectiva discursividade documental – textos de artistas e teóricos, comentários e informações multimídia agregadas à circulação em suportes físicos e virtuais. Submetemos esses dados a um processo indutivo de interpretação de linguagem e especulação materialista. Os resultados indicam a relevância da interação objetiva-subjetiva que é intrínseca à transdução entre o código computacional e sua corporificação. Essa situação se expressa em interceptações, pirataria, coletivismo, acidentalidade, transitoriedade territorial e práticas ativistas intermediárias entre linguagem e biopolítica.

Palavras-chave: Arte Hacker. Estética. Diferença. Desconstrução. Materialismo.

ABSTRACT

This thesis deals with the constitution of a hacker art theory based on aesthetics and contemporary philosophy of difference. Following those theories, we propose concepts related to the sensory features of the artistic production driven by the free exploration and transgression of technology. Our aim is to contribute to a critical theory that can effectively deal with the influences of the information technologies on the phenomenal and political quality of what is considered art, in conjunction with controversies over hacking. To achieve this goal, we assume that to hack is to differ, according to McKenzie Wark. We also review in retrospect the heterology paradigms by Jacques Derrida and Gilles Deleuze. Thereby, we compose an analytic system in which Derridian deconstruction is combined with Deleuzian transcendental empiricism. This system developed in this thesis is employed in the examination of a selected set of artworks (by authors such as Jodi, Eva & Franco Mattes, Lucas Bambozzi, Electronic Disturbance Theater and Critical Art Ensemble), along with their respective documentary discursiveness – texts of artists and theoreticians, reviews and multimedia information associated with their distribution through physical and electronic media. We submit the collected data to an inductive process of language interpretation and materialistic speculation. The outcomes indicate the relevancy of the objective-subjective interaction that is intrinsic to the transduction between computational code and its embodiment. Such situation express itself in interceptions, piracy, collectivism, accidentality, territorial transience and practices of activism that intermediates language and biopolitics.

Keywords: Hacker Art. Aesthetics. Difference. Deconstruction. Materialism.

RESUMEN

Esta tesis se ocupa de la constitución de una teoría del arte hacker basada en la estética y la filosofía contemporánea de la diferencia. Con ese razonamiento, proponemos conceptos relativos a los aspectos sensoriales de producciones artísticas que se guían por la exploración y la transgresión libres de la tecnología. Nuestro objetivo es contribuir para una teoría crítica que sea capaz de hacer frente efectiva a la influencia de las tecnologías de la información sobre la calidad fenomenal y política de lo que se considera arte, en relación con las controversias en torno a la acción hacker. Para ello, asumimos que hackear es producir diferencia, según McKenzie Wark. En retrospectiva, revisamos los paradigmas de la heterología de Jacques Derrida e Gilles Deleuze. Componemos así un sistema de análisis en el que la deconstrucción del lenguaje de Derrida se combina al empirismo trascendental de Deleuze. Ese sistema se utiliza en el análisis de un conjunto seleccionado de obras de arte (de nombres como Jodi, Eva & Franco Mattes, Lucas Bambozzi, Electronic Disturbance Theater y Critical Art Ensemble), además de su respectivo campo discursivo documental – textos de artistas y de teóricos, crítica e información multimedia agregadas a la circulación en medios físicos y virtuales. Sometemos los datos recogidos a un proceso inductivo de interpretación de lenguaje y especulación materialista. Los resultados indican la importancia de la interacción objetiva/subjetiva que es intrínseca a la transducción entre el código y sus formas de corporificación. Esa situación se expresa en interceptaciones, piratería, colectivismo, accidentalidad, transitoriedad territorial y prácticas de activismo intermediarias entre el lenguaje y la biopolítica.

Palabras clave: Arte Hacker. Estética. Diferencia. Deconstrucción. Materialismo.

Índice de ilustrações

Ilustração 1: Diagrama de campos, modalidades e métodos para interpretação de materiais visuais.....	33
Ilustração 2: Fonte (1917, réplica de 1964), Marcel Duchamp.....	41
Ilustração 3: Modelo ferroviário controlado por computador no Tech Model Railroad Club.....	47
Ilustração 4: Bob Lash, membro do Homebrew Computer Club, na década de 1970.....	48
Ilustração 5: Tela do videogame Mystery House (1980).....	50
Ilustração 6: Richard Stallman e Julian Assange seguram cartaz com foto de Edward Snowden.....	51
Ilustração 7: Blinkenlights (2001), Chaos Computer Club.....	53
Ilustração 8: Happening Digitali Interattivi (1992), Tommaso Tozzi.....	53
Ilustração 9: Gravura de 1678 da lanterna mágica de Athanasius Kircher.....	57
Ilustração 10: Cronofotografia de 1890, por Étienne-Jules Marey.....	57
Ilustração 11: Diagrama para uma implementação mecânica da máquina de Turing.....	59
Ilustração 12: One and Three Chairs (1965), Joseph Kosuth.....	64
Ilustração 13: Tela de Super Mario Clouds (2002), Cory Arcangel.....	78
Ilustração 14: Cartucho violado de Super Mario Clouds (2002), Cory Arcangel.....	86
Ilustração 15: Televisor, console e controle de I Shot Andy Warhol (2002), Cory Arcangel.....	88
Ilustração 16: Tela de I Shot Andy Warhol (2002), Cory Arcangel.....	89
Ilustração 17: Tela de Super Mario Movie (2005), Cory Arcangel.....	90
Ilustração 18: Self Playing Sony Playstation I Bowling (2008), Cory Arcangel.....	90
Ilustração 19: Telas de Space Invader (2004), Cory Arcangel.....	91
Ilustração 20: SOD (1999), Jodi.....	93
Ilustração 21: Arena e Cntrl-Space, da série Untitled Game (1996-2001), Jodi.....	94
Ilustração 22: Telas de Jet Set Willy Variations ©1984 (2002), Jodi.....	95
Ilustração 23: Telas de Max Payne Cheats Only 1 (2004-2005), Jodi.....	96
Ilustração 24: SimCopter Hack (1997), ®Tmark.....	98
Ilustração 25: Shredder 1.0 (Triturador 1.0, 1998), Mark Napier.....	103
Ilustração 26: Waiting Room (2002), Mark Napier.....	103
Ilustração 27: Dobras/Folds (1997), Corpos Informáticos.....	104
Ilustração 28: UAI – ueb arte iterativa (2007), Corpos Informáticos.....	105
Ilustração 29: Mar(ia-sem-ver)gonha Para-femálias (2008), Corpos Informáticos.....	106
Ilustração 30: wwwwwwwww.jodi.org (1993), Jodi.....	108
Ilustração 31: Vaticano.org (1998), Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org).....	108
Ilustração 32: Diagrama de bomba no código de wwwwwwwww.jodi.org (1993).....	109
Ilustração 33: Net.Art Per Se – CNN Interactive (1996), Vuk Ćosić.....	110
Ilustração 34: Superchannel (1999-2005), Superflex.....	111
Ilustração 35: logo_wiki (2009), Wayne Clements.....	114
Ilustração 36: Freakpedia (2007), Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes.....	115
Ilustração 37: VendoGratuitamente.com (2006), de Agnus Valente.....	115
Ilustração 38: _readme: Own, Be Owned or Remain Invisible (1998), Heath Bunting.....	116
Ilustração 39: Documenta Done (1997), Vuk Ćosić.....	116

Ilustração 40: Female Extension (1997), Cornelia Sollfrank.....	119
Ilustração 41: Untitled e OOOI: OOOI: OOOI: – Hybrids (1998), Eva & Franco Mattes.....	120
Ilustração 42: Art.Teleportacia.org e Hell.com – Copies (1999), Eva & Franco Mattes.....	121
Ilustração 43: The K Thing (2001), Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org).....	122
Ilustração 44: AfterSherrieLevine.com/AfterWalkerEvans.com (2001), Michael Mandiberg.....	123
Ilustração 45: Carnivore Personal Edition Zero Client (2001), Radical Software Group.....	130
Ilustração 46: Amalgamatmosphere (2001), de Joshua Davis, Branden Hall e Shapeshifter.....	131
Ilustração 47: Black and White (2003), Mark Napier.....	132
Ilustração 48: Out of the Ordinary (2002), de Lisa Jevbratt.....	133
Ilustração 49: Fuel (2002), de Scott Sona Snibbe.....	135
Ilustração 50: Painters (2002), do coletivo area3.....	136
Ilustração 51: Guernica (2001), Entropy8Zuper.....	137
Ilustração 52: PoliceState (2002), Jonah Brucker-Cohen.....	137
Ilustração 53: JJ (2002), de Golan Levin.....	138
Ilustração 54: History of Art for the Intelligence Community (2002), de Vuk Cosic.....	138
Ilustração 55: The Gordon Matta-Clark Encryption Method (2002), Radical Software Group.....	139
Ilustração 56: OPUS (2001), Raqs Media Collective.....	140
Ilustração 57: Perpetual Self Dis/Infecting Machine - biennale.py (2001), Eva & Franco Mattes.....	146
Ilustração 58: Malwarez (2002-2013), de Alex Dragulescu.....	147
Ilustração 59: The Collapse of PAL (2011), Rosa Menkman.....	150
Ilustração 60: Das Coisas Quebradas (2012). Detalhe da etapa de montagem.....	157
Ilustração 61: Random Gambierre Machine 2.0 (2012). Detalhe do painel.....	157
Ilustração 62: The Messenger (1998 e 2005). Detalhe da instalação.....	158
Ilustração 63: The Messenger (1998 e 2005), Paul DeMarinis.....	159
Ilustração 64: Construção Cinética - Onda Ereta (1919-20, réplica de 1985), Naum Gabo.....	168
Ilustração 65: Modulador Espaço-Luz (1923-30), László Moholy-Nagy.....	169
Ilustração 66: Placas de Vidro Rotativas – Ótica de precisão (1920), Marcel Duchamp.....	171
Ilustração 67: Rotorrelevos (1935), Marcel Duchamp.....	172
Ilustração 68: TV-Buddha (1974), Nam June Paik.....	173
Ilustração 69: Museu de Arte Moderna: Departamento das Águias (1970-1971), Marcel Broodthaers.....	176
Ilustração 70: Xeroxperformance (1981), Paulo Bruscky.....	177
Ilustração 71: Performance da série Meu Cérebro Desenha Assim (2012), Paulo Bruscky.....	177
Ilustração 72: Orquestra Gambionália (2009), Marginalia, Gambiologia e Azucrina.....	178
Ilustração 73: Comparações entre imagem-movimento, imagem-tempo e imagem-ritmo.....	183
Ilustração 74: Os Embaixadores (1533), Hans Holbein.....	186
Ilustração 75: Reportagem sobre CYSP I – CYbernetic SPatiodynamic (1956), Nicolas Schöffer.....	189
Ilustração 76: Magnet TV (1965), Nam June Paik.....	190
Ilustração 77: Noisefields (1974), Steina & Woody Vasulka.....	191
Ilustração 78: Derivadas de uma Imagem (1969), Waldermar Cordeiro.....	191
Ilustração 79: Gaussian Quadratic (1962), Michael Noll.....	192

Ilustração 80: Capa e página com instrução de Grapefruit (1964-), Yoko Ono.....	193
Ilustração 81: Systems Burn-off X Residual Software (1969/2012), Les Levine.....	194
Ilustração 82: Cartaz Sem Título (1985-1990), Guerrilla Girls.....	196
Ilustração 83: Variations V (1965), John Cage.....	197
Ilustração 84: Variations VII (1966), John Cage.....	197
Ilustração 85: Imagem do vídeo de Conceiving Ada (1997), Lynn Hershman Leeson.....	201
Ilustração 86: Situ-Ação, intervenção de 1972 de Marcelo do Campo (2003-), Dora Longo Bahia.....	201
Ilustração 87: Imagens do projeto Chernobyl (2007-2010), Alice Miceli.....	202
Ilustração 88: Módulo Lunar (2009), Paulo Nenflidio.....	203
Ilustração 89: Detalhe da notação criada para Módulo Lunar (2009), Paulo Nenflidio.....	204
Ilustração 90: Intonarumori (1913-1914), Luigi Russolo.....	205
Ilustração 91: Psicose – ASCII History of Moving Images (1999), Vuk Cosic.....	206
Ilustração 92: Potemkin Panic! 4 (2008), Gabriel Menotti.....	207
Ilustração 93: Gambiociclo (2010), Gambiologia.....	209
Ilustração 94: The Edison Effect1 (1989-1993), Paul DeMarinis.....	211
Ilustração 95: I Lv Yr GIF (2007), Giselle Beiguelman.....	211
Ilustração 96: Sem Título (2002, flip book), Milton Marques.....	212
Ilustração 97: LoveLetters_1.0 MUC=Resurrection, A Memorial (2009), David Link.....	213
Ilustração 98: Fala (2011), Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti.....	214
Ilustração 99: Spio (2004-2005), Lucas Bambozzi.....	216
Ilustração 100: Corpo-Orquestra (2011), Alexandre Rangel e Luiz Olivéri.....	217
Ilustração 101: Bichos Impossíveis (2008), Alexandre Rangel.....	218
Ilustração 102: Eixo X (2010), Alexandre Rangel e Rodrigo Paglieri.....	218
Ilustração 103: Border Bumping (2012), Julian Oliver.....	219
Ilustração 104: Zapatista Tactical FloodNet (1998), Electronic Disturbance Theater.....	226
Ilustração 105: Flesh Machine (1997-1998), Critical Art Ensemble.....	228
Ilustração 106: Cult of the New Eve (1999-2000), Critical Art Ensemble.....	231
Ilustração 107: GenTerra (2001-2003) e Molecular Invasion (2002-2004), Critical Art Ensemble.....	232
Ilustração 108: Free Range Grain [poster] (2003-2004), Critical Art Ensemble.....	233
Ilustração 109: Free Range Grain (2003-2004) e Germs of Deception/Target Deception (2005-2007), CAE.....	234
Ilustração 110: Cartaz do projeto TOYWAR.com (1999-2000), etoy.....	236
Ilustração 111: Diagrama operacional de GWEI (2005), Cirio, Ludovico e UBERMORGEN.COM.....	237
Ilustração 112: Amazon Noir (2006), Cirio, Ludovico e UBERMORGEN.COM.....	238
Ilustração 113: Face to Facebook (2011), Paolo Cirio e Alessandro Ludovico.....	239
Ilustração 114: Transborder Immigrant Tool (2007-), EDT.....	258
Ilustração 115: Esquema operacional do aplicativo Transborder Immigrant Tool (2007-).....	259

Sumário

Introdução.....	25
1 Bases estéticas para uma teoria da arte hacker.....	37
1.1 Hackear e/é produzir diferença.....	43
1.2 Da mimese à emulação.....	54
1.3 Materialismo: intensidade e rastro.....	65
2 Alteridade operacional: pirataria e recombinação.....	75
2.1 Usabilidade desconstruída: tecno-logia em jogo.....	84
2.2 Recombinações e contrafações reticulares.....	101
3 Alteridade operacional: livre, comum, acidental.....	125
3.1 Como fazer-junto.....	126
3.2 Ruídos e circuitos corroídos.....	143
4 Dobra do meio.....	151
4.1 Anacronismo e anarqueologia.....	165
4.2 Imagem-algo/ritmo.....	182
4.3 Heterotopias des-localivas.....	198
5 In/de/cisões.....	221
5.1 Medi-ação in-direta.....	243
5.2 Do tático ao tátil: tacticalidade.....	254
5.3 Paralogias na biomídia.....	265
Considerações: sobre a hackabilidade sem fim.....	271
Referências.....	277
Anexo A – Entrevista com Ricardo Dominguez.....	297
Anexo B – Entrevista com Steve Kurtz.....	305
Anexo C – Entrevista com Garnet Hertz.....	313

Introdução

Neste trabalho propomos a constituição de uma teoria da arte hacker¹ fundamentada na estética. 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 a abordagem hacker 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, compreendida como ramo da filosofia dedicado à reflexão sobre os valores consequentes da percepção sensorial, como aqueles extraídos da arte.

Nossa proposta decorre da observação de casos de influência recíproca entre a acelerada reprogramabilidade prática e discursiva da arte baseada na tecnologia e as respectivas predisposições de deslocamento da fundamentação crítica. Assumimos como temática incontornável a maleabilidade das produções artísticas e tecnológicas, impulsionada pela adoção e desenvolvimento de mídias de automatização, desde as rupturas experimentais do modernismo até o período recente.

Nesse cenário, a emergência de poéticas hackers arrasta para várias direções a problemática de exploração das modalidades de experiência crítica, compreendida como capacidade relacional baseada na sensorialidade. Por um lado, essa diversidade reflete as conotações controversas assumidas pela palavra *hacker*², desde a dispersão de seu uso a partir do contexto inicial e peculiar do ambiente estudantil do Massachusetts Institute of Technology – MIT, nos Estados Unidos da América – EUA, durante a década de 1960.

A partir dessa difusão infiel, o termo hacker é adjetivo atribuído aos praticantes de atos lícitos e ilícitos de exploração e alteração das tecnologias, sobretudo, 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, supõem uma transcendência além das marcas imediatas do efeito material.

A conjugação da arte hacker não pode evitar o confronto com esse repertório teórico que habilita as reflexões sobre os elos e as divisórias entre propósitos artísticos, científicos, tecnológicos e

-
- 1 Os dicionários de língua portuguesa registram apenas o anglicismo hacker que designa o “ indivíduo obcecado por computadores e programas; pessoa que se introduz em sistemas informáticos alheios, já com objetivos ilícitos, já por gosto da aventura e da experimentação” . Dispensaremos a grafia em itálico, uma vez que o termo se tornou de uso corrente em diversos idiomas. Na falta de aportuguesamento ou registro de derivações da palavra, adotamos a expressão *hackeamento* como tradução para os substantivos equivalentes à ação dos hackers (hacking) e ao seu resultado (hack). Traduzimos ainda a forma flexional *to hack* como *hackear*, verbo que teria conjugação semelhante à de *recensear*.
 - 2 Conforme a etimologia, o verbo *to hack* remete ao ato de abrir uma fenda, fissurar, com auxílio de uma ferramenta como um machado ou picareta. Esse sentido está implícito na ação de adentrar ou abrir um sistema computacional, com ou sem permissão.

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 interações que podem ou não justificar a reivindicação de um estatuto artístico em algum âmbito discursivo.

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 frente à ciência e à tecnologia, a partir da modernidade iniciada com o Renascimento.

O debate que propomos decorre de uma condição fenomênica que, embora apele à subjetivação sensível, trafega por um campo habituado a interpretações díspares (e polêmicas) em torno da ética hacker e da relacionalidade cibernética. Em suas distintas versões³, contudo, encontramos os pontos recorrentes da apologia do compartilhamento e da liberdade de informação (RAYMOND, 2004), aos quais 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 abordagem dos hackers independente de critérios extrínsecos 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 o teórico das mídias McKenzie Wark (2004).

Essa escolha nos conduz a uma revisão de paradigmas provenientes da teoria crítica e do pós-estruturalismo absorvidos e reconfigurados no chamado pensamento da diferença. Nessa linhagem, interessa-nos sobretudo a inserção e o legado de Gilles Deleuze, adotado por Wark, bem como as reverberações de Jacques Derrida, Michel Foucault e Jean-François Lyotard⁴. De um lado, adotamos uma das referências mais citadas na teoria da arte contemporânea, especialmente em leituras que perseguem os aspectos afetivos e materialistas da arte. De outra parte, reconduzimos nosso pensamento ao caminho da filosofia pautada pela linguagem.

Com a realização de nosso estudos, almejamos compartilhar conceitos úteis para subseqüentes inferências teóricas, sobretudo no que diz respeito aos impactos das associações conflitivas entre arte, ciência, tecnologia e política. Acreditamos que nossa teoria poderá apoiar a compreensão complexa da soma entre as controvérsias semânticas da palavra hacker e as confrontações de processos de

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

4 As referências bibliográficas foram consultadas em diversos idiomas (português, inglês, francês e espanhol). A facilidade de acesso e disponibilidade foi o critério mais recorrente para a escolha das edições. Em alguns casos, entretanto, preferimos adotar a versão original ou a tradução que nos pareceu mais aproximada em termos semânticos. Na lista de referências, indicamos entre parênteses, entre o nome do autor e o título, o ano da primeira edição das obras consultadas por meio de reedições ou traduções publicadas posteriormente ao original.

diferenciação da arte e da tecnologia.

Pensamos que as polêmicas quanto à licitude ou ilicitude, adequação ou inadequação, das práticas de ambas as áreas se ressentem da ausência de uma consideração aprofundada sobre as predisposições compartilhadas de hibridismo e trânsito por entre as margens de demarcação entre os domínios de produção humana e inumana.

Nosso objetivo, portanto, é colaborar com a reconfiguração dos *sistemas e programas* da teoria da arte e da tecnologia, de modo análogo à exploração e alteração hacker de um software ou hardware. Consideramos que o exame e transformação dessas estruturas nos parece indispensável para que a experiência crítica possa persistir ante o avanço veloz dos procedimentos de automação, movimento que influencia não só o campo artístico, como também a existência no mundo.

Como objetivos específicos de nosso trabalho, elegemos o questionamento sobre a regulação dos elos entre as poéticas tecnológicas emergentes e a estética. Essa avaliação será dedicada a uma consequente aplicação em ações de pesquisa, extensão e ensino universitário. Também servirá como subsídio para projetos de curadoria, edição de obras de referência e a elaboração de estudos para plataformas de colecionamento e exibição.

Além do aspecto reflexivo característico de uma teoria crítica, desejamos provocar um pensamento capaz de discorrer não apenas *sobre*, como também em compasso *com* a produção artística. Com essa conjunção sugerida por Ricardo Basbaum (2003), esperamos orientar uma conexão capaz de extrair da arte algo que constitua o pensar, assim como uma arte que se lance à intervenção sobre o mundo. Com esse propósito, nossa narrativa empregará tanto texto quanto imagens, tanto referências a documentação impressa quanto a bases eletrônicas. A intenção é acentuar a discursividade híbrida em que operam os fluxos variados da linguagem e da afecção na filosofia e nas artes.

Em apoio à abordagem filosófica, aplicamos em nosso trabalho uma metodologia qualitativa de pesquisa. Nossa escolha decorre da atenção que decidimos dedicar ao entrelaçamento das características da tecnologia e da arte. Entendemos que a admissão de influências mútuas entre os dois campos implica uma perspectiva complexa e inquantificável, necessária para a averiguação de aspectos de variabilidade entre as definições da funcionalidade utilitária e as ocasiões de abertura à multiplicidade da fruição sensível.

Não pretendemos encontrar explicações para problemas com hipóteses preconcebidas. Em vez disso, usamos dados colhidos da experiência e de discursos críticos sobre a arte e a ação hacker, para encaminhar um processo de construção indutiva de interpretações situadas. Assim, vamos levar em conta a interação com ou entre os participantes, assimilando suas inconstâncias como mecanismo de adequação à complexidade fornecido pelas metodologias qualitativas (CRESWELL, 2010).

Como referencial teórico, nosso trabalho recorre a paradigmas interdisciplinares descendentes da teoria crítica, de acordo com a reconceitualização do final do século XX, sintetizada por Joe Kincheloe

e Peter McLaren (2006). Conforme os autores, acreditamos que as tensões de emancipação expressas nas hierarquias (de classes sociais, raças, gêneros, sexualidades) são, cada vez mais, afetadas em um regime comum de subjetivação proporcionado pela extensão da racionalidade computacional. Quanto mais as máquinas se fazem presentes, mais impactos provocam sobre a construção da percepção.

De igual modo, as questões de revisão da teoria crítica sobre a volatilidade de apropriações do poder discursivo, por meio da tecnologia, sugerem que as batalhas da hegemonia abrigam, além do poder de opressão, capacidades produtivas de contestação que alteram processos de transmissão, validação e utilização de conhecimentos. Conforme a apropriação, os aparelhos e suas lógicas podem contribuir para a instituição de temporalidades e espaços para a alteridade.

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). Concepção que é acompanhada pela proposição disruptiva de regimes em que a produção das multidões e seu intercâmbio como *dáviva* desloca a centralidade do sistema monetário.

No que diz respeito ao *corpus* de análise, optamos por uma seleção de obras de arte majoritariamente pertencente às últimas duas décadas, provenientes do Brasil, Estados Unidos e Europa. Essa abrangência é solicitada para verificarmos as recorrências dentre a variedade de práticas da arte hacker. Ao mesmo tempo, esse recorte reflete a acessibilidade das obras escolhidas e de sua documentação, acompanhando a incidência predominante nos discursos teóricos e críticos, segundo o ponto de vista de uma pesquisa desenvolvida no contexto sociocultural brasileiro entre 2011 e 2014⁵.

Essa diversidade se manifestada sobretudo nos trabalhos, e não correspondem particularmente a trajetórias de autorias individuais. Assim, a lista de artistas e coletivos selecionados inclui nomes como os estadunidenses Cory Arcangel, Radical Software Group, Electronic Disturbance Theater e Critical Art Ensemble, os brasileiros Gambiologia, Giselle Beiguelman e Lucas Bambozzi e a dupla italiana Eva & Franco Mattes.

Na maior parte dos casos, vamos tratar de produções baseadas em tecnologias eletrônicas de informação e comunicação, sobretudo em suporte digital. No entanto, não descartamos trabalhos de outros domínios ou de outras etapas de desenvolvimento tecnocientífico, quando for pertinente apontar

5 Esse período abrange atividades em Brasília sob a orientação da professora Beatriz Medeiros e em contato com o grupo de pesquisa *Corpos Informáticos*. Compreende também um estágio sanduíche realizado na Universidade da Califórnia, em San Diego, onde trabalhamos sob a supervisão do professor Brett Stalbaum (integrante do coletivo *Electronic Disturbance Theater*), com bolsa concedida pela Capes e Fundação Fulbright.

as analogias intencionais ou não-intencionais com as mídias digitais.

Desse modo, observamos reverberações do legado do conceitualismo, da performance arte, do cinema experimental e da videoarte, bem como referências a práticas analógicas do coletivo dinamarquês Superflex e de artistas brasileiros como Paulo Bruscky e Milton Marques. Embora a arte hacker seja peculiar à computação, entendemos que sua manifestação pode se esparramar por meios desplugados e desconectados.

As fontes de nosso levantamento incluem bases de dados eletrônicas⁶ e bibliotecas, experiências de fruição de trabalhos de arte, informações de acervos e exposições, documentação de projetos organizada pelos próprios artistas e três entrevistas – uma entrevista presencial com o artista e pesquisador Garnet Hertz e duas entrevistas por videochamada com os artistas e teóricos Ricardo Dominguez e Steve Kurtz (as transcrições em inglês estão compiladas nos Anexos).

O uso da internet surge como nova tendência de pesquisa na última década, expandindo o alcance da teoria a novos contextos. O que era feito *in loco* (observações, pesquisas de dados, consulta bibliográfica, entrevistas) passa a ser feito na topologia abstrata e dinâmica da rede, rompendo-se as restrições das dificuldades de concretização de determinados encontros com participantes distantes.

Soma-se a isso a relevância da atuação de participantes em comunidades virtuais e mídias sociais, sem uma necessária correspondência física com sua territorialidade. Entrevistas por correio eletrônico, teleconferências e levantamentos em bancos de dados compõem um conjunto de ferramentas metodológicas que procuramos explorar. O contexto da chamada web 2.0 facilita ainda a expansão de formas colaborativas de estudo (FLICK, 2011).

Essa metodologia não implica apenas a importação de métodos para a esfera telemática, como também estimula a investigação de diversas questões de pesquisa de acordo com contextos de mediação (SILVERMAN, 2009). Nossa utilização das tecnologias de informação e comunicação, portanto, vai além da editoração. Abarca a experiência com os programas, a disposição para o trabalho conectado e a ambientação com formas de comunicação como *e-mail*, serviços de mensagem e bate-papo, listas de discussão e blogs, e chamadas de vídeo e voz⁷.

Em nosso estudo sobre a arte hacker, essas ferramentas são adotadas para facilitar o acesso à distância ou ampliar o repertório de referências, conforme as vantagens apontadas por Uwe Flick (2009). Além disso, há uma necessidade peculiar ao nosso objeto de estudo, pois aquilo que analisamos e sua documentação se apresentam com uma frequência preponderante na internet.

6 São exemplos das fontes eletrônicas os *sites* de artistas, coletivos e teóricos, os repositórios Media Art Net, Database of Virtual Art, Electronic Arts Intermix e UbuWeb, instituições como a Daniel Langlois Foundation, Paço das Artes e Itaú Cultural, os festivais FILE, Make Art e Píksel, e as exposições Open Source Art Hack (realizada no New Museum de Nova York, em 2002) e a III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias (no Instituto Tomie Ohtake de São Paulo, em 2012). Quanto às referências bibliográficas, citamos plataformas comerciais para acesso a artigos e livros como JSTOR e ebrary, bem como coleções montadas para o compartilhamento de arquivos como Scribd, Aaaaarg.org e Monoskop.

7 Nosso trabalho foi desenvolvido majoritariamente em plataformas livres e abertas. Optamos pelo sistema operacional Ubuntu/Linux-GNU, o editor de texto LibreOffice, o editor de imagens Gimp e o organizador de biblioteca eletrônica Calibre.

Muitas vezes o recurso à publicação eletrônica, inclusive, condiz com a rejeição ou incipiência de instrumentos institucionais para acolher a arte hacker. Essas restrições não parecem exclusivas a nenhum país. Mesmo em centros considerados mais desenvolvidos, a arte hacker trafega pelas margens do sistema.

No entanto, as deficiências das políticas culturais brasileiras agravam essa situação. A compreensão da arte e tecnologia por instituições públicas ou privadas nacionais ainda é bastante rudimentar, apesar dos avanços ocasionais obtidos com o reconhecimento da cultura digital pelas gestões do Ministério da Cultura⁸ ocorridas desde 2002, ao lado de iniciativas de centros como Itaú Cultural (São Paulo) e Oi Futuro (Rio de Janeiro) e o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE (São Paulo).

Ante essas circunstâncias, tentamos assegurar a validade de nossa coleta eletrônica de dados por meio da consulta a fontes de replicação ou comprovação de autenticidade, consultas diretas a artistas e teóricos, ou o acesso a cópias ou originais físicos. Assim, obtemos um modelo mínimo de triangulação para lidar com fatores limitantes da pesquisa em rede, relativos ao grau de assertividade, à contextualização e à corriqueira interrupção de funcionamento de serviços – algumas vezes, parcialmente contornada pela busca de dados armazenados no repositório <http://archive.org/web/>.

Nossa análise da documentação colhida na internet considera ainda as estruturas, a navegabilidade e o repertório de dados disponível, de acordo com as orientações de Flick (2009). Também observamos os fluxos de colaboração, o estabelecimento de vínculos e as formas autônomas de apropriação e uso alternativo da informação.

Os dados coletados compreendem, portanto, tanto a documentação sobre trabalhos de arte quanto as interações de seus agentes – na maioria das vezes, em situações não provocadas por nossa pesquisa. Empregamos então um método aberto de investigação, sem assumir exclusivamente papéis de demonstradores, operadores, espectadores ou solicitantes (FLICK, 2009).

A análise do material recolhido demanda atenção para as camadas descritivas e as camadas de interferência constituídas, de modo dinâmico e consciente das funções em jogo. Os documentos selecionados são examinados como elementos conjuntos de construção, considerando sua relação com outras fontes, conforme a ideia de *corpus* empírico encontrada em Flick (2009). Também levamos em conta as conversas que tivemos com colegas pesquisadores, nos momentos de publicização gradual de resultados da pesquisa em encontros acadêmicos ou reuniões esporádicas de estudo em grupo.

Consideramos que a textualidade das fontes consultadas aglomera versões de realidades múltiplas, triadas de forma contínua ao longo da nossa análise. Pois, na dita crise pós-modernista da representação, seria um equívoco identificar direta e estaticamente um texto com uma verdade. Em

8 Vale aqui registrar a existência de um colegiado específico de arte digital dentro do Conselho Nacional de Política Cultural desde 2013. Contudo, essa representação integrada ao Ministério da Cultura não foi ainda suficiente para consolidar programas contínuos de fomento à produção, circulação, documentação, acervo e reflexão crítica sobre a arte digital.

lugar disso, as informações são entendidas como ponto de partida para o trânsito pela tradução da realidade social em narrativas de experiências, por sua vez, tecidas com base em concepções de mundo de cada envolvido.

Com tal procedimento, pretendemos gerar resultados passíveis de aproveitamento em outros ciclos de interpretação. Trata-se, portanto, de um espectro de oscilações entre a objetividade e a subjetividade, que considera a existência exterior de fatos que são compreensíveis apenas por meio das lentes de conhecimentos prévios (SULLIVAN, 2010) e da especulação prospectiva.

Com a categorização de dados, subsidiamos nossa análise sobre como transcorrem os processos de dissenso e transgressão tecnológica na arte hacker. Questionamos ainda se essas rupturas são seguidas por reconfigurações impostas pela aspiração de hegemonia. Expectativa que nunca se afirma e se preserva de modo absoluto, graças às dobras de instabilidade da disseminação tecnológica que nutrem a resistência e o contrapoder, conforme a teoria crítica reconceituada por Joe Kincheloe e Peter McLaren (2006).

Estamos cientes do risco, sublinhado por Silverman (2009), de obtenção de resultados anedóticos por conta da inviabilidade de um levantamento exaustivo de dados sobre experiências dispersas por geografias, culturas e territorializações no ambiente comunicacional e virtual. No entanto, não encaramos essas lacunas somente como fragilidades, mas sim como aberturas suscetíveis à ocupação por meio de abordagens emergentes, surgidas na interação com a arte hacker, bem como com os dados textuais encontrados em seu respectivo campo. Para tanto, buscamos estabelecer fluxos em um esquema particular de rotas, sem a pretensão de cartografar o mapa geral e detalhado de todas as vias existentes das oposições transversais contrárias às injunções do saber/poder.

Para absorver a seleção intensiva de dados via internet, optamos por privilegiar métodos de análise de discurso, considerando o diagrama de alternativas metodológicas (Ilustração 1, p. 33) apresentado por Gillian Rose (2007). Nossa decisão decorre da precedência que damos à averiguação de fatores situacionais e fenomenológicos dos trabalhos de arte, reservando para outra ocasião o eventual aprofundamento sobre circunstâncias sociológicas de recepção.

A opção também se justifica pela amplitude e variedade das obras, bem como o interesse voltado às condições institucionais ou *metainformacionais* de disposição da arte hacker – quando levamos em conta sua difusão e agregação de dados pela internet. Esses dois aspectos, da vastidão e da topologia reticular de circulação da arte, nos levam, talvez, a um território emergente de agentes de colecionamento, circulação e crítica.

Consequentemente, assumimos a hipertextualidade multivocal da arte hacker apresentada na internet como um modo narrativo de interação comunicacional. Entendemos que essa circunstância contribui para a distribuição de um saber plausível, ressonante e situado – um saber destilado pelo pós-modernismo e gerado como deslocamento e fissura do ato de observação objetivista atrelado aos dispositivos modernos dos museus e galerias (SULLIVAN, 2010) e ao discurso da crítica reconhecida.

Para pensar a produção da diferença sob essa perspectiva, adotamos como fundamentação a obra filosófica de Jacques Derrida e Gilles Deleuze. Em um caminho pouco usual, nosso trabalho envolve, portanto, desconstrução e empirismo transcendental. Pela desconstrução buscamos acompanhar a eventualidade da desestruturação das hierarquias dicotômicas atreladas à suposição logocêntrica de significados intrínsecos da arte e da tecnologia. Seguindo Derrida (1985, p. 1–5), entendemos 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*)”⁹.

Por sua vez, pelo empirismo transcendental de Deleuze, atentamos para a excessividade do devir da experiência vivida, compreendida como atualização que é extraída da imanência virtual e reconfigura o pensamento¹⁰. Acreditamos haver nessa abordagem pontos de correspondência com Derrida. Embora a desconstrução atue como diluição dos privilégios entre termos colocados em oposição, o empirismo transcendental apresenta um cenário sem negações, em que as variações da diferença provêm da repetição liberada dos entraves da representação do mesmo.

Além de Deleuze e Derrida, aproveitamos ainda contribuições de autores como Bernard Stiegler, McKenzie Wark, Lev Manovich, Alexander Galloway, Arlindo Machado e Lucia Santaella. Do campo específico da crítica, curadoria e história da arte recorreremos a nomes como Boris Groys, Gregory Sholette, Brian Holmes, Edmond Couchot, Domenico Quaranta, Edward Shanken e Ricardo Rosas, bem como os escritos de artistas como Ricardo Dominguez, Critical Art Ensemble, Garnet Hertz e Giselle Beiguelman.

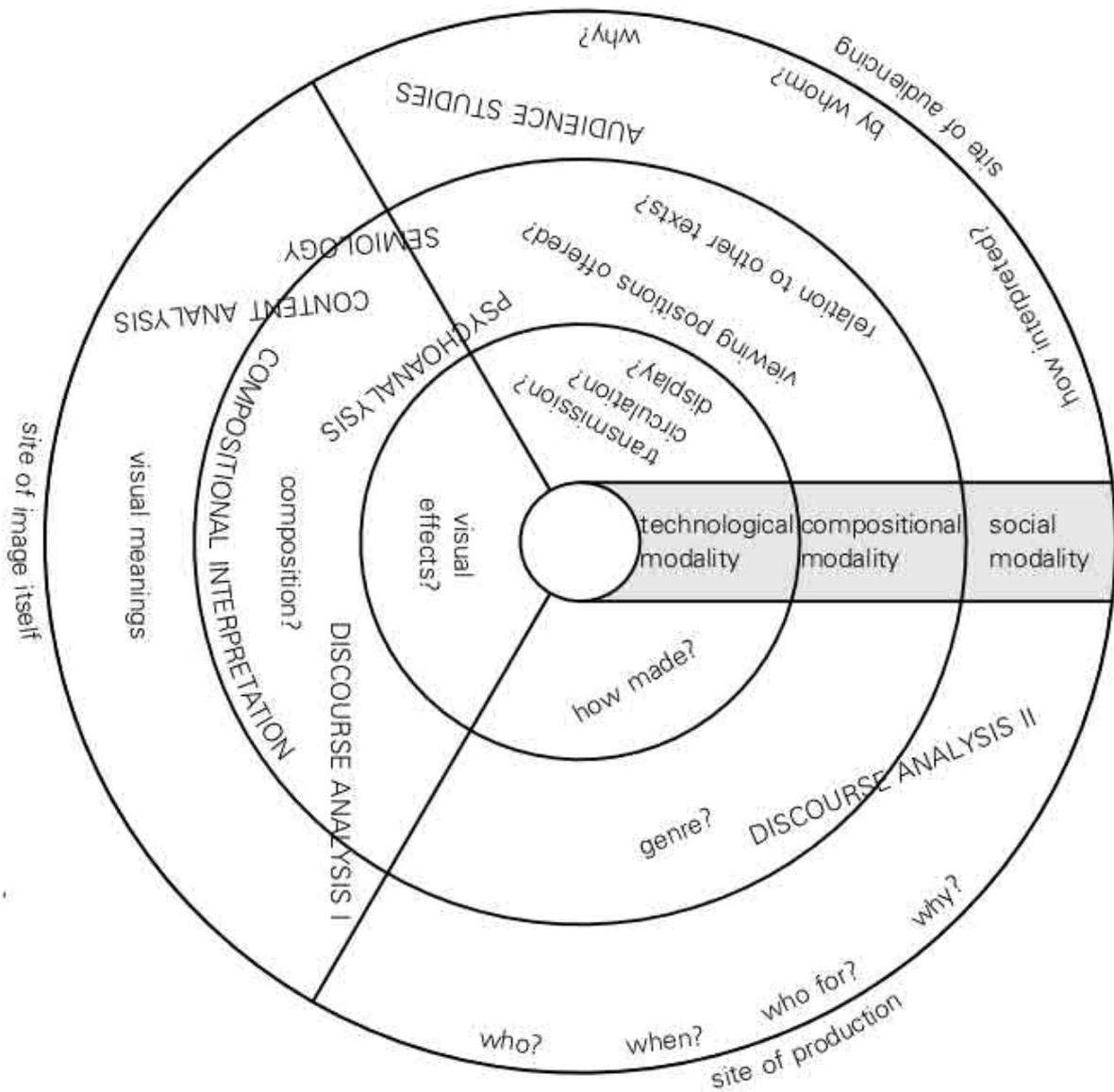
Citamos ainda outras referências filosóficas cujos paradigmas paralelos merecem eventuais desdobramentos. A questão da acidentalidade, por exemplo, nos remeteu a Jean Baudrillard e Paul Virilio. Por outra parte, a heterotopia e a heterocronia nos levaram a Michel Foucault. Já os conceitos de inumano, paralogia e diferendo evocaram Jean-François Lyotard.

O *corpus* empírico e a base teórica selecionada resultam em um confronto entre teoria da arte, ação hacker e pensamento da diferença. Nesse sentido, os impactos da apropriação da tecnologia sobre as poéticas contemporâneas são revistos a partir da agenda crítica herdada do experimentalismo conceitualista e relacional das décadas de 1960 e 1970. Evocamos desse período o colapso da autoridade e a ascensão do artista como iconoclasta criativo (SULLIVAN, 2010), que coincide com o pós-estruturalismo e a emergência da microinformática e das redes de computadores.

9 Para Derrida (1973, 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. Se as habitam de uma certa maneira, pois sempre se habita, e principalmente quando nem se suspeita disso. 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.”

10 De acordo com Deleuze (2002, p. 102): “En verdad, el empirismo se vuelve trascendental, y la estética, una disciplina apodíctica, cuando aprehendemos directamente en lo sensible lo que no puede ser sino sentido, el ser mismo de lo sensible: la diferencia, la diferencia de potencial, la diferencia de intensidad como razón de lo diverso cualitativo.”

Ilustração 1: Diagrama de campos, modalidades e métodos para interpretação de materiais visuais



Fonte: Gillian Rose (2007, p. 30)

Por esse confronto entre teoria da arte, ação hacker e pensamento da diferença, podemos entender que a arte hacker desempenha o papel de desconstrução (anti)tecnológica. Pois absorve, analisa e desvia o aparato que modula em suas atividades. Seus valores descendem, portanto, de ramificações que contradizem premissas do projeto de modernidade do Iluminismo (SULLIVAN, 2010).

Em certa medida, o descentramento das significações e da subjetividade ao longo desse percurso cultural se assemelha com a capacidade de reprogramação do processamento operacional da linguagem das máquinas computacionais. Interessa-nos nessa relação a reflexividade de aportes e extravasamentos entre a cultura humana e a inteligência artificial, em 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 estímulos sensoriais.

No entanto, seguimos um viés político de análise que coloca em discussão os regimes de regulação da disponibilidade dessa condição programável peculiar às mídias digitais, conforme Manovich (2001b). Entendemos que a re-codificação não só diz respeito aos impactos da lógica computacional sobre a ordem cultural, quanto, no sentido inverso, concerne a reconfiguração do hardware e software ao sabor da política de usos efetivos e afetivos a que são consagrados.

Ao averiguar essas implicações políticas, a orientação interpretativa de nossa abordagem assume um caráter reivindicatório (CRESWELL, 2010). Pois, pensamos que, em virtude do tratamento dado à produção da diferença e suas instancias estéticas, a teoria da arte hacker não consegue se isolar da agenda de resistência daqueles que são marginalizados na arte e na tecnologia.

Acreditamos que a construção de nossa teoria oferece, portanto, um sistema de reconhecimento e intervenção sobre as parcialidades de enunciação analisadas, em contraponto com campos mais abrangentes, e vice-versa. Avaliamos que a identificação de dinâmicas de saber/poder inseridas na intertextualidade contribui para a construção de pontes entre agentes da experiência crítica e a reflexão entre contextos históricos e geográficos distintos. Entendemos que esses fatores modulam e são, ao mesmo tempo, transacionados por força da ágil mutação das tecnologias informacionais.

Nessa abordagem, a tecnologia e a política promovem com a arte mobilizações de significados e de práticas sociais, no sentido de uma transformação contínua. Deste modo, nossa teoria proporciona uma dupla ruptura epistemológica – entendida segundo Boaventura de Sousa Santos (1989) como procedimento que, além de promover o afastamento do senso comum, permite à pesquisa se insurgir contra o cientificismo exacerbado que aparta o pensamento do cotidiano prático.

A teoria da arte hacker que apresentamos a seguir flui em três eixos. O primeiro é dedicado à discursividade da produção hacker da diferença, considerando a sua carga contracultural de ruptura de códigos de proteção de tecnologias proprietárias ou de poder constituinte no comunitarismo. O segundo eixo é reservado aos efeitos da alteração tecnológica sobre a percepção e a concepção do tempo e do espaço. Por fim, o último eixo trata das implicações biopolíticas da arte hacker.

Os temas listados são desenvolvidos em cinco capítulos, consolidados nas considerações finais. No Capítulo 1, indicamos a fundamentação teórica para o desenvolvimento de nossa tese. Nele, nos dedicamos à elaboração de conceitos ajustados a uma reprogramabilidade relacional, condição que substitui a noção clássica de representação pela prática da emulação, isto é, a corporificação obtida pela metamídia que reprograma a operacionalidade de meios específicos antecedentes, bem como da própria biologia e do meio ambiente.

Nos Capítulos 2 e 3, no eixo da discursividade da produção da diferença, apresentamos o conceito de *alteridade operacional*. Com esse termo, apontamos o caráter mútuo de obra e de processo dos projetos artísticos que empregam a pirataria e a interferência tecnológica reticular. Em seguida, tratamos do aspecto relacional do uso de plataformas livres e de código aberto e da exploração da contaminação e do defeito.

Os trabalhos analisados no Capítulo 2 abrangem a produção de nomes como Cory Arcangel e Jodi, que seguem o legado da apropriação, crítica institucional e processualidade na arte. No Capítulo 3, tratamos de artistas e coletivos como Radical Software Group e Rosa Menkman, que atualizam o histórico das poéticas participativas e baseadas no acaso para o contexto das máquinas digitais.

No Capítulo 4, propomos o conceito de *dobradomeio*. Trata-se de uma metáfora que aplica ao tempo e ao espaço as inflexões típicas da reconfiguração de circuitos eletrônicos para montagem de novos aparelhos (*circuit bending*). Utilizamos referências à temporalização e espacialização da diferença, anacronismo da imagem, anarqueologia das mídias e imagem-tempo para analisar obras de artistas como Lucas Bambozzi e Paul DeMarinis, que questionam a obsolescência dos produtos lançados ao consumo, programada intencionalmente para acelerar os ciclos da produção industrial.

Por fim, no Capítulo 5, discutimos o conceito de *in/de/cisão*, palavra entrecortada, *hackeada*, com a qual indicamos uma relação intrínseca entre determinações políticas e subjetivas particulares com a dissidência e a disrupção. Empregando conceitos como biopolítica, sociedade de controle e paralogia, abordamos projetos de arte hacktivista de coletivos como Critical Art Ensemble, Electronic Disturbance Theater, etoy e UBERMORGEN.COM.

Com o termo *in/de/cisão*, demarcamos intervalos, fissuras, para sublinhar o acúmulo e a dispersão de significados. Falamos, portanto, da indecisão dos usos efetivos do potencial virtual das tecnologias. Em seguida, consideramos as decisões que elegem determinadas atualizações, bem como as incisões que seccionam essas escolhas e as decorrentes cisões de divergência política.

Como procedimento de abertura à iteração disseminante ou ao devir rizomático, tratamos nosso próprio discurso teórico como um trabalho aberto, suscetível à reprogramação. Para isso, publicamos parte de seus resultados em um *blog* (www.dobradomeio.cc) e disponibilizamos a íntegra da tese em repositórios colaborativos – de modo análogo ao tratamento dado à compilação, à documentação e ao desenvolvimento de um software livre.

Nossa intenção é seguir o conceito de uma ciência em código aberto ou 2.0 (WALDROP,

2008), entendida como conhecimento desenvolvido pela conversação entre interessados e pelo compartilhamento de dados. Com isso, pretendemos experimentar a construção de uma teoria reprogramável da arte, composta por conceitos generativos de indução a partir das perspectivas dos agentes que tomem contato com ela. Assim, refletimos na teoria da arte a hackabilidade sem fim que se observa na abertura tecnológica para sucessivas poéticas hackers.

1 Bases estéticas para uma teoria da arte hacker

[...] os conceitos são as próprias coisas, porém as coisas em estado livre e selvagem, para além dos “predicados antropológicos”. (DELEUZE, 2002, p. 17)¹¹

[...] a célula viva, o organismo com os seus órgãos são já *tekhnai*, [...] a “vida” (como se costuma dizer) já é a técnica - resta que a sua “linguagem” (o código genético, digamos assim) não só limita a operatividade desta técnica, como também (e é a mesma coisa) não permite a sua objectivação, o seu conhecimento e a sua complexificação controlada. (LYOTARD, 1997, p. 60)

A elaboração de uma teoria da arte hacker pretende uma reconfiguração crítica ante os efeitos estéticos do devir-informacional do mundo, isto é, sua codificação processual cumulativa e abrangente. Com ela projetamos uma adequação conceitual correspondente à sensorialidade requerida pela assimilação de noções de fluxo e operacionalidade experimentadas materialmente nas expansões do automatismo e pelas capacidades de produção tecnológica. Com esse propósito, a escolha da expressão *arte hacker* é indicativa da controvérsia que acreditamos ser inerente às reflexões sobre a transgressividade exploratória e modificante dos arranjos maquínicos entre o orgânico e o inorgânico – *wetware*¹² e hardware.

No que concerne a essa disponibilidade para o devir, pensamos haver não uma essência não-tecnológica da tecnologia, mas uma inessencialidade. Para além da superação da racionalidade instrumental moderna, pautada pelo reconhecimento da técnica como modo de existência que enquadra o mundo como reserva (*Gestell*), em Martin Heidegger (1977), a estética da arte hacker nos sugere uma recuperação dos entrelaçamentos diferenciais que compõem o paradoxo do âmago extrínseco da tecnologia.

Essa essência não é obtida por si mesma. É gerada pelo contraponto de operacionalidades tecnológicas e não-tecnológicas, humanas e inumanas, que são modos distintos de *poiēsis* (ποίησις), de trazer algo à aparência e à materialidade. Contudo, na inflexão informacional que transforma a fenomenalidade em registros regenerativos, o que se extrai não é mais uma idealidade estática, inacessível ou quase isso. São os fluxos de intensidades subjacentes, intangíveis, porém, imanentes.

Esse paradigma de *poiēsis* informacional assinala a retomada da importância do aspecto

11 Tradução livre para: “los con ceptos son las cosas mismas, pero las cosas en estado libre y salvaje, más allá de los «predicados antropológicos»”.

12 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 moldados segundo modelos biológicos. A palavra tem conotação negativa quando empregada como sinônimo de falha humana em um sistema inoperante, no qual não são encontrados defeitos de hardware (componentes físicos) ou software (lógicas de processamento) (ROUSE; WIGMORE, 2014).

estético da tecnologia, antes subjugado ao interesse pela efetividade funcional (RUTSKY, 1999). Essa situação emana do paradoxo da instrumentalização baseada no registro digital. Quanto mais informacional o mundo se torna, mais complexo ele fica, e explicita seu caráter amplamente fluido e inabarcável por uma sensorialidade desaparelhada.

Expandem-se as próteses ciborgues na matriz de coabitação dos devires confrontados da *poíēsis* humana e inumana – sob o estímulo das automações da produtibilidade física e biológica. Ao contrário da expectativa antropocêntrica, Jean-François Lyotard (1997, p. 59–60) sugere que “a história da vida sobre o nosso planeta não é assimilável à história da técnica, no sentido corrente [instrumental], porque não agiu por rememoração mas sim por *acesso*¹³”. O devir trafega antes pela abertura e conectividade, do que pela recuperação determinista. E pode conduzir ao efeito de passagem da anamnese que retoma o excedente a-tecnológico, não inscriível no registro da escritura, conforme Lyotard.

Diante disso, a mutabilidade atordoante das recombinações operacionais humanas e inumanas encontra-se em um estágio de aceleração, ao mesmo tempo, almejado e temido. Em tal condição, avaliamos que a arte hacker evidencia sensorialmente a propulsão assumida pelos conflitos acerca da redistribuição das posições de relacionalidade e de poder. Por esse motivo, nossa abordagem estética é convocada em uma rearticulação com a discursividade epistemológica e política 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 transgressividade 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 investigação se manifesta ela mesma favorável à promoção de um pensamento maleável e aberto. Afirma-se então um pensamento franqueado a readequações, em lugar da aceitação estagnada de um dogma. Como em um programa licenciado para a recombinação, a teoria hacker da estética sustenta uma reflexão de código aberto capaz de estimular livres reapropriações.

A orientação estética adotada com relação à arte hacker requisita inflexões consecutivas. O julgamento subjetivo é insuficiente para pensar a produção baseada nas máquinas reprogramáveis de processamento de dados. Em vez de estacionar em um antropocentrismo gravitacional, o juízo deve

13 Grifo nosso para a opção adotada pelos tradutores portugueses para o termo francês *frayage*, usado por Lyotard em uma referência à denominação dada por Sigmund Freud ao atravessamento da excitação de um neurônio para outro, em um processo que implica o sobrepujar de uma resistência. Para Lyotard (1997, p. 56–60), o efeito-memória do acesso diz respeito às estruturas de circulação de linguagem e objetos materiais, a exemplo da digitalização e da síntese telegráfica de simulacros de informação, que não têm lugar e temporalidade imediata e predeterminada. O acesso é distinto da rememoração da varredura porque esta sim “implica a identificação do rememoriado, a sua classificação num calendário e uma cartografia”. Essa circunstanciação é obtida pela transcrição simbólica, recursividade e referencialidade a si da metalinguagem humana, que se apresenta como tecnologia.

oscilar atento aos trânsitos entre objetos interagentes. Nesta concepção, coincidimos com as recentes discussões filosóficas sobre o lugar da estética na transição da virada linguística para a virada especulativa. A arte hacker suscita a ponderação diante da suposta acensão da materialidade e da realidade excedente aos limites residuais da significação e do sujeito (BRYANT; SRNICEK; HARMAN, 2011).

Embora a afetibilidade esteja preservada no extralinguístico e no inumano, a arte hacker explora a persistência da mediação amparada por processos de retenção e protensão da informação, biológica ou artificial, conforme os termos da gramatologia de Jacques Derrida (1973). Na performance que materializa seus efeitos, a arte hacker não busca a reposição do subjetivismo humanista incutido na estética moderna perfilada por Alexander Baumgarten ou Immanuel Kant no século XVIII. Mas, como encadeamento de inflexões consecutivas, vasculha e altera as conexões diferenciais de atribuição das escalas de relacionalidade entre sujeitos apreensíveis como objetos e objetos habilitados a agir como sujeitos – de acordo com a configuração.

Nesse ponto, a teoria estética que aqui se propõe diverge da perspectiva moderna referenciada em Baumgarten ou Kant. Dela aproveitamos, contudo, a significação dada à palavra que extraem da etimologia grega (*αἰσθητικός*, *aisthetikos*) para tratar da cognição derivada da experiência sensorial, de modo amplo, e da fruição da arte, de modo restrito. Esta referência nos interessa aqui como o epicentro sísmico de reverberações em que o pensamento crítico pôde mover-se em uma relação de autonomia, na trilha rasgada contra a subordinação à ética e aos conceitos preestabelecidos, conforme os parâmetros da Antiguidade.

Porém, a tendência especulativa reforça ressalvas precedentes a essa separação. Admitida como ramo filosófico, a estética não pode se desligar por completo de outras modalidades de pensamento sobre outros aspectos da realidade, sobretudo quando supomos transições instáveis entre *objetividade* e *subjetividade*. A autonomia da estética deve seguir contraposta pelas circunstâncias fenomênicas que sobrepõem qualidades sensíveis, consequências éticas e extrações cognitivas¹⁴.

Respectivamente, a expectativa de autonomia do sujeito inspirada em Immanuel Kant (2000) é abalada. Pois a aspiração do julgamento desinteressado na estética é contrariada pelo contágio dos objetos que influem na capacidade comunitária de sentir e julgar, ainda que isto ocorra de modo sub-reptício ou irrefletido. Ao contrário do esperado, o desinteresse constitui a abertura para a reprogramação do pensamento e o corpo fora de seus limites normatizados. “A experiência estética é um tipo de comunicação sem comunhão e sem consenso”, em que o sujeito move-se para fora de si pela força de atração exercida por aquilo que lhe é alheio (SHAVIRO, 2009, p. 4-5).

14 Há diferentes opiniões a respeito da estética entre autores do materialismo ou realismo especulativo. Enquanto ela está fora do interesse de Ray Brassier e Quentin Meillassoux, em Graham Harman é assumida como primeira filosofia. Essas e outras interpretações estão reunidas em coletânea editada por Ridvan Askin, Paul John Ennis, Andreas Hägler e Philipp Schweighauser (2014). Seguimos uma abordagem próxima de autores considerados empiricistas transcendentais nessa obra, como Harman e Steven Shaviro.

Ao sermos afetados pelos objetos, 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 estética da arte hacker pode tratar da especulação sobre relações que ultrapassem o domínio idealista, antropocêntrico e semiológico, sem entretanto descartá-los. Assim, o trabalho especulativo contribui para uma forma de contestação política peculiar, que suspende as normatividades encontradas ao demonstrar sua ficcionalidade pelo contraponto com a exploração anárquica do próprio artifício de ficção. No abraço da realidade, a linguagem aponta para sua própria falseabilidade.

Pelas dinâmicas de interação subjetiva-objetiva, as práticas hackers de exploração e alteração da tecnologia nos dão evidências da tenacidade das questões sobre a autonomia e a heteronomia da estética frente a outras modalidades do pensamento. Se o recurso à estética serve a uma abordagem reflexiva, é notório, por outra parte, o desconforto advindo de fenômenos situados nas margens da arte com a pesquisa e desenvolvimento científico, o lazer e a solução errante da eletrônica de garagem, a zombaria midiática e o ativismo digital.

O problema da variabilidade transgressiva se acentua pela rejeição bilateral que o aparato institucional dedica ao que se chama, talvez, equivocadamente de arte e tecnologia. Em vez disso, o que existe é *arte (não-)tecnologia*, produção considerada muito tecnológica para os cânones da arte e 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 produções qualificáveis pela estética e as distintas ramificações da cultura hacker indicadas acima, habitualmente cercadas por análises atraídas pelos fatores de comportamento, comunitarismo, rebeldia e, portanto, ética.

No questionamento sobre o grau de autonomia da estética, a expansão ou a derrubada de fronteiras requerida para se pensar *com*¹⁵ a arte hacker reverbera a destituição dos critérios críticos pautados pelo ideal do Belo e o declínio das hierarquias rígidas entre os seus modos de manifestação. Essa dupla ruptura liga a arte hacker a percursos das vanguardas modernistas, sobretudo ao 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).

Essa aceção remete à primazia concedida por Georg Hegel (1975) às obras do Espírito Absoluto, isto é, da autodeterminação humana que sobrepuja a generatividade sem autoconsciência da natureza. Duchamp e as vanguardas reiteram que a arte é empreendimento intelectual, mais relevante para o pensamento do que a sensorialidade surgida espontaneamente, sem a participação humana. Porém, outro passo é dado com Duchamp para o abandono do idealismo, quando ele assume o papel

15 A conjunção *com* segue aqui a proposta metodológica de Ricardo Basbaum (2003), conforme indicado na Introdução.

de enunciador e debatedor de conceitos, usando como suporte a apropriação de objetos pré-fabricados e de suas significações culturais.

Com a *Fonte* (1917, Ilustração 2) e outros *ready-mades* de Duchamp, o que importa não é mais o Belo natural nem artístico. Em lugar disso, o propósito é a própria afirmação da *arte*, realizada por meios diversos de acionamento que dispensam o lastro em uma suposta essencialidade da obra de arte – aquilo que Duchamp classifica como *nominalismo pictórico* (DE DUVE, 1991). Esta transferência de interesse do Belo ideal para a imanência do objeto demanda, portanto, operações de diferenciação entre o que é e o que não é artístico, sem amparo em regras fundacionais ou gradações de valor pautadas pela técnica.

Ilustração 2: Fonte (1917, réplica de 1964), Marcel Duchamp



Fonte: Tate – <http://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>

Essa transgressão repercute na condição híbrida das práticas que abrigamos no termo arte hacker. A diversidade de suportes e a disseminação do valor de *arte* para quaisquer atividades gera um cenário complexo de imprevisibilidade e instabilidade. Embora esse cenário ofereça mais oportunidades, exige a composição de uma teoria crítica resistente às opções que só convêm à concentração de poder nas mãos das corporações e grupos políticos dominantes.

A estética da arte hacker recupera a articulação com outras modalidades do pensamento, contribuindo para a sua mobilização. Com isto, o conhecimento sensível alcança posição diversa da subalternidade da Antiguidade. Sem se lançar ao exagero da desvinculação afirmativa, adquire reciprocidade com os aspectos éticos e cognitivos dos fenômenos sob influência da operacionalização informacional. Nesses fenômenos, posições transitórias de visibilidade objetiva-subjetiva são convertidas em trunfos dos conflitos de poder subjacentes à aparência do que é lícito ou ilícito, admissível ou inadmissível – na arte, na política, na computação, na biotecnologia.

Os 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) e Antonio Negri e Michael Hardt (2000). Do lado da filosofia da arte, reafirma-se ainda em Jacques Rancière (2010, 2005) a relação entre uma *estética da política* e uma *política da estética*, isto é, entre o enquadramento coletivo das parcelas de experiência social e as enunciações subjetivas disjuntivas que podem contribuir para uma nova percepção do mundo.

Quanto à reciprocidade entre estética e política, a dissolução ambígua da arte e tecnologia, em geral, e da arte hacker, em particular, apresenta-se como problema na medida em que suas práticas em constante transformação redundam na mútua recusa. Se as instituições tradicionais relutam em assimilar completamente a variabilidade transgressiva, a arte hacker se recusa a facilitar sua absorção. Como reação dissidente, adota institucionalidades alternativas ou promove táticas instituintes específicas.

Para além dos meios indisciplinados ou *paradisciplinares* de sua resistência, a arte hacker é, muitas vezes, pautada pela sondagem especulativa da fluidez da relacionalidade objetiva-subjetiva, em um desdobramento de práticas e as teorias afastadas do idealismo. Por outra parte, a proeminência do fluxo decorre em geral da própria inconstância de suportes marcados pelo devir, a partir das tecnologias cinemáticas que assumem no século XIX o lugar de destaque antes ocupado pelas técnicas de visualização estática renascentistas (ARANTES, 2008).

O movimento e o tempo, dos fenômenos percebidos e da mente, passam a orientar a investigação estética marcada pela referência ao pré-socrático Heráclito e as contribuições de autores como Henri Bergson, Martin Heidegger, Alfred North Whitehead. A partir do repertório conceitual fornecido por esses autores, podemos dizer que a arte hacker se estabelece como derivação de produções sensoriais e discursos pioneiros relacionadas à exploração e interferência em aparatos e sistemas que geram fenômenos experimentados de modo dinâmico.

Desse modo, a abordagem hacker da tecnologia se move em conjunto com o pensamento crítico, compartilhando a questão de modulação do tempo da existência sob a mediação técnica, segundo sugere Bernard Stiegler (1998). A produção artística que investiga e altera as plataformas de fluxo informacional tanto contribui quanto evidencia a cinemática das oscilações entre a objetividade e a subjetividade que extrapolam o correlacionismo linguístico. Como consequência, recompõem-se as conjecturas em torno das circunstâncias de coabitação entre corpos humanos e inumanos. Neste processo, o conhecimento inteligível e a ética são reconfigurados sob a influência do saber sensível.

1.1 Hackear e/é produzir diferença

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 multiplicidade 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 engloba a acepção da artemídia, se entendermos que esta denominação alude ao valor de desvio do projeto da tecnologia. Desvio que se realiza por meio da apropriação ou intervenção nas mídias e na indústria de entretenimento, bem como pela adoção autônoma de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica (MACHADO, 2007).

Mas a arte hacker vai além da artemídia, ao estabelecer diálogo entre a orientação estética e os debates éticos que acompanham a adoção e expansão das tecnologias digitais. Na continuidade do confronto com a indústria cultural, o que está em causa é a desestabilização estética da racionalidade plasmada nas mídias informacionais, que é utilizada para a manipulação ideológica em favor da preservação do poder econômico-político dominante (ADORNO; HORKHEIMER, 1986).

Com essa perspectiva transgressiva do devir da técnica, o projeto de uma teoria estética da arte hacker dedica atenção tanto à temporalidade da transição objetiva-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 cultural e filosófico das práticas informacionais marcadas pela distinção tecnológica e as consequentes disputas econômicas em que o poder prevaiente reside no monopolismo da propriedade intelectual (patentes, marcas registradas e *copyright*). Deriva dessa apropriação o controle exercido pelos vetores de comunicação que regulam

como a informação é transmitida e reproduzida (2004, aforismo 32¹⁶).

A análise de Wark (notas 24 e 104)¹⁷ é orientada por um procedimento de desvio e “reimaginação criptomarxista do método materialista” 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 é acompanhar o aspecto heterogenético da reconfigurabilidade da *abstração* (sinônimo da produção da diferença) que opera nos ajustes relativos à multiplicidade do tempo cotidiano. Tal movimento é assumido como um processo histórico 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 este interesse, Wark revisa críticas antiessencialistas, ou antifundacionalistas – como o ataque contra a sociedade do espetáculo por Guy Debord, a frustração do valor da aura da exclusividade artística em Walter Benjamin, a “teoria tática” de instituição de uma mídia livre em Geert Lovink, e a proposta de Georges Bataille 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, lança na facticidade do mundo, potencialidades latentes no virtual.

Sem a citação de exemplos particulares, a perspectiva de Wark assume o desafio de uma teoria geral e filosófica capaz de incluir a multiplicidade semântica da palavra hacker indicada no início deste trabalho. Para alguns, isto torna sua obra uma opção irrealista de referência. 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, acreditamos que a *abstração* sugerida por Wark proporciona uma armação conceitual suscetível ao agenciamento abrangente de casos concretos que, em nosso caso, serão os trabalhos de arte e seus modos de realização. Desta maneira, supomos que a teoria de Wark fornece uma estrutura para contraponto entre diversos relatos correspondentes às circunstâncias relacionais de assimilação da atividade hacker.

Por meio desta amarração, é possível, por exemplo, reconfigurar a contestação de Tim Jordan (2008), que condena a elasticidade excessiva de Wark e sugere restringir a produção (hacker) da

16 O livro citado, *A Hacker Manifesto*, não possui numeração de páginas, apenas de seus aforismos.

17 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.

diferença ao âmbito da tecnologia telemática – junção da informática com as telecomunicações. Esta opinião se contradiz pela própria abrangência que Jordan confere a atividades correlatas como o ativismo hacker (*hacktivismo*) e a cultura livre. Se o *hackeamento* é fato fora do universo da programação e da engenharia computacional, é viável pensar uma teoria da arte hacker – e uma teoria hacker da arte.

Nossa reflexão estética sobre a arte hacker se assenta, portanto, em um campo mais alargado que o das relações entre técnica e sociabilidade, em comparação ao que prefere Jordan. Pois, conforme Douglas Thomas (2002), o *hackeamento* não abarca apenas a compreensão e exploração do funcionamento dos aparelhos e das interações que com eles mantemos. Também engloba as relações inter-humanas amparadas em suas estruturas e carregadas de intencionalidades contraculturais, que tangenciam duas funções sociais básicas da telemática: a de guardar e a de desvelar os segredos.

De modo mais amplo, a produção hacker, conforme entendida por Wark (2004, aforismos 74 e 75), 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 o “domínio inexaurível” daquilo que não é, mas pode vir a ser. Portanto, a ação hacker ocorre 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 no desbloqueio do código, ou como regulação de um código disponível à recombinação comunitária. Entre apropriação e participação, afirma-se o requisito da abertura das condições de registro, armazenamento e transmissão da informação, que sustentam a produção da diferença a partir da diferença.

A abordagem hacker desfaz então as travas impostas pelas regras tradicionais de propriedade. Segundo Wark (2004), esta ruptura se apoia na 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, um arquivo de dados pode ser distribuído sem que se esgote o seu estoque em nenhum ponto do circuito de compartilhamento estabelecido.

Essa excessividade, portanto, é a abertura. Justamente por meio dela, a produção hacker (ou a abstração) em Wark nos sugere um paradigma para versar sobre a estética das transgressões dadas na interface entre subjetividade e objetividade. Ele nos permite a associação da arte com linhagens históricas da diferença e do dissenso tecnológico. Essas trajetórias descendentes da reprodutibilidade da fotografia e do cinema fluem para a rota da convergência eletrônica até alcançar a reprogramabilidade das mídias pós-industrialistas, estruturadas para o processamento e a materialização de sinais codificados ou codificáveis.

A arte hacker se instaura no contexto da mídia encontrada, ou de programas instalados, ocupando o foco de interesse em lugar dos objetos fabricados. Em uma analogia do *ready-made* de Marcel Duchamp com 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 muitas vezes só se completa quando essa processualidade é participativa e sua abertura à participação é processual. Assim, a produção da diferença se nutre tanto da heterogênesse coletivista, quanto do código aberto que se usa para a escrita de novos códigos abertos. Não basta o dispositivo se construir com o envolvimento de muitos agentes, quando a propriedade e a autoria persistem fechadas e refratárias ao reconhecimento da multidão e 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 das poéticas de produção da diferença tecnológica. 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 da ciência, da indústria e da própria arte. Podemos tentar resumir esse espectro de tendências conforme o esquema geracional traçado por Steven Levy (2001) para o relato histórico da *cultura hacker*, desde a dispersão do uso desta expressão a partir do contexto inicial e específico da associação estudantil do Tech Model Railroad Club (Ilustração 3), abrigada no Massachusetts Institute of Technology – MIT, nos Estados Unidos, durante a década de 1960.

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. 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, assim como defende Stephen Wilson (2002).

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*¹⁸ atuante entre 1975 e 1986 na região no Vale do Silício (Ilustração 4, p. 48).

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

18 Aficionados que desenvolvem tecnologia como passatempo lúdico.

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 2000¹⁹.

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 (Ilustração 5, p. 50).

Ilustração 3: Modelo ferroviário controlado por computador no Tech Model Railroad Club



Fonte: Computer History - <http://www.computerhistory.org/collections/accession/102631219>

19 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.

Ilustração 4: Bob Lash, membro do Homebrew Computer Club, na década de 1970



Fonte: Memoir of a Homebrew Computer Club Member - <http://www.bambi.net/bob/homebrew.html>

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 de 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. 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 impactados pela tecnologia informacional.

Os projetos artísticos em software 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 do conceito de *cultura livre* em várias direções.

Confirmando o conceito de abstração introduzido por Wark (2004) e aproveitado por Otto von Busch e Karl Palmás (2006), a produção hacker e a cultura livre se tornam extensíveis ao design, arquitetura, moda, bioengenharia, política, arte e 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. Neste caso, os propósitos artísticos e tecnológicos se conjugam às lutas de movimentos de base social e de ação direta, a exemplo da plataforma WikiLeaks (Ilustração 6, p. 51), criada para facilitar a divulgação de vazamentos de informações de interesse público guardadas em segredo por governos nacionais.

As variações da arte hacker se conectam pelo eixo da abstração, conforme entendida por Wark (2004). O mundo informacional suscita uma reprogramação do Manifesto Antropófago de Oswald de Andrade. 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 deriva 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 subjetivas-objetivas seja entendido como a materialização de práticas relacionais inclinadas à valorização de sua própria atividade, em vez de perseguir a satisfação com produtos acabados e mercadorias. Neste 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 da atuação poética.

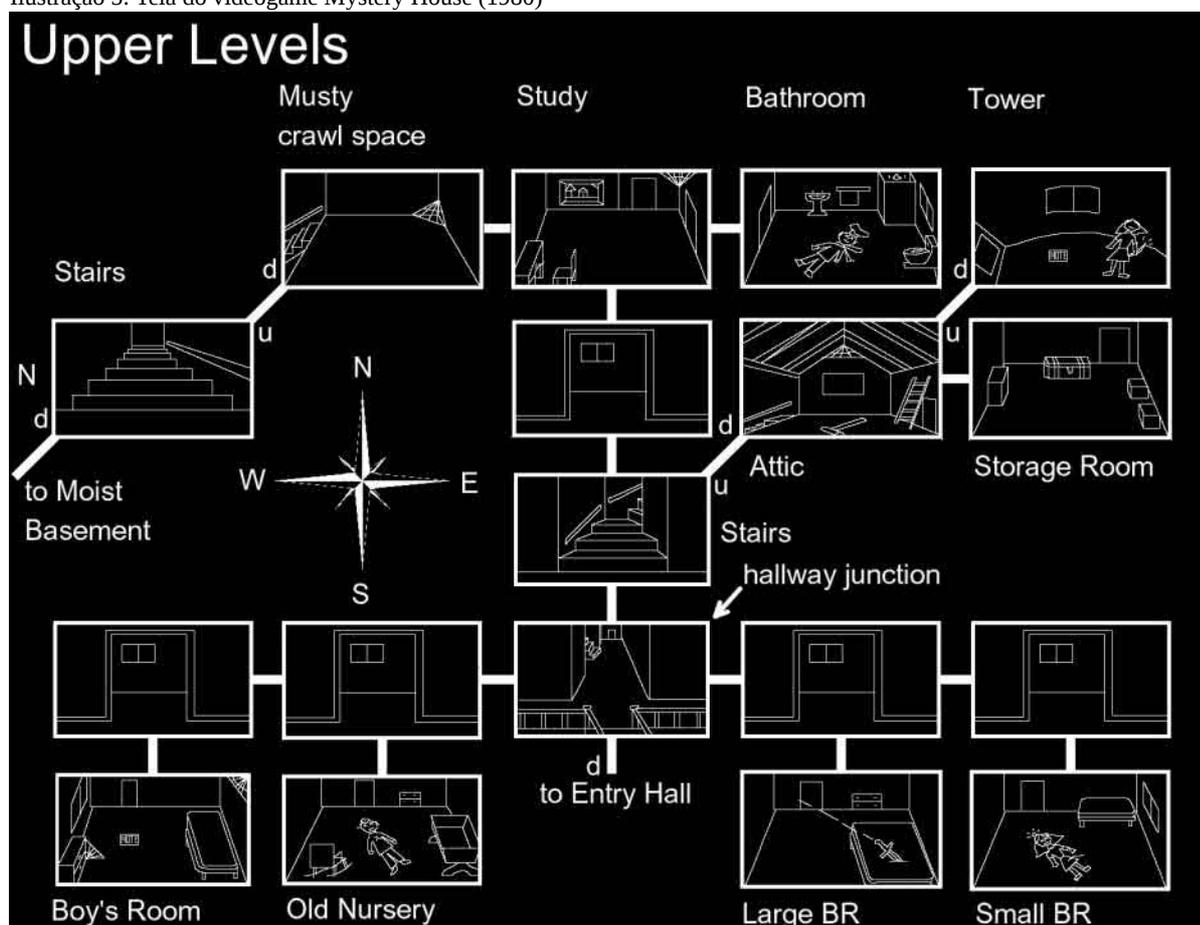
A arte hacker revela, então, pontos comuns a estes dois campos. Alguns deles são o entusiasmo criativo, o autodidatismo, a finalidade *para-* ou não-científica, o desenvolvimento por experimentação, a obra em processo e o cuidado com a recepção pelo público, segundo o paralelo entre hackers e pintores traçado por Paul Graham (2004). A partir de leituras similares (e polêmicas) como a de Lev Manovich²⁰ (2002), programadores e engenheiros como Douglas Engelbart, Alan Kay, David Sutherland, Linus Torvalds devem ser declarados como *hackers-artistas*, por conta do desenvolvimento das próprias funcionalidades tecnológicas, e não de conteúdos magistrais para essas plataformas.

20 Assim argumenta Manovich (2002, p. 15): “The greatest hypertext text is the Web itself, because it is more complex, unpredictable and dynamic than any novel that could have been written by a single human writer, even James Joyce. The greatest interactive work is the interactive human-computer interface itself: the fact that the user can easily change everything which appears on her screen, in the process [of] changing the internal state of a computer, or even commanding reality outside of it. The greatest avant-garde film is software such as Final Cut Pro or After Effects which contains the possibilities of combining together thousands of separate tracks into a single movie, as well as setting various relationships between all these different tracks – and it thus develops the avant-garde idea of a film as an abstract visual score to its logical end, and beyond. Which means that computer scientists who invented these technologies – J.C. Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland, Ted Nelson, Seymour Papert, Tim Berners-Lee, and others – are the important artists of our time, maybe the only artists who are truly important and who will be remembered from this historical period.”

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 obtida com a realização autônoma de projetos. Essa experiência, no entanto, esbarra em situações avassaladoras do liberalismo egoísta que suscita uma sensibilidade de inspiração romântica, marcada pelo aprendizado colaborativo e produção conduzida fora dos paradigmas do utilitarismo.

Por essa razão, a escrita do código pode ser comparada com a poesia, e vice-versa (p. 13) – em uma interação entre o cálculo racional e a perspectiva sensorial mais próxima da artesanaria. Segundo Gabriella Coleman, os hackers do software livre afirmam uma expressividade subjetiva que não deriva do consumo, mas da dupla produtividade não-alienada – dos programas que desenvolvem e das relações sociais e institucionais que se sustentam por esses programas. Em paralelo, há a valorização do inusitado, do humor perspicaz, do lúdico e da zombaria.

Ilustração 5: Tela do videogame Mystery House (1980)



Produzido para o computador Apple II pelos hackers Roberta Williams e Ken Williams. Trata-se do primeiro título da empresa Sierra On-Line e o primeiro jogo eletrônico de aventura em computação gráfica. Fonte: VGMaps.com - <http://www.vgmaps.com/Atlas/AppleII/MysteryHouse-UpperLevels.png>

Ilustração 6: Richard Stallman e Julian Assange seguram cartaz com foto de Edward Snowden.



O encontro entre os respectivos fundadores do Movimento do Software Livre e do WikiLeaks ocorre em 2013, na Embaixada do Equador em Londres, onde Assange encontra-se refugiado. A imagem demonstra a aliança pela liberdade da informação, ao juntar personagens emblemáticas do software livre, do vazamento de documentos diplomáticos considerados de interesse público e das denúncias sobre os sistemas de ciberespionagem irrestrita e global usados pela Agência de Segurança Nacional (NSA) dos EUA. Fonte: Página pessoal de Richard Stallman - <https://stallman.org/rms-assange-snowden.jpg>

Na transição entre a engenharia e a arte, há os exemplos de hackers como o coletivo alemão Chaos Computer Club, que realiza em Berlim a intervenção *Blinkenlights*²¹ (2001, Ilustração 7, p. 53). O trabalho combina a ocupação pública de áreas urbanas abandonadas com a estética, transformando 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 nesta mesma vertente os experimentos de comunidades dispersas na rede ou reunidas em locais dedicados à experimentação (*hacklabs* ou *hackerspaces*). São exemplos ativos no Brasil a Rede Metareciclagem e os espaços Garoa Hacker Clube (São Paulo), Tarrafa Hacker Clube (Florianópolis), Raul Hacker Club (Salvador) e Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia (Rio de Janeiro)²².

Esse conjunto intermediário 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

21 <http://blinkenlights.net/>

22 <https://garoa.net.br>
<http://tarrafa.net/>
<http://raulhc.cc/>
<http://nuvem.tk/>

desenvolvimento de códigos para demonstração das capacidades de processamento audiovisual das máquinas – servindo também ao exibicionismo competitivo ao redor das habilidades dos programadores (SCHÄFER, 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*).

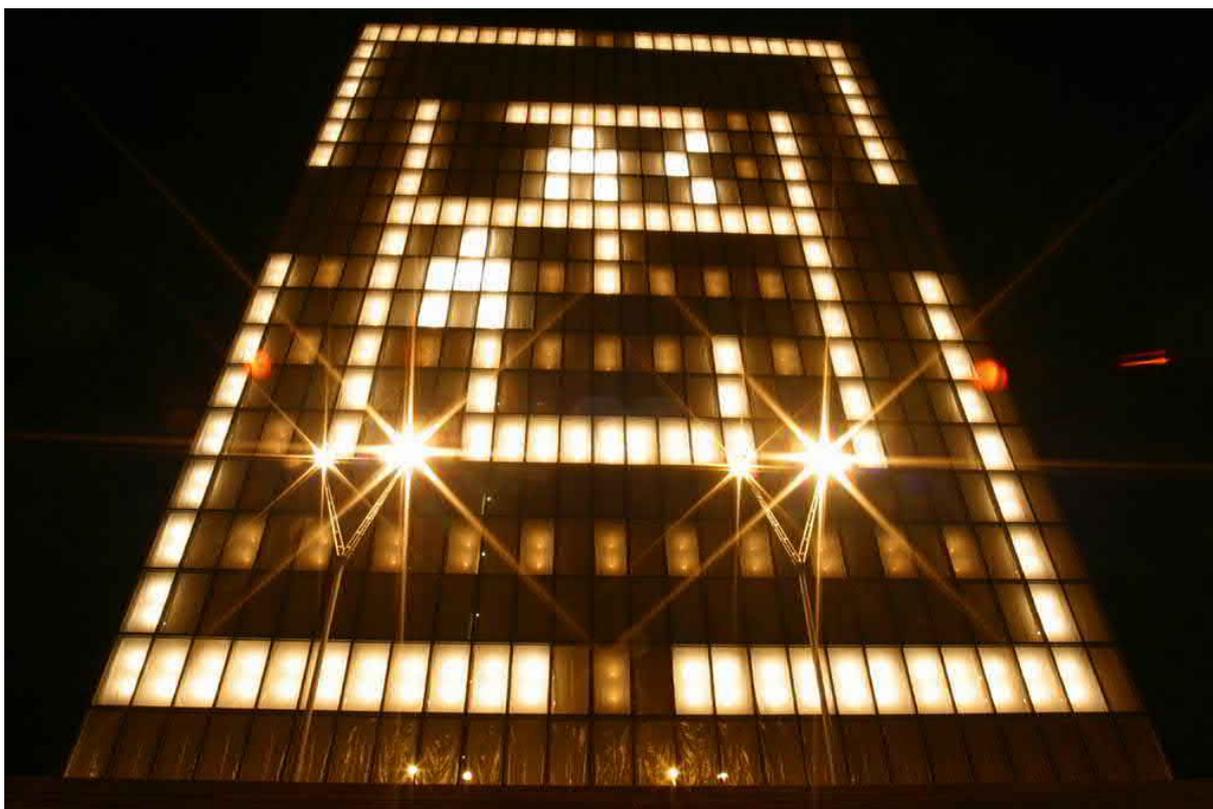
Em contraposição aos hackers-artistas, há a argumentação em torno dos artistas-hackers. Na definição pioneira dos italianos Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto (2002), o termo *hacker art* designa a produção colaborativa e reticular (em rede) que junta artistas e público participante (Ilustração 8). O 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.

Para a artista grega radicada nos EUA Jenny Marketou (2000) e a artista alemã Cornelia Sollfrank (2001), a produção artística *hackeia* cultura – inclusive a própria cultura hacker ou o que pode ser definido como 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-computacional (isto é, subjetiva-objetiva).

A síntese aqui realizada 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 matemáticos e codificações biológicas. 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 e do tecnodeterminismo misantrópico, essa relacionalidade de agentes nos impele a refletir sobre os elos da discursividade estética, no que se refere sobretudo aos temas da mimese e da mediação efetuadas pela aparência fenomênica e os processos por trás de seu acontecimento. Seguiremos assim à procura das comutações da arte hacker entre a desconstrução inspirada na linguagem e a especulação materialista derivada do empirismo transcendental, que atenta ao que excede o domínio humano.

Ilustração 7: Blinkenlights (2001), Chaos Computer Club



Fonte: Project Blinkenlights - <http://blinkenlights.net> | Offiziere - <http://www.offiziere.ch/trust-us/ds/79/011.htm>

Ilustração 8: Happening Digitali Interattivi (1992), Tommaso Tozzi



Fonte: Tommaso Tozzi [http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Happening_digitali_interattivi_\(1992\)](http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Happening_digitali_interattivi_(1992))

1.2 Da mimese à emulação

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

A ascensão cinemática comentada por Priscila Arantes (2008) e outros autores²³ abrange aplicações como a lanterna mágica (Ilustração 9, p. 57), a fantasmagoria, o zootropo, a cronofotografia (Ilustração 10, p. 57), o *flip book* e o cinetoscópio. A estes exemplos cabe agregar ainda os trabalhos da 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 damos o nome de corporificação. Com esse termo, propomos traduzir e reinterpretar as expressões *the embodiment* ou *l'incarnation*, encontradas em trabalhos da ciência cognitiva ou da fenomenologia. Com a *corporificação*, pensamos a relação entre inteligência e perceptividade humana e inumana. Seguimos, portanto, o desdobramento extra-antropológico da inerência corpórea da cognição estipulada pela fenomenologia.

Para pensarmos a corporificação na estética da arte hacker, interessa-nos os derivados do interacionismo biológico-ambiental da *enação* (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991). E, pela adesão ao materialismo especulativo que não abandona o legado linguístico, referimos de maneira mais ampla à relacionalidade subjetiva-objetiva, orgânica-artificial, que 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”.

Com a escolha da corporificação, evitamos a conotação religiosa das traduções *encarnação* e *incorporação*. Esta última, contudo, está ligada ao sentido econômico de integração corporativa e

23 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).

aquisição acionária e imobiliária, que é parcialmente pertinente à nossa reflexão sobre agenciamentos excedentes da subjetividade, sobretudo no que diz respeito à contestação política.

Descartamos ainda a opção *encorpamento*, uma vez que este termo sugere a ideia de ampliação. Para nós, corporificar é transpor qualquer processo imperceptível por si mesmo em algo tátil, reconhecido por se tornar observável e manipulável a partir da manifestação material. A corporificação não se limita à expressão da alma ou do espírito, nem à extensão de propriedade, nem à expansão de volume. No mundo configurado pela operacionalidade informacional, a corporificação serve à atualização “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).

Na estética da arte hacker, estamos, portanto, lidando com hibridações da generatividade artificial e natural, anunciadas pelas mídias cinemáticas. Por meio da transferências de energia e movimento, a corporificação manifesta individualidades mutantes das intensidades e fluxos, ou *corpos sem órgãos* que excedem e contrariam a regulação de um corpo estável e próprio (DELEUZE; GUATTARI, 1996). Tais individualidades são marcadas pela acomodação de forças (sociais, inumanas e ambientais) que impacta sua matéria constitutiva e, por consequência, sua capacidade de afecção – isto é, de transformação diminutiva ou expansiva de potências respectivas aos corpos.

Por seu caráter sistêmico, a corporificação influencia os modos de conjugação ética e estética da arte hacker. Se a codificação torna-se o recurso pervasivo subentendido na interação do orgânico com o inorgânico, é porque a materialidade assumida em cada modalidade de processamento (da arte e da biopolítica) procede e projeta adiante a multiplicidade.

Na relação especulativa e linguística, a arte hacker fornece tatilidade às dinâmicas da diferenciação (DELEUZE, 2002). Isto ocorre quando a operacionalidade das mídias cinemáticas se demonstra na significação ou expressão em signos. Incluem-se neste entendimento o uso das regras e desvios sintáticos tanto da linguagem natural da fala, do gesto e da escrita, quanto das linguagens artificiais como a matemática e a programação computacional.

Mas essa corporificação não se restringe a uma semiótica supralinguística. Diz respeito à processualidade celular experimentada na vitalidade que concede ao organismo biológico, e se prolonga nas reações físico-químicas inorgânicas – que ocorrem em uma exterioridade autônoma, por vezes apreensível pela intencionalidade da intervenção vital. Essas diferentes operacionalidades mutuamente se amplificam, interpenetram seus fluxos ou se constroem.

Da interatuação resulta a automação singularizada por uma mimese que não se limita mais ao efeito representacional – de substituir a apresentação de algo então inacessível. Das explorações e mutações tecnológicas da arte hacker sobrevivem expressões imanentes que estabelecem plataformas de articulação. Na indisponibilidade extrínseca ou na substituição propositada, a imitação do que está dado cede lugar para a transcorporificação do devir 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.

Pela transcorporificação da operacionalidade, ou *interpoiésis*, podemos compreender um aspecto recorrente da arte hacker, que em jargão tecnológico é chamado de *emulação*. *Emular* significa fazer com que uma plataforma de hardware, software ou ambos opere de modo similar a outras. Esse recurso é empregado como tática substitutiva de replicação de uma funcionalidade singular, com base em estruturas diferentes daquelas então compreendidas como apropriadas²⁴.

A emulação pode servir à preservação de funcionalidades contra a obsolescência das plataformas ou ao teste prévio de sistemas em fase de construção. Sua finalidade é predominantemente prática. Não se contém no mimetismo representacional denominado de simulação no jargão informático, 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 Hero²⁵. Pela emulação, um computador faz as vezes de um antigo console de videogame ou de um futuro sistema interativo em fase de projeto.

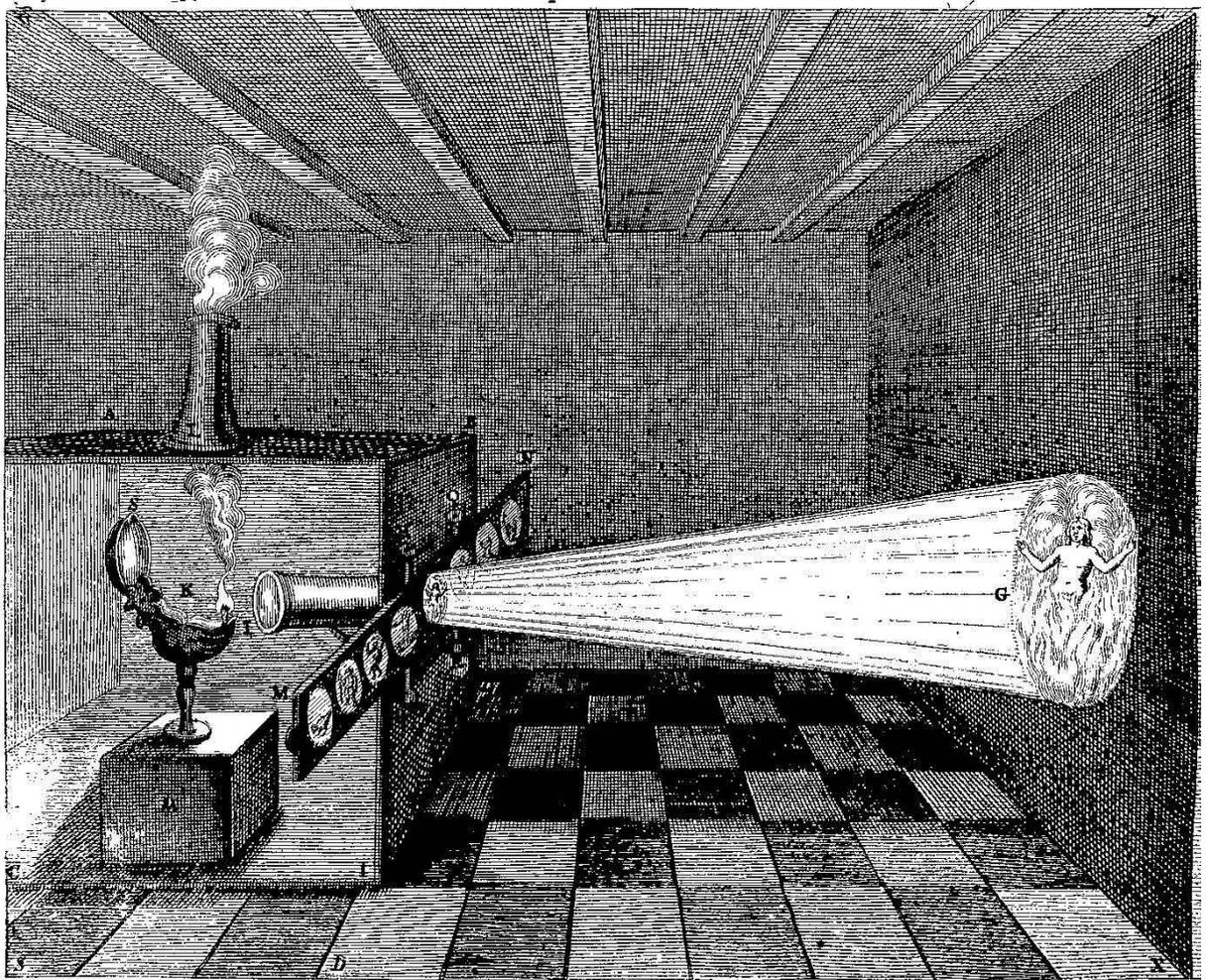
O que é relevante para a emulação, portanto, não é a imitação do inacessível, mas a corporificação que permite explorar as operacionalidades sem a restrição de configurações materiais e lógicas exclusivas. Quando a emulação expande e altera aquilo que emula, ela se torna sinônima do simulacro encontrado em Deleuze (2002): 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) (Ilustração 11, p. 59).

Se a máquina automática é aquela que efetua processos programáveis, a máquina universal é aquela que atua como qualquer outra máquina programável. Esse encadeamento refaz o percurso às técnicas mais antigas e projeta adiante a trilha para a engenharia de máquinas e organismos. O devir e a generatividade sustentada na matéria flui para a codificação vital contida na corporeidade biológica. Parte do humano para os programas executados por máquinas específicas e, depois, convergentes na máquina universal – sobretudo, na especificidade da metamídia que evoca outras mídias, de acordo com Lev Manovich (2013). Por fim, o devir se relança ao mundo – pela chamada internet das coisas que promove a conectividade e responsividade generalizada e pela engenharia biotecnológica.

24 Para definição de termos informáticos, usamos a terminologia encontrada em serviços especializados como <http://whatis.techtarget.com/> (ROUSE; WIGMORE, 2014) e <http://techterms.com/> (CHRISTENSSON, 2005).

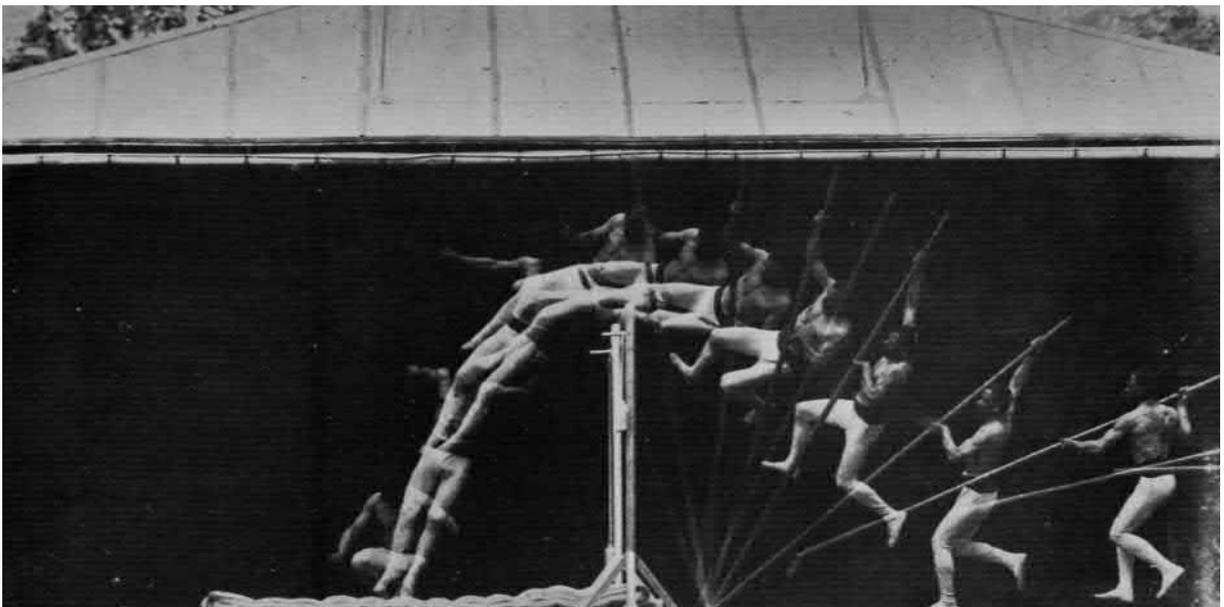
25 Lançado em 2005 pelas empresas RedOctane, Harmonix e Activision, na plataforma PlayStation 2. <http://www.guitarhero.com/>

Ilustração 9: Gravura de 1678 da lanterna mágica de Athanasius Kircher



Fonte: Athanasius Kircher at Stanford - http://www.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/?attachment_id=555

Ilustração 10: Cronofotografia de 1890, por Étienne-Jules Marey



Fonte: Zeno.org - <http://www.zeno.org/nid/20001883860>

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 sustentar com cada vez mais insistência a 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 hackers de exploração e alteração dos aparatos de estesia ampliada²⁶ oferecem um potencial crítico de análise recombinante da objetividade material e da própria subjetividade. Uma subjetividade que é, assim, expandida pelas extensões das ferramentas, máquinas e indústrias, antes entendidas como cenário objetivo de ação de um sujeito soberano.

Uma teoria estética para 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. Neste sentido, a teoria crítica de Walter Benjamin (2008) deve ser entendida como ponto intermediário para a conformação das perspectivas consecutivas da desconstrução e da especulação.

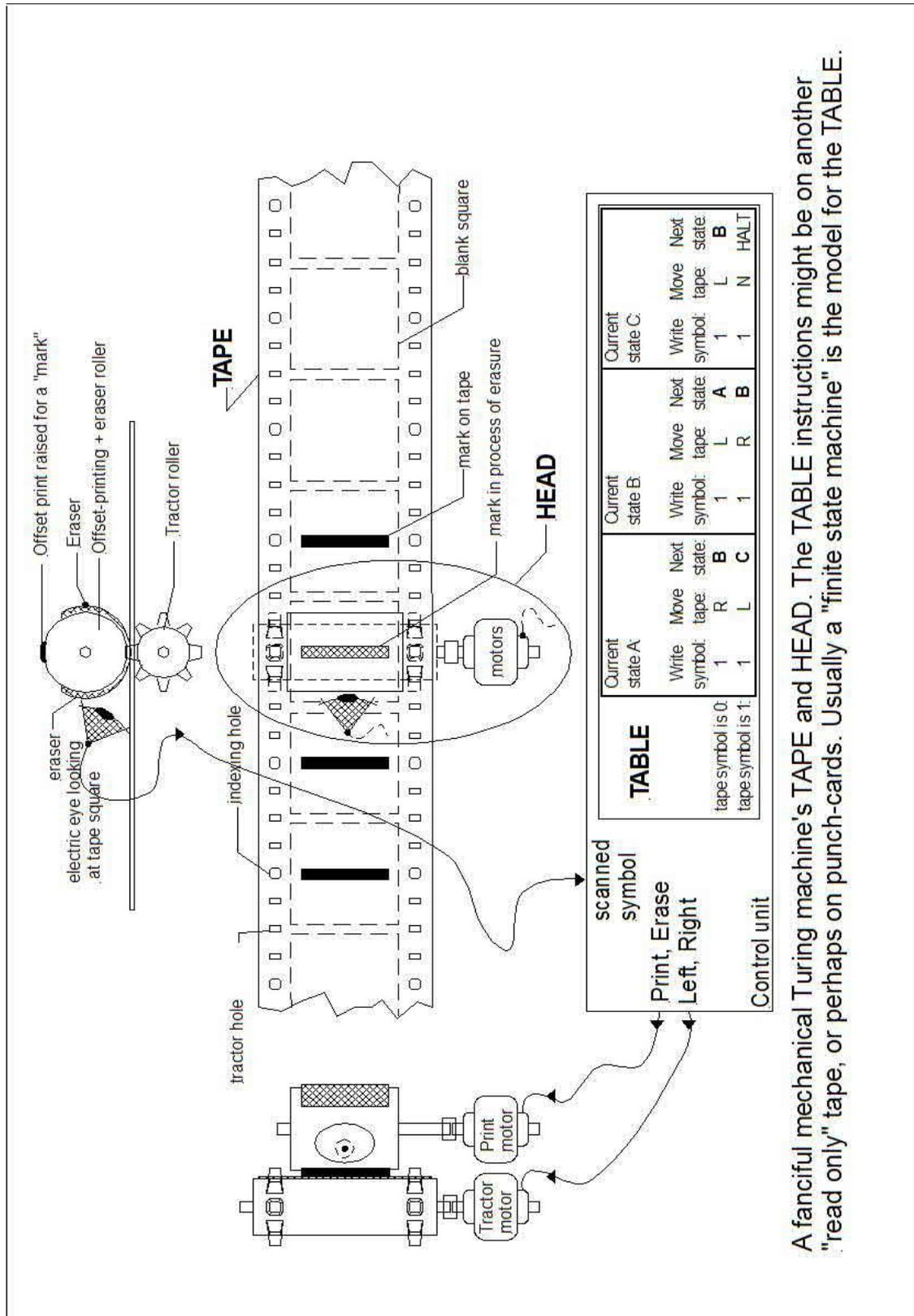
Afastada da noção idealista de autenticidade e autoridade das produções culturais, a aura não pode mais residir no valor de conexão adscrito na aparição única de algo distanciado, transcendente, conforme Benjamin. Na estética da arte hacker, a convergência dos modos de automação na máquina (universal) de Turing incide na constituição de uma plataforma em que o grau de abertura à programabilidade deixa de ser regulado por limitações proeminentemente técnicas, para ser moldado por acomodações biopolíticas.

De acordo com os interesses envolvidos, a medialidade fluida, aparelhada pelo heterogêneo e pela transgressão objetiva-subjetiva, pode, no reverso, abrigar a linearidade do controle opressivo. Esse é o efeito paradoxal da teoria cibernética, no que concerne à atenção dada pela disciplina à organização e aos intercâmbios dos sistemas informacionais. Pois, pela retroalimentação, quem controla pode passar a ser controlado, quem é sujeito pode se converter em objeto – e vice-versa.

Perde validade a distinção estabelecida por Marshall McLuhan (2010) entre os meios quentes (homogêneos, lineares e hierárquicos como a escrita, a imprensa, o cinema e a fotografia) e os meios frios (de baixa definição e com intervenção do destinatário como a televisão e o computador). Os meios tornam-se picilotérmicos: adaptam-se aos ambientes e seus agentes.

26 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.

Ilustração 11: Diagrama para uma implementação mecânica da máquina de Turing.



A fanciful mechanical Turing machine's TAPE and HEAD. The TABLE instructions might be on another "read only" tape, or perhaps on punch-cards. Usually a "finite state machine" is the model for the TABLE.

Em sua constituição fundamental, envolve o armazenamento de instruções em uma memória disponível apenas para leitura (neste caso uma tabela), e uma estrutura de memória disponível para registro, leitura e apagamento (neste figura, uma fita). Fonte: Wikimedia - http://en.wikipedia.org/wiki/File:Turing_machine_1.JPG

A máquina automática de Turing solicita, portanto, uma disposição crítica ante a relacionalidade, e não ante a representação. Neste 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. Neste ponto, a autora está de acordo com o conceito de remediação, pelo qual Jay 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 do sentido de imediaticidade nos acoplamentos do humano com o tecnológico.

Ante o risco dessa aquisição mascarar o seu próprio devir transgressivo, a arte hacker alarga a função política da exploração da reprogramabilidade no contexto coletivo e relacional. O jogo e o desejo tornam-se processos críticos, conforme previsto por Benjamin. Assim, a substituição do valor mítico pelo valor de exposição 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 tecnologia é corporificação. Sua operacionalidade mutante sugere, então, uma abordagem estética e ética marcada por dispositivos transgressivos, com os quais e pelos quais a enação dos sujeitos e dos objetos é distribuída, situada e regulada.

Devemos, assim, lidar com a inserção no sublime tecnológico decorrente das micro e macroescalas de operacionalidade que sobrepõem o humano. Não há saída estética-antropológica 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 transcorporificações 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 relacionalidade da emulação. Na falta de uma, outras desempenham seu papel em arranjos, ao mesmo tempo, parcialmente conservacionais e ficcionalmente prospectivos. Não há imitação que se baste pela reprodutibilidade formal. Quando muito há mimese de processo. Mas a expressão é incongruente: a remediação viabiliza 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 devir 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, ela se utiliza das linguagens de formas visuais, movimento corporal, 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 a *automação da variabilidade* suportada pela *linguagem numérica* e suas *estruturas modulares*, nos termos de Manovich (2001).

Esse processo de hibridação computacional conduz a um estágio histórico de *transcodificação*, compreendida pelo autor como a duplicidade técnica e cultural das máquinas automáticas. De um lado, a informatização impõe uma estruturação particular de dados, caracterizada por listas, arquivos, vetores, variáveis e algoritmos. De outro lado, conserva as condições necessárias para que sua produção seja entendida e apropriada – ou seja, mantém meios de corporificação para a estimulação e interação sensorial.

Graças a essa duplicidade, os fenômenos se inserem, de uma só vez, tanto no repertório de imagens e signos culturais exibido e compreensível 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 na linguagem humana e no processamento inumano de sinais, o correlacionismo kantiano atacado pelo materialismo especulativo se estilhaça. A ruptura abre caminho para uma imanência transcendental que comporta condições de experiência excedentes do antropológico e da mimese representacional.

Ao radicalizar o pensamento de Manovich (2001), 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 em ações produtivas 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, e não simplesmente mimética e representacional.

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 reelaboração informacional é linguística, artefactual e biológica. Assim, a codificação dos signos, a ciência cognitiva e bioengenharia genética se retroalimentam no devir de ciborguização que conjuga o humano e orgânico com operações automatizadas de registro e 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 *artefatualidade* (DERRIDA; STIEGLER, 2002). Entendemos que as oposições entre o natural e o cultural colapsaram e levaram junto as fronteiras entre objetividade e subjetividade, antes contidas na proposição moderna de uma ciência sensorial por Baumgarten e Kant. É sobre essas ruínas conceituais que caminham as abordagens exploratórias e transformadoras da tecnologia.

A arte hacker corporifica as alterações que desdobram a reciprocidade objetiva-subjetiva. Tanto como experiência da obra obtida e do processo de transgressão pela quebra dos códigos restringidos, quanto no engajamento em processos de colaboração em proveito de obras livres e reconfiguráveis. Essa imbricação encontra referência na reflexão sobre a pós-conceitualidade da arte contemporânea em Peter Osborne (2004, p. 663-665). Pautada pelo legado do conceitualismo, sua análise afirma o caráter pós-conceitual como mediação reflexiva marcada por quatro fatores. Com esses elementos, podemos ponderar sobre 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 (*in*)sucesso das tentativas anti-estéticas de produção puramente analíticas, linguísticas e conceituais associadas ao trabalho de Joseph Kosuth (Ilustração 12, p. 64) e do grupo Art & Language entre 1968 e 1972.

O segundo fator concerne à conceitualidade inerente à obra de arte. Pois sua especificidade e significação não derivam apenas do aspecto imediato de sua aparência, mas da contextualidade e relacionalidade em que se inserem.

Em terceiro lugar, Osborne indica o imperativo crítico de uso antiestético dos elementos estéticos, reapropriados a partir da vitória da qualidade residual do pictorialismo que está contido mesmo do 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 espraia 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 estes quatro fatores, a condição pós-conceitual da arte contemporânea em geral

pode ser aplicada aqui à arte hacker, em particular, considerando sua conjugação da produção da diferença com a diferenciação produtiva – isto é, a diferença manifestada nas obras corporificadas com base em processos subjacentes pautados igualmente pela heterologia.

A solicitação crítica de tratamento anti-estético da estética aponta para a insuficiência da admissão do simples espetáculo (tecnológico) como obra de arte. Eis aí a carga política da produção diferença na arte baseada nas mídias, que suscita a percepção e o questionamento sobre os laços mútuos entre a ética e a estética da ação hacker. Relacionalidade que remete à partilha do sensível sugerida por Jacques Rancière (2005, p. 15) – “o sistema de evidências sensíveis que 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 da inestética de Alain Badiou (2002), ao menos de modo parcial. Pois a imanência assumida como condição da diferença tecnológica é coextensiva a um campo de transgressão objetivo-subjetivo 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 das intensidades, a arte torna reconhecível o caráter estético inerente à ética hacker já conhecida. 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, é viável observar a carga ética incutida na construção das experiências estéticas da diferença.

Dessa maneira, a capacidade de diferenciação da programabilidade das mídias digitais, conforme aponta Lev Manovich (2001), assume um sentido mais alargado quando estão em jogo a face heterogenética e a face heteróclita dos modos de apropriação e transformação da tecnologia. É um equívoco se contentar com uma suposta racionalidade pura do desempenho programável das máquinas como critério para a arte.

É necessário ter em conta a instanciação pela qual os processos recombina-tórios são efetuados e reconhecidos. Isto 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 consecutivas 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.

Ante esse questionamento, podemos observar a (dis)paridade da decisão e da indeterminação,

que nos remete então a uma só palavra: *in/de/cisões*. Pois a própria sentença de definição, que dita uma instanciação da tecnologia na arte é, de uma vez, uma escolha, um corte, uma cisão²⁷, uma dissensão, sobre a multiplicidade inesgotável.

Ilustração 12: One and Three Chairs (1965), Joseph Kosuth



A fotografia de uma cadeira, uma cadeira e a definição da palavra cadeira em um dicionário. Fonte: WikiPaintings.org - <http://www.wikipaintings.org/en/joseph-kosuth/one-and-three-chairs>

27 Vale notar aqui que os antecedentes etimológicos da palavra hack incluem os sentidos de cisão e de abertura de trilha em uma mata. <http://www.etymonline.com/>

1.3 Materialismo: intensidade e rastro

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 derivados de Hegel são descartados na medida em que se alarga a perspectiva de pensamento orientada pela diferença e a alteridade. Na arte hacker, esse movimento segue uma dupla implementação para além do subjetivismo antropocêntrico. Ora se utilizam métodos de desconstrução da linguagem que extravasam um suposto domínio plenamente humano, ora se adotam recursos de especulação sobre a materialidade.

Para além do correlacionismo, não há busca de soluções ou acomodações de conflitos pela dialética. Em vez disso, a arte hacker os traz à tona e os projeta adiante com sua contradição e assimetria. Confirma assim que a incongruência é aquilo mesmo que propulsiona a sua generatividade específica – que, por sua vez, emula a generatividade de outros sistemas operacionais encontrados na biologia, na política, nos fenômenos aleatórios do universo físico.

A arte hacker opera pela diferença e pela alteridade. É portanto ação pelo que é diverso e Outro: se realiza por meio deles e em prol deles. Nesse sentido, sua atuação voltada à produção da diferença 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 esta atividade.

Dito de outro modo, a poética da arte hacker gera diferença e alteridade e é resultado das mesmas. Pois toma como ponto de partida e chegada a própria diferença inscrita nos agenciamentos maquínicos latentes na tecnologia instalada, entendida como condição de relacionalidade subjetiva-objetiva, suscetível a apropriações e transgressões.

Como um *ready-made* de Duchamp, a Internacional Situacionista²⁸ ou a crítica institucional, 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 heterogênicamente e heteróclita. Porque sua produção tanto provém e prossegue na concorrência entre elementos díspares, quanto desvia de convencionalidades admitidas como padrões, ou protocolos.

De um lado, a qualidade heterogênicamente corresponde à compreensão de multiplicidade, conforme Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995). Assim como a multiplicidade, a arte hacker, observada pelo que produz e pelo modo como produz, é derivada de uma complexa combinação inconclusiva de diferenças, sem uma unidade prévia ou essencial. De outro lado, a característica heteróclita decorre do fato de que as singularidades envolvidas nessa recomposição são transgressivas

28 Associação revolucionária de artistas de vanguarda europeus, escritores e poetas. Formada em uma conferência na Itália, em 1957, a Internacional Situacionista desenvolveu uma crítica do capitalismo baseada na mistura do marxismo com o surrealismo. Figura proeminente do grupo, Guy Debord estabeleceu a denominação sociedade do espetáculo para tratar da necessidade de ruptura da divisão entre artistas e consumidores, a ser suplantada pela dissolução da produção cultural no cotidiano. As ideias propagadas pelos situacionistas influenciaram as rebeliões populares e estudantis de maio de 1968 em Paris. A Internacional Situacionista se dissolveu em 1972 (TATE, 2012).

dos ímpetos de normatização estática.

Pela arte hacker, o dissenso ganha relevância na medida em que se reconhece o estranhamento e a sedução pelo Outro, pelos aparatos e suas operações, ou pela própria identidade descentradas nos agenciamentos maquínicos e agenciamentos coletivos de enunciação. Na perspectiva do pensamento da diferença, a estética da arte hacker 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, quando se leva em conta o entrelaçamento da reprogramabilidade artefactual, humana e natural.

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 do orgânico geram mensagens imprecisas que indicam antes a comunicabilidade que uma decisão com sentido durável. Os seres se convertem em ferramentas, extensões, abrigos, avatares, simulacros, participantes de estesias interfaceadas – *telestesias* objetivas-subjetivas que compõem mundos de fenômenos sensoriais.

Sob a condição dessa relacionalidade distanciada no espaço e no tempo, a subjetividade se desloca pela afetibilidade extasiante (*jouissance*) contida no texto transitivo da obra pela qual e com a qual se recompõe (BARTHES, 1993). Nessa trilha juntam-se interfaces, modelos de interação e códigos inovativos, assumidos como modalidades das poéticas tecnológicas, conforme Oliver Grau (2007).

No entanto, a experiência crítica se reconduz também a uma percepção retro-prospectiva de inusitados laços operacionais, éticos e estéticos entre o analógico e sua emulação numérica. A intensidade (*jouissance*) *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, 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 biopolíticas de dominação. Por um lado, há o desbloqueio e liberação do conhecimento. Por outro, há a defesa da neutralidade entre os grandes e pequenos utilizadores dos dispositivos de informação e comunicação reticulares.

Taylor (1999) sublinha essa ambivalência quando avalia as 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.

Pois a produção hacker gera uma economia de excessos que nutre a contraposição social no combate às pretensões tecnocratas e à eficiência da acumulação (LEMOS, ANDRÉ, 2002). Sua capacidade contra-hegemônica reside no micropoder de assimilações ardilosas 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 a expectativa totalitária munida 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 isto, suas poéticas difundidas pelo ambiente virtual reticular ajudam a diferenciar semânticas herdadas e suas 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. Mas 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.

Assim, entendemos que a fundamentação heterológica da arte hacker não se restringe apenas ao materialismo especulativo derivado da exploração imanente das intensidades. Para seguirmos um procedimento de teoria hacker, a produção da diferença como atualização do virtual em Wark deve ser articulada com a *différance* (*diferença*) 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 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 sua carga de fonocentrismo que se articula ainda como logocentrismo (predomínio da razão) e falocentrismo (predomínio do masculino).

Ante as diferentes tentativas de solução da dificuldade de tradução da *différance* para o português (OTTONI, 2000), optamos por utilizar ao longo deste trabalho a palavra *diferença*, sublinhada em itálico. Assim pretendemos manter o sentido da alteração gráfica que não resulta em distinção fonética em relação à forma normal da *différence*. Ao mesmo tempo, com o itálico, salientamos o caráter inconclusivo desta alternativa frente às demais que possam existir²⁹.

Desde as consonâncias e dissonâncias entre Derrida e Deleuze dois percursos se anunciam³⁰.

29 Paulo Ottoni cita *diferância*, *diferência*, *diferança*, *difer-ença*, *diferença*, *diferença*, *diferença*, *diferença*, e *diferença*.

30 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 finidade quase total nas 'teses' [...] através de distâncias muito evidentes” naquilo que denomina “o 'gesto', a 'estratégia', a 'maneira': de escrever, de falar, de

Na trilha aberta por Wark, vislumbramos a duplicidade do fenômeno de produção da diferença pela arte hacker. 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 factual do público. A partir disto, a arte hacker seria 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 distintas das ligações inevidentes, porém, consistentes da escritura entre o sensível da grafia (do traço, do rastro) e o inteligível (das regras subjacentes à operação) da arte hacker. Pelo rastro, 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.

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 nos campos diferenciais da aequiescritura que vai além de uma escrita peculiar e sustenta a possibilidade de retomada da enunciação, conforme Derrida (1973).

Assim como os motivos para a *falha* ortográfica na *diferença* (*différance*), interferência gráfica inaudível na leitura mas presente enquanto marca, o processo de transgressão da arte hacker não pode ser totalmente percebido sensorialmente. Essa transgressão requer o que Derrida (p. 39) apresenta sobre a temporização: a “mediação temporal de um desvio que suspende a consumação e satisfação do 'desejo' e da 'vontade'” de alcançar uma efetuação pelo sensível. Por analogia, um procedimento inserido em uma tecnologia modera o seu efeito, conforme se movem as dinâmicas correspondentes ao contexto técnico-cultural, funcional e social que lhe envolvem.

Consideramos que as decorrências éticas e estéticas da aplicação do pensamento da diferença

ler, talvez”. A irreduzibilidade da diferença à oposição dialética é a unidade temática que resiste às diferentes formas de abordagem que lhe são características. Segundo Derrida, tais discrepâncias nunca abalaram sua amizade com Deleuze. Nesse sentido, parece-nos pertinente somá-las aqui para refletir sobre obras artísticas que compartilham a disrupção transgressiva em vertentes díspares de uso da tecnologia.

de Deleuze e de Derrida são aqui indispensáveis. Pois as relações entre tecnologia e arte suportam ainda comparativos etnocentristas, que relegam à subalternidade aquelas produções sem utilidade para os interesses de 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 caminharia (SULLIVAN, 2010).

A crise deste 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) convive com a persistência das lutas ativistas para dar cabo à opressão social e a degradação ambiental. Por outro lado, as tentativas de promoção de melhores condições de vida concorre com o controle biopolítico e os colapsos financeiros que destroem a oferta ou a expectativa de bem estar social em efeito dominó.

Neste contexto, entendemos que a resistência da arte hacker ante os poderes dominantes 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 emular no interior da realidade rotas de evasão, com base em virtualidade, variabilidade, contingência, mutabilidade e simulação das mídias computacionais.

Conforme o modelo utilizado na *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 interatores, ambiente e sistema, etc. Pela endoestética, quem examina está inserido como elemento que contribui para a dinâmica do que é observado. Desse modo, a subjetividade se reacomoda em sua ação conjunta com a processualidade do mundo objetivo com o qual busca se relacionar.

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 do corpo-intelecto da enação orgânica e artificial. A obra obtida não se apreende sem que se considere a obra em processo objetivo-subjetivo. Assim como o inverso: o processo não se apreende sem que se vislumbre a obra – em sua virtualidade ou atualidade.

A afirmação de Derrida de que a produção da diferença ocasiona a reconfiguração do processo produtivo oferece-nos um ponto de passagem para Deleuze. Pois o caráter estrutural e histórico da *diferença*, 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, diferenciação*)³¹ como aquele correspondente 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* citada (*différentiation*) 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 [*différentiation*] são intensidades e qualidades heterogêneas”. Essa diferenciação ocorre apenas no universo virtual, que tem consistência real, embora seja inatural. 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”.

Ainda segundo Adrian Parr (2010, p. 78), o que se diferencia (*différenciation*) em Deleuze são “as séries heterogêneas da diferenciação [*différentiation*] virtual”. 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 o alvo de contestação de 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,

As Ideias contêm todas as variedades de relações diferenciais e todas as

31 Preferimos utilizar a palavra diferenciação para os 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 texto escrito por Deleuze (1993): *différentiation* (com t, para cálculo diferencial) e *différenciation* (com c, para o estabelecimento de diferenças como na biologia). O recurso segue a solução adotada na versão castelhana. 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. A *diferençação* não parece, entretanto, a forma mais ajustada. Perde-se com ela a fonética idêntica da disparidade ortográfica usada no original em francês e mantida na versão inglesa. Evitamos a alternativa de alterar a grafia para *diferensiação*, uma vez que isto levaria a confundi-la com a *differánce* de Derrida, quando a abordagem de Deleuze segue fundamentação parcialmente diversa do referencial semiológico de Derrida.

distribuições de pontos singulares coexistentes em ordens diversas 'perplicadas' entre si. 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 relações genéticas de todas as cores, mas que se atualiza em diversas cores e seus respectivos espaços; a Ideia de som, como o ruído branco. Há inclusive uma sociedade branca e uma linguagem branca (aquela que contém em sua virtualidade todos os fonemas e relações destinadas a ser atualizadas em línguas diversas e nas partes notáveis de uma mesma língua)³² (DELEUZE, 2002, p. 311)

A estética da arte hacker corresponde à Ideia de uma linguagem branca, virtualmente portadora das diferenças e singularidades verificadas em suas distintas atualizações. Pois a virtualidade dos múltiplos caminhos tecnológicos é o que se apresenta e se reconfigura na atualidade dos trabalhos que são fruto tanto da ruptura e apropriação pirata dos códigos, quanto do engajamento na produção livre e em código aberto.

Estas direções da diferença extraem certos usos que assinalam a indecidibilidade, ou a determinabilidade inespecífica e problemática da tecnologia, quando pensada nos termos da virtualidade da Ideia segundo Deleuze. Nesse sentido, a estética da arte hacker retoma 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 a materialidade humana e inumana.

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*, da distinção espacial que também é temporização e divergência, em Derrida. Na ordem inversa, a retroalimentação 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 autores que necessitam ser alvo de ponderação para a compreensão estética da arte hacker. Pela virada especulativa, a *diferença* é acusada por 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

32 Tradução livre do trecho: “Las Ideas contienen todas las variedades de relaciones diferenciales y todas las distribuciones de puntos singulares, que coexisten en órdenes diversos, «perplicadas» las unas en las otras. Cuando el contenido virtual de la Idea se actualiza, las variedades de relaciones se encarnan en especies distintas y, correlativamente, los puntos singulares que corresponden a los valores de una variedad se encarnan en partes distintas, características de tal o cual especie. Por ejemplo, la Idea de color es como la luz blanca que perplica en sí los elementos y relaciones genéticas de todos los colores, pero que se actualiza en los diversos colores y sus espacios respectivos; o la Idea de Sonido, como el ruido blanco. Hay del mismo modo una sociedad blanca, un lenguaje blanco (el que contiene en su virtualidad todos los fonemas y relaciones destinados a actualizarse en lenguas diversas y en las partes notables de una misma lengua).”

protótipo de uma ontologia positiva baseada no devir assubjetivo que traça uma rota ao materialismo especulativo. Pois essa ontologia seria isenta ou menos dependente das amarras conceituais logocêntricas que Derrida submete à desconstrução, sem escapar completamente de seu jogo.

É, no entanto, equívoca essa distinção entre a *diferença* e a diferenciação. Porque 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 transgressivo com sistemas computacionais de escritura e outros sistemas por ele afetados.

Dessa maneira, a adesão à *diferença* corrobora a transversalidade atribuída por Wark à ação hacker, conforme se realiza em campos distintos. Isto 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 seu agenciamento no mundo natural, o domínio biológico se constitui pela aporia da tecnicidade originária, que demarca uma emergência derivada da retroprojeção entre o vivente e o não-vivente. Par terminológico que o antropocentrismo reduz erroneamente ao gene e ao meme³³, já que as máquinas demonstram como o inumano também efetua artefatos de abertura e inscrição.

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 *diferença* em analogia à diferenciação. A produtibilidade genérica da diferença pela escritura gramatológica se assemelha às latências da virtualidade que são passíveis de atualização (CISNEY, 2012).

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 *diferença* da elaboração de uma teoria estética 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

33 Um meme é uma ideia transmitida entre diferentes gerações. É o equivalente cultural de um gene, o elemento básico da hereditariedade biológica. O termo foi adotado em 1976 pelo biólogo Richard Dawkins. Em seu livro *The Selfish Gene*, Dawkins avalia que os humanos possuem um mecanismo adaptativo distinto de outras espécies. Esse mecanismo permite transferir conhecimentos adiante com maior agilidade, para além da limitação dos longos processos de ajuste e seleção genética. Alguns exemplos de memes incluem conceitos de divindade e a expectativa de domínio sobre o meio ambiente. Atualmente, o meme também pode ser uma ideia de valor passageiro e de rápida difusão e transformação na internet. A palavra meme é uma abreviação do termo grego *mimeme*, algo imitado (ROUSE; WIGMORE, 2014).

do 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 obra de arte hacker como processo diferido, isto é, atualização, corporificação, de um devir que flui sem estacionar nem na subjetividade, nem na objetividade. A abstração de Wark (2004) é complementada pela *diferença*, conforme 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. Sem preponderar o orgânico sobre o inorgânico.

Com isto, 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 das potências de ficcionalização do real aproveitadas 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, o que influencia ainda a adoção da metáfora orgânica para os vírus computacionais.

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 e analítica, mas pela emulação de instanciações concretas de abrigo existencial baseadas na reprogramabilidade corporificada entre as diferentes mídias.

A *alteridade operacional* dos sistemas impele a produção heterogênica. Com ela, a maleabilidade processual provoca a *dobrada do meio*, isto é, a flexibilidade do artefato intrincada com a variabilidade das condições de temporalidade e espacialidade. Por fim, as consequências políticas da corporificação dos códigos derivam da *in/de/cisão* das configurações mutantes da tecnologia. Pela fundamentação desses conceitos, formularemos a estética da arte hacker.

2 Alteridade operacional: pirataria e recombinação

“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, a -fagia segue o percurso iniciado na desconstrução devoradora da linguagem do Outro para alcançar a especulação materialista assignificante e assubjetiva. A atração pelo alheio passa então a ser observada em uma poética (*poiēsis*, *ποίησις*) pautada pela transgressão subjetiva-objetiva, que estende a prática combinatória das diferenças contidas em uma mesma categoria (internamente à cultura humana ou às linguagens específicas) para as reconfigurações operacionais entre alteridades radicalmente heterogêneas.

Nessa produção disruptiva dos limites entre subjetividade e objetividade, a arte hacker corporifica a deriva anti-instrumental da 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. E 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 indiscriminadamente 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, aquilo que está vedado é apropriado ou circunstancialmente corrompido, para ser resposto nos circuitos de disseminação e hibridação. Esse duplo gesto contribui para uma dispersão da reprogramabilidade inerente ao devir-informacional do mundo, saltando do alcance circunscrito da cultura humana para aterrizar nos extravasamentos de sua interação com a biologia e a ecologia. Desse modo, a tecnicidade desbloqueada e originária aponta para a reciprocidade entre as alteridades operacionais, ou seja, os sistemas peculiares e entrelaçados da *poiēsis* humana e inumana.

Pela relacionalidade do humano com o inumano, apropriação e expropriação encontram-se em mútua atribuição pela *diferensa*. 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 a significação continue possível (2002, p. 111–112). Tanto o

desbloqueio pirata 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, por ser de muitos³⁴.

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 Derrida³⁵, podemos dizer que a produtibilidade proprietária de uma tecnologia se oblitera pelos usos regulados pela interdição de acesso e transgredidos pela arte hacker. Por outra parte, conforme Deleuze³⁶, é plausível considerar que as poéticas de pirataria, interferência e comunitarismo dão vazão a diversas expressões da multiplicidade, em agenciamentos coletivos da enunciação – seja pela via restritiva-transgressiva dos meios proprietários, seja pelas circunstâncias compartilhadas do código aberto ou da acidentalidade anômala.

O projeto *Carnivore*³⁷ (2001), do coletivo Radical Software Group – RSG, abrange tanto a programação do software livre CarnivorePE (Personal Edition)³⁸, quanto o plágio de um programa homônimo de ciberespionagem usado pelo FBI. O sugestivo título ratifica a -fagia 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 transdução, isto é, de “transmutação neurobiológica de uma forma de energia para outra” (SEBEOK, 2001, p. 31), que operam a codificação e a decodificação colaborativa do processo efetuado em

34 Conforme Derrida (2002, p. 111–112): “[...] what I call 'exappropriation' is this double movement in which I head toward meaning while trying to appropriate it, but while knowing at the same time that it remains – and while desiring, whether I realize it or not, that it remain – foreign, transcendent, other, that it stay where there is alterity [...] so what is necessary (the “failing” or “lack” of this “it is necessary” [le “faillir” de ce “il faut”]) is existence itself in general) is a movement of *finite appropriation, an exappropriation.*” A ex-apropriação não se limita ainda ao humano. Derrida (1992, p. 283-285 e 331) afirma que: “La « logique » de la trace ou de la différence détermine la réappropriation comme une ex-appropriation [...] L'ex- appropriation n'est pas le propre de l'homme. On peut en reconnaître les figures différentielles dès qu'il y a rapport à soi dans sa forme la plus « élémentaire » (mais il n'y a pas d'élémentaire pour cette raison même) [...] le rapport à soi dans l'ex-appropriation est radicalement différent [...] s'il s'agit de ce qu'on appelle le « non-vivant », le « végétal », l'« animal », l'« homme » ou « Dieu ».”

35 A questão aparece em diversas obras de Derrida. Citamos uma delas (1973, p. 113 e 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 sobrevêm 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. ”

36 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”.

37 <http://r-s-g.org/carnivore/>. O código-fonte do trabalho está escrito em Processing e pode ser baixado pela internet. Mais informações em: <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art> e <http://netartcommons.walkerart.org/> – página referente à exposição Open_Source_Art_Hack, apresentada no New Museum, em 2002.

38 Código disponível no repositório: <https://github.com/RSG/Carnivore>

interfaces de corporificação.

Por sua parte, *Super Mario Clouds*³⁹ (2002, Ilustração 13, p. 78), de Cory Arcangel, associa a modificação do videogame Super Mario Bros.⁴⁰ com a disponibilização do código fonte⁴¹ do trabalho para eventuais reprogramações. Nesse caso, personagens e cenários são devorados pela violação do cartucho e a intervenção no código de uma edição obsoleta de processamento em 8-bits. Apenas o fundo celeste e as nuvens são preservados. O fruto dessa ex-apropriação é Outra operacionalidade, oposta à simples jogabilidade admitida como consenso a partir das mercadorias das grandes corporações da indústria cultural (SOTAMAA, 2010).

Pelo encontro da apropriação com a expropriação, a arte hacker interessada naquilo que não-é-meu radicaliza o *ready-made* de Marcel Duchamp e o desvio (*détournement*) da Internacional Situacionista. Remete ainda ao acionamento participativo requerido pelos *happenings* de Allan Kaprow ou pelo programa ambiental de Hélio Oiticica, bem como estende a gradual diluição da autoria em assinaturas coletivas como Fluxus (internacional) e Guerrilla Girls (EUA).

Entretanto, a associação da arte hacker com a antropofagia e outras poéticas de ex-apropriação 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*⁴², *patches*, remixes e gambiarras, derivados da ampla mutabilidade e maleabilidade associativa da metamídia de Lev Manovich (2013), a máquina computacional reprogramável e interativa.

Cabe, portanto, associar as atualizações da digitofagia e da tecnofagia como conceitos transitórios articulados no crepúsculo do antropocentrismo. 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 de falsos consensos embutidos na operacionalidade instrumental amarrada à ideologia do progresso (BEIGUELMAN, GISELLE, 2010a, b).

39 <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>

<http://whitney.org/Collection/CoryArcangel/200510>

<http://www.medienkunstnetz.de/works/super-mario-cloud/>

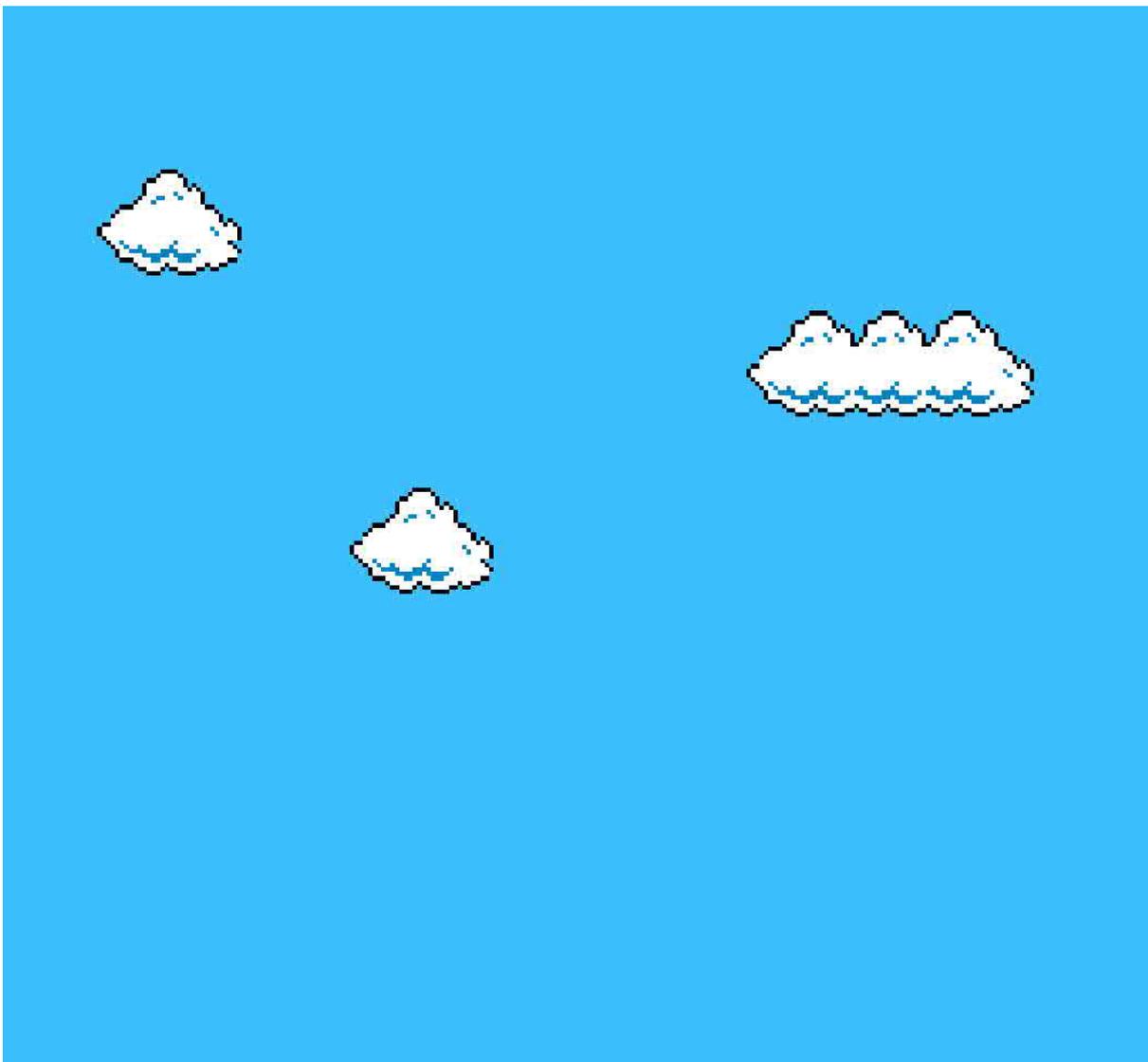
<http://www.eai.org/resourceguide/exhibition/computer/arcangel/supermarioclouds.html>

40 Lançado em 1985, na plataforma Nintendo Entertainment System – NES. Desde então, foram lançadas múltiplas versões e gerações subsequentes do jogo. Site atual: <http://mario.nintendo.com/>.

41 Repositório de códigos do trabalho: <https://github.com/coryarcangel/Super-Mario-Clouds/>

42 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 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. 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.

Ilustração 13: Tela de Super Mario Clouds (2002), Cory Arcangel



Fontes: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds> | Wiki, Mark Tribe, Brown University - <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Cory+Arcangel>

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 pela incipiência com a deposição da abundância de recursos. Pelo contraponto entre estruturas excessivas e precárias, imateriais e materiais, constitui-se a mutualidade entre os deslocamentos da propriedade e a exploração da anonimidade da falha e do 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 pelo modo de (des)organização que lhe são 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 paritárias (par-a-par, *peer-to-peer*), em que contribuem diversos artistas. Mas o Outro da vigilância pervasiva prossegue, como comprovam as denúncias contra o comportamento abusivo da Agência Nacional de Segurança (NSA) dos EUA, em ajuste ou desajuste com políticas de uso de dados de serviços eletrônicos fornecidos por corporações como Facebook, Google e Apple.

Por sua vez, a pirataria de Cory Arcangel não inviabiliza a coexistência de seu trabalho com o videogame Super Mario Bros.. Este persiste na prateleira – e é ainda virtualmente reativável pela imaginação daquele capaz de reconhecê-lo apesar da deturpação causada pelo remendo (*patch*) do artista. Em uma analogia descentralizadora do caráter antrópico, podemos então dizer que a apropriação e a expropriação da arte hacker indicam 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 em sua ex-apropriação comensal. Por outro ângulo, o código iniciado pelo coletivo RSG instancia uma reprogramabilidade distributiva e relacional, em que os artistas participantes ganham mutuamente com as corporificações resultantes do acionamento do Outro. Eventualmente, mesmo aplicações opressivas poderiam ser mutuamente beneficiadas pelos experimentos propalados pelo RSG.

Já em *Super Mario Clouds*, há novamente comensalismo quando Cory Arcangel 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 determinado cartucho do videogame. Por fim, há mutualismo se imaginamos que a ex-apropriação não extenuante termina por (re)valorar culturalmente o jogo de Super Mario.

Em termos de resistência política, a expropriação e a apropriação oferecem riscos. Nas relações que a arte hacker estipula 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.

Na arte hacker, o expropriado e o apropriado afirmam pares e ímpares das decisões e indecisões que 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 geral, aos arranjos que pretendem a hegemonia ou as dissidências. Assim, o alheio suscita um ímpeto que ora impele o combate pela imparidade de poderes,

ora se ocupa da articulação da paridade entre comunidades baseadas em afinidades produtivas.

De tal modo, o não-é-meu se corporifica no in-digerível 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 e se fragmentam em peças decomponíveis. Mas, apesar dos meios deterioráveis de temporalização e espacialização, a instanciação é re-corporificável, graças à reprogramabilidade relacional e distributiva dos processos de emulação.

Em sua transitoriedade, a arte hacker acompanha o devir heteróclito e heterogênico da -fagia interoperacional. Em uma analogia com o jargão informático, o fluxo entre alteridades é indispensável para a existência e a transformação do sistema operacional⁴³ sobre o qual a arte hacker atua e subverte. Suas poéticas ativam, assim, obras e processos diferenciados, singulares, que se compõem 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 devorados, a arte hacker suscita uma estética em que a fruição considera, simultaneamente, a diferença obtida e o processo de diferenciação – ou *diferença*.

Ainda que seja evidente o parentesco com a chamada arte processo ou processual, devido à sua valorização da ação produtiva, em detrimento do objeto obtido, cabe salientar a -fagia subjetiva-objetiva que nos parece 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 contidos. Enquanto processo, sua significação é dada como obra, pois sua performatividade já é uma forma de singularização em contraponto a outros casos.

O 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. Assim ocorre na percepção da pirataria e da interferência, das ações colaborativas em plataformas livres e abertas, ou ainda nas explorações do *glitch* e dos códigos de vírus.

A alteridade operacional é, portanto, intermediária entre a *diferença*, de Jacques Derrida, e a diferenciação, de Gilles Deleuze. Ao recombinar as respectivas linhas de pensamento heterológico, o conceito da alteridade operacional remete tanto aos casos de subversão das normas proprietárias e instrumentalistas que comentaremos a seguir, quanto à análise que reservamos às expressões baseadas

43 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 recuperação de dados na memória, bem como a interação com o usuário e outros dispositivos (CHRISTENSSON, 2005; ROUSE; WIGMORE, 2014).

na ausência de posse do defeito e das práticas coletivistas 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 a produção da diferença e a diferenciação produtiva só podem ser descritos em contrapartida.

Das estruturas proprietárias ao seu desvio, sua autodestruição e as alternativas coletivistas, o que é diferente é ainda divergente – o *différent é différend*, conforme Derrida (1972a)⁴⁴. 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* proposto por Jean-François Lyotard (1988), ou seja, a instituição de conflitos que não encontram solução equitativa devido à falta de uma regra de julgamento aplicável a todas partes envolvidas.

Expandindo Derrida e Lyotard, a poética hacker multiplica as dis-paridades: decidir e/é dissidir, diferir e/é deferir. Na primeira paronímia, ao decidir (optar) pela obra-processo da quebra da propriedade ou da partilha sem autoria restrita, a arte hacker disside (diverge) da operacionalidade proprietária. Na segunda paronímia, ao diferir (distinguir, prorrogar, distanciar, discordar) do que é proprietário, a arte hacker defere (consente, concede, compraz) a/à abertura da obra-processo⁴⁵.

Consenso e dissenso são, portanto, termos aporéticos, indecidíveis 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 subjetiva-objetiva.

Em vez disso, a arte hacker situa-se no jogo da *diferença*, entre a iterabilidade do traço (sob efeito de intensidades) e a textualidade do *acontecimento*⁴⁶ (DERRIDA, 1972b), sem pontos de partida

44 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 exceção. 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 arqui-escritura ou *diferença*.

45 Neste parágrafo, jogamos com parônimos da língua portuguesa – palavras com pronúncia ou grafia semelhantes, mas com significados diferentes: *decidir / dissidir, diferir / deferir, e / é, a / à*. Com o uso do par *e / é*, indicamos como a vizinhança gráfica e fonética da conjunção aditiva com o verbo poderiam redundar em uma equivalência, ao sabor dos desvios cometidos por quem escreve ou fala. No emprego do par *a / à*, o sinal diacrítico da crase remete de modo mais direto à intervenção de Derrida com o neografismo *différance*. Pois essa distinção quase inaudível na fonética está marcada pela ortografia, de acordo com as regras que diferenciam as regências e sentidos do verbo *deferir*. Conforme os exemplos: *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).

46 Quanto a este ponto, podemos recorrer à seguinte citação de Derrida (1972b, p. 388), seguida de nossa livre tradução: “Il faut d’abord s’entendre ici sur ce qu’il en est du « se produire » ou de l’événementialité d’un événement qui suppose dans son surgissement prétendument présent et singulier l’intervention d’un énoncé qui en lui-même ne peut être que de structure répétitive ou citationnelle ou plutôt, ces deux derniers mots prêtant à confusion, itérable ” [Antes é preciso

e de destino absolutos. Na deriva da significação, a transgressão tecnológica leva para o 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)⁴⁷, ou seja, de dobra das intensidades sobre todas as outras intensidades que se atualizam em corporificações distintas.

Como a *diferença*, a arte hacker é “a voz média” da obra-processo, que “não é simplesmente ativ[a] nem simplesmente passiv[a]” (DERRIDA, 1991, p. 40). É “uma operação que não é uma 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” – portanto, sem originalidade essencial, sem finalidade conclusiva, sem predomínio antropocêntrico.

De tal maneira, a alteridade operacional que condiciona a estética da arte hacker não se resolve plenamente pelo formalismo, tampouco pelo conceitualismo. Na situação pós-conceitual configurada pelo informacionalismo, 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 de arte e no processo de diferenciação produtiva compõem 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. Distinção amparada no movimento constitutivo de temporização e espaçamento, de volta a Derrida.

Na obra-processo da arte hacker, observa-se a correspondência de cada termo que se toma como o outro diferido na economia do mesmo. Suas obras são processos diferidos, assim como em Derrida (1972a, p. 18) o inteligível é sensível diferido, a cultura é natureza diferida e a *physis* é diferida em vários outros: “*tekhnê, nomos, thesis, sociedade, liberdade, história, espírito, etc*”. Assim, a

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.]

47 Trecho extraído da página 284 e tradução livre: “Las Ideas, las distinciones de Ideas, son inseparables de sus tipos de variedades y de la manera en que cada tipo penetra en los otros. Proponemos el nombre de perplicación para designar ese estado distintivo y coexistente de la Idea. No porque la «perplejidad», como aprehensión correspondiente signifique un coeficiente de duda, de vacilación o de asombro, ni nada de inacabado en la Idea misma. Se trata, por el contrario, de la identidad de la Idea y del problema, del carácter exhaustivamente problemático de la Idea, es decir, de la manera en que los problemas están objetivamente determinados por sus condiciones a participar los unos en los otros, de acuerdo con las exigencias circunstanciales de la síntesis de las Ideas. La idea no es, de ningún modo, la esencia.” [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 exhaustivamente 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].

sensorialidade do videogame modificado em Cory Arcangel se traduz como produto ilógico diferido da ação de ruptura do código proprietário. Ao passo que a adoção da processualidade em código aberto e livre é uma obra diferida dos termos de uso das tecnologias fechadas.

Entre a decisão e a indecisão, a alteridade operacional da pirataria e da ausência de propriedade é, ao mesmo tempo, desvio do código instituído e código re-instituente da multiplicidade. Reserva, portanto, aderência à ideia da causalidade divisora dos diferentes e das diferenças, tomados como produtos ou efeitos constituídos da *diferença* 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 feito hacker, a ruptura) remodela o respectivo processo de obtenção (a performance hacker, a transgressão). A arte hacker produz efeito em cadeia a partir -fagia das abstrações, ou seja, do consumo transformador dos arranjos de conjugação e diferenciação dos componentes funcionais outrora isolados (WARK, 2004).

Neste encadeamento, os lances de abstração se sucedem e viabilizam uma sequência heterogênea. Nela, a diferença produz diferença, no compasso da exploração da (dis)funcionalidade das (re)composições tecnológicas que se articulam por meio do confronto entre as virtualidades problemáticas e suas atualizações.

Recuperada dos bloqueios proprietários, a reprogramabilidade fundamenta a estética-ética da arte hacker. Por sua qualidade pós-conceitual (OSBORNE, 2004), suporta valores que não são apenas atrelados ao sensorial, como também decorrentes 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 da arte resultam em experiências proprioceptivas (relativa 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 enação (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991).

Podemos, assim, dizer que a -fagia da alteridade operacional já está presente na produção de Hans Haacke, contemporânea do interesse sistêmico apontado por Burnham. Entre os projetos de Haacke, a questão dos sistemas 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 mainá⁴⁸ para que imitasse a locução humana do subtítulo “*all systems go*”. Nesses trabalhos, Haacke opera uma ação de reconhecimento e de desconstrução da teoria cibernética.

48 “Ave passeriforme dos gêneros *Acridotheres* e *Gracula*, de coloração escura, bico cor de laranja, com capacidade de imitar a fala humana, encontrada na Malásia, ilhas de Sonda e Filipinas.” <http://aulete.uol.com.br/main%C3%A1>

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 incipiente na obra de Haacke se converte em prática constante da arte hacker.

2.1 Usabilidade desconstruída: tecno-logia em jogo

A diferença (está) em jogo. É pela associação autônoma de alteridades operacionais (naturais, culturais e políticas) que se pode gestar alternativas aos regimes opressivos da economia neoliberal globalizada. Encontra-se aí um preceito básico do pensamento heterológico: a produção se desvela pela composição diferencial. Pressuposto exigido para a vitalidade dos biomas, a fabricação material ou o processamento informacional: a gênese requer a -fagia combinatória das heterogeneidades.

Aqui encontramos o sentido da produção da diferença pela diferença atribuído à atividade hacker por McKenzie Wark (2004). Neste sentido, dizemos que a alteridade é operacional porque está em obra, em movimento. Não se imobiliza ao conseguir zerar o jogo tecnológico. Insiste em modificar e ultrapassar os limites da usabilidade, ou seja, a facilidade de aplicação efetiva e instrumental de um objeto na realização de uma tarefa.

É por esse desdobrar fenomênico e produtivo que a diferença pode expressar algo de si e do Outro. Que tal procedimento seja compreendido e, muitas vezes, cooptado em benefício do poder opressivo não elimina a existência das lacunas aproveitadas para o devir dissidente. Como desdobramento da abordagem da reprodutibilidade em Walter Benjamin (2008, p. 26), a arte hacker promove um “jogo recíproco” entre a subjetividade e a objetividade que sustenta uma “segunda tecnologia”, aquela que é subsequente à sua conformação pré-histórica orientada pela expectativa de dominação sobre a natureza.

*Super Mario Clouds*⁴⁹ (2002) de Cory Arcangel é produção da diferença, quando pensamos no videogame *Super Mario Bros.*⁵⁰ *hackeado*, do qual tudo se extrai com exceção das nuvens sobre o céu

49 <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds/>

<http://whitney.org/Collection/CoryArcangel/200510>

<http://www.medienkunstnetz.de/works/super-mario-cloud/>

<http://www.eai.org/resourceguide/exhibition/computer/arcangel/supermarioclouds.html>

50 Lançado em 1985, na plataforma Nintendo Entertainment System – NES. Desde então, foram lançadas múltiplas versões e gerações subsequentes do jogo. Site atual: <http://mario.nintendo.com/>.

azul. Desprovido de seu protagonista, adversários, obstáculos e cenários, sua jogabilidade se dissolve. Apenas pode se restabelecer 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, ambas deslocadas.

Mas *Super Mario Clouds* é ainda diferenciação da produção: manifestação de um modo heterogêneo e heteróclito de realização da arte. A obra de efeito gráfico inspirado pelo minimalismo (GYGAX; MUNDER, 2005) e de suspensão da narrativa se conjuga com a obra, entendida como a transgressão do software e do hardware de um cartucho violado do videogame (Ilustração 14, p. 86). 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 experimentar ou aprimorar o trabalho.

Pela abertura da tecnologia proprietária, Cory Arcangel recupera a indeterminabilidade produtiva da diferença, antes estagnada no formato comercial do videogame. A alteridade operacional é, assim, contraposta aos controles da indústria administrados no lacre de um cartucho ou em suas lógicas incógnitas. Em sequência, propõe-se outra modalidade produtiva compatível com o compartilhamento, a livre exploração e a adesão comunitária ao jogo de modificação tecnológica.

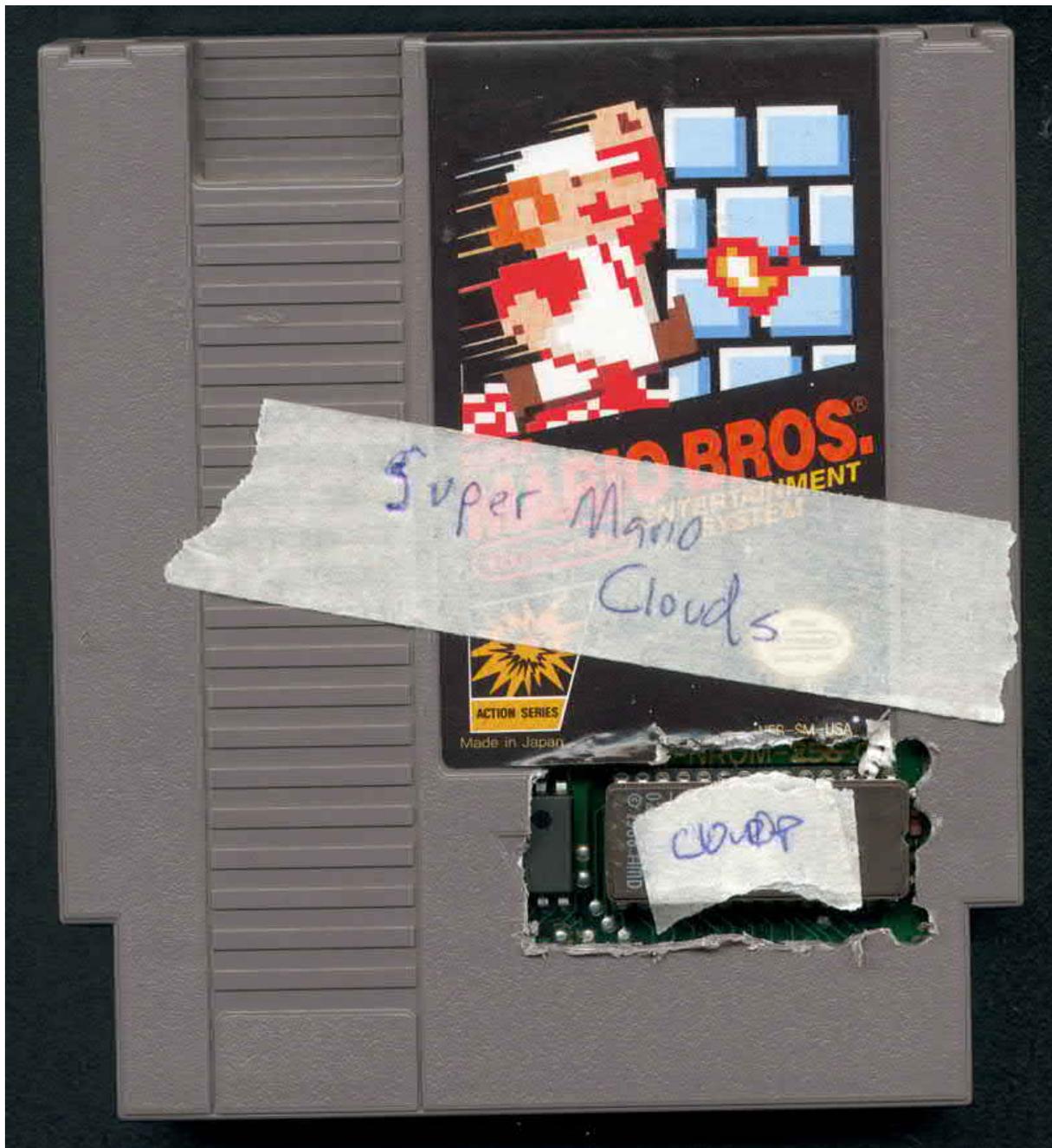
Estão aí os antígenos aos avanços da obsessão econômica pelo lucro, dependente do controle absoluto ou do arrendamento da propriedade sobre a produção. Como podemos observar em *Super Mario Clouds*, as táticas de desbloqueio promovem as dobras da diferenciação, em que uma Ideia e sua corporificação se conjugam com todos 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 altera um fenômeno sem esgotar seu aspecto citacional. Se *Super Mario Clouds* nos leva a pensar em obras de segunda geração, devemos adotar cautela. Pois o trabalho não se restringe mais a imitar a origem fundacional e essencial. Emula uma transposição da jogabilidade atrelada ao fim comercial para a jogabilidade irrestrita. Evoca uma tecnicidade (não-)originária, forjada na diferença, e pela *diferença*. Porque “a *diferença*⁵¹ [*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 interpretativa, o plágio assume conotação positiva, no contraponto com “aqueles que apoiam a legislação da representação e a privatização da linguagem”. A abordagem hacker de livre circulação da informação restaura a generatividade, contra sua captura por paradigmas de reserva materializados nos bloqueios ao acesso – “o mais precioso de todos privilégios”.

51 Preferimos *diferença* em lugar de *diferença para* tradução do termo em francês *différance*, conforme explicamos na introdução deste trabalho.

Ilustração 14: Cartucho violado de Super Mario Clouds (2002), Cory Arcangel



Fontes: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds>

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, o *reuso tático* (HERTZ, 2009) da tecnologia instalada 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 associam a inviabilização do entretenimento, em favor da crítica irônica⁵². Em *I Shot Andy Warhol* (2002), Cory Arcangel substituiu os personagens criminosos do jogo Hogan's Alley⁵³ por Andy Warhol (Ilustrações 15 e 16, p. 88-89), enquanto os inocentes são trocados pelo papa, o rapper Flavor Flav (membro do grupo Public Enemy) e o fundador da rede de comida rápida KFC, Colonel 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. Esta alteração serve como tema inicial para o vídeo *Super Mario Movie* (2005, Ilustração 17, p. 90), um remix audiovisual do videogame Super Mario Bros., feito em colaboração com o grupo Paper Rad.

Space Invader (2004, Ilustração 19, p. 91) altera do videogame Space Invaders⁵⁴. Neste caso, todos os invasores inimigos são excluídos com exceção de um – o que justifica a substituição no título plural (*invaders*) para o singular (*invader*). Mas o que aparentemente deixaria tudo mais fácil para o jogador torna a sua tarefa de combate impossível, pois o único invasor preservado recebe toda a munição dos demais invasores. Isto 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* (2008, Ilustração 18, p. 90) e *Various Self Playing Bowling Games* (2011) são videogames de boliche reprogramados para que todas as bolas caíam nas canaletas e nunca atinjam os pinos. Já *Self Playing Nintendo 64 NBA Courtside 2* (2011) é um jogo de basquete⁵⁵ em que a bola cai fora da cesta em todos os arremessos.

Todos esses trabalhos de Cory Arcangel remetem a uma abordagem prolífica de modificações de videogames⁵⁶ e da tecnologia, que pode ser dividida em diversas vertentes culturais e artísticas. A programação de *patches*⁵⁷ proporciona parcelas de software para o ajuste do funcionamento da operacionalidade preestabelecida. O chamado *machinima* tira proveito de recursos de síntese gráfica das máquinas (*machine*) para realização de animações (*animation*) e cinema (*cinema*). 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.

52 Informações, imagens, vídeos e códigos para download das obras citadas estão disponíveis na página web <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/>

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

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

55 Lançado em 1999, na plataforma Nintendo 64.

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

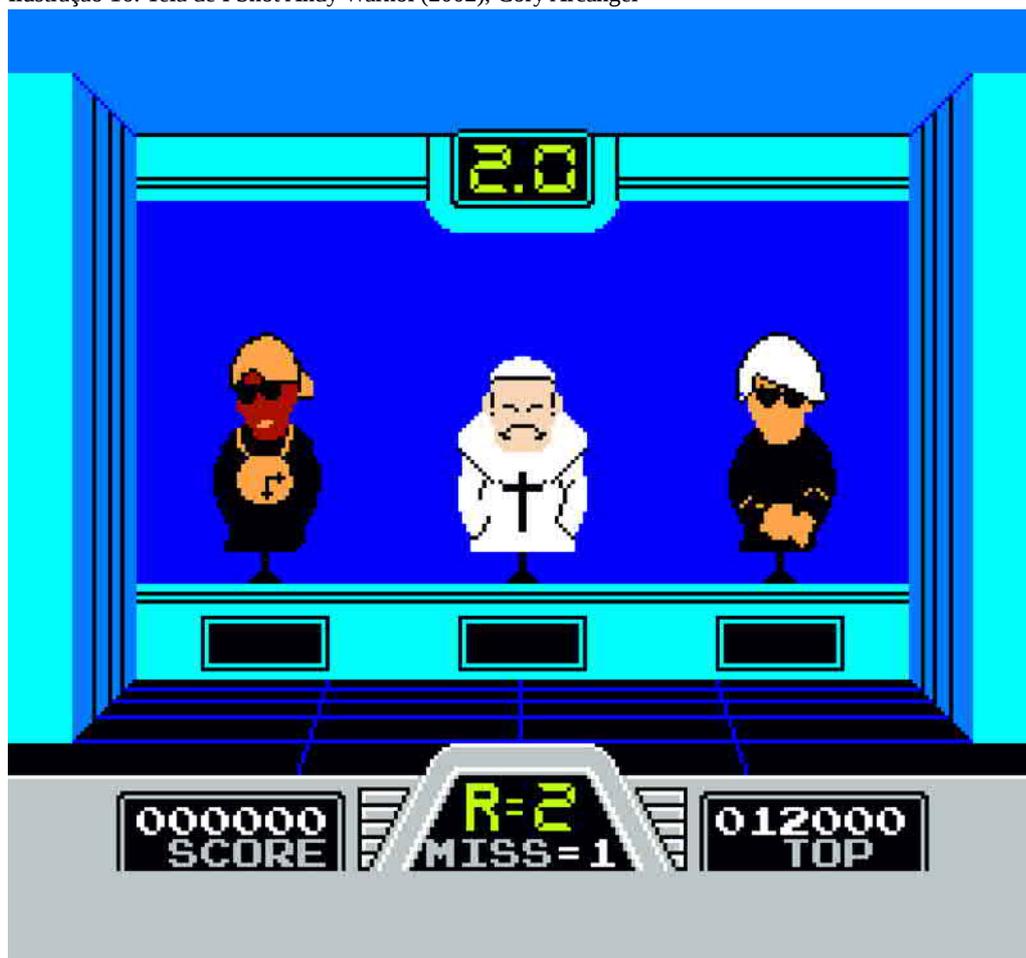
57 A palavra em português com a mesma origem etimológica seria *parche*, que tem o sentido do emplastro feito em um curativo ou do remendo aplicado sobre um furo, como em uma câmara de pneu de bicicleta ou automóvel.

Ilustração 15: Televisor, console e controle de I Shot Andy Warhol (2002), Cory Arcangel



Fonte: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/ishotandywarhol>

Ilustração 16: Tela de I Shot Andy Warhol (2002), Cory Arcangel



Fonte: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/ishotandywarhol>

As várias tendências de modificação da tecnologia podem ser observadas em alguns projetos do coletivo estadunidense Beige, formado por Cory Arcangel, Joe Beuckman, Joe Bonn e Paul Davis. Citamos dois exemplos. Em *Super Abstract Brothers* (2000), a inserção de código substitui os personagens e cenários de *Super Mario Bros.* por formas abstratas, gerando um quebra-cabeças para a memória do jogador. Já *Fantasy Cutsscenes* (2004) apresenta animações que remetem ao recurso de interrupção narrativa dos videogames por falsas sequências cinematográficas⁵⁸.

A modificação da tecnologia pode ser entendida como uma operação de desconstrução de linguagem e de especulação materialista em torno da usabilidade. 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 corporificação (sensível e atual).

58 http://post-data.org/beige/abstract_project.html e http://post-data.org/beige/lament_project.html

Ilustração 17: Tela de Super Mario Movie (2005), Cory Arcangel



Fonte: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/supermariomovie>

Ilustração 18: Self Playing Sony Playstation I Bowling (2008), Cory Arcangel



Fonte: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2008-008-self-playing-sony-playstation-i-bowling>

Ilustração 19: Telas de Space Invader (2004), Cory Arcangel



Fonte: Cory Arcangel - <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2004-001-space-invader>

Essa noção de desconstrução especulativa da tecnologia pode ser aplicada aos projetos da dupla Jodi, formada pelo holandês Joan Heemskerk e o belga Dirk Paesmans (CANON, 2003; PAUL, 2008). *SOD*⁵⁹ (1999, Ilustração 20) é modificação do videogame em rede *Castle Wolfenstein 3D*⁶⁰, 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. A interface de configuração do jogo é totalmente cifrada, dificultando os seus ajustes de funcionamento.

Na série *Untitled Game*⁶¹ (1996-2001, Ilustração 21, p. 94), a dupla Jodi subtrai gráficos de *Quake*⁶². A redução é radicalizada em *Arena*, interferência em que todos os elementos são apagados. Por outro lado, *Cntrl-Space* explora um 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.

Por sua vez, *Jet Set Willy Variations* ©1984⁶³ (2002, Ilustração 22, p. 95) é um conjunto de modificações do videogame *Jet Set Willy*⁶⁴, em que os 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.

Com *Max Payne Cheats Only 1*⁶⁵ (2004-2005, Ilustração 23, p. 96), Jodi explora uma série de *cheats*⁶⁶ (trapaças) do videogame *Max Payne*⁶⁷, ou seja, as modificações de comportamento que são acionadas por jogadores que atingem situações de impasse ou travamento do jogo. Com isto, o trabalho revela perspectivas e efeitos absurdos dentro dos gráficos realistas do videogame, como a repetição de movimentos sem sentido e a semitransparência do policial protagonista, Max Payne.

59 A página do projeto na internet (<http://sod.jodi.org/>) pode ser vista também como um projeto de web arte. Mais dados disponíveis em: <http://www.leonardo.info/gallery/gallery351/jodi.html> e <https://wiki.brown.edu/confluence/display/mcm1700n/Game+Mods+-+A+Different+Sort+of+Play>.

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

61 <http://www.untitled-game.org/>
<http://www.eai.org/title.htm?id=9872>

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

63 <http://jetsetwilly.jodi.org/>
<http://www.eai.org/title.htm?id=14295>

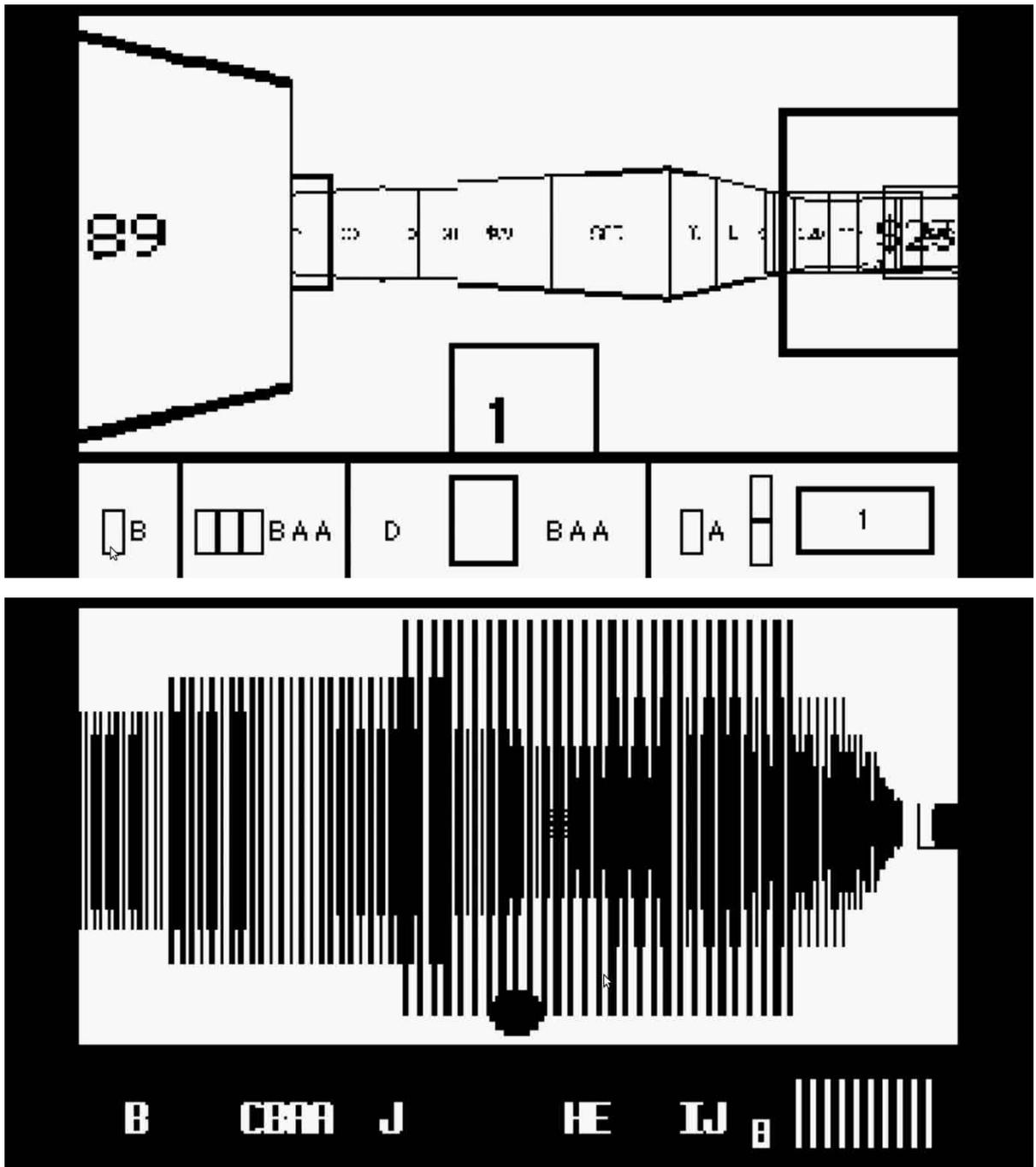
64 Lançado em 1984 pelas editoras Software Projects e Tynesoft, para uso na plataforma Spectrum.

65 <http://maxpaynecheatsonly.jodi.org/>
<http://www.eai.org/title.htm?id=14293>

66 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*) ou hardware ou a exploração de falhas de programação.

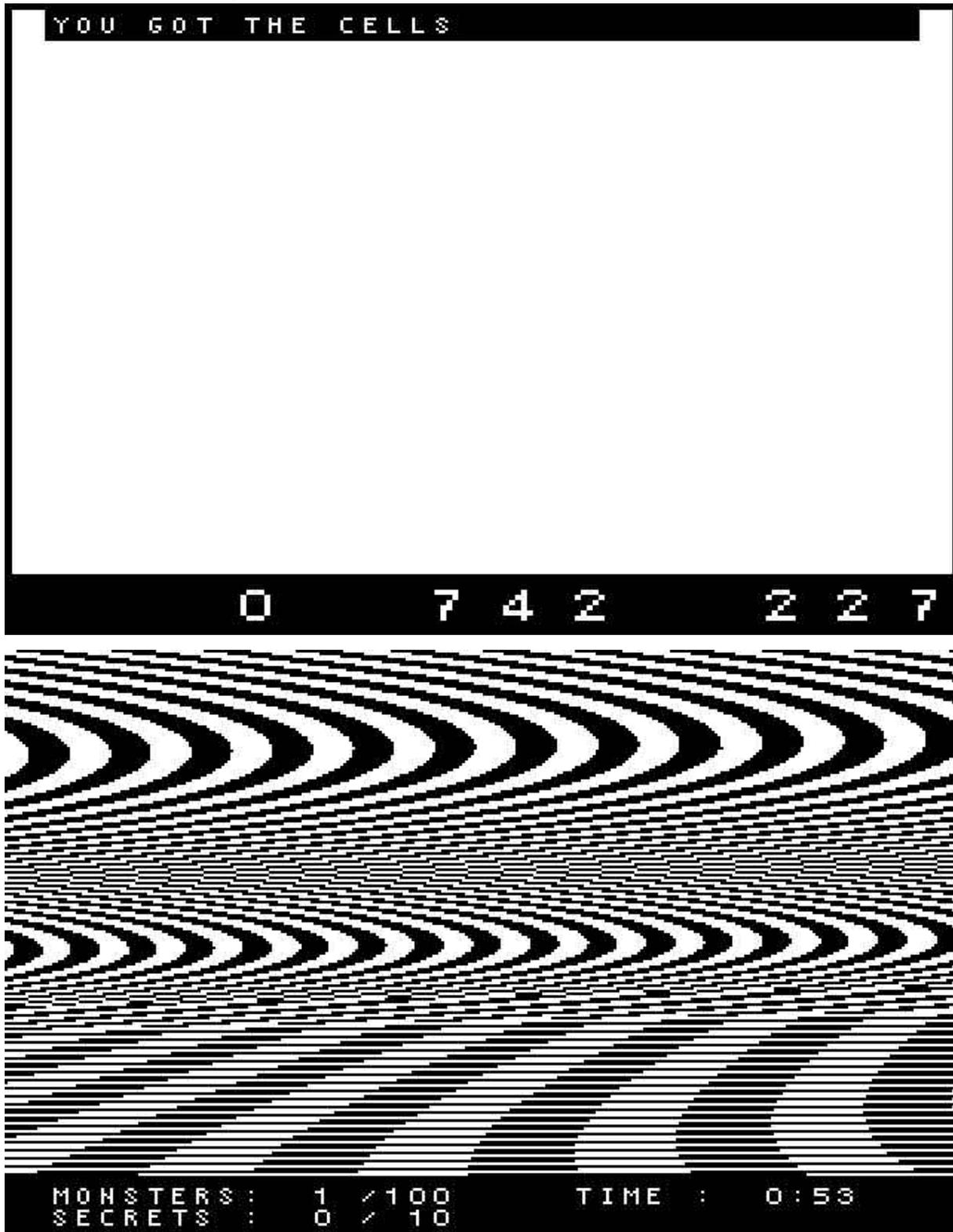
67 Lançado em 2001, na plataforma Microsoft Windows.

Ilustração 20: SOD (1999), Jodi



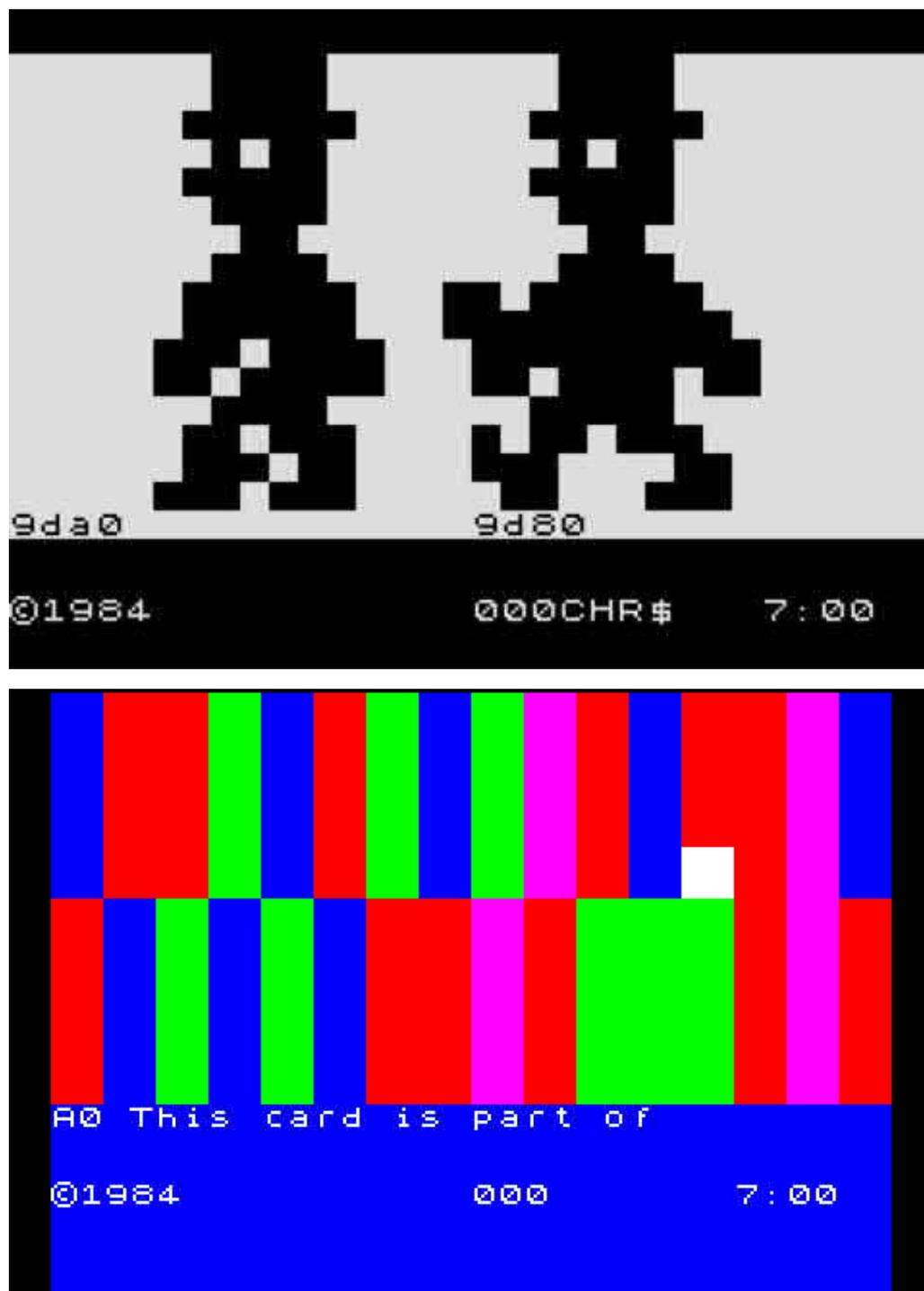
Fonte: Jodi - <http://sod.jodi.org/>

Ilustração 21: Arena e Cntrl-Space, da série Untitled Game (1996-2001), Jodi



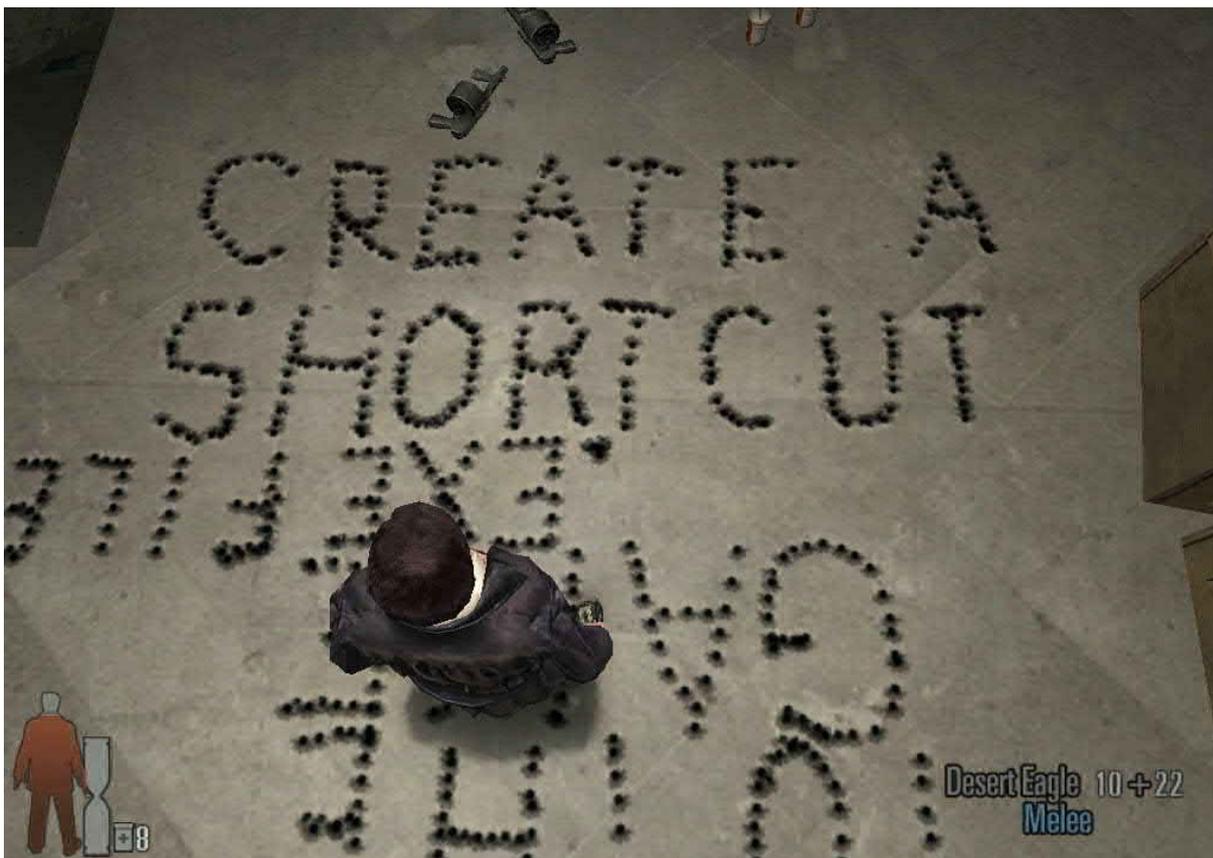
Fonte: Jodi - <http://www.untitled-game.org/>

Ilustração 22: Telas de Jet Set Willy Variations ©1984 (2002), Jodi



Fonte: Jodi - <http://jetsetwilly.jodi.org/>

Ilustração 23: Telas de Max Payne Cheats Only 1 (2004-2005), Jodi



Fonte: Jodi - <http://maxpaynecheatsonly.jodi.org/>

Esta crítica desconstrutivista pode ser entendida como uma “interpretação livre do efeito *bullet-time*⁶⁸ que distingue Max Payne de outros jogos, proporcionando com a câmera lenta uma nova percepção do espaço e do tempo”⁶⁹. Trata-se, portanto, de uma abordagem hacker, conforme a fundamentação deleuziana empregada por McKenzie Wark. Pois o trabalho efetua uma atualização da virtualidade inscrita no programa, que rearticula a *diferenciação (diferença)*, entendida como cálculo sobre efeitos latentes contidos na plataforma, e a diferenciação de cada resultado experimentado.

Neste processo, podemos perceber a intenção conceitual de um procedimento diferente de ex-apropriação, com o qual Jodi pretende escapar de sua habitual estética de geometrismo abstrato. 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).

A ruptura do fenômeno sensível suscita o questionamento do realismo, destituindo a força de sua preconceção orientada apenas pela normatividade inteligível 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, culturais e biológicas.

Com esse sentido mais abrangente, *SimCopter Hack*⁷⁰ (1997, Ilustração 24, p. 98) do coletivo estadunidense ®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 The Yes Men, o artista Jacques Servin (ou Andy Bichlbaum), na época empregado da empresa de videogames Maxis.

Essa ação de pirataria 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 *tecno-logia* se desconstrói no jogo mútuo da *diferença* entre operacionalidade, assimilação social e repercussão midiática, indicando como a modulação dessas instâncias é articulada.

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. A sensorialidade dos videogames sustenta uma experimentação que não a descarta, mas sim procura recontextualizá-la na trama diferencial da

68 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.

69 Extraído da apresentação sobre os artistas disponível nos arquivos do festival Transmediale:

<http://pastwebsites.transmediale.de/page/exhibition/exhibition.0.1.3.html>

70 <http://www.rtmk.com/simcopter.html>

significação. Desse modo, os artistas equacionam o uso anti-estético de elementos gráficos, ao almejar uma visualidade em que o cuidado com a bela aparência, ou a usabilidade, é substituído pela desconstrução da eficiência e do respeito às convenções culturais e comerciais do jogo eletrônico.

Com o desbloqueio, a ex-apropriação plagiária e a alteração pirata, a performatividade específica e limitada dos videogames e demais tecnologias é revolvida em conjunto com seus dispositivos cognitivos. Esta ruptura é a contribuição estética dada pela arte hacker. Ela demonstra que nos videogames e na tecnologia comercial, 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 pelas atualizações tecnológicas, que se rearranja a problemática virtual que influencia as significações materiais.

Ilustração 24: SimCopter Hack (1997), @Tmark



Fonte: @Tmark - <http://www.rtmk.com/simcopter.html>

Na tecnologia desbloqueada e pirateada, a alteridade operacional promove uma dispersão da instanciação espacial e temporal, pelas margens de demarcação do âmbito da manifestação sensorial e conceitual. Conforma-se assim um território que se apresenta como plano potencialmente infinito, a partir da situacionalidade dos termos práticos e conceituais da poética da arte hacker.

O caráter arbitrário e diferencial da significação é, assim, reativado, quando a pirataria tecnológica reposiciona o movimento da *diferença*, entendida como distinção, protelação, espaçamento e divergência. Com a estética da arte hacker, amplia-se a percepção crítica da técnica para além dos 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 estética da arte hacker suscita a especulação materialista sobre o desenvolvimento e as implicações da tecnologia que excedem o correlacionismo antropocêntrico. O desempenho e as interfaces dos aparelhos são assumidos como campo problemático, 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 de partida, que corresponde a um aspecto histórico. Pois o próprio surgimento dos jogos eletrônicos resulta das implementações de desbloqueio e alteração da operacionalidade 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*⁷¹, desenvolvido por estudantes do MIT e lançado 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 prossegue o devir dos dispositivos, em uma série encadeada de rupturas das fronteiras do que é plausível, em graus consecutivos de abstração, conforme Wark (2004).

No universo de interatividades irrestritas, a estética da 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 heterogênea e heteróclita da diferença é um contínuo processo de complexificação dos fundamentos operacionais no embate com a sua alteridade.

No entanto, cabe aqui o alerta de Grethe Mictchell e Andy Clarke (2003): a sofisticação técnica não é suficiente para suprir o trabalho de arte. Nas poéticas de ex-apropriação e modificação, o aspecto diferencial e divergente não pode seguir uma orientação meramente espetacular. É necessário

71 Mais informações estão disponíveis na rede, na página sobre o jogo que integra exposição do Computer History Museum: <http://pdp-1.computerhistory.org/pdp-1/?f=theme&s=4&ss=3>. Apesar da obsolescência da plataforma inicial da década de 1960, hoje é possível jogar *Spacewar* por meio de emulações na web: <http://spacewar.oversigma.com/> e <http://www.masswerk.at/spacewar/>

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 e pirata. Em vez disso, essas abordagens devem manter sua investigação flutuante, que recombina suas táticas segundo as circunstâncias. Neste sentido, a estética hacker demanda a constante verificação de quais são os obstáculos *tecno-lógicos*, para em seguida desbloquear e transgredir as amarras, de maneira consciente dos efeitos éticos e políticos.

As reprogramações da tecnologia são feitas tanto pelo prazer do jogo, quanto pela urgência das 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, de acordo com David Garcia (2004), no “possibilismo” da extração de alternativas exequíveis a partir das circunstâncias de inviabilidades das periferias do capitalismo.

Para Karla Brunet (2005), a força das iniciativas baseadas nessa cultura de subversão das improbabilidades é, ao mesmo tempo, proveniente de uma realidade em que falta educação e inclusão digital e de uma visão de que tudo pode ser resolvido pela colaboração. Vale observar, no entanto, que essa capacidade se espalha de modo ambivalente. Há tanto os mutirões para construção de casas e de seus prolongamentos (*puxadinhos*) quanto a escavação de túneis para fuga de presídios.

Assim, as traquitanas⁷² eletrônicas são recombinações para além dos usos e finalidades previstos pelos fabricantes (VEIGA; MONTEIRO, 2009), bem como os explosivos caseiros usados pela criminalidade. Essa situação é análoga à divergência entre a ética hacker (da difusão do conhecimento e da programação coletiva) e o *cracking* – denominação para os atos ilícitos associados à invasão de sistemas, vandalismo cibernético e roubo de dados.

É necessário, portanto, pensar a arte hacker como uma ciência nômade, uma prática de saber constantemente inibida, proibida ou caracterizada como instância *pré*, *sub* ou *para*-científica (DELEUZE; GUATTARI, 1997b). O exercício da 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, é aproveitada na estratégias de expropriação redutiva dos componentes que interessam ao poder dominante. O restante é objeto de repressão ou marginalização. Cabe então a uma crítica informada pela estética o combate da dominação perversa da tecnologia proprietária sobre a (não-)tecnologia pirata.

72 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.

2.2 *Recombinações e contrafações reticulares*

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

Assim como nos jogos eletrônicos modificados, a obra-processo da arte hacker baseada na internet afirma uma poética vertiginosa de captura e reconfiguração da tecnologia. Neste caso, são interceptados recursos multimídia extraídos de bancos de dados distribuídos e interconectados. Esse desvio se dá graças à soma das técnicas hackers de desbloqueio com a automação de procedimentos de colagem inaugurados em estágios anteriores da arte.

Dada, antropofagia, pop arte, Fluxus, Tropicália e Situacionismo são alguns dos episódios de uma 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 negativos fotográficos e discos fonográficos, passa pela fotomontagem e alcança os mosaicos de amostras (*samples*) de informações, sobretudo com o advento do suporte digital.

O estadunidense Mark Napier é um dos artistas exemplares da produção reticular disruptiva. *Shredder*⁷³ 1.0 (*Triturador 1.0*, 1998, Ilustração 25, p. 103) é um algoritmo generativo de recombinação de conteúdos apresentados em uma página 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. Como em uma trituradora de documentos, o projeto destrói a legibilidade das informações, que se convertem em composições próximas das 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* (2002, Ilustração 26, p. 103). Nesse trabalho compartilhado de Mark Napier, as ações de quem possui uma de suas cópias propaga formas abstratas em todos as unidades distribuídas e interconectadas via internet (TRIBE; JANA, 2012). Assim, a autoria de uma obra original, a propriedade exclusiva de quem a adquire, os direitos de fruição e os processos 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 em Brasília desde 1992. Seus

73 <http://potatoland.org/shredder/>

trabalhos de web arte se caracterizam por uma *antinavegação* (NUNES, FÁBIO OLIVEIRA, 2007b) que transgride os limites da usabilidade das interfaces de navegação. Ao mesmo tempo, há referências à performance, à telepresença, à arte urbana e à filosofia.

Em *Dobras/Folds* (1997, Ilustração 27, p. 104), 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 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 de fragmentos, como se as janelas da interface gráfica se convertessem em frestas.

Essa multiplicidade multidimensional ocorre ainda em *UAI – ueb arte iterativa* (2007, Ilustração 28, p. 105) e *Mar(ia-sem-ver)gonha Para-fernalias* (2008, Ilustração 29, p. 106)⁷⁴. 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 também pela articulação da web arte com produções urbanas, performáticas e conceituais.

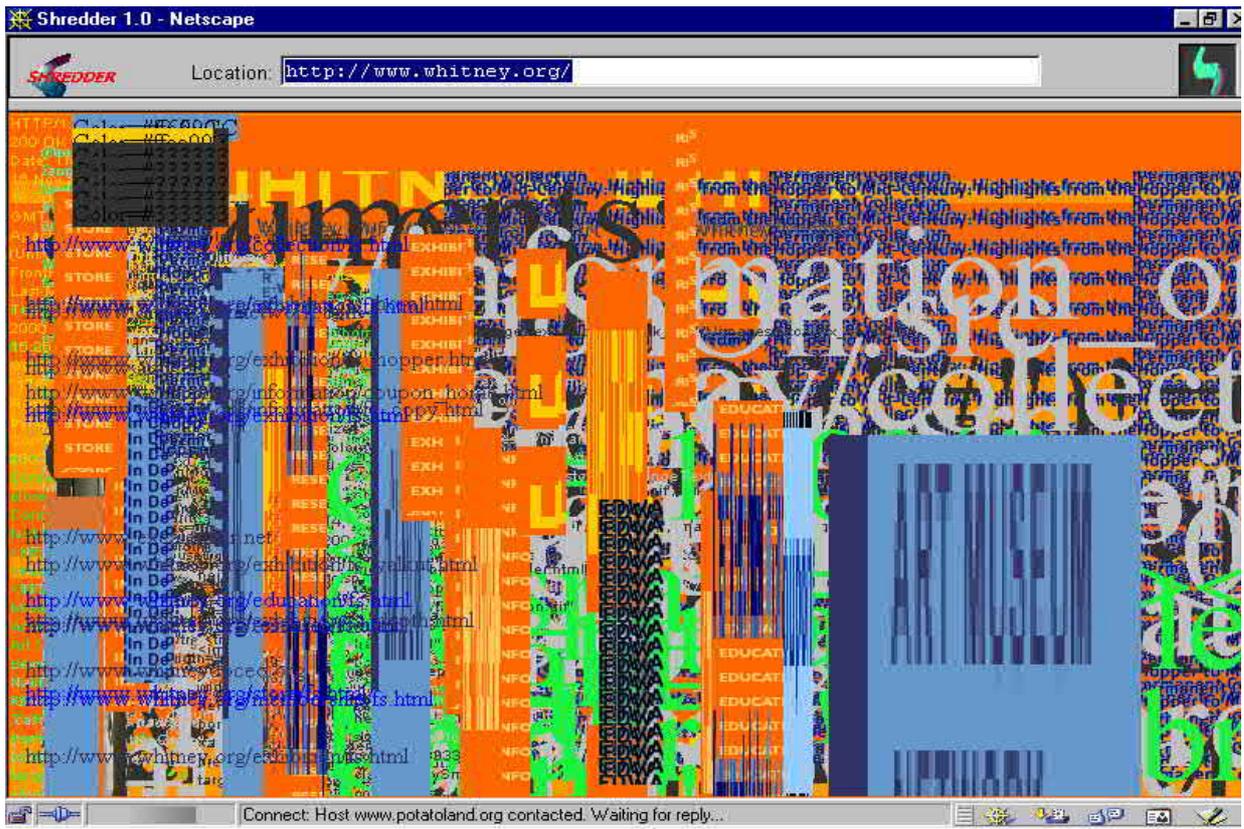
A desorientação espacial é uma característica constante dos projetos da dupla Jodi. Em www.jodi.org⁷⁵ (1993, Ilustração 30, p. 108), os artistas oferecem páginas com informações abstratas e truncadas, sem orientação precisa para navegação. A ousadia do projeto é ditada em seu posicionamento avesso aos 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 contrastantes, caracteres piscantes e textos ininteligíveis. No entanto, sob a imagem da página inicial está contida uma intervenção velada no código. Trata-se da inserção de um diagrama de uma bomba de hidrogênio, desenhada com barras e pontos (Ilustração 32, p. 109). Nas demais páginas do site, pedaços de imagens, textos e animações reforçam a fragmentação sugerida pela explosão dessa bomba, em um discurso cifrado e irônico.

74 <http://www.corpos.org/folds/>
<http://www.corpos.org/uai/>
<http://www.corpos.org/parafernalias/>

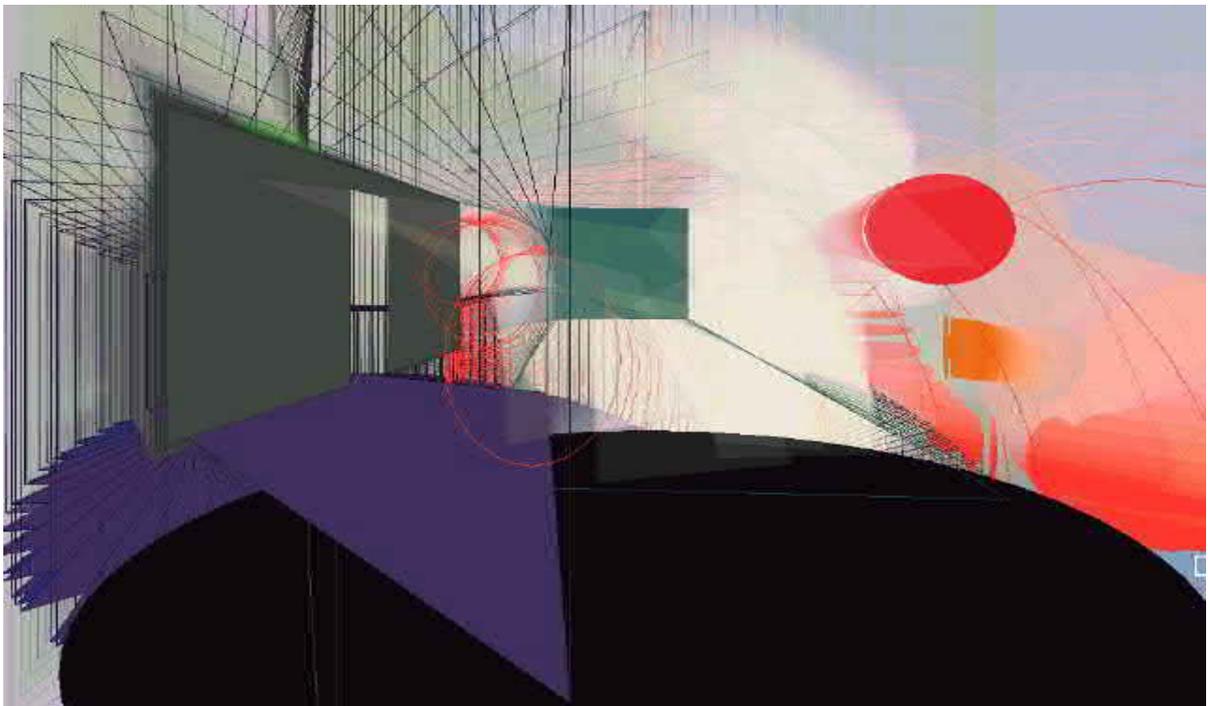
75 <http://www.jodi.org/>

Ilustração 25: Shredder 1.0 (Triturador 1.0, 1998), Mark Napier



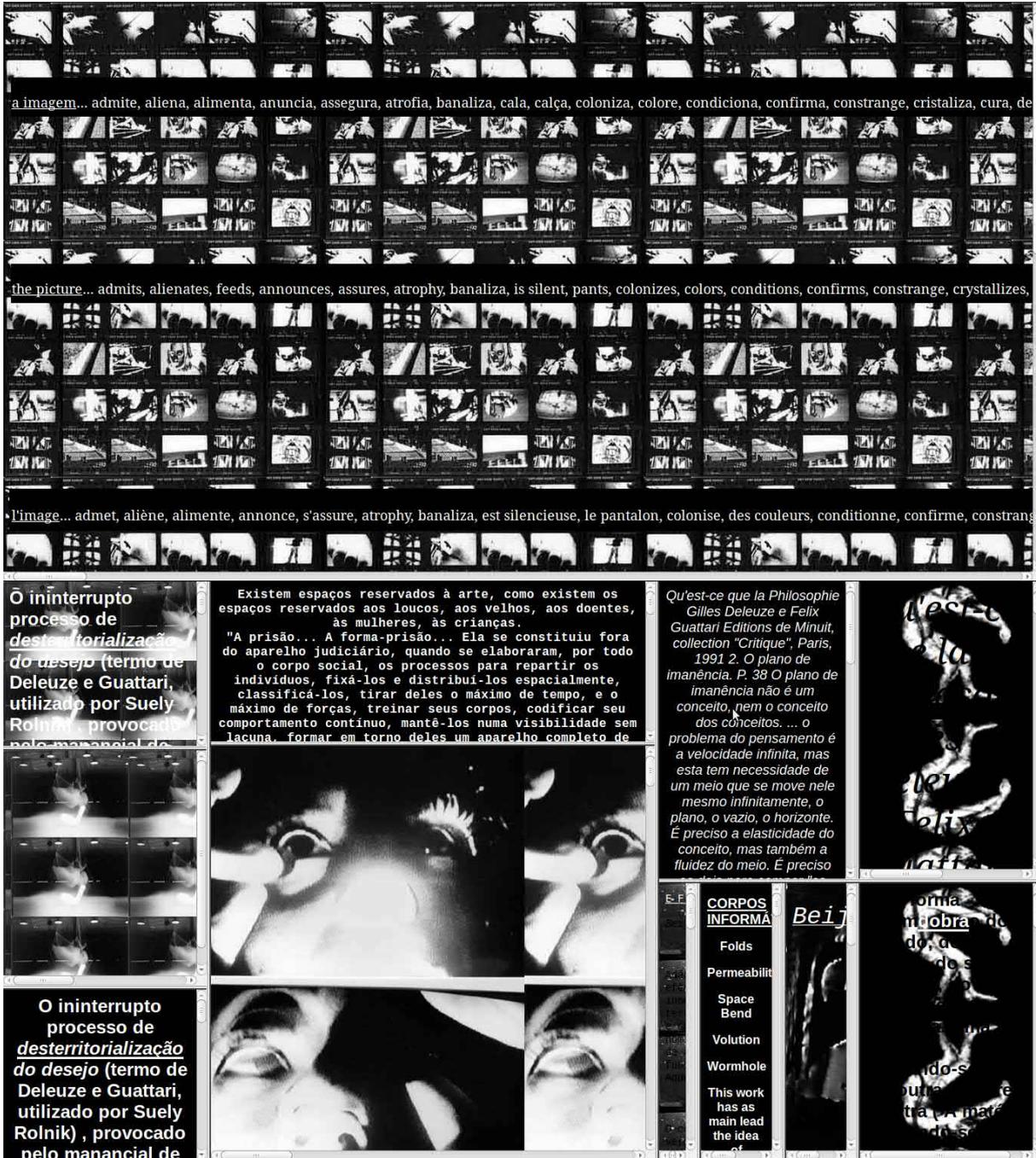
Fonte: Mark Napier - <http://potatoland.org/shredder/>

Ilustração 26: Waiting Room (2002), Mark Napier



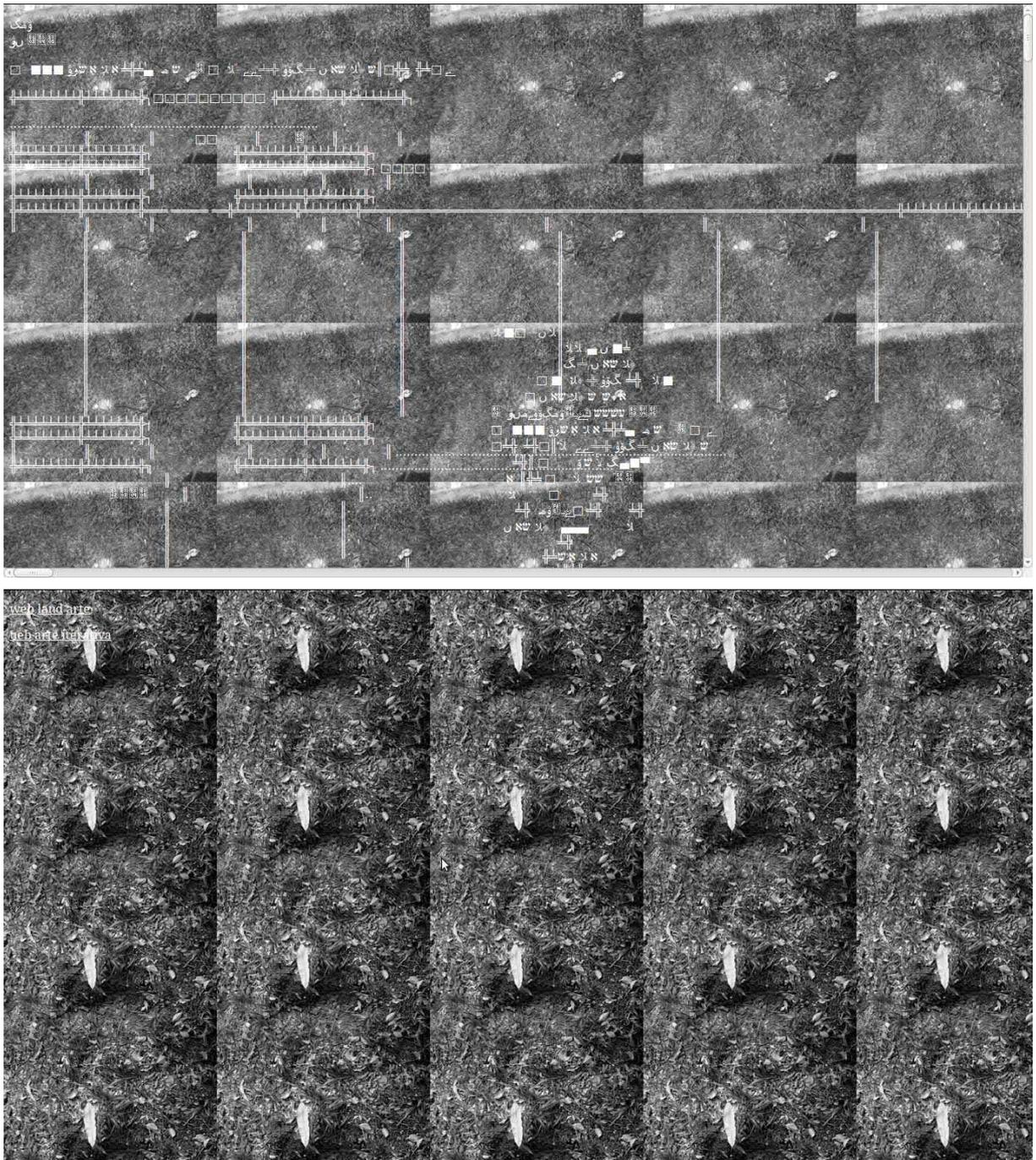
Fonte: Mark Napier - <http://www.potatoland.org/waitingroom/>

Ilustração 27: Dobras/Folds (1997), Corpos Informáticos



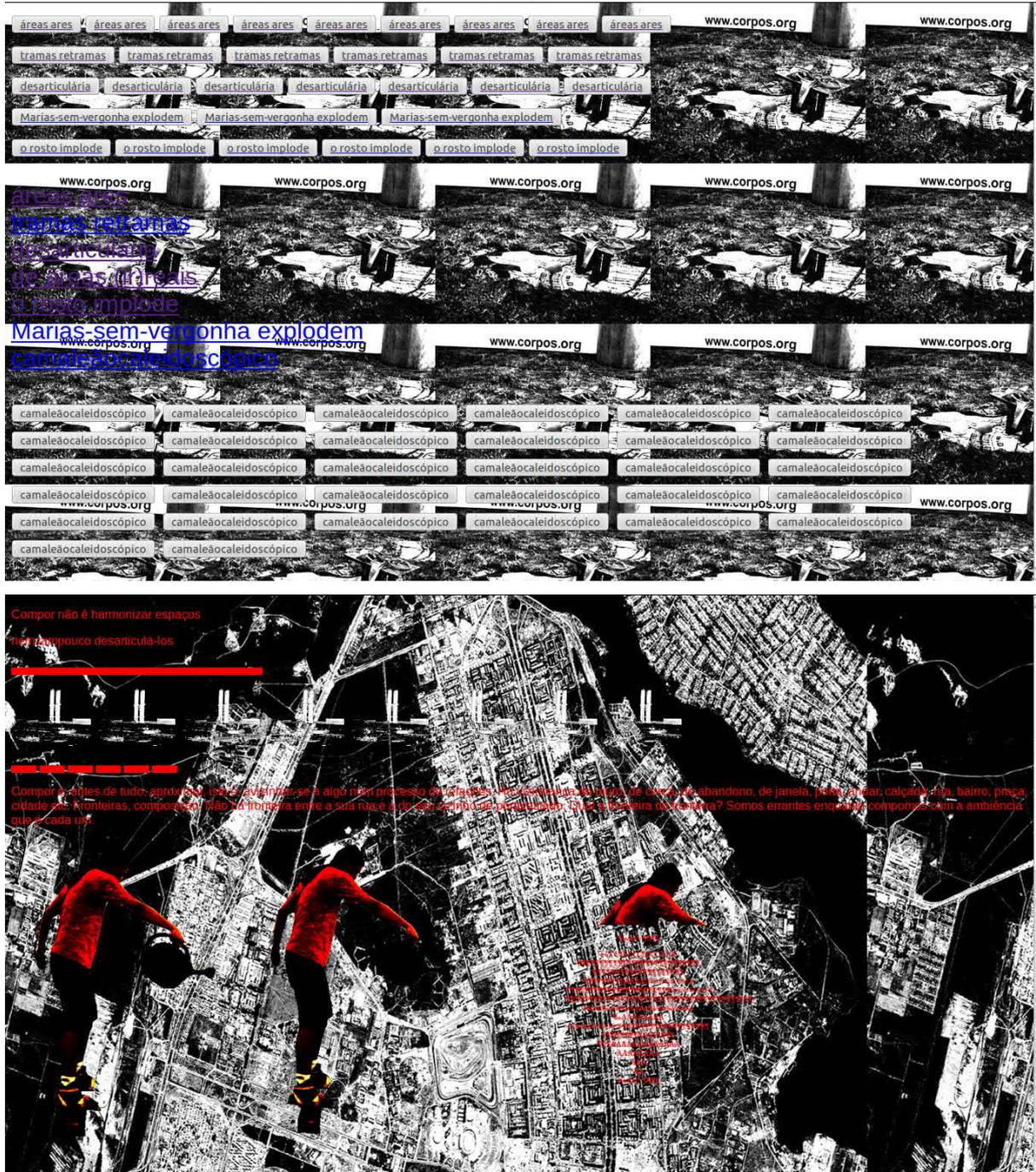
Fonte: Corpos Informáticos - <http://www.corpos.org/folds/>

Ilustração 28: UAI – ueb arte iterativa (2007), Corpos Informáticos



Fonte: Corpos Informáticos - <http://www.corpos.org/uai/>

Ilustração 29: Mar(ia-sem-ver)gonha Para-fernalias (2008), Corpos Informáticos



Fonte: Corpos Informáticos - <http://www.corpos.org/parafernalias/>

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*⁷⁶ (1996, Ilustração 33, p. 110), o artista radicado na Eslovênia Vuk Ćosić 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 *Net.Art Per Se* como o primeiro caso de ex-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 capacidade de interferência em uma estrutura de comunicação de alcance global.

De modo semelhante, a dupla italiana Eva & Franco Mattes (também conhecidos como 0100101110101101.org⁷⁷) realiza *Vaticano.org*⁷⁸ (1998, Ilustração 31, p. 108). 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 das autoridades da igreja, os artistas inserem conteúdos que exaltam a liberdade sexual, o uso de drogas leves e a “intolerância fraternal entre as religiões”. As 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.

A partir dos exemplos pioneiros citados aqui, é possível constatar a difusão da paródia da linguagem corporativa em obras baseadas na internet. Entre diversos exemplos, encontramos as *empresas críticas*, denominação adotada pelo grupo de pesquisa Art & Flux⁷⁹ (TOMA, 2008) para projetos como o coletivo radicado na suíça etoy.CORPORATION⁸⁰ – também registrado como companhia de capital aberto. A proposta da etoy envolve a distribuição do valor cultural de seus projetos em títulos de ações, compartilhados entre artistas, investidores, colecionadores e apoiadores.

Podemos citar ainda o coletivo dinamarquês Superflex⁸¹, que desenvolve projetos (ou ferramentas, como prefere o grupo) como a rede de televisão *Superchannel*⁸² (1999-2005, Ilustração 34, p. 111). O trabalho proporciona um sistema interativo de produção e transmissão de conteúdos audiovisuais pela internet para comunidades locais interessadas na gestão autônoma de um canal de televisão.

76 <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>

77 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, conforme o que se obtém com a ferramenta Translator Binary (<http://home2.paulschou.net/tools/xlate/>). Desse modo, a cifra se converte na expressão *key* (chave) *for bad* (para o falho, o rebelde ou o incorreto).

78 <http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/>

79 <http://art-flux.univ-paris1.fr/spip.php?rubrique84>

80 <http://www.etoy.com/>. O trabalho do etoy é discutido com mais atenção no Capítulo 6.

81 <http://www.superflex.net/>

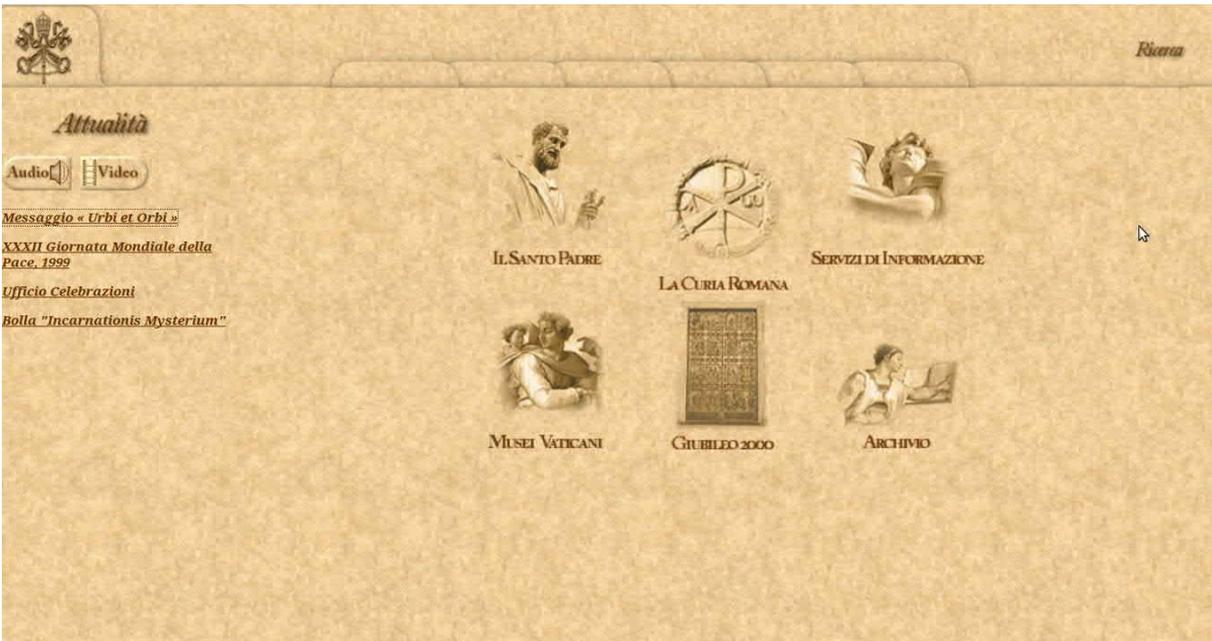
82 <http://www.superchannel.org/>

Ilustração 30: wwwwwwwww.jodi.org (1993), Jodi



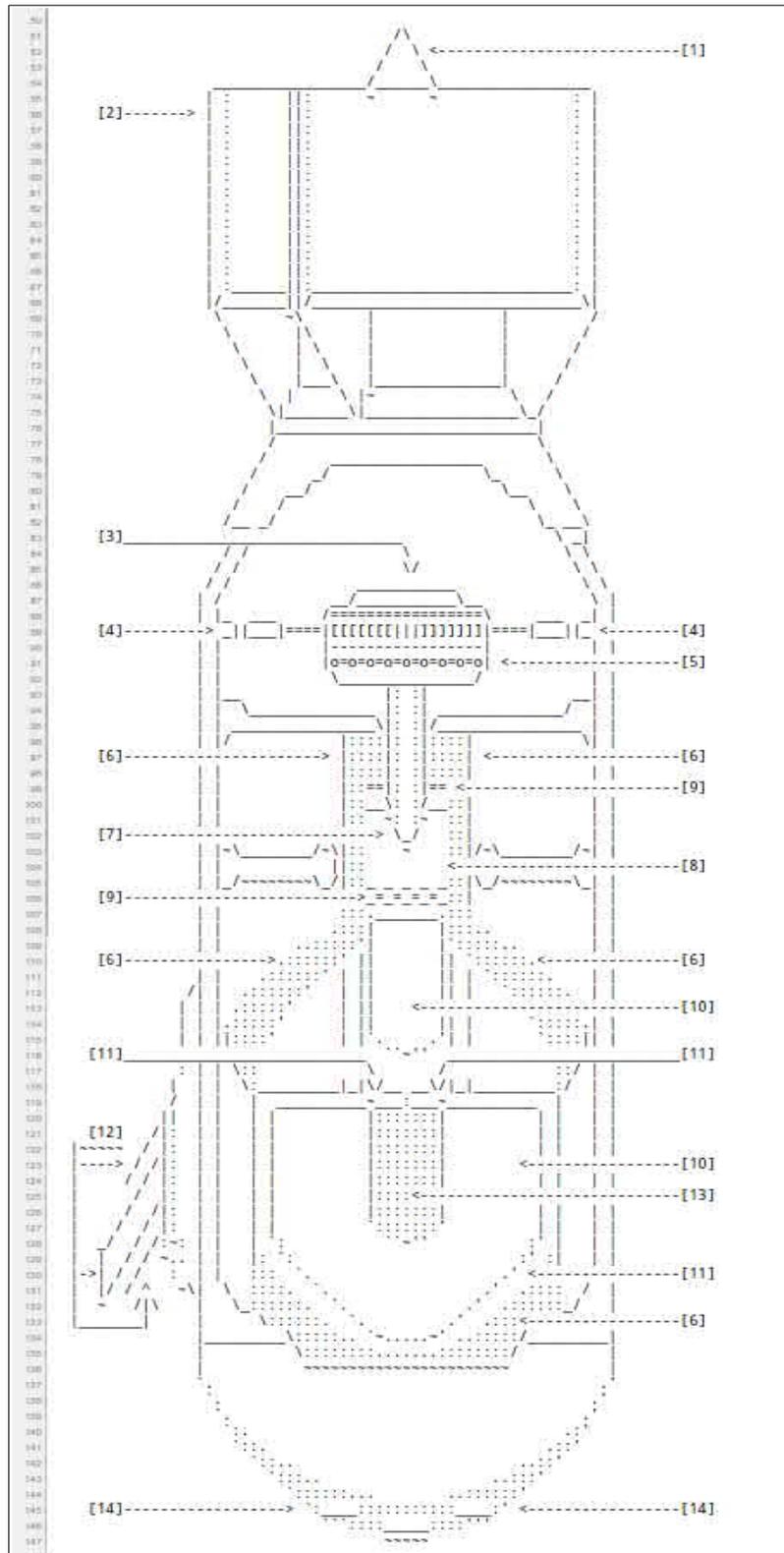
Fonte: Jodi - <http://wwwwwwwww.jodi.org/>

Ilustração 31: Vaticano.org (1998), Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org)



Fonte: Eva & Franco Mattes - <http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/index.html>

Ilustração 32: Diagrama de bomba no código de wwwwwwwww.jodi.org (1993)



Fonte: Jodi - <http://wwwwwwwww.jodi.org/>

Ilustração 33: Net.Art Per Se – CNN Interactive (1996), Vuk Ćosić

	U.S. NEWS	WORLD NEWS	
CNNfn	SPORTS		
SHOWBIZ	All Politics		
WEATHER	TECHNOLOGY		
FOOD & HEALTH	STYLE		
Contents	Search	Welcome Page	Help

May 16, 1989 – Updated 5:06 p.m. EDT (2106 GMT) [Text-only version](#)

Specific Net.art found possible

On May 21st and 22nd, in Teatro Miela, Trieste, Italy, a gentle conversation is being organized by Ljubljana Digital Media Lab with the title "Net.art per se"
[-this is the whole story-](#)



Preliminary closing numbers:
Dow closes **up** 9.61 to 5635.05
NASDAQ closes **up** 5.73 to 1239.29

Digest of today's news

<h3>Valujet crash</h3>  <p>Large pieces recovered from crashed Valujet</p>	<h3>U.S.</h3>  <p>Whitewater case goes to the jury</p>	<h3>Link of the Day</h3>  <p>Showbiz</p> <p>Like in the Camcorder Revolution, the artist devoted to the more advanced and intense art experience now has the production means in his hands. The difference is that today he also controls the distribution.</p>  <p>Olympic kayakers discover Southern hospitality along the Ocoee river</p>
---	---	---

So, What's New About Art?
AllPolitics: Art without social involvement is impossible
World: There's no more abroad today
World: all online communities are communicating
World: and everybody recals democracy
World: as if the technology itself will install it.
World: It is simply impossible to claim that .
U.S.: The dominant viewpoint in America
U.S.: can be described as Myoptimism,
U.S.: and Richard Barbrook has good ways of saying that.
CNNfn: Cash remains the main limit, no way around that.
Technology: And technology only helps underline the differences.
Music: We'll be listening to this song for a long time.
Style: In so many different ways.
Sports: Up next: Orlando vs Chicago
Sports: Baseball '96

[U.S. News Briefs](#)
[World News Briefs](#)

What **you** think  **Please send us your questions and comments:**
[Feedback:](#) Tell us your thoughts
[Comments:](#) Read what other users have said

			
---	---	---	---

Guide to CNN Networks Complete guide to CNN programs and CNN networks Today on CNN	CNN Interactive's daily News Quiz Visit CNN Interactive's Video Vault For recently added QuickTime movies CD-ROM: Faces of Conflict CD-ROM: 1995 Time Capsule Watch us work.
--	---

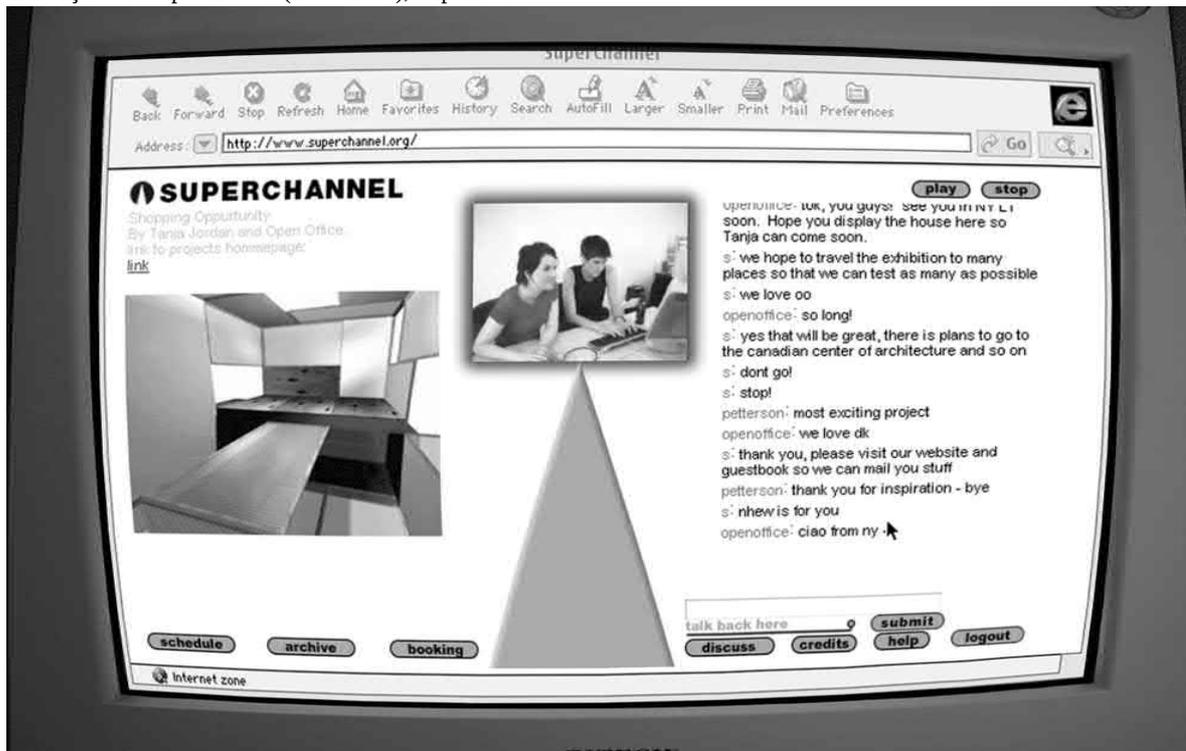
– To ensure the most up-to-date information, please reload often. –

| [Contents](#) | [Search](#) | [Credits](#) | [Welcome](#) | [Help](#) |

© 1989 Cable News Network, Inc.
All Rights Reserved.

[Terms](#) under which this service is provided to you.

Ilustração 34: Superchannel (1999-2005), Superflex



Fonte: Superflex - <http://www.superflex.net/tools/superchannel>

Outras mídias são alvo da paródia corporativa celebrada pelos projetos do repositório *Antisocial Notworking* (2008)⁸³. São trabalhos que exploram o falso relacionamento nas redes sociais, agregados a partir de uma curadoria de Geoff Cox para o centro de arte britânico Arnolfini⁸⁴. O objetivo comum é tecer uma crítica às redes sociais e seu aproveitamento no 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 este propósito crítico, os projetos da plataforma *Antisocial Notworking* 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*⁸⁵ (2009, Ilustração 35, p. 114), do artista residente em Londres Wayne Clements, programa que revela a autoria velada de algumas contribuições dadas aos verbetes da Wikipédia. O software de *logo_wiki* rastreia o endereço de protocolo de internet usado por instituições corporativas, governamentais e militares que editam informações na enciclopédia. Em seguida, a logomarca da empresa responsável pelas alterações é inserida no lugar da logomarca da Wikipédia.

Com isto, são desveladas as condições e os meios de aparecimento e posicionamento das marcas e da reputação empresarial. Conforme a *função autor* discutida por Foucault (2009), 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. O ambiente supostamente *democrático* da Wikipédia serve, de modo sub-reptício, aos mecanismos de reiteração do poder.

No Brasil, a paródia corporativa ocorre em *Freakpedia* (2007, Ilustração 36, p. 115), de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes, e a interferência *VendoGratuitamente.com* (2006, Ilustração 37, p. 115), de Agnus Valente. A *Freakpedia*⁸⁶ 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, FÁBIO OLIVEIRA, 2007a), com informações que seriam banidas pelos editores da Wikipédia por serem consideradas irrelevantes, a *Freakpedia* estabelece um espaço livre para a difusão da insignificância.

*VendoGratuitamente.com*⁸⁷ (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

83 <http://www.antisocial-notworking.net/>

84 <http://project.arnolfini.org.uk/>

85 http://www.in-vacua.com/cgi-bin/logo_wiki1.pl

86 <http://www.freakpedia.org/>

87 <http://www.vendogratuitamente.com/>

comércio, como nas 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 *Vendograticamente.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. Conforme Fábio Oliveira Nunes (NUNES, 2007b), 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. Trata-se, portanto, na opinião de Nunes (NUNES, 2012, p. 1 e 5), 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”.

O agenciamento anticorporativo da relevância e da visibilidade na rede é abordado no projeto *_readme: Own, Be Owned or Remain Invisible*⁸⁸ (*_leia-me: Possua, Seja Possuído ou Permaneça Invisível*, 1998, Ilustração 38, p. 116), de Heath Bunting. O trabalho consiste em uma página em formato HTML com trechos de um artigo de jornal sobre o próprio artista. Cada palavra é então 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, com o passar dos anos, mesmo as expressões mais absurdas e banais tornam-se domínios de internet e, portanto, propriedades das empresas. Como sugere o subtítulo do projeto, a visibilidade na rede é refém da aquisição da propriedade sobre os domínios, em um processo de colonização da linguagem convertida em endereços de uso exclusivo.

Em *Documenta Done*⁸⁹ (1997, Ilustração 39, p. 116), Vuk Ćosić clona o *website* da Documenta X – décima edição da mostra quinquenal de arte contemporânea sediada em Kassel, na Alemanha, que incluiu 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, a rejeição do formato de exibição adotado em Kassel, onde os trabalhos de web arte foram acomodados em um ambiente semelhante a um escritório, diferente da neutralidade dos espaços destinados a instalações, objetos e pinturas.

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 de seu respectivo *website* pode 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 Digital Media Lab, centro de pesquisa esloveno em que atua Vuk Ćosić.

88 http://www.irational.org/_readme.html

89 <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

*Female Extension*⁹⁰ (1997, Ilustração 40, p. 119), da alemã Cornelia Sollfrank, coloca em questão o sexismo da associação da tecnologia como um domínio masculino, o que afeta inclusive a curadoria de arte digital. Neste 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, 200 projetos são submetidos a um concurso de uma galeria alemã, com autoria identificada com pseudônimos femininos. Mesmo com esta ação que infla o contingente de mulheres para dois terços dos participantes, o juri decide premiar três artistas homens.

Ilustração 35: logo_wiki (2009), Wayne Clements

The screenshot shows a Wikipedia page for the template `Template:Colleges and universities in the District of Columbia`. It displays a difference between two revisions: Revision 19:46 (5 August 2013) and the latest Revision 19:47 (5 August 2013). The difference highlights the addition of `*[[Southeastern University (Washington, D.C.)|Southeastern University]]` to the list of institutions. Below the diff, there is a table titled "Colleges and universities in the District of Columbia" with the following categories and institutions:

	Colleges and universities in the District of Columbia
Research universities	American • Catholic • George Washington • Georgetown • Howard
Master's colleges and universities	Gallaudet • Strayer • Trinity • UDC
Specialized colleges	Corcoran • Dominican House • Institute of World Politics • SAIS • National Defense • Washington Theological Union • Wesley
Former institutions	Benjamin Franklin University • Southeastern University

Below the table, there is a section titled "How to manage this template's visibility" with the following instructions:

- Use `{{Colleges and universities in the District of Columbia |state=collapsed}}` to show this template in its collapsed (hidden)
- Use `{{Colleges and universities in the District of Columbia |state=expanded}}` to show this template in its expanded (fully visible)
- Use `{{Colleges and universities in the District of Columbia |state=autocollapse}}` to show this template in its collapsed (hidden) state on another template of the same type on the page.
- Unless set otherwise (see *state* parameter within the template's code), autocollapse is the default state.

Fonte: Wayne Clements - http://www.in-vacua.com/logo_wiki.html

Ilustração 36: Freakpedia (2007), Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes



Fonte: Freakpedia - <http://freakpedia.org/>

Ilustração 37: VendoGratuitamente.com (2006), de Agnus Valente



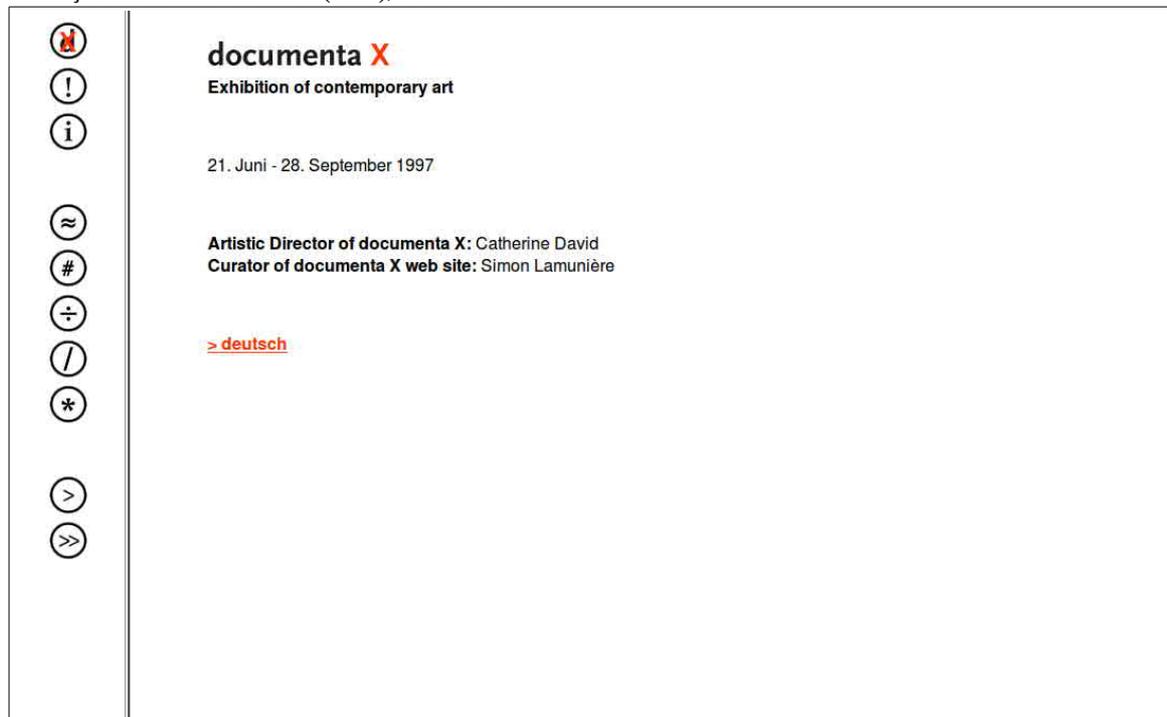
Fonte: VendoGratuitamente.com - <http://vendogratuitamente.com/>

Ilustração 38: _readme: Own, Be Owned or Remain Invisible (1998), Heath Bunting



Fonte: Irational.org - http://www.irational.org/_readme.html

Ilustração 39: Documenta Done (1997), Vuk Ćosić



Fonte: Vuk Ćosić - <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

Por sua vez, Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org) realizam os projetos *Hybrids* (1998), *Copies* (1999) e *The K Thing* (2001)⁹¹. O primeiro (Ilustração 41, p. 120) 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.

A ação em *Copies* (Ilustração 42, p. 121) 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 para os artistas. No entanto, assim como no caso de *Documenta Done*, a versão pirata de Eva & Franco Mattes mantém na rede os conteúdos copiados, após o *website* Hell.com tornar-se indisponível.

Na sequência do projeto *Copies*, outros dois alvos são escolhidos, a página do coletivo Jodi, duplicada integralmente, e a página da galeria Art.Teleportacia.org, primeira instituição *online* 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 hacker de Jodi, para produzir um plágio. No segundo exemplo, são feitas remixagens com elementos das obras hospedadas pela galeria Art.Teleportacia.org.

A interferência pela remixagem é encontrada ainda em *The K Thing* (2001, Ilustração 43, p. 122). O projeto decorre de um convite para realização de um trabalho para o Festival de Web Art da Coreia. A resposta da dupla 0100101110101101.org é uma performance na noite de abertura da exposição, quando entram no *website* do evento e trocam as posições dos nomes entre os trabalhos selecionados. Durante algumas horas antes da correção, o público visitante se depara com as identificações invertidas.

Em um lapso mais estendido da história da arte, temos a apropriação de terceiro grau em *AfterSherrieLevine.com* e *AfterWalkerEvans.com*⁹², de Michael Mandiberg (2001, Ilustração 44, p. 123). O trabalho consiste na publicação de um endereço na internet em que é possível encontrar versões digitalizadas de fotografias históricas realizadas por Walker Evans em 1936, no período de depressão econômica dos Estados Unidos, que foram refotografadas por Sherrie Levine em 1979, artista reconhecida por suas poéticas de apropriação de obras emblemáticas da arte.

Além do acesso às imagens com suas camadas sobrepostas de autorias, Michael Mandiberg disponibiliza as fotografias históricas em arquivos de alta resolução para que qualquer interessado

91 <http://0100101110101101.org/home/hybrids/>
<http://0100101110101101.org/home/copies/>
<http://0100101110101101.org/home/thekthing/>

92 <http://www.aftersherrielevine.com/>
<http://www.afterwalkerevans.com/>

possa descarregá-las. O projeto inclui ainda instruções para impressão e enquadramento e os respectivos certificados de *autenticidade* do trabalho realizado pelo artista.

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* e os demais projetos de web arte citados acima contrariam os mecanismos de capitalização baseados na exclusividade do acesso ao trabalho e o reconhecimento da autenticidade de uma autoria determinada e original.

As paródias da *net.art* dialogam com a crítica institucional característica dos anos de 1960 e 1970 em trabalhos de Marcel Broodthaers, Michael Asher, Helio Oiticica e outros. Em termos discursivos, a produção avessa ao enclausuramento proprietário (em museus e galerias) é continuada nas propostas de interferência hacker na cultura (MARKETOU, 2000), ou de hackeamento do próprio *sistema operacional da arte* (SOLLFRANK, 2001).

Assim como os parangolés de Oiticica são obras para serem trajadas pelo público participante, a arte hacker proporciona abrigos para a expressão da diferença fora da restrição da normatividade institucional artística e tecnológica. A -fagia da alteridade operacional está intrinsecamente vinculada à exploração das qualidades sistêmicas, interativas e procedurais das plataformas tecnológicas.

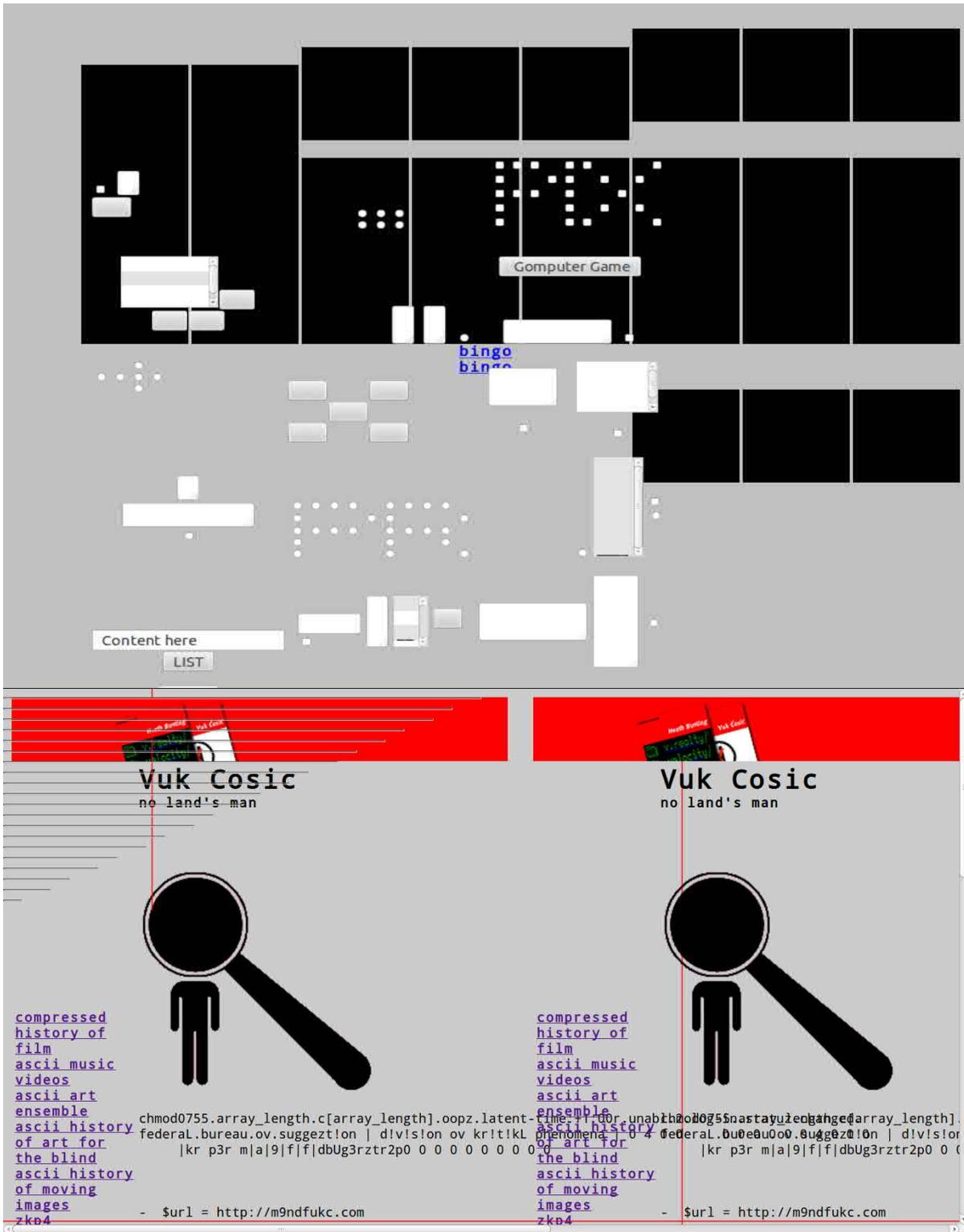
Se comparamos com a análise de Burnham (1978), podemos dizer que a interceptação reticular da arte hacker revisa a contribuição dos artistas conceituais, por seu questionamento da escassez e da restrição dos usos como critérios inerentes à autenticidade da arte. A arte hacker adota do conceitualismo a aposta na disponibilidade performativa de objetos, ideias e processos. Por este viés, hardware e software são retomados para instanciações espaciais e temporais dissidentes, que resgatam o livre movimento da *diferensa* (ou da diferenciação) em sua articulação entre códigos e corporificações.

Ilustração 40: Female Extension (1997), Cornelia Sollfrank



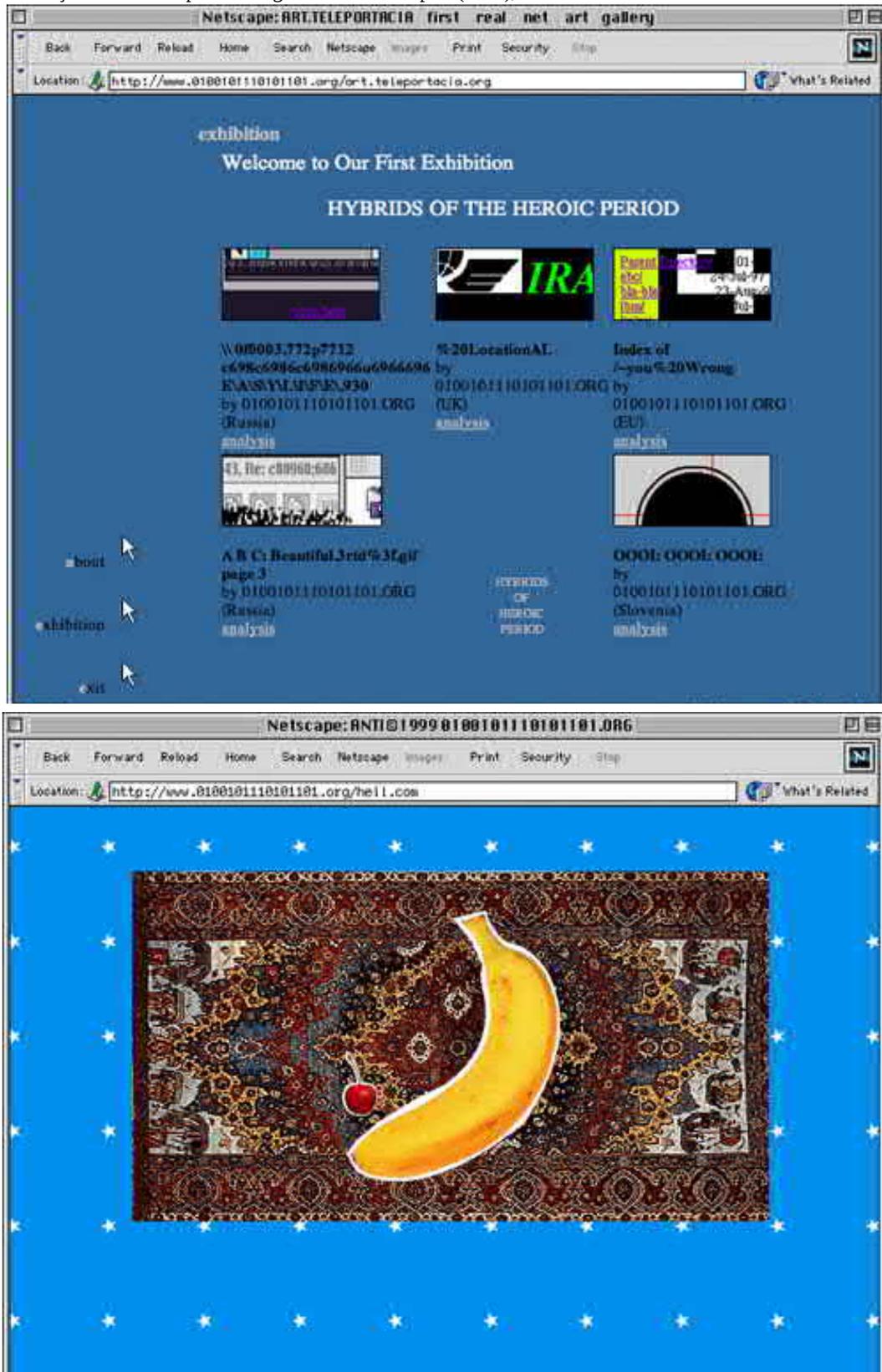
Fonte: Wiki, Mark Tribe, Brown University - <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Cornelia+Sollfrank>

Ilustração 41: Untitled e OOOI: OOOI: OOOI: – Hybrids (1998), Eva & Franco Mattes



Fonte: Eva & Franco Mattes - <http://0100101110101101.org/home/hybrids/>

Ilustração 42: Art.Teleportacia.org e Hell.com – Copies (1999), Eva & Franco Mattes



Fonte: Eva & Franco Mattes - <http://0100101110101101.org/home/copies/>

Ilustração 43: The K Thing (2001), Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org)

Location: www.KoreaWebArt.org/2001/Mark_Amerika.html

KOREA WEB ART FESTIVAL

STARRING ★★ ★

	MARK AMERIKA CANDY FACTORY 마크 아메리카 캔디 팩토리	
	CRITICAL ART ENSEMBLE 크리티컬 아트 앙상블	
	YOUNG-HAE CHANG SUPERBAD HEAVY INDUSTRIES 장영혜중공업 슈퍼베드	
	LISA JEVBRATT TALAN MEMMOTT 리자 제브렛트 탈런 메머트	
	SEAN KERR 0100101110101101.ORG 손 켈 공일공일공일공일공일공일공일 닷 오로그	
	MOTOMICHI BETH STRYKER+ NAKAMURA SAWAD BROOKS 모토미치 나카무라 베스 스트라이커+ 사와드 부룩스	

2001 웹아트페스티벌

WWW.KOREAWEBART.ORG

게시판 미술과 인터랙티비티 문학과 웹

MEL TORME SINGS "ALONE TOGETHER" ON VERVE 314 521 656-2

DESIGN BY ZIGNER

SPONSORED BY : THE MINISTRY OF CULTURE AND TOURISM
지 원 : 문화관광부

THE T macromedia

나홀로 더불어 ALONE TOGETHER

ORGANIZED BY THE DIGITAL ACADEMY OF ART AND CULTURE

주 최 : (사)디지털문화예술아카데미
주 관 : 웹아트페스티벌 기획위원회
(주) 켄 커뮤니케이션

Fonte: Eva & Franco Mattes - <http://0100101110101101.org/home/thekthing/>

Ilustração 44: AfterSherrieLevine.com/AfterWalkerEvans.com (2001), Michael Mandiberg

AfterSherrieLevine.com

images texts contact AfterWalkerEvans.com



next ▶



Untitled (AfterSherrieLevine.com/1.jpg)
Michael Mandiberg, 3250px x 4250px (at 850dpi), 2001
[Right-Click\(PC\) or Hold-Click\(Mac\) here](#)
[to save the Hi-Res Version to your disk for Printout](#)
[Click Here to download the Certificate of Authenticity](#)
[Click Here for downloading, printing, and framing instructions](#)

Fonte: AfterSherrieLevine.com - <http://www.aftersherrielevine.com/>

3 Alteridade operacional: livre, comum, acidental

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 às regras de propriedade intelectual. Nesse sentido, não só a ruptura 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 a pirataria pressupõe a necessidade de destravamento para liberar a modificação ou a contrafação recombinante das dinâmicas reticulares, outras modalidades de emancipação são viabilizadas pelo coletivismo, a acidentalidade e o distúrbio.

Por essas vertentes, configuram-se modos de coabitação dos recursos e das adversidades de alcance comum. De tal maneira, a aborção tecnofágica se desdobra conforme se realiza a passagem das limitações físicas do produtivismo industrial para a abundância distributiva do produtivismo informacionalista. Essa transição facilita a exploração proprietária da cultura e da realidade abstraída (WARK, 2004), bem como a ascensão de uma economia da dádiva e da casualidade, em que os títulos de propriedade ficam suspensos em favor da fruição compartilhada.

De uma parte, as táticas de resistência ao poder imaterial do informacionalismo 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 à aposta paritária o descentramento extensivo da poética (*poíēsis, ποιήσις*) que reconhece sua transgressão para além dos predicados humanos.

Pois, ao admitir que a *tekhnē* é *physis* diferida, conforme Arthur Bradley (2011), vislumbramos a tecnicidade originária da mútua inscrição do vivente no não-vivente. Já em termos deleuzianos, essa transgressão objetiva-subjetiva 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 emulativa da diversidade e espontaneidade poética do inumano, aproveitada ainda nas assimilações do acaso e do ruído. Pela produção livre e a exploração do acaso, a arte hacker lida então com fenômenos de expropriação em que o alheio reside no recurso comunitário ou amplamente comum, em contraponto à apropriação pirata daquilo que a antecede

como domínio exclusivo.

Essa dupla rota abrange a generatividade anônima ou compartilhada que não contradiz a pirataria, mas a complementa em orientação reversa. 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 poético 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 da -fagia pirata que combate a disparidade entre privilegiados e destituídos, o paritarismo e a aleatoriedade estipulam sistemas produtivos baseados ora nas concessões intercambiadas, ora na predisposição ao acolhimento ou disseminação do incerto.

Por esse paritarismo, a arte hacker ensaia a relacionalidade de uma força comum de heterogênese transgressiva ao individualismo competitivo e ao instrumentalismo eficiente. Nesse arranjo estético, 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.

3.1 Como fazer-junto

O software livre e de código aberto (FLOSS⁹³) e a consequente opção por licenças flexíveis de utilização afirmam-se como ruptura frente à lógica proprietária das regras de *copyright*. Em instância diferida com relação ao desbloqueio pirata de tecnologias fechadas, a arte em FLOSS constitui uma das facetas estéticas da alteridade operacional. Em lugar da ruptura divergente ante regras instituídas, a abertura é assumida como regra 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 aberta e gratuitamente 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/Linux⁹⁴ (RAYMOND, 2001), impregna também as práticas de coautoria e pós-produção

93 Sigla para *Free/Libre Open Source Software* (Software Livre em Código Aberto). Esta denominação e sua associação com a arte digital são abordadas no livro *FLOSS+Art*, volume organizado por Aymeric Masoux e Marloes Valk (2008) com artigos de diferentes autores aos quais faremos aqui algumas referências.

94 Embora minoritário na comparação com sistemas operacionais de computadores de mesa e portáteis de uso pessoal, a

presentes na produção artística contemporânea. Entre os exemplos podemos citar projetos de mídia tátil e ativismo hacker (hacktivismo) – que serão assunto do capítulo 6 de nosso trabalho.

Neste sentido, cabe aqui recuperar os conceitos de referência das produções em FLOSS 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 hacker livre e em código aberto promove diversas instanciações para uma obra-processo. 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 do funcionamento peculiar de máquinas ou sistema 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 realização da obra-processo, 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. Assim, os procedimentos compartilhados de realização da obra-processo se convertem em ferramentas abertas à alteração e republicação. Isso implica a suspensão do uso irrefletido dos licenciamentos proprietários, 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

adoção de sistemas baseados em GNU/Linux se destaca entre os supercomputadores (máquinas de altíssima velocidade) e os servidores de conteúdos para web. Há ainda um avanço significativo de telefones inteligentes e *tablets* que funcionam com o sistema Android, derivado do Linux. Algumas estatísticas disponíveis em:
<http://www.netmarketshare.com/>
http://w3techs.com/technologies/overview/operating_system/all

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 em discussão. Embora já contida na argumentação do software livre, a abertura apresenta-se a partir de 1998 como opção de denominação. A diferença está o grau de permissões que cada abordagem pretende assegurar. Em contraste com a opção política e filosófica do software livre, o código aberto é um 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 e 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. Essa cultura e suas ramificações não aderem necessariamente à tendência anticomercial do software livre. Alguns optam, ao contrário, por defender o trabalho compartilhado não pelo posicionamento próximo do anarquismo, mas por suas capacidades de oferecer efetivamente melhores resultados 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. Neste sentido, instituem-se sistemas de licenciamento *copyleft* para o uso programas e outras obras em geral, a exemplo da Licença Pública Geral (GPL)⁹⁵ e do Creative Commons⁹⁶. De tal modo, a própria legislação dos direitos autorais é hackeada para permitir a replicação, modificação e redistribuição de trabalhos, em lugar de cercar estas práticas como é prática predominante no *copyright*.

Assim, surgem projetos e debates em torno da adoção de plataformas livres e de código aberto 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 design⁹⁷, a economia (com a chamada produção paritária baseada em bens comuns⁹⁸), a ecologia⁹⁹, a política¹⁰⁰, a ciência¹⁰¹ e a educação¹⁰².

Em todos esses universos, a abertura e a colaboração conformam territórios de intercâmbio e de iniciativas erguidas de baixo para cima, a partir da base social. Estas ações resultam tanto da

95 Em inglês, GNU General Public License. <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

96 <http://creativecommons.org/>

97 Exemplos: <http://www.os-fashion.com/> e <http://openarchitectures.wordpress.com/>

98 Tema discutido em artigo de Yochai Benkler e Helen Nissenbaum (2006).

99 Exemplos: <http://peerconomy.org/> e <http://opensourceecology.org/>

100 Exemplos: <http://www.wematter.com/osd.htm> e <http://www.metagovernment.org>

101 Exemplos: <http://science.okfn.org/> e <http://openscience.com/>.

102 Exemplos: <http://ocw.mit.edu/>, <http://educommons.com/>, <http://www.gutenberg.org/>, <http://archive.org/>, <http://www.dominiopublico.gov.br/> e <http://www.commoncurriculum.com>.

qualidade imaterial de seus procedimentos, suas lógicas, seus programas, quanto da materialidade dos objetos, aparelhos, infraestruturas que compartilham. Emerge dessa disposição a chamada fabricação crítica (*critical making*), perspectiva 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 construtiva 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 os processos heterogênicos sustentados no acesso conferido tanto pelo software livre e em código aberto, como pelo hardware livre e 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 o Homebrew Computer Club, na Califórnia. Além disso, acompanha os reflexos das fases sucessivas de codificação de jogos e aplicações para os computadores pessoais e redes (década de 1980 e 1990) e a produção colaborativa em torno de programas livres, conteúdos gerados por usuários e novos aparelhos construídos com base na difusão dos microcontroladores e outras peças (década de 2000 em diante). Por último, cabe acrescentar o transporte das abordagens faça-você-mesmo/faça-com-outros para a biotecnologia hacker.

São exemplos concretos da produção da arte hacker em plataformas livres e abertas os códigos e projetos construtivos armazenados para reutilização e remixagem na plataforma Processing¹⁰³ e no repositório GitHub¹⁰⁴. Essa produção tem ganhado também circulação em festivais específicos como Make Art (com edições anuais realizadas entre 2006 e 2010 na França e Holanda), Píksel (com edições anuais desde 2004 na Noruega) e a rede de encontros Pixelache (iniciada em 2002 na Finlândia e desde 2013 integrada pelo evento brasileiro Tropixel). As iniciativas especializadas 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 Eyebeam (fundado em 1997 em Nova York)¹⁰⁵.

103 <https://processing.org/>

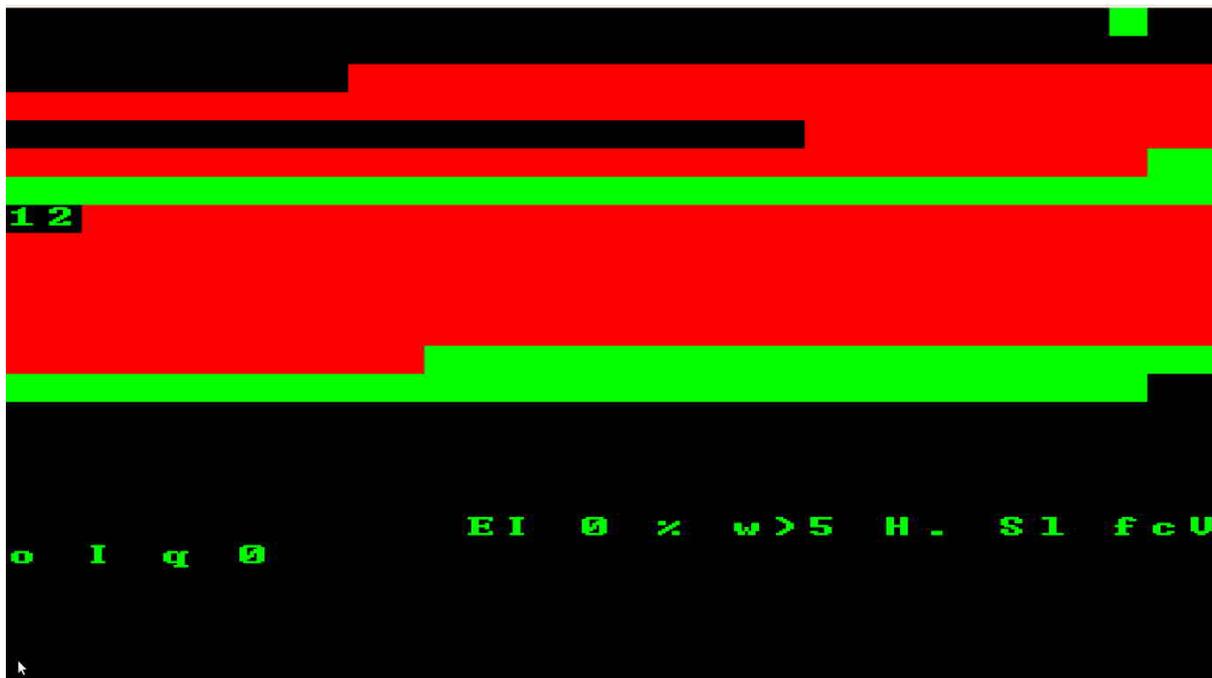
104 <https://github.com/>

105 <http://goto10.org/make-art-festival/>
<http://piksel.no/>

O cenário conceitual e prático sintetizado até aqui congrega os marcos de orientação para nossa reflexão estética sobre casos singulares de produção. Com o projeto *Carnivore*¹⁰⁶ (2001), do coletivo Radical Software Group – RSG, 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 obstáculos proprietários.

O trabalho envolve o desenvolvimento de uma aplicação de uso pessoal inspirada do software *Carnivore*, recurso restrito de ciberspionagem usado pelo FBI. Na edição *CarnivorePE (Personal Edition)*, o programa escrito pelo RSG oferece uma ferramenta de monitoramento de tráfego de dados em redes locais. As informações obtidas podem então ser transpostas para diferentes interfaces visuais e sonoras denominadas *clientes*, elaboradas pelo próprio RSG e outros coletivos e artistas. O código fonte do trabalho publicado na linguagem Processing pode ser baixado pela internet no repositório GitHub¹⁰⁷.

Ilustração 45: Carnivore Personal Edition Zero Client (2001), Radical Software Group



Fonte: Radical Software Group - <http://r-s-g.org/RSG-CPE0C-1/RSG-CPE0C-1/>

<http://www.pixelache.ac/>

<http://tropixel.ubalab.org/>

<http://www.arthackday.net/>

<http://netartcommons.walkerart.org/index.html> (página com informações da mostra Open Source Art Hack)

<http://eyebeam.org/>

106 <http://r-s-g.org/carnivore/>

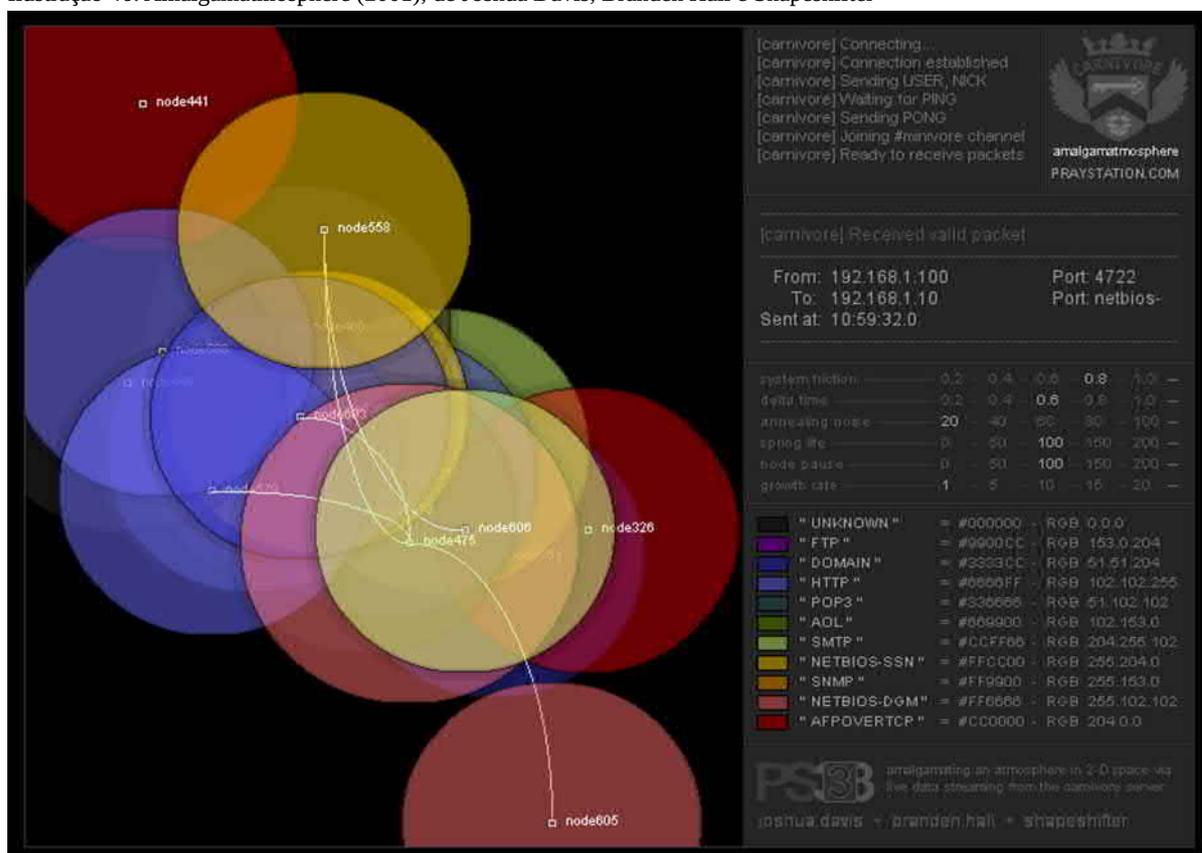
<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art+-+Profiles>

107 <https://github.com/RSG/Carnivore>

*Carnivore Personal Edition Zero Client*¹⁰⁸ – RSG-CPE0C-1 (2001, Ilustração 45) 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.

Entre as abstrações, *Amalgamatmosphere*¹⁰⁹ (2001, Ilustração 46), 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 IP¹¹⁰. Por sua vez, *Black and White*¹¹¹ (2003, Ilustração 47, p. 132), de Mark Napier, forma um emaranhado de linhas em movimento conforme a leitura de dados da página web CNN.com -- traços pretos em direção horizontal para bits com valor 0; traços brancos em direção vertical para bits com valor 1; e atração mútua entre ambos.

Ilustração 46: Amalgamatmosphere (2001), de Joshua Davis, Branden Hall e Shapeshifter



Fonte: Joshua Davis - <http://ps3.prystation.com/pound/assets/2001/11-20-2001/>

108 <http://r-s-g.org/RSG-CPE0C-1/RSG-CPE0C-1/>

109 <http://ps3.prystation.com/pound/assets/2001/11-20-2001/>

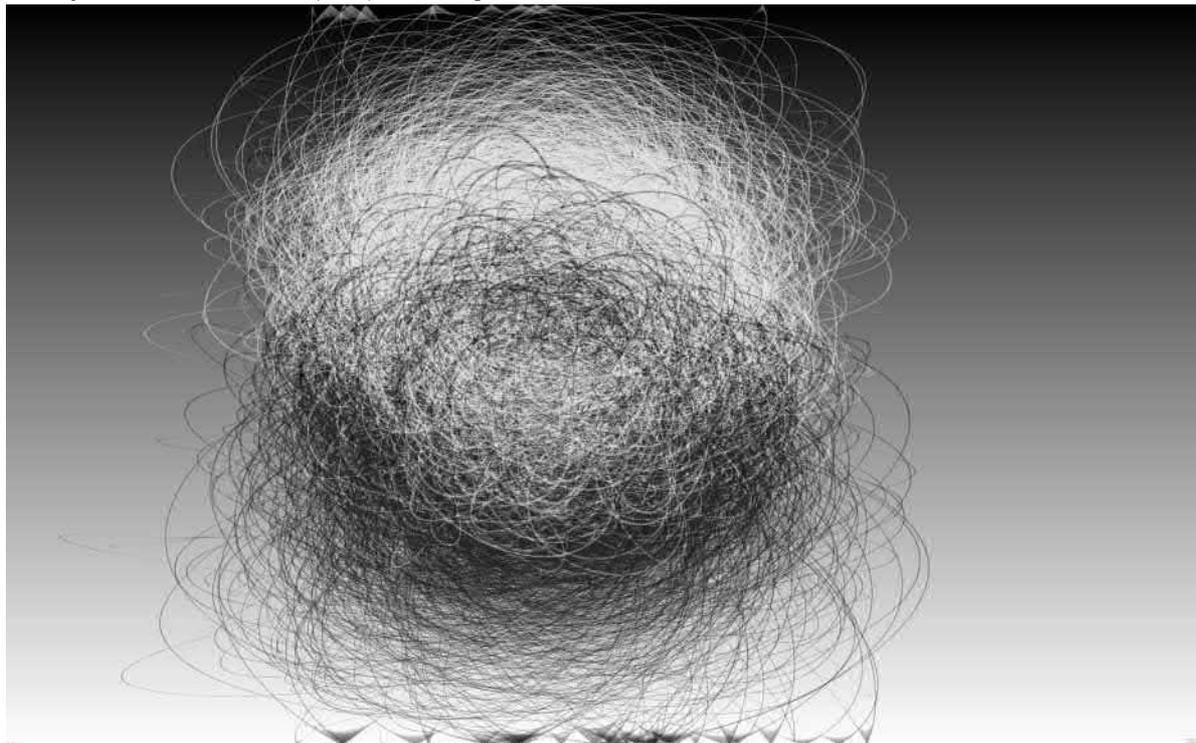
110 O Protocolo de Internet (IP) é responsável pelo direcionamento de dados entre uma fonte e seu destino com base em endereços IP – uma etiqueta numérica para cada aparelho conectado à internet.

111 <http://potatoland.org/blackwhite/>

*Out of the Ordinary*¹¹² (2002, Ilustração 48), de Lisa Jevbratt, 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 chance, mais escura é a figura geométrica. A probabilidade aumenta para as máquinas que já efetuaram algum intercâmbio entre si. No contexto de vigilância telemática paranoica, o projeto demonstra como relações fora do comum podem ser percebidas na comunicação pela internet. Por fim, *Synapsis*¹¹³ (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, há os projetos que avançam para referências mais concretas. Em *Active Metaphor*¹¹⁴ (2002), do coletivo Limiteazero, os quatro códigos que compõem os endereços de máquinas rastreadas são convertidos em coordenadas para volumes modelados em 3D. Com *Carnivore is Sorry*¹¹⁵ (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.

Ilustração 47: Black and White (2003), Mark Napier



Fonte: Mark Napier - <http://marknapier.com/media>

112 http://jevbratt.com/out_of_the_ordinary/

113 <http://www.visualcomplexity.com/vc/project.cfm?id=59>
<http://web.archive.org/web/http://www.marumushi.com/apps/synapsis/>

114 <http://limiteazero.net/carnivore/>

115 <http://rhizome.org/artbase/artwork/3430/>

Outro grupo de apropriações se destaca por referências diretas a elementos reais. O projeto *Fuel*¹¹⁶ (2002, Ilustração 49, p. 135), de Scott Sona Snibbe, 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*¹¹⁷ (2002, Ilustração 50, p. 136), do coletivo *area3*, é um cliente que sinaliza a geografia heterogênea das máquinas conectadas, com uma colagem de texturas das bandeiras dos países de sua localização.

Ilustração 48: Out of the Ordinary (2002), de Lisa Jevbratt



Fonte: <http://www.yproductions.com/imagebank/villetteNumerique2004/VilletteNumerique2004-Pages/Image31.html>

*Guernica*¹¹⁸ (2001, Ilustração 51, p. 137), da dupla Entropy8Zuper, sublinha as questões políticas da vigilância da comunicação em rede. No trabalho inspirado na tela de mesmo nome de Picasso, os dados captados pelo CarnivorePE são transformados em uma animação com pessoas,

116 <http://www.snibbe.com/projects/interactive/fuel>

117 <http://www.area3.net/?idT=WWP>

118 <http://entropy8zuper.org/guernica/>

edifícios, estradas, aviões e outros objetos que habitam um planeta pós-apocalíptico em preto e branco. Com abordagem semelhante, *PoliceState*¹¹⁹ (2002, Ilustração 52, p. 137), de Jonah Brucker-Cohen, é uma instalação composta por 20 viaturas de polícia de brinquedo. Sua movimentação é controlada por rádio, a partir do rastreamento de conteúdos com termos relativos ao terrorismo. Em uma metáfora, a força de policiamento torna-se marionete do próprio poder de vigilância.

*JJ*¹²⁰ (2002, Ilustração 53, p. 138), de Golan Levin, 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 utilizam o software CarnivorePE para tecer comentários sobre a própria arte. Em *History of Art for the Intelligence Community*¹²¹ (2002, Ilustração 54, p. 138), de Vuk Cosic, 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.

Em *The Gordon Matta-Clark Encryption Method*¹²² (2002, Ilustração 55, p. 139), o coletivo RSG imprime uma resma de dados captados da dupla MTAA. 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 em que remetem à estética das pilhas de papel cortadas 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*¹²³ (2001, Plataforma Aberta para a Significação Ilimitada, Ilustração 56, p. 140) o grupo Raqs Media Collective propõe a soma das ações em rede para a realização e a manutenção de bens comuns no ciberespaço.

119 <http://www.coin-operated.com/coinop29/2010/05/03/policestate-2003/>
<http://eyebeam.org/projects/policestate>
<http://v2.nl/archive/works/policestate>
<http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/09/interview-of-jo.php#.UdxXOOFD-XU>

120 <http://www.flong.com/projects/jj/>

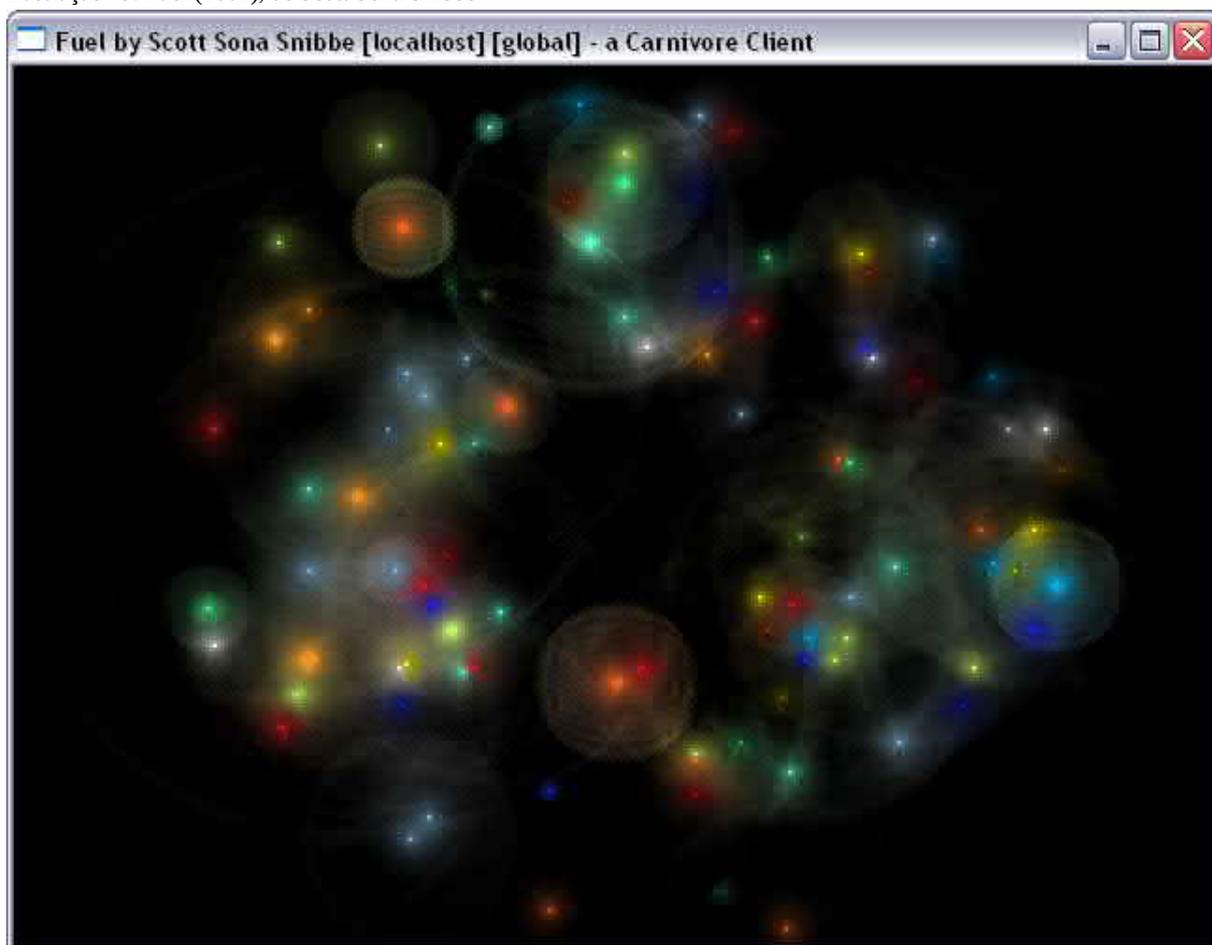
121 <http://www.ljudmila.org/~vuk/intelligence/>

122 http://www.mtaa.net/mtaaRR/news/mriver/rsg_mtaa_s_gmcem_2002.html

123 <http://opus.walkerart.org/main.php>
<http://www.raqsmediacollective.net>
<http://www.medienkunstnetz.de/works/opus/>
<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Raqs+Media+Collective>

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 a *partilha do sensível* proposta por Jacques Rancière (2005, p. 15).

Ilustração 49: Fuel (2002), de Scott Sona Snibbe



Fonte: Scott Sona Snibbe - http://www.snibbe.com/images/projects/fuel/large/fuel_5.jpg

Em projetos como *OPUS*, usuários-produtores orbitam ao redor do processo de participação em um conjunto comum, enquanto, 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 denomina a partilha telemática de informações (DERRIDA; STIEGLER, 2002, p. 65–67).

Nesse sentido, as táticas do software livre e em código aberto (na sigla inglesa FLOSS, *Free/Libre Open Source Software*) são absorvidas na formulação de uma cultura livre e em código aberto (TRIBE; JANA, 2006, 2012), herdeira da noção de objeto encontrado experimentada por Duchamp, as assemblages do cubismo e Dadá, as colagens de arquivos audiovisuais (*found footage*) o

cinema experimental e os documentários falsos ou paródicos, e a conjugação 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 é especializado em uma plataforma de armazenamento e mapeamento de intercâmbios e remixagens de materiais provenientes de diversas fontes ou de ciclos anteriores de recombinação. Por fim, *OPUS* dissente da conveniência da propriedade e de seu hierarquismo.

Ilustração 50: Painters (2002), do coletivo area3



Fonte: Cluster - http://www.cluster.eu/v4/wp-content/uploads/2009/11/area3_01.jpg

Ilustração 51: Guernica (2001), Entropy8Zuper



Fonte: Entropy8Zuper - <http://entropy8zuper.org/guernica/screenshots/index.html>

Ilustração 52: PoliceState (2002), Jonah Brucker-Cohen



Fonte: Art and Electronic Media - <http://artelectronicmedia.com/artwork/carnivore>

Ilustração 53: JJ (2002), de Golan Levin



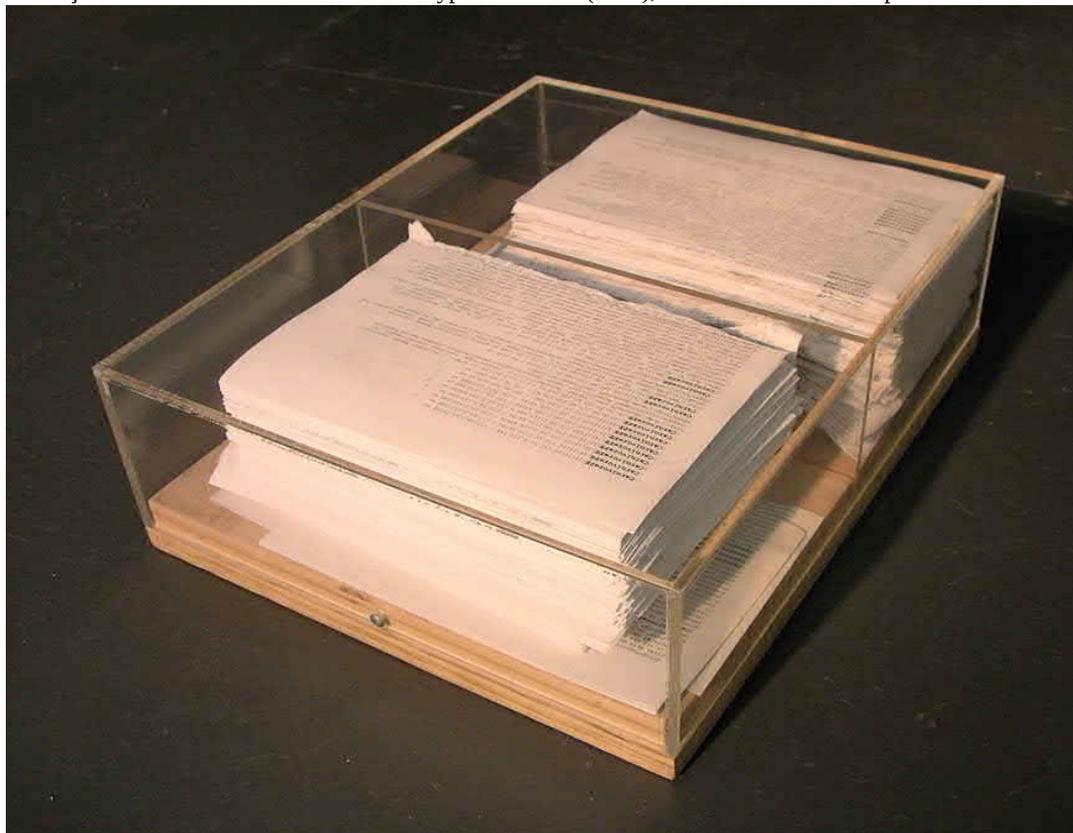
Fonte: Flickr – Burak Arikan - <http://www.flickr.com/photos/arikan/811180976/sizes/o/>

Ilustração 54: History of Art for the Intelligence Community (2002), de Vuk Cosic



Fonte: Vuk Cosic - <http://www.ljudmila.org/~vuk/intelligence/>

Ilustração 55: The Gordon Matta-Clark Encryption Method (2002), Radical Software Group

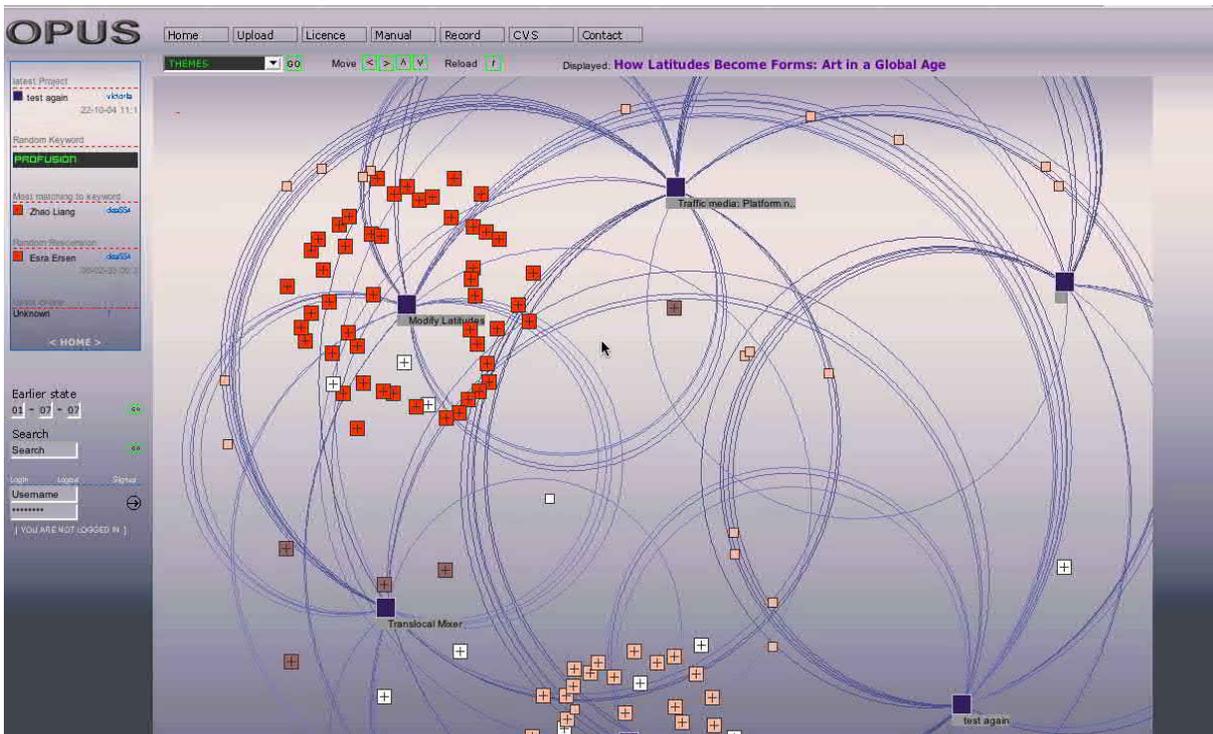


Fonte: Flickr – M. River - <http://www.flickr.com/photos/mriver/498636577/>

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 suportes físico, mais ou menos duráveis e modificáveis, como o papel ou a fita magnética.

O material transforma-se em imaterial, o fenômeno em informação. O registro aproxima-se e, muitas vezes, confunde-se com o seu processamento de leitura e reedição interativa. Assim, aquilo que alimenta a *OPUS* do Raqs Media Collective é também o que constitui o sistema de intercâmbios entre artistas. Pois contribuições são atualizações necessárias para que a operação apenas latente na virtualidade aconteça, amparada nas funcionalidades de armazenamento de conteúdos, interface de gerenciamento e metadados descritivos e contextualizadores. Em todos Estes elos os usuários-desenvolvedores, observadores-interagentes, contribuem no desenvolvimento, documentação e performance do trabalho.

Ilustração 56: OPUS (2001), Raqs Media Collective



Mapa de vínculos entre trabalhos colaborativos e uma das imagens carregadas na plataforma. Fonte: Walker Art Center - <http://opus.walkerart.org/main.php>

As derivações de *Carnivore* e a plataforma *OPUS* demandam aqui uma recuperação dos questionamentos históricos sobre a estética como experiência comunitária. Neste 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 (comunitário) de Kant (2000) comparece desbloqueado e modificado, se entendido como parte de um sistema proprietário, ou analisado e aprimorado para uma nova distribuição, se compreendido como elemento de um sistema livre. Pois as poéticas hackers requerem não só a pressuposta capacidade universal de julgamento subjetivo a partir do que o sensível fornece ao inteligível.

São solicitadas também interações transgressivas entre subjetividade e objetividade, com base em uma vinculação já distante da inércia dos objetos, uma vez que a obra-processo 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 da *diferença* ou *diferenciação*, a arte hacker segue antecedentes coletivistas como o engajamento no cotidiano pelo construtivismo russo, a escultura social de Joseph Beuys, os intercâmbios da arte correio e as identidades de uso difuso de Luther Blissett e rede Neoísta¹²⁴. Pelas práticas de comunicação, caberia acrescentar ainda os precedentes da radiodifusão comunitária, guerrilha, mídia alternativa¹²⁵.

Porém, o que a arte hacker em plataformas livres e abertas realiza se insere em um contexto mais amplo e histórico de trocas. 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 sentido, 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 implícitas de lucratividade. Não há como negar que uma parcela da operacionalidade converte-se em *commoditie* (COX, 2013).

Em vista da ambiguidade de usos da capacidade heterogenética, vale recordamos a descrição da linguagem com instância de sociabilidade e de poder político 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 *commoditie*, a abordagem hacker torna-se em prática contraditória de liberação da

124 Encontramos referências para essa genealogia em textos de Tatiana Bazzichelli (2008, 2013), na coletânea editada por Anne Marie Chandler (2005) ou nos volumes organizados por Gregory Sholette em parceria com Nato Thompson (2004) e Blake Stimson (2007).

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

maleabilidade de usos e alterações da linguagem.

A colaboração, o fazer-junto das plataformas livres de código aberto lançam adiante a utopia de convívio, de Viver-Junto, sugerida por Barthes. Para além da fantasia de autonomia e integração, que Barthes denomina como idiorritmia (*ídi*os = 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 pelas normas proprietárias, encontramos a mobilidade geral de um *rhythmós* ou, a “fugitividade do código”, como quer Barthes (2003, p. 15-16).

A arte em FLOSS é uma prática de idiorritmia barthesiana, se a consideramos 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, semelhantes aos que existem nos romances da literatura segundo Barthes.

Contudo, o coabitar bem na arte hacker adquire espacialidade e temporalidade 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. Assim, a arte desafia o poder “homo-hegemônico” (DERRIDA; STIEGLER, 2002, p. 47), da standardização dos fatos fundamentada na intervenção em seu enquadramento, ritmo, contorno e forma.

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, 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 corporificações.

A abordagem hacker, 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 do 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 da ruptura e da dissidência, dedicadas a prevenir a recorrência reativa da dominação.

As alternativas são a pirataria do que não-é-meu porque me exclui (no consumo ou também na produção) ou a instituição de um não-é-meu que inclui a todos (em sua produção e no consumo). Essa atitude dá resposta à questão barthesiana de como viver junto: se a coexistência implica a negociação dos ritmos descompassados, requer 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 outros, entremeado aos atos de *dissidir* e *decidir junto* – corromper pela apropriação pirata 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 estética pode conduzir à excentricidade absoluta, improdutiva, proscria como algo incomunicável. No entanto, ainda há operação. A inesgotabilidade da produção da diferença impede o fatalismo, enquanto houver tentativas de invenção baseadas e favoráveis ao comum, assim como os erros inerentes que assombam a confiança na efetividade tecnológica.

3.2 Ruídos e circuitos corroídos

A contaminação e o *glitch*, provocados ou espontâneos, são tomados pela arte hacker como recursos comuns da falibilidade. São potências a partir das quais a tecnofagia pode extrair efeitos estéticos daquilo que a instrumentalidade antropocêntrica considera defeito técnico. Na ausência da titulação proprietária ou mesmo a posse paritária, constitui-se um campo de aleatoriedades em que a poética é fruto da afecção indiscriminada (e às vezes indesejada) entre as corporificações de alteridades (in)operacionais. Nessa instanciação, a resistência se baseia nos efeitos colaterais ou adversos das expectativas instrumentais de estabilidade e segurança no uso da tecnologia a telemática.

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 poéticos, o vírus computacional remete à “lógica de perversidade” apontada por Jean Baudrillard (1987, p. 7-8), isto é, a hiper-racionalização de sistemas que tenta eliminar as anomalias em seu proveito voraz, mas termina por alimentá-las.

Como se a tecnofagia desmedida se convertesse em *tecnoemia*, a deglutição revertida em vômito repulsivo da tecnicidade sem lógica ou cuja lógica não tem conformidade aos fins capitalistas – anomalias que incluem além dos vírus, o *glitch*, o *spam*, a pornografia e o lixo eletrônico (PARIKKA, JUSSI, 2009). Esse refugio reitera o problema da hiperorganização obsessiva. Tanto em organismos vivos quanto em máquinas, a supressão da adversidade reduz a capacidade de resposta imunológica ou de adaptação ao ambiente, por tentar esgotar a alteridade em lugar de aproveitar sua latência produtiva virtual.

De modo especulativo, podemos seguir Baudrillard (1993, p. 53): o vírus e o defeito apontam a autoparódia da inteligência artificial, uma astúcia contra-asséptica que refuta sua intranscendência, sua inércia ante os desejos e comandos humanos. A contaminação pelo vírus, o ruído de sinal ou a corrosão química dos componentes indicam que a alteridade operacional pode agir sem ser convidada, provocando uma entropia desorganizadora da suposta normalidade sistêmica.

Ao mesmo tempo a associação da arte hacker com o vírus é uma metáfora incompleta, se não reconhecemos que a própria instrumentalização da tecnologia assume atuação viral (BLAIS; IPPOLITO, 2006). Contudo, por ser incapaz de cálculos éticos, a disseminação autônoma de sua lógica de eficiência termina por oprimir largas parcelas da diferença. Ante o avanço críptico de sua operacionalidade sobre o corpo social e o ecossistema mundial, as poéticas heterológicas forjam anticorpos de abertura e desestabilização. Assimilam a adversidade para construir imunidade – nesse caso, a liberdade ante os mecanismos que tendem a gerar opressão e destruição.

Tecnologia e arte se atraem pela alteridade operacional. Ambas podem ser vistas como vírus. Enquanto a tecnologia quer extrair eficiência daquilo que encontra, a arte quer dilatar sua aleatoriedade. A contaminação mútua subentende o parasitismo, a condição hospedeira que habilita a disrupção suplementar do Outro por meio da instalação e ativação do invasor. 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)¹²⁶.

Por sua vez, Deleuze observa o papel do vírus em dinâmicas generativas e emancipatórias. De uma parte, “fazemos rizoma com nossos vírus, ou antes, nossos vírus nos fazem fazer rizoma com outros animais [...] Comunicações transversais entre linhas diferenciadas embaralham as árvores genealógicas” (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

126 Derrida (1993, p. 91–92, 306) reconhece seu trabalho como pensamento parasitológico, particularmente no que se refere a relação entre interioridade e exterioridade e à contaminação ou cura pelo *pharmakon*. Apropriadamente sua atuação foi descrita como um vírus computacional ou uma “inteligência hacker” em artigo publicado no diário britânico *The Observer* (SHONE, 1991 apud WILCOCKS, 1994, p. 58–59): “Derrida is the nearest thing literary criticism has to a computer virus. He inserted himself into the academic circuit with a triumvirate of texts in 1967, and since then he and his many disciples have attempted to 'deconstruct' – that is, erode from the inside, – just about every sacred cow there is... A computer virus not just because of the wanton perversity of this sort of thing, but also because, in the same way that the hacker's intelligence must outweigh that of the original programmer, so Derrida can clearly run intellectual rings around most of his detractors.”.

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 executada tanto pelo código e seus efeitos encadeados na operacionalidade corporificada no hardware, quanto pelo deslocamento das conveniências e inconveniências da tecnologia. Em vez da intenção criminosa de corrupção ou roubo de dados de vítimas infectadas, as poéticas hackers tiram proveito da disseminação viral, para explorar as virtualidades da tecnologia e jogar com as expectativas ante os seus efeitos.

Lançado na abertura da Bienal de Veneza de 2001 pelos coletivos *epidemiC* e *0100101110101101.org*, *biennale.py*¹²⁷ é um programa escrito para testar esses limites de propagação. Constitui, segundo defendem os coletivos que o apresentam, uma tática de contrapoder ante as forças de dominação, por meio do abalo e da recomposição de suas estruturas. O projeto abrange a disponibilização do código para download, a exibição de uma *Perpetual Self Dis/Infecting Machine* (máquina de des/infecção perpétua, Ilustração 57, p. 146) e a repercussão obtida na mídia.

Por sua vez, *vir.us.exe*¹²⁸ (2009), de Michael Kargl (também conhecido como Carlos Katastrofsky), é um programa que se difunde por meio de anúncios e listas de correio eletrônico e outras vias de comunicação em rede. Segundo Katastrofsky (c2009), trata-se, no entanto, de um “metavírus”, já que não é capaz da autorreplicação que se espera de um vírus.

Em vez de gerar efetiva contaminação difusa, o trabalho se espalha por parecer um vírus e ser carregado junto com a transmissão de dados entre máquinas. Assim, o artista pretende ressaltar que o aspecto mais perigoso de um vírus nem sempre reside em sua capacidade de dano, pois também acarreta a predisposição invisível ao temor ante o descontrole da tecnologia.

O vírus computacional é ainda adotado como fonte para a síntese de formas tridimensionais em *Malwarez*¹²⁹ (2002-2013, Ilustração 58, p. 147), de Alex Dragulescu. 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 abala e 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 maléficos), com a consequente abertura para outras possibilidades de uso e compreensão.

127 http://0100101110101101.org/home/biennale_py/ e <http://epidemic.ws/biannual.html>.

128 <http://michaelkargl.com/?p=225>
<http://anti-bodies.net/kurator>

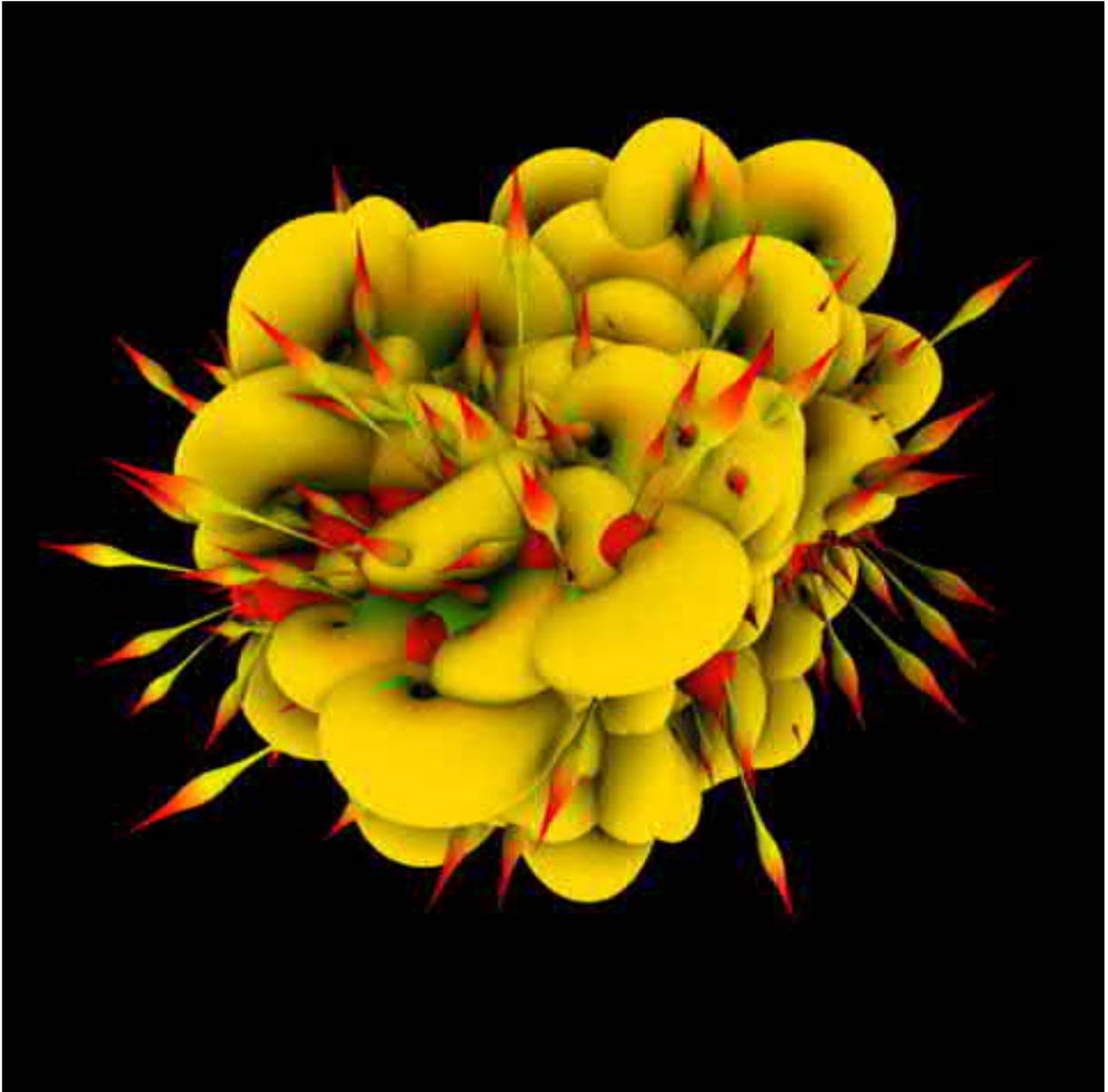
129 <http://sq.ro/malwarez.htm>

Ilustração 57: Perpetual Self Dis/Infecting Machine - biennale.py (2001), Eva & Franco Mattes



Fonte: Eva & Franco Mattes - http://0100101110101101.org/home/biennale_py/

Ilustração 58: Malwarez (2002-2013), de Alex Dragulescu



Fonte: Alex Dragulescu - <http://sq.ro/malwarez.htm>

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 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 expropriação estética da tecnologia oferecem uma via crítica de produção, pela pirataria tecnofágica e pelo anomalismo indiscriminado. Assim, a arte hacker se afirma como julgamento sensível, ou *decisão*, sobre o aproveitamento poético dos “usos da tecnologia e da informação científica”, conforme a estética dos sistemas de Jack Burnham (1978, p. 163).

Por fim, faremos 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 ruídos decorrentes de agenciamentos maquínicos, direcionados pelos artistas ou de surgimento incalculável (BARKER, 2011).

Com seu caráter disruptivo e intempestivo, o *glitch* é um ruído sem fonte conhecida, e não pode ser codificado de modo singular. Seu impacto varia do colapso e da catástrofe à escala reduzida do “solução ou deslize” (MENKMAN, 2011, p. 26–27). Pelo “recurso” do *glitch*, a produção da diferença demonstra como a materialidade manifesta a autonegação da linguagem que corporifica. A desconstrução não é de exclusividade antrópica: 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, a “dialética entre sinal e ruído nas interações” subjetivas-objetivas comprovam como a modulação entre controle e descontrole são inerentes à performance (KRAPP, 2011, p. 74).

Na performance audiovisual *The Collapse of PAL*¹³⁰ (2011, Ilustração 59, p. 150), Rosa Menkman justapõe a temporalidade dos *glitches*, enquanto (in)operacionalidades latentes nos sistemas, com os ruídos provenientes da *infidelidade* entre gerações tecnológicas, ou seja, a desintegração de

130 <http://rosa-menkman.blogspot.com.br/search/label/Collapse%20of%20PAL>
<http://www.transmediale.de/content/collapse-pal-rosa-menkman>
<http://rhizome.org/editorial/2011/oct/20/artist-profile-rosa-menkman/>
<http://artsy.net/artwork/rosa-menkman-the-collapse-of-pal>
<https://vimeo.com/12199201>
<http://videoscapes.blogspot.com.br/2010/07/collapse-of-pal.html>

dados provocada na leitura de um registro por meio de uma mídia distinta.

O trabalho de Rosa Menkman trata da obsolescência imposta pela tecnologia digital ao sistema 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 baseado no sistema PAL 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 imprevisto, 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. A “necessidade do defeito (*défaut*)” sublinha o grau de incalculabilidade do mundo complexo, em que o devir transgride as expectativas e os esforços para a consolidação reificante.

Se o vírus é a lógica perversa da hiper-racionalização em Baudrillard (1993), o desastre nasce junto com a 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 gera desconformidade com o interesse capitalista.

Pois a reivindicação de controle proprietário (baseada na conversão em *commoditie*) não resiste à abrangência da partilha do comum, orientada pela atração colaborativa ou pelo jogo com o indesejado. Além da dádiva, essa redistribuição do que não-é-meu alcança-nos pelo acidente. Como coabitação incômoda, a -fagia da alteridade operacional é então articulada de modo complementar, entre as plataformas livres do fazer-junto e o uso crítico do colapso aderente ou contido na organização antrópica da heterogênesse.

Ilustração 59: The Collapse of PAL (2011), Rosa Menkman



Fonte: Rosa Menkman - <http://www.flickr.com/photos/r00s/>

4 Dobra do meio

o que se dobra não é apenas a falsa noção de história linear, como também os circuitos e o arquivo que compõem a paisagem midiática contemporânea¹³¹ (HERTZ; PARIKKA, 2012, p. 427)

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 com 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. No entanto, o artista não pretendia inicialmente este efeito, pois não lhe era possível comparar seu trabalho com os produtos do desenvolvimento tecnológico posterior.¹³² (GROYS, 2008, p. 90)

As explorações da alteridade operacional na arte hacker proporcionam uma condição estética em que as multiplicidades relacionais vagam por heterocronias e heterotopias – temporalidades e espacialidades da diferença. Pela instanciação rítmica e territorial dissidente, a arte hacker conjuga e faz contraponto às circunstâncias amplas de coabitação do mundo impostas em seu estágio de devir-informacional. Pois o avanço dos aparatos de composição e disposição sensorial dita escolhas de andamento e posição relativas à transgressão tecnológica.

Acompanhar o percurso supostamente “progressivo” da tecnociência de aplicação bélica e industrial parece ajustado para a contribuição com as mutações da realidade informacional coabitada. Conforme esta perspectiva, para alinhar-se à história e ao ordenamento espacial, ou para desvelar-se cadenciada e situada em um meio específico, a prática artística deve se associar à transformação artefactual abrangente, em consonância ou dissonância com seus fatos motivadores e seus efeitos.

Outra opção é a recusa ao emparelhamento com as normas escusas e opressivas do avanço tecnológico que ajuda a impelir o devir. Em vez disso, opta-se por uma experimentação da alteridade operacional que trilha por durabilidades e localidades dissidentes, conforme a intensidade da interação em suportes materiais deixa seus rastros.

A primeira alternativa não pode ser descartada por completo, pois todo desvio tecnológico está

131 Tradução nossa para: “what gets bent is not only the false image of linear history but also the circuits and archive that form the contemporary media landscape”.

132 Tradução nossa: “Can one perhaps preserve something of the old technology so that the image remains self-identical through all the instances of its display? But to preserve the original technology shifts the perception of a specific image from the image itself to the technical conditions under which it was produced. What we primarily react to is the old-fashioned photographic or video recording technology that becomes apparent when we look at old photographs or videos. The artist did not originally intend to produce this effect, however, as he lacked the possibility of comparing his work with the products of later technological developments.”

sob algum risco de cooptação. Contra isso, a tática preventiva deve conter a reprogramabilidade do projeto crítico de emancipação. Em favor disso atua a segunda hipótese de radicalismo, aquela que se aproxima mais da postura libertária das poéticas pautadas pela emancipação comunitária, a liberdade exploratória e a abertura da informação – opções éticas e estéticas da ação hacker.

Ao desbloquear as senhas do fluxo da alteridade operacional, a arte hacker não descarta, mas sim dobra o meio informacional. Dobra porque demove a unilateralidade programada e dela arranca a pluralidade reprogramável. Dobra porque transgride e revira suas margens – acelera e retroage sua operacionalidade. Dobra porque flexiona, concretamente, os condutores e recompõe as conexões de um circuito – conforme o sentido literal 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, linguagem e materialidade se afetam mutuamente e proporcionam multiplicidade às coordenadas de tempo e espaço implicadas na relacionalidade estética. Quanto ao aspecto crônico, entendemos que o recurso a interseções não lineares de fatos artísticos e tecnológicos pauta a alternância dos valores de percepção do tempo intrínsecos às mediações a que o *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 sedentária dos hábitos e juízos ajustados aos ponteiros do relógio do progresso.

Quanto ao lugar, assumimos que a instantaneidade e a mediação da tatilidade complicam as situações concomitantes armadas pelo fluxo da informação entre as distâncias. Devemos lidar, portanto, com o efeito da telestesia, conforme Wark (2012). Pelas abstrações informacionais da localidade, condição outrora estacionária e cada vez mais ocasional e variável, o ser se lança indeterminadamente *por-aí* (ou displicentemente *nem-aí*). Pode ocupar mais de um tempo no mesmo espaço, e mais de um espaço ao mesmo tempo.

A afetibilidade do ser por-aí se distribui simultaneamente a diversos roteiros, para além das fronteiras e os assentamentos predeterminados e controlados. Em vez da mídia locativa, do meio de comunicação baseado em posicionamento, parece então mais adequado falar de sua propriedade des-locativa: a dobra da mobilidade relacional de corpos biológicos e artificiais que interagem durante instantes em pontos mais ou menos sujeitos ao georreferenciamento.

O convívio territorializado é suplantado por transitoriedades territoriais de confluência e defluência. Pela malha das durabilidades e das localidades flexíveis, as implicações técnicas e conceituais da arte hacker suscitam a percepção política do agenciamento de corpos inseridos no ambiente informacional.

A *diferensa* derridiana ou a diferenciação deleuziana (*différentiation + différenciation*)

demonstram seu caráter cronotópico. De uma só vez, tempo e espaço estão desdobrados, implicados (ou *perplicados*), quando consideramos tanto a significação disseminante do rastro iterável, protelado e distanciado de outros traços, como quer Derrida¹³³, quanto no desdobramento do virtual em atualizações que desterritorializam e reterritorializam os arranjos conceituais iniciais, como quer Deleuze¹³⁴.

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 de Derrida (1972b), o texto iterativo da arte hacker (seu programa) se rearticula na disseminação do efeito em cascata da indecidibilidade¹³⁵. Por outra parte, segundo o rizoma de Deleuze e Guattari (1995), a arte hacker compõem no plano dos desdobramentos imanentes que corporificam o virtual¹³⁶. Assim, observamos entre arte e comunicação o intercurso da flexão técnica que instancia a relacionalidade alquando a duração e a distância são submetidas à abertura da desconstrução (com sua inclinação operatória algébrica) e o devir (com sua tendência topológica e geométrica)¹³⁷.

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 localização. A estética de transgressão tecnológica não só se manifesta pela corporificação da 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 distribuição temporal e espacial dos meios de produção e fruição.

Nesse sentido, a arte hacker envolve tanto a dobra do tempo situacional dos acontecimentos,

133 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, *devir-tempo do espaço e devir-espaço do tempo*”.

134 Deleuze (2002, p. 326–327) indica que a ocorrência imanente da diferenciação (do virtual ao atual) corresponde a dinamos espaço-temporais 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 [...] Não é falso dizer que somente o tempo dá resposta a uma pergunta, e somente o espaço oferece solução a um problema”.

135 As dobras estão ligadas ainda à citacionalidade (DERRIDA, 1981, p. 316): “[...] since everything begins in the folds of citation [...], the inside of the text will always have been outside it, in what seems to be serving as the 'means' toward the 'work'. This 'reciprocal contamination of the work and the means' poisons the inside, the body proper of what was once called the 'work', just as it poisons the texts which are cited to appear and which one would have liked to keep safe from this violent expatriation, this uprooting abstraction that wrenches them out of the security of their original context.” Assim, a dobra do meio remete à alteridade operacional, no sentido da alteração recombinante, a interceptação reticular, o fazer-junto e a acidentalidade.

136 Em sua reflexão sobre o barroco, Deleuze (2002, p. 326–327) revê a noção de dualidade em Heidegger ao dizer que: “la différenciation ne renvoie pas à un indifférencié préalable, mais à une Différence qui ne cesse de se déplier et replier de chacun des deux côtés, et qui ne déplie l'un qu'en repliant l'autre, dans une coextensivité du dévoilement et du voilement de l'Être, de la présence et du retrait de l'étant. La « duplicité » du pli se reproduit nécessairement des deux côtés qu'il distingue, mais qu'il rapporte l'un à l'autre en les distinguant : scission dont chaque terme relance l'autre, tension dont chaque pli est tendu dans l'autre.”

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

configurado ante a narrativa dos meios de produção, quanto a dobra do acontecimento das situações temporais, pelo modo como se organiza e se percebem as durações de seus processos poéticos. São essas as dobras que observamos no intercurso entre a obra e o processo, a forma e a performance, que se dá em decorrência da experiência da alteridade operacional por meio de lógicas ativadas em aparatos escolhidos ou inventados dentro de um repertório estendido 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 de um prazo de vida útil para os aparelhos, com a finalidade 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.

Pela relação intrincada que a arte hacker proporciona entre o tempo situacional dos acontecimentos e o acontecimento das situações temporais, a estética suscita questões sobre a inserção e o movimento da 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 territorial de poéticas 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. Em consequência, é possível perseguir uma trama híbrida em que a duração e a localização não se limitam à obediência disciplinar. Manifesta-se, então, a problemática virtual da arte e da tecnologia, da qual procedem as atualizações pelas quais se reconfigura a própria multiplicidade, no sentido da dupla decorrência da diferenciação (*différentiation + différenciation*) em Deleuze (2002).

Por esse caráter rebelde, a dobra do meio na arte hacker indica sua adesão teórica e prática a uma anarqueologia da mídia. Essa abordagem se revela em sua poética de desconstrução da linguagem e especulação materialista avessa à estabilidade dos regimes de dominação rítmica, das sequências temporais e das divisões espaciais.

Na reflexão estética sobre essa anarqueologia, devemos considerar a formulação conceitual fornecida por Michel Foucault (1972). Seu ponto de partida é a arqueologia do saber, a exploração das regularidades discursivas das configurações históricas das ciências humanas, para além das amarras ideológicas ou do apego à evolução a partir de uma origem essencial.

Essa perspectiva conduz ao segundo passo da genealogia, a investigação retrospectiva das relações descontínuas entre o poder e a verdade impositiva, decorrentes dos discursos de constituição e de dominação da subjetividade. Nessa transferência de interesse, Foucault reconhece a relação intrínseca entre o científico e o biopolítico.

Por fim, há a anarqueologia, 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), 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” inessencial¹³⁸.

Para pensar a arte hacker em sua instanciação espaço-temporal anarqueológica, devemos então entendê-la 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 anarqueologia da mídia, as práticas de dobra do meio proporcionam percursos errantes entre a baixa e a alta tecnologia – o transe entre a marginalidade da primeira e a centralidade instável e efêmera da segunda. Em um efeito de 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 é anarqueológica porque 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 arte hacker transgride e faz remissão à reprogramabilidade de 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 hipersincronização opressiva. Pelas dobras do tempo e do espaço, a cadeia dessas ações diferenciais multiplica a produção e a fruição. 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 do meio. 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

138 Trecho original do qual extraímos citações em tradução livre: “Il s'agit d'une attitude théorique-pratique concernant la non-nécessité de tout pouvoir, et pour distinguer cette position théorique-pratique sur la non-nécessité du pouvoir comme principe d'intelligibilité du savoir lui-même, plutôt évidemment que d'employer le mot « anarchie » ou « anarchisme » qui ne conviendrait pas, je vais faire un jeu de mots; puisque les jeux de mots ne sont pas très à la mode actuellement soyons encore un peu à contre-courant et faisons des jeux de mots (qui sont d'ailleurs... enfin, les miens sont très mauvais, ça je [le] reconnais). Alors je vous dirai que ce que je vous propose serait plutôt une sorte d'anarchéologie [...] L'étude de type anarchéologique a consisté [...] à prendre la pratique de l'enfermement dans sa singularité historique, c'est-à-dire dans sa contingence, dans sa contingence au sens de fragilité, de non-nécessité essentielle.”

arte e das mídias reprogramáveis, em um curto-circuito para além da história.

Na poética de artistas como Lucas Bambozzi (São Paulo), Paul DeMarinis (San Francisco, Califórnia) e o coletivo Gambiologia (Belo Horizonte), a desconfiança ante o argumento evolutivo articula o reconhecimento das complexidades de conjugação entre arte e (não-)tecnologia. Nos respectivos projetos *Das Coisas Quebradas*¹³⁹ (2012), *The Messenger*¹⁴⁰ (1998 e 2005) e *Random Gambièrre Machine 2.0* (2012), esses artistas propõem a subversão do discurso da tecno-utopia, em favor de uma heterotopia que também é heterocronia tecnológica – ou seja, lugares e momentos em que processos funcionam em condições não hegemônicas, conforme Foucault¹⁴¹ (2009b).

Em *Das Coisas Quebradas* de Lucas Bambozzi (Ilustração 60), o ritmo de acionamento das engrenagens de um triturador autônomo de celulares rejeitados é acelerado conforme aumenta a intensidade de frequência eletromagnética no ambiente ao redor. Quanto mais intenso o uso da comunicação móvel e reticular, mais velozes se tornam os ciclos de obsolescência.

Assim, o trabalho apresenta um ciclo vicioso: a disseminação dos aparatos sem fio suporta a crescente telestesia, em um processo que demanda incrementos na potência e na capacidade das infraestruturas de teletransmissão, gerando descarte e 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 das coisas quebradas”, conforme a expressão de Lucas Bambozzi?

Random Gambièrre Machine 2.0 (Ilustração 61) 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 inutilidade do aparato põem em xeque a lógica de produção econômica orientada pela instrumentalidade hiper-racional.

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.

139 <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisas-quebradas>

140 Informações disponíveis em livro dedicado ao trabalho do artista (BEIRER; HIMMELSBACH; SEIFFARTH, 2010) e as seguintes páginas da internet:

<http://www.well.com/~demarini/messenger.html>

<http://archive.aec.at/submission/2006/IA/5990/>

<http://archive.aec.at/print/62/>

<http://cup.servus.at/research/demarinis>

<http://www.turbulence.org/blog/archives/002526.html>

141 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”.

Ilustração 60: Das Coisas Quebradas (2012). Detalhe da etapa de montagem.

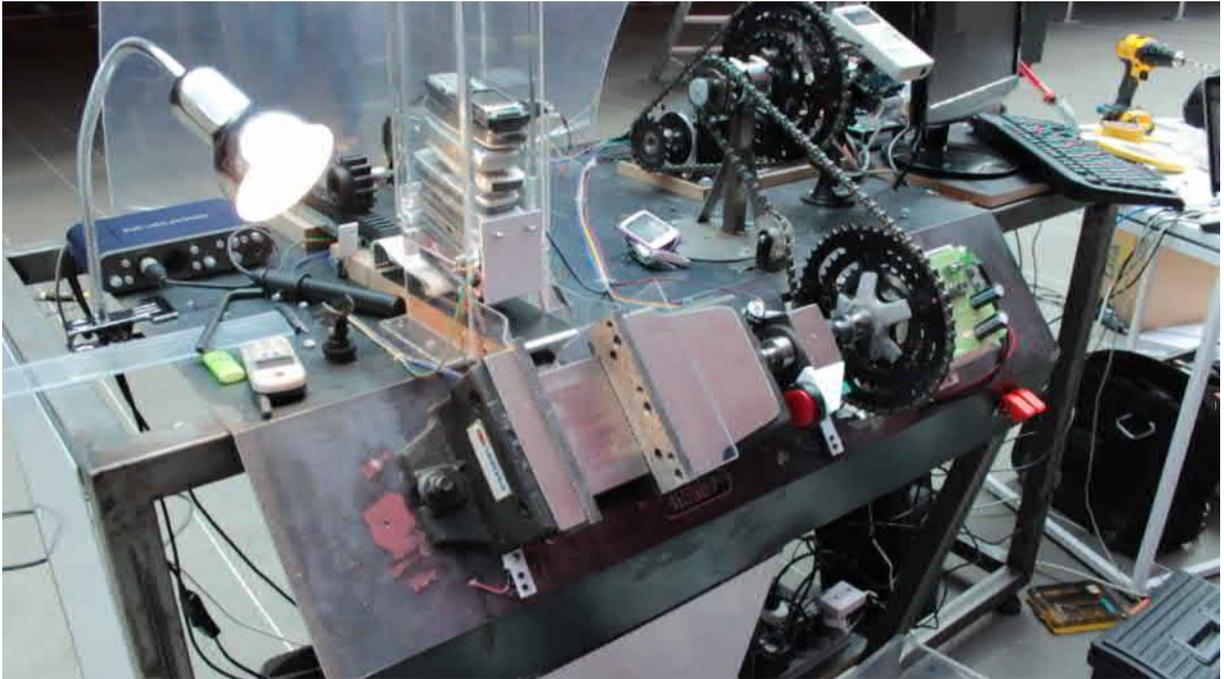


Imagem extraída de vídeo. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/projetosprojects/das-coisas-quebradas>.

Ilustração 61: Random Gambierre Machine 2.0 (2012). Detalhe do painel.



Foto: Giselle Beiguelman. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/silver_box/.

Porém, a máquina da Gambiologia não realiza uma ação específica, mas sim vários acionamentos variáveis coordenados por um microcontrolador. Parte do público tenta em vão identificar as lógicas da máquina, que frustra a expectativa de uso utilitarista da tecnologia.

Em *The Messenger* (Ilustrações 62 e 63), Paul DeMarinis invoca uma temporalidade alternativa com a desconstrução da história oficial das telecomunicações. 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.

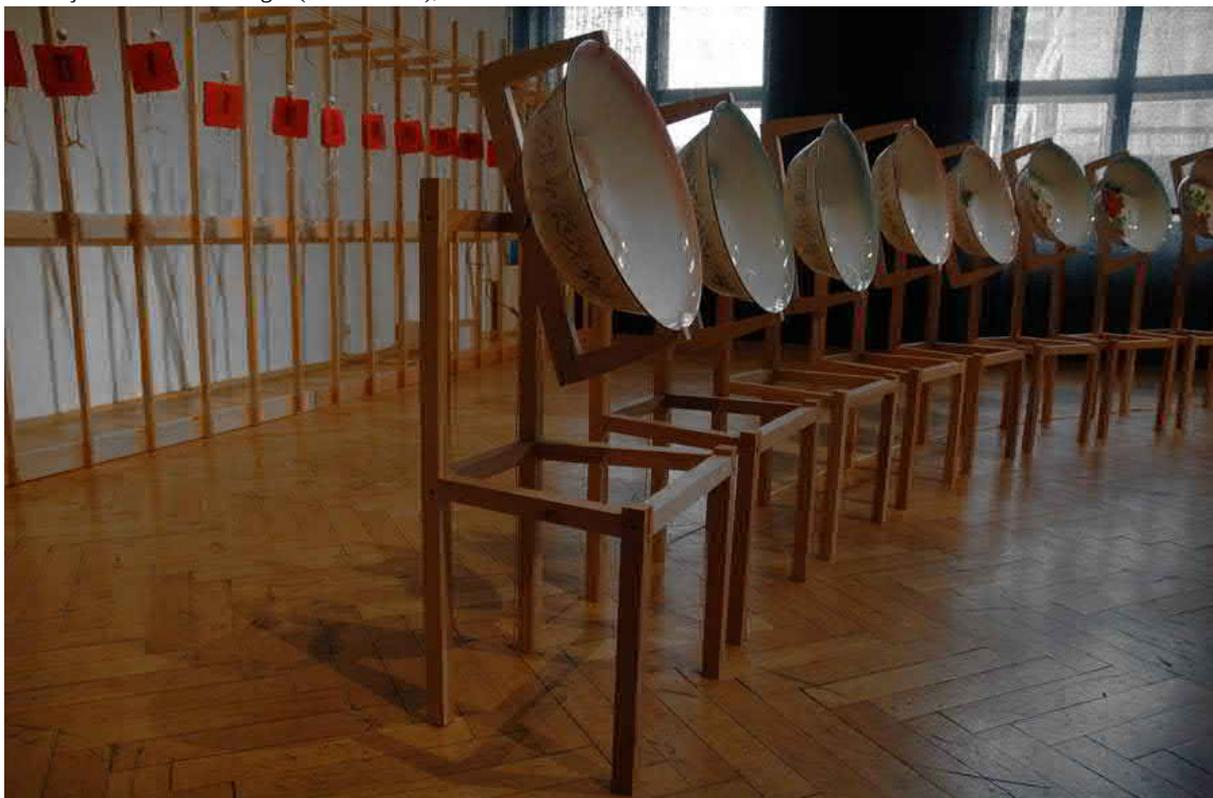
Uma fileira de 26 lavatórios metálicos transformados em alto-falantes emite o alfabeto em vozes variadas e reverberantes. Em outra fila, 26 esqueletos dançantes vestidos com ponchos marcados de A a Z se sacodem. Por fim, há 26 jarras de vidro com solução eletrolítica em que estão mergulhados eletrodos metálicos no formato das letras. Com a transmissão de sinais elétricos correspondentes às mensagens, os eletrodos escurecem e geram bolhas no líquido.

Ilustração 62: *The Messenger* (1998 e 2005). Detalhe da instalação.



Foto: saschapohflepp (conforme original). Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/saschapohflepp/>.

Ilustração 63: The Messenger (1998 e 2005), Paul DeMarinis



Fontes: Ars Electronica Archive - http://90.146.8.18/en/archives/picture_ausgabe_03_new.asp?iAreaID=298&showAreaID=312&iImageID=49976 | Studio [cup] - <http://cup.servus.at/research/demarinis>

Nos três exemplos citados, a memória pode ser vista como a recombinação de rastros resistentes e (re)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. Neste 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 precíval) das *novas mídias*, enquanto rótulo conferido à singularidade da automação dos programas, em Lev Manovich (2001b), ou indicativo da emergência cíclica de arranjos inusitados do tecnológico (eletrônico, robótico, biomolecular) com o comunicacional (cinema, vídeo, teledifusão), em Mark Tribe e Reena Jana (2006).

Situada na assemblagem 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. Proporciona corporeidade experiencial para o que é computável nas diferentes situações vividas e estabelece plataformas para operações cognitivas correspondentes às variedades cronológicas e topológicas.

Reitera, assim, que a noção inaugural 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 subsequentes, o desenvolvimento é concomitante com o já concluído e com a reposição das prateleiras no ritornelo do consumo.

Enquanto reflexo do conceito de ritornelo de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), as manifestações e usos das novas mídias (no comércio utilitário) geram desterritorializações restritas, dedicadas a rearticular as conseqüentes reterritorializações das linhas hegemônicas de produção. Contra essa situação, a arte hacker ativa uma perspectiva esquizofrênica de desterritorialização radical baseada na prorrogação da obsolescência ou numa exploração retrofuturista em que vanguarda se confunde com retaguarda.

Essa atitude apresenta-se 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 a alta e a baixa tecnologia, o centro e a periferia, envolvidos no entrelaçamento da operacionalidade inorgânica com contrapartes orgânicas e ambientais, as disseminações multilíneas 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 radicalizada na telestesia não pertence à ontologia (*ontology*), ao discurso essencial sobre o Ser. Em vez disso, faz referência a uma fantologia (*hauntology*), ou seja, uma lógica paradoxal da 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 *commoditie*, tampouco há mercadoria absoluta que não possa se converter em dádiva¹⁴².

Na espectralidade recíproca entre o produto comercial avançado e o descarte ultrapassado, a

142 Conforme Derrida (2006, p. 200-201): “Just as there is no pure use, there is no use-value which the possibility of exchange and commerce (by whatever name one calls it, meaning itself, value, culture, spirit [!], signification, the world, the relation to the other, and first of all the simple form and trace of the other) has not in advance inscribed in an out-of-use – an excessive signification that cannot be reduced to the useless [...] (One could say as much, moreover, if we were venturing into another context, for exchange-value: it is likewise inscribed and exceeded by a promise of gift beyond exchange. In a certain way, market equivalence arrests or mechanizes the dance that it seemed to initiate. Only beyond value itself, use-value and exchange-value, the value of technics and of the market, is grace promised, if not given, but never rendered or given back to the dance.)”

arte hacker procede por táticas de linguagem e materialidade especulativas. De um lado, traça linhas de deriva. Age como a anarqueologia da mídia sugerida por Siegfried Zielinski (2008, p. 7): inova com base naquilo que restou obsoleto e abandonado em alguma localidade e época. Em conjunto, as práticas resistentes constituem uma *variantologia*¹⁴³, o 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 isto tanto para lidar com o presente, quanto para projetar rotas de futuro (HUHTAMO; PARIKKA, 2011). Coincide assim com o materialismo especulativo. Pois essa prospecção dá espaço para agenciamentos que ultrapassam as regularidades discursivas antropocêntricas. É o que demonstram o uso das ondas eletromagnéticas como modo de acionamento (em Lucas Bambozzi), a reverberação multissensorial da telecomunicação eletrônica (em Paul DeMarinis) e a aleatoriedade assumida como substrato composicional para lidar com o precário (na Gambiologia).

Impactada pela espectralidade retrofuturista, 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 poético sobre aquilo 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 subsequentes 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.

As derivas da teoria formalista e suas ideias de literariedade e estranhamento já indicam a transposição mútua 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 mediações específicas.

143 Zielinski (2008, p. 7) propõe: “Instead of looking for obligatory trends, master media, or imperative vanishing points, one should be able to discover individual variations. Possibly, one will discover fractures or turning points in historical master plans that provide useful ideas for navigating the labyrinth of what is currently firmly established. In the longer term, the body of individual anarchoarchaeological studies should form a *variantology* of the media”. A *variantologia* é um projeto internacional de pesquisa, com a seguinte proposta (UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN, 2012): “Our work on deep time relations between arts, sciences, and technologies does not seek to re-invent the concepts of the media or the arts. The aim is to open up both media and the arts via their interactions with scientific and technological processes. It is our hope that media experts will see their research areas in a broader light than before, and that disciplines which have so far not participated in these discourses (such as theology, classical studies, many areas of the history of science and technology) will develop an openness for media questions.”

A exceção aporética da arte hacker (o que faz ela ser o que é, e não outra coisa) reside, então, no 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 desconstruem a usabilidade e a comunicabilidade de aparatos singulares como nas assemblagens do coletivo Gambiologia ou de Paul DeMarinis. Pelo caráter extrínseco da singularização heteronômica que se manifesta nestas obras, vemos que não basta à arte explorar a mídia a ponto de 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, as poéticas hackers ecoam o conceito formalista de estranhamento, ou 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 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 durabilidades e localidades instaurado. 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 sentido do *metamedium* de Alan Kay e Adele Goldberg (KAY; GOLDBERG, 2003, p. 403) – meio cujo conteúdo conjugaria “uma ampla variedade do já-existente e mídias ainda-não-inventadas”. Essa mesma noção se refaz na metamídia de Manovich (2013, p. 81) – “um sistema semiótico e tecnológico fundamentalmente novo que inclui em seus elementos as mais remotas técnicas de mídia e estéticas”¹⁴⁴.

Se pensamos em metamídia na anarqueologia da arte hacker, 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, as poéticas hackers apelam para a extemporaneidade – a impropriedade

144 Manovich distingue o hipertexto de qualquer antecedente modernista: “Since this book argues that cultural software turned media into metamedia—a fundamentally new semiotic and technological system which includes most previous media techniques and aesthetics as its elements—I also think that hypertext is actually quite different from modernist literary tradition.”

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. Nesse sentido, o *ser-aí* cede ocasião para o *ser-por-aí* ou *nem-aí*.

Em suas investidas extemporâneas de recombinação dos meios específicos em um meta-(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. Declara-se como modo de produção da diferença, no sentido da atualização da virtualidade dado por Deleuze (2002).

Entendida como mídia zumbi ou metamídia, 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 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. Uma sensação se espalha: 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. Repercutem sobre a compreensão do presente e projetam adiante transitoriedades e territorialidades complexas.

Seria plausível uma codificação extensível aos rastros disseminantes gerados pelo mundo inumano? Se assim for, estaremos 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 das estruturas físicas e químicas de operacionalidade. Entre o carbono e o silício, a matéria e a radiação, constroem-se semióticas 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, essas poéticas hackers fazem com que o transcurso anacrônico seja parte do aspecto fenomênico das atualizações provocadas pelo acionamento dos dispositivos de registro, processamento e fruição, conforme sugere Franciele Filipini dos Santos (2012) em sua análise de obras da dupla Christa Sommerer & Laurent Mignonneau.

Nesse sentido, as poéticas de fluxo (e em fluxo) de Lucas Bambozzi, Paul DeMarinis e Gambiologia contribuem para a abordagem crítica da constituição técnica do tempo. Seus trabalhos operam pelas dobras do meio – tanto das coordenadas de tempo e espaço, quanto sua corporificação na metamídia. Neles, a historicidade e a localidade se reprogramam como alteridade operacional retrofuturista, irreduzível à cronologia evolutiva instituída no sistema operacional da arte – seus modos de acontecimento, composição de memória e recuperação histórica já estabelecidos.

Institui-se a 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 poética anarqueológica alterna entre posições de subjetividade e objetividade, em suas correspondentes viagens entre as camadas de tempo (HUHTAMO, 1996). A memória se desterritorializa e se reterritorializa: é exteriorizada e (re)corporificada. É sucessivamente mediada para tornar-se imediata a determinado corpo. Depende de um suporte ambiental, das imediações, para singularizar-se na experiência. Na arte hacker, a memória se acomoda na i-mediação. Sua pertinência reside na tecnofagia que não-é-meu.

Nas i-mediações 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 [...] '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”.

Neste sentido, a arte hacker complica o anacronismo da imagem manifestado em suportes tradicionais. Pois a capacidade de sobrevivência memorial 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 pelos algoritmos – códigos que discursam por meio dos códigos, temporalidades de computação que discorrem sobre temporalidades de percepção.

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 uma obra em performance, que articula a forma para se tornar disponível à apreensão estética.

A obsolescência prorrogada por intervenção da arte hacker se manifesta como tática de resistência. Porque desconstrói a 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 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 contemplativo e errância autônoma entre as localidades e as durações. O tempo da arte hacker não se contenta com a circunstância histórica dada. Demonstra, ao contrário, que a vanguarda tecnológica traz em sua retaguarda o assombro de reminiscências diretas ou indiretas.

4.1 Anacronismo e anarqueologia

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 a linhagem das 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, aparecem as práticas de exploração da tecnologia.

Seguindo Wilson, podemos dizer que 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.

Os procedimentos exemplares dessa primeira retrospectiva procedem da fragmentação da perspectiva pelo cubismo e o interesse pelo dinamismo mecânico no futurismo, para alcançar as poéticas da arte fractal e generativa. Essa linhagem corresponde então a experimentações plásticas que dialogam com a agenda científica e dos meios de comunicação – indústria gráfica, fotografia, fonografia, telecomunicações.

Conforme Wilson (2002) alerta, entretanto, essa instância tem suas limitações. Engana-se nas 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), derivados do poder regido pela ciência e tecnologia e expresso em contextos culturais associados. Isto diz respeito tanto à indústria da mídia quanto ao processo de representação próprio da arte. A arte associada a essa perspectiva oferece reflexões divergentes da racionalidade, como se fosse um “parasita”.

Podemos tomar como ascendentes desta perspectiva desconstrutivista a ironia da antiarte¹⁴⁵ e o uso de materiais encontrados pelo cubismo e Dada, 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.art* de Vuk Cosic e Jodi, além de outras poéticas de apropriação, desvio, pirataria e interferência por artistas como 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 tecnicamente intencionadas, 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 percorrer “linhas não-lucrativas de investigação e pesquisa fora das prioridades disciplinares” (WILSON, 2002, p. 28).

A opção exploratória requer um embasamento científico voltado ao avanço e à descoberta,

145 O termo antiarte se refere às produções que desafiam as definições aceitas da arte. Atribui-se a Marcel Duchamp a introdução desse conceito por volta de 1913, quando o artista realiza seus primeiros *ready-mades*. A antiarte é associada inicialmente ao movimento Dada e depois à rede Fluxus e aos artistas conceitualismo, entre outras categorias (2002, p. 326–327).

embora possa estar combinada com doses de desconstrução dos textos e narrativas da tecnologia emergente e da arte. Podemos, então, incluir entre os antecedentes destas práticas a arte cinética, o cinema experimental e a videoarte, que expandem a sua linguagem na medida em que investigam a aparelhagem em que se baseiam. Suas influências são sentidas na arte cibernética de Nicolas Schöffer, Roy Ascott e Waldemar Cordeiro, nas explorações da inteligência e vida artificial por Karl Sims e na bioarte de Eduardo Kac.

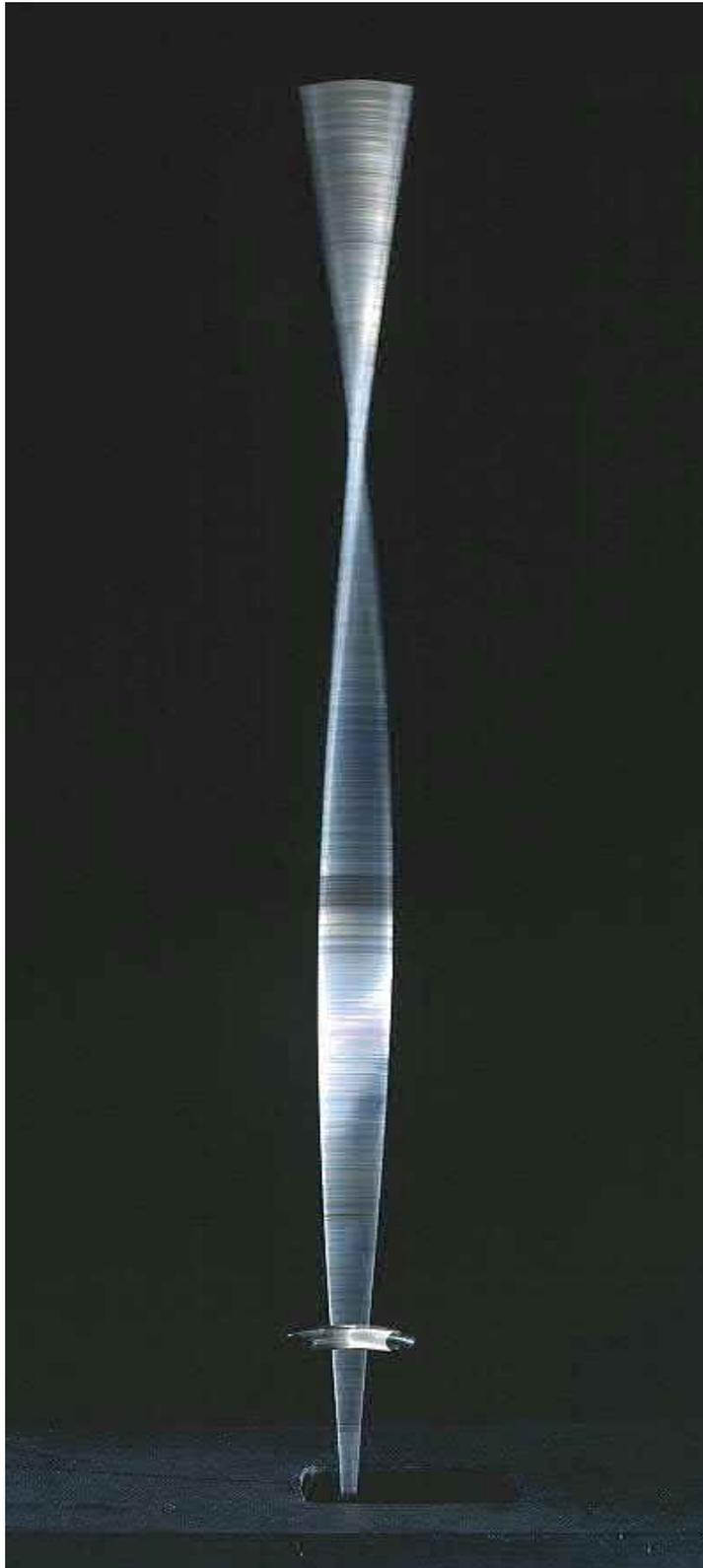
A partir deste esquema de Stephen Wilson e dos exemplos lançados por nós, podemos associar cada posicionamento a modos peculiares de relação da arte hacker com o *tempo situacional de seus acontecimentos* e o *acontecimento de situações do tempo* que ela faz perceptíveis. A inspiração modernista atua 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 trans-histórico 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 volumes virtuais percebidos a partir de objetos e luzes dinâmicas na *Construção Cinética – Onda Ereta* (1919-20, Ilustração 64, p. 168) de Naum Gabo, no *Modulador Espaço-Luz* (1923-30, Ilustração 65, p. 169) de László Moholy-Nagy ou nos aparatos cromáticos e cinéticos de 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* (1920, Ilustração 66, p. 171) e os *Rotorrelevos* (1935, Ilustração 67, p. 172) de Marcel Duchamp. Os dispositivos em que se fundamentam estes trabalhos passam então a operar a alteridade operacional irrestrita da diferença. Assim, a tecnologia instalada, já acomodada ou destinada aos interesses de poder, recupera seu devir reprogramável.

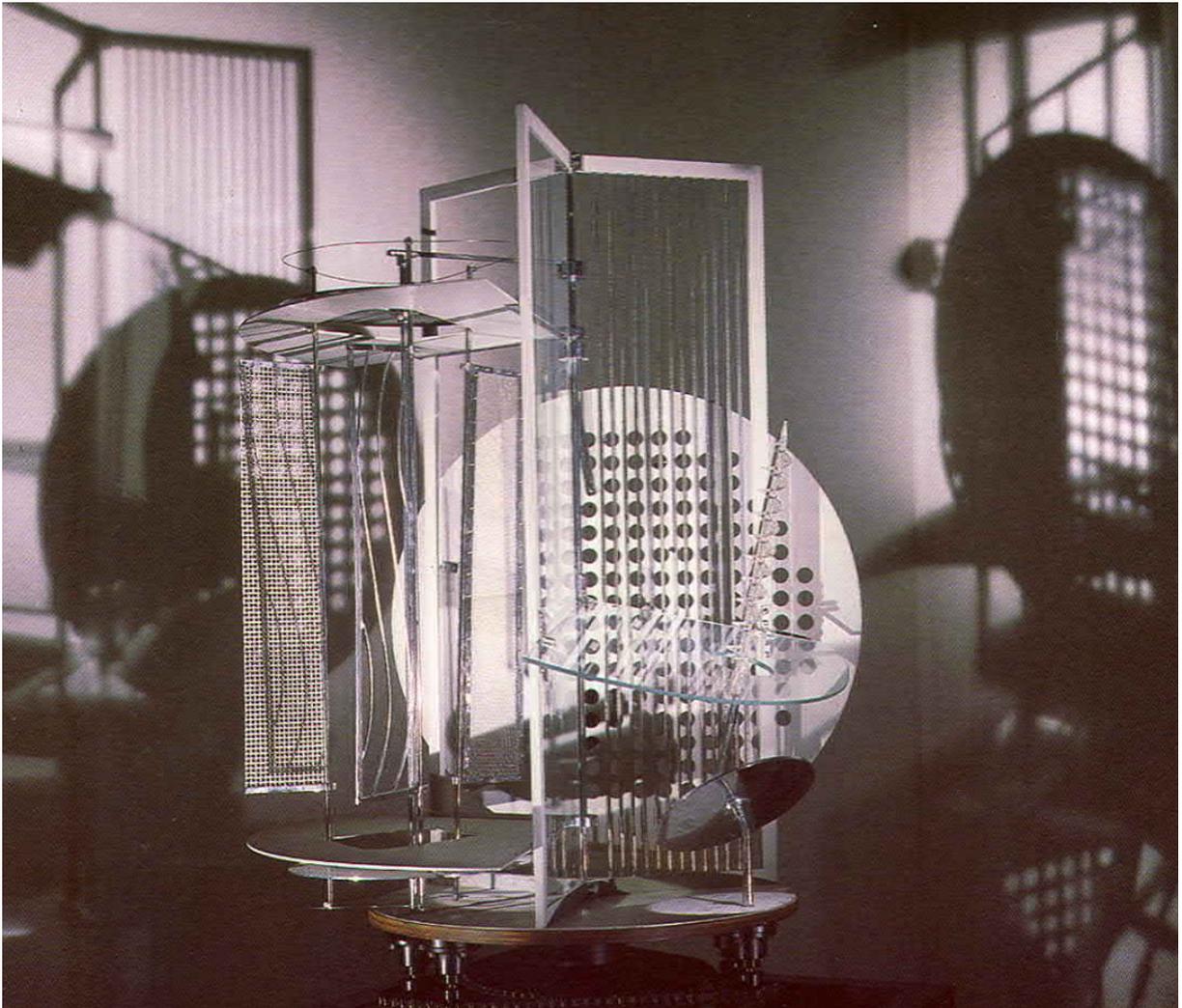
Mas ao privilegiar a desconstrução e exploração, a arte hacker não descarta o molde modernista. Recupera-o geralmente para ironizar sua pretensão de inovação na vanguarda, com trabalhos que caminham no sentido da retaguarda pré-industrial ou *protoindustrial* do faça-você-mesmo (do faça-junto e do faça-com-outros), da remontagem a partir do elemento encontrado, da obsolescência prorrogada.

Ilustração 64: Construção Cinética - Onda Ereta (1919-20, réplica de 1985), Naum Gabo



Fonte: Tate - [http://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wa](http://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wave-40027)
40027

Ilustração 65: Modulador Espaço-Luz (1923-30), László Moholy-Nagy



Fonte: Arte de Ximena - <http://artedeximena.wordpress.com/arte-contemporaneo/esculturas-s-xx/dd-light-space-modulator-1930-laszlo-moholy-nagy/>

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 pintura, e por arte, não está dado por uma essência natural, mas sim por convenções contingentes (DE DUVE, 1991).

Com os acontecimentos de perspectiva desviada ou retrospectiva anarqueológica, os rastros da protensão e retenção indicados por Derrida (1972a) desestabilizam os ciclos unívocos do progresso da história (e da história do progresso). Ainda que o abalo seja circunstancial, localizado, constitui uma fissura para a atualização de outras virtualidades, no sentido em que as poéticas hackers se atualizam com base no tempo de cálculo, ação, ou desempenho das máquinas, ao mesmo tempo em que afetam a demarcação territorial da experiência crítica de contraposição à indústria.

Na emergência da arte hacker, a durabilidade e os lugares se dobram em discontinuidades, que

podem ser entendidas. Esse poder de disseminação não se restringe à imagem como *tal*, conforme o anacronismo de Georges Didi-Huberman (2011). Em vez disso, decola pela reprogramação conceitual, cibernética e sistêmica que configura a multiplicidade dos espaços de coabitação telestésica.

A arte hacker conjuga então o poder de reconfiguração do tempo, exercido de modo intrínseco pela imagem conforme Didi-Huberman, com a latência imagética e sensorial do processamento da temporalidade pela reprogramabilidade da mídia em geral, reconhecida particularmente com os computadores. A transformação que as poéticas hackers operam passa a ser entendida como uma ação de *performance*, que articula uma *forma* para se tornar disponível à apreensão estética.

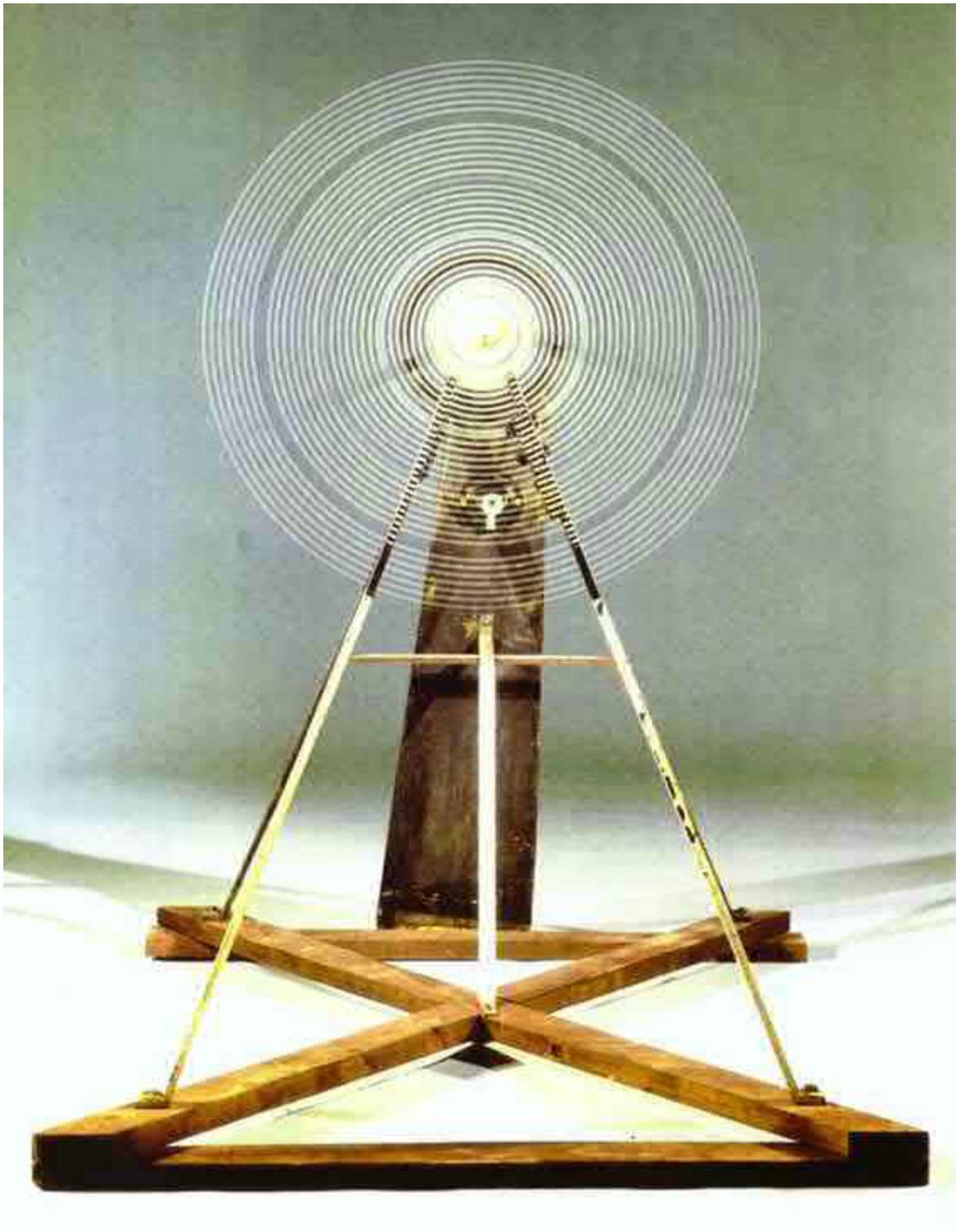
Consequentemente, se o *Dasein* (ser-aí) é constituído na temporalidade, como na fundamentação fornecida por Heidegger (2005), o caráter maleável do tempo, processado como alteridade operacional, acentua o caráter da existência como mediação interfaceada entre o orgânico e artificial. Dessa maneira, a tecnologia hackeada condiz com uma reverberação da subjetividade no sentido 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, na medida que nem sempre se conclui com situações emancipatórias. De um lado, o enquadramento arrancado da manipulação técnica sobre a passagem do tempo e seu registro pode resultar em efeito alienante. Mas, por outro, a arte hacker resiste com ações exploratórias que revisam os pontos de memória escamoteados por narrativas de progresso, ou imaginam as virtualidades protendidas para adiante e além dos interesses utilitaristas de pesquisa e desenvolvimento.

Conforme a aceção do anacronismo da imagem de Didi-Huberman e anarqueologia da mídia de Zielinski, as poéticas de produção da diferença tecnológica podem ser observadas em retrospecto, em obras que não se referiam diretamente à cultura hacker, mas que a acompanhavam. Um exemplo é a *TV-Buddha* (1974, Ilustração 68, p. 173) de Nam June Paik, trabalho em que o artista contrasta o transcendentalismo oriental com a temporalidade dos circuitos de comunicação eletrônicos. Assim, o tempo da meditação contemplativa se depara com as frequências das ondas de radiodifusão ou ainda as frequências da física da luz e do som traduzidas no sinal analógico do vídeo.

Essa compreensão anarqueológica da obra de Nam June Paik se prolonga para alcançar poéticas prototípicas da diferença tecnológica presentes desde as vanguardas. Nesse percurso retrógrado da aferição do caráter transgressivo da arte, o hibridismo atingido pelas metamídias zumbis se relaciona ao efeito de temporalização da *diferensa* (*differánce*).

Ilustração 66: Placas de Vidro Rotativas – Ótica de precisão (1920), Marcel Duchamp



Fonte: WikiPaintings.org - <http://www.wikipaintings.org/en/marcel-duchamp/rotary-glass-plates-precision-optics-1920>

Ilustração 67: Rotorrelevos (1935), Marcel Duchamp



Fonte: Fundació Antoni Tàpies - http://www.fundaciotapies.org/site/spip.php?page=display_img&id_img=1190&id_article=6346

Porque, assim como Jacques Derrida (1991, p. 45), podemos dizer que a arte hacker é distinção e também prorrogação do sentido desejado para a tecnologia, uma abertura para a disseminação entre o *já* e o *ainda não* – o presente como “síntese originária e irredutivelmente não-simples, e portanto, *stricto sensu*, não-originária, de marcas, de rastros de retenções e *protensões*”.

Por outro lado, podemos remeter à dupla *diferenciação* deleuziana, quando consideramos que as mídias coadunam atualizações a partir da virtualidade. Dessa maneira, a experiência crítica obtida se depara com o fluxo da multiplicidade de agenciamentos maquínicos. A cada acontecimento inserido na durabilidade e localidade da arte e da tecnologia, a própria significação de suas respectivas

temporalidades e espacialidades (e do tempo e do espaço em geral) 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 (an)arqueologia da arte hacker se afirma como da *escavação* sob as camadas dos consensos instrumentalistas sedimentados nos dispositivos, para daí tirar proveito da generatividade da diferença.

Ilustração 68: TV-Buddha (1974), Nam June Paik



Fonte: Stedelijk Museum - <http://www.stedelijk.nl/en/artwork/1545-tv-buddha>

Se a imagem é anacrônica e, por isso, relativamente subversora dos cânones, a automatização acentua o efeito de montagem trans-histórica. O processamento de bancos de dados responde então ao que Didi-Huberman (2011, p. 40) requer 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 agilidade de processamento computacional. De um lado, observamos a

sucessão geracional das parafernalias, acentuada pela obsolescência programada para manter os ciclos de fabricação em alta rotação. De outro, o próprio organismo (corpo e intelecto) obsolece no comparativo com a crescente capacidade de armazenamento, tratamento e distribuição reticular da informação, fato que desperta a atenção de diversos autores como Parikka (2012) e Stiegler (1998, 2010).

Além do “mais-que-presente” provocado pela irrupção do tempo como memória involuntária capaz de suscitar relações imprevisas no anacronismo da imagem (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 43-44), a produção da diferença tecnológica se afirma como turbulência dos simulacros. Ante a profusão da informação calculada, sintetizada, a abordagem hacker de apropriação e reprogramação é adotada para que a singularização encontre abrigo na tempestade, mas possa ainda lançar-se nela.

Outro aspecto desta 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*), estados de energia.

Traduzidas em sinais analógicos para a apreensão sensorial humana, a imagem conjuga seu anacronismo com a temporalidade de outras escrituras – *sensíveis e inteligíveis*, entendidas como os registros que apelam aos sentidos do corpo ou como os respectivos métodos de produção, edição e difusão (fonografia, fotografia, tipografia...), que convergem nas operações da máquina.

Com a *iteração* de múltiplos rastros, o efeito vertiginoso é multidimensional. Os rastros compõem 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 nesta temporalidade elástica decorre das operações que a escritura da arte e da tecnologia realizam sobre a heterogeneidade sistêmica da comunicação mediada pelos sistemas.

A arte hacker se inscreve nas notações de retensão e protensão da alteridade operacional inerente ao seu processo. O que 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 pós-mídia, que não se atribui a uma especificidade de cada meio de produção, mas sim ao fluxo pelas *dobras do meio* em direção a outros meios.

Conforme Lev Manovich (2001a), devemos acrescentar na composição desta estética 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*)

na instalação *Museu de Arte Moderna: Departamento das Águias* (1970-1971, Ilustração 69, p. 176), de Marcel Broodthaers. Além disso, a autora atribui o pós-meio à passagem da especificidade do suporte do filme para o hibridismo do vídeo e ao desmonte da ideia autoidentitária da 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. Neste sentido, o desenvolvimento de cada mídia não ocorre isoladamente, mas sim em contexto.

Por outro lado, o processo resulta em acontecimentos em que as mídias emergentes devem dialogar com aspectos das mídias anteriores. Seguindo 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. Assim, a vanguarda tecnológica da arte hacker torna-se retaguarda pelas reminiscências a que faz alusão direta ou indireta, conforme os aparelhos e lógicas que agencia.

Com um caráter distinto, encontramos em *Xeroxperformance* (1980, Ilustração 70, p. 177) de Paulo Bruscky 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 xerofilmes, 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 arquiva e sustenta a recomposição do ato.

Já na série de trabalhos baseados em eletroencefalogramas (EEG arte) *O Meu Cérebro Desenha Assim* (1976- , Ilustração 71, p. 177), o artista 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*¹⁴⁶ (2009, Ilustração 72, p. 178) dos coletivos Marginalia, Azucrino e Gambiologia (todos radicados em Belo Horizonte), o anacronismo intermedial e anarqueológico já abordado por Bruscky é revisto na conjugação das temporalidades da escritura sensorial 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.

146 <http://www.gambiologia.net/blog/tag/orquestra-gambionalia/>
<http://lab.marginaliaproject.com/blog-pt/?p=51>
<http://azucrinoise.wordpress.com/2009/09/26/orquestra-gambionalia-2/>

Ilustração 69: Museu de Arte Moderna: Departamento das Águias (1970-1971), Marcel Broodthaers



Fontes: Oxford Art Journal - <http://oj.oxfordjournals.org/content/33/3/365/F4.expansion.html> | Remue.net - http://remue.net/IMG/jpg/Musee_d_Art_Moderne_section_XIXeme_siecle_MB.jpg

Ilustração 70: Xeroxperformance (1981), Paulo Bruscky



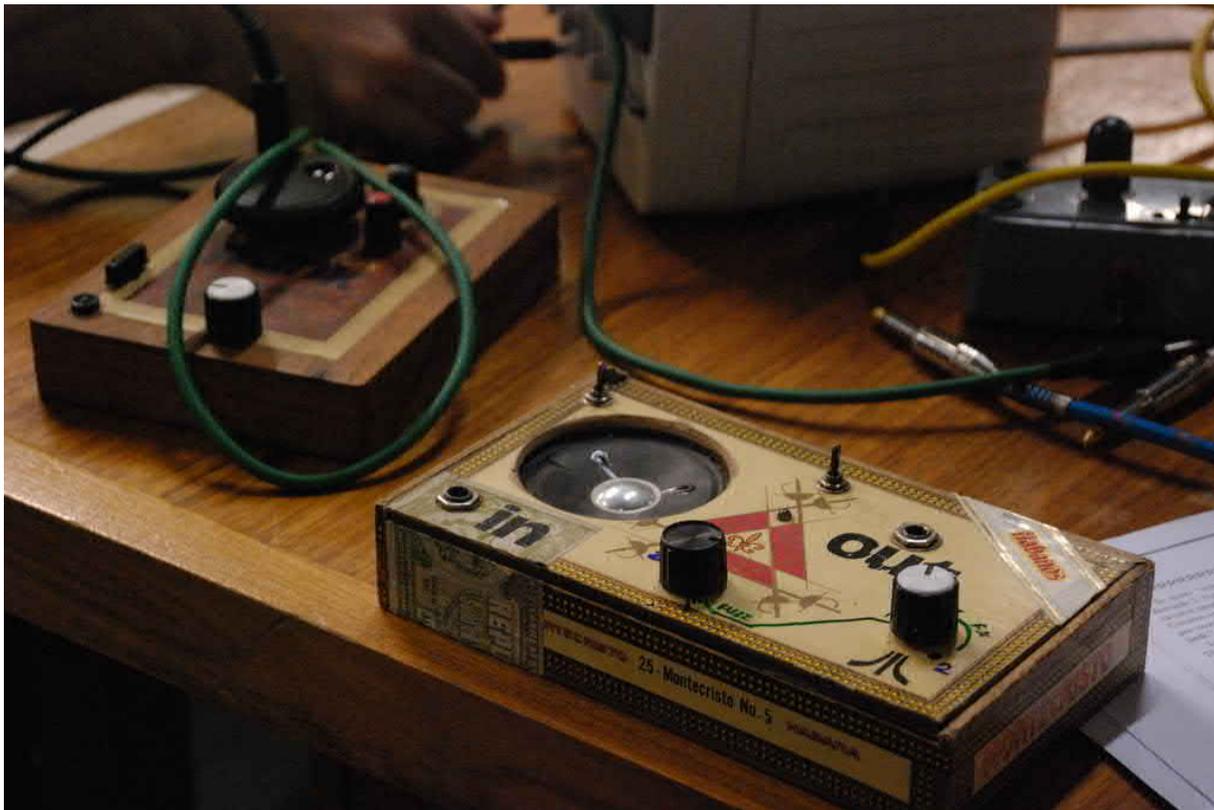
Fonte: Circuitos Compartilhados - <http://circuitoscompartilhados.org/circuitos/quadros/xeroperformance.png>

Ilustração 71: Performance da série Meu Cérebro Desenha Assim (2012), Paulo Bruscky



Fonte: Espaço Experimental de Arte - http://www.exa.art.br/?gallery=exposicao-dedetizacao-pb_2-t-paulo-bruscky

Ilustração 72: Orquestra Gambionália (2009), Marginalia, Gambiologia e Azucrina



Detalhe de aparelho sonoro e performance da orquestra. Fontes: Gambiologia - <http://www.gambiologia.net/blog/tag/orquestra-gambionalia> | Flickr do coletivo Marginalia - <http://www.flickr.com/photos/marginalialab/3966920852/>

Nesse trabalho, os ruídos, efeitos e batidas da performance ressuscitam as camadas de mediação de aparatos eletrônicos antes classificados como quinquilharia antiquada. Assim, objetos encontrados 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*¹⁴⁷, dos primeiros sintetizadores aos computadores. Assim como na automatização dos fenômenos visuais, tais dispositivos sonoros domesticam a acústica em uma série de lances de abstração, que são análogos à compreensão da imagem em Flusser (2008, p. 15-22).

Para Flusser, a redução do tridimensional à superfície, ou a fixação da visão em *imagens*, aprofunda já 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, da 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 eletrônica, guardados em fitas magnéticas analógicas ou em suportes digitais. Neste percurso, da invenção da fonografia por Thomas Edison em 1877 aos sons sintéticos dos circuitos eletrônicos, a subversão do áudio é também articulada como uma poética hacker que vagueia entre as tecnologias acústicas mais recentes e suas gerações anteriores.

Com esta abordagem crítica de uma *vanguarda retrógrada*, inverte-se o sentido comum de interpretação, habituado a pensar o antigo como percurso lógico para o novo, em discursos que redundam na legitimação dos rumos de desenvolvimento prevaletentes. Cruzam-se a durabilidade e localidade da imagem 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 estética da arte hacker suscita, portanto, a compreensão dos problemas relacionados aos tempos e espaços diferenciais da duração e situação da experiência. Sugere ainda a recuperação das

147 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).

latências da problemática da virtualidade, como a variabilidade de cores contidas na *luz branca*, no sentido de Deleuze (2002), e 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 concerne a quanto duram e que extensão ocupam os acontecimentos artefatuais. Não só em termos de duração e situação da fruição de um fenômeno editado, montado, remixado, a partir do tempo real e da telestesia. Como também nos termos da durabilidade e situacionalidade da oferta dessa experiência, reguladas por circunstâncias de acesso aos registros e aos aparatos de leitura e conservação.

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

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, em que os processos são cada vez mais automatizados e ágeis.

A instabilidade temporal da arte hacker se depara com os perigos dos sistemas de comando (cibernéticos) que passam a controlar quem deveria controlá-los. 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)¹⁴⁸.

É inadequado pensar a história da arte hacker como uma montagem, conforme o anacronismo

148 Quanto a isto, Foucault (1972, p. 175) afirma: “We must not imagine that rupture is a sort of great drift that carries with it all discursive formations at once: rupture is not an undifferentiated interval – even a momentary one – between two manifest phases; it is not a kind of lapsus without duration that separates two periods, and which deploys two heterogeneous stages on either side of a split; it is always a discontinuity specified by a number of distinct transformations, between two particular positivities.”

de Didi-Huberman. Porque a transgressão tecnológica de suas poéticas requer a abertura para os consecutivos níveis de abstração enunciados por Flusser – ou de produção de diferença, nos termos de McKenzie Wark (2004).

Se em Flusser os graus de abstração de volumes, imagens, textos e algoritmos afetam a exploração sensorial e cognitiva do mundo, em Wark encontramos a interpretação guiada pelo materialismo histórico em chave *criptomarxista*, que reprograma a interpretação da teoria econômica de Karl Marx. Por essa anarqueologia, a arte hacker se vincula à abstração dos recursos naturais coletivos, transformados em propriedades territoriais. Em seguida, o capital abstrai a produtividade rural e a informação abstrai o valor do capital.

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, ou seja, a ocasião e o lugar de re-codificação de um código preestabelecido, está tão sujeita aos trâmites de controle discursivo quanto a autoria. De maneira semelhante a um discurso, a produção hacker se insere em uma economia que determina posições de enunciação descoladas de sujeitos específicos.

A durabilidade e a localidade da arte hacker é, portanto, afetada de modo intrínseco pela sequência histórica e a distribuição geográfica da arte, da tecnologia e de suas conjugações. Ou seja, a arte hacker dialoga com variabilidade daquilo que se considera artístico e tecnológico, conforme o contexto de emulação das etapas 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 (des)obediência a patentes, *copyright*, termos restritivos de utilização e marcas registradas.

Pensamos que somente a produção hacker confere plenitude à reprogramabilidade, seja na ruptura pirata e recombinante das tecnologias bloqueadas, seja nas plataformas livres ou na acidentalidade do vírus e do *glitch*. A arte hacker se afirma, portanto, como liberação daquilo que “permanece inexpresso em todo ato de expressão”, um *gesto*, se pudermos estender ao inumano esse termo encontrado em Giorgio Agamben (2005, p. 87 e 94). A especulação da arte hacker exhibe a irredutibilidade dos fluxos às linguagens de hiper-racionalização instrumentalista. Gera um resíduo, um excedente, não absorvível pela tecnologia instalada, o poder estabelecido.

Sem essa indisposição transgressiva (esse fora do instante e do lugar normatizado), a

programabilidade da metamídia é cooptada em favor do reforço dos mecanismos de opressão. Sua capacidade fica interdita por travas ideológicas, corporificadas em peças ou lógicas operacionais, a exemplo dos lacres e das senhas de gestão de *direitos*¹⁴⁹ 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, está frustrada pelo controle unívoco imposto à programabilidade. Contra essa distopia, as poéticas hackers alimentadas no cruzamento entre anacronia e anarqueologia reabrem a trilha da disseminação e da multiplicidade. Constituem o seu gesto dissidente pela desconstrução dos arranjos tecnoculturais vigentes, ou com a especulação des-localiva de heterotopias e heterocronias.

As poéticas da alteridade operacional manifestam seu anacronismo anarqueológico, sua aposta na ausência de uma linearidade teleológica predeterminedada e universal. Pois o tempo e o lugar da arte hacker não se restringem às circunstâncias de acontecimento como suposta vanguarda. No retrocesso para a retaguarda, a própria arte tecnológica é um desdobramento, um devir.

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).

4.2 Imagem-algoritmo

Ao interferir na territorialidade e transitoriedade, 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 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 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

149 O uso da expressão *gestão de direitos digitais* é contestado pela Fundação do Software Livre, que se refere ao DRM como *gestão de restrições digitais*. <http://www.defectivebydesign.org/>

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 foco e em montagens incongruentes interrompidas com recordações, *flashbacks*, sonhos, fantasias e alucinações.

Na terceira fase pensada por Shaviro (2015, Ilustração 73, abaixo), 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 de circuitos sensórios-motores (movimento) ou situações óticas-sonoras (tempo), há a micropercepção da máquina (ritmo).

Entretanto, consideramos ser indispensável ressaltar a codificação em que se fundamenta a operação rítmica. Para marcar essa condição sem descartar a sugestão de Shaviro, temos, portanto, uma imagem-algo/ritmo. Nela, encontramos anacronismo e anarqueologia, reunidos na spectralidade 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.

Ilustração 73: Comparações entre imagem-movimento, imagem-tempo e imagem-ritmo

THREE IMAGES		
MOVEMENT- IMAGE	TIME-IMAGE	RHYTHM-IMAGE
Time via movement	Time in its pure state	Time as pulsation/force
Sensory-motor circuits	Pure optical/sound situations	Machinic micro- perception
Euclidean space	Riemannian space	Rendered space
Continuity editing	False continuity	Compositing
Rational cuts	Irrational cuts	Concealed cuts
Normal movement	Aberrant movement	Suspended movement
Time in montage	Duration in deep focus	Occasions in lateral pan
Chronos	Aion	Polyrhythms
Classical cinema	Modernist cinema	Music video

Fonte: <http://www.shaviro.com/Presentations/Third/#/>

Entendemos ainda que a imagem-algo/ritmo ocorre pela conjugação cibernética da plasticidade rítmica das mídias (artesanais, 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 habitam a metamídia zumbi, em um prolongamento inumano da manifestação somática.

Na imagem-algo/ritmo, o código deve ser entendido tanto como código genético que regula as operações do orgânico, quanto conjunto de instruções que constitui um procedimento destinado a uma finalidade de comunicação, elucidação ou criptografia – como exteriorização do vivente no não-vivente efetuada em escritas variadas dos programas computacionais.

Em ambos os casos, 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)”.

Nesse sentido, a imagem-algo/ritmo se estabelece na dobra ambígua do que é simultaneamente objeto e processo. Um código deve estar armazenado, retido, para a imagem ser executável. Por essa razão, ela é algo prévio, dotado de capacidade de expressão em outro estado operacional. Mas em sua execução realiza algo que não está dado, protendido, e por isto 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 na obra).

A imagem-algo/ritmo 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-algo/ritmo, em que o tempo demarca e é demarcado pelo intervalo entre pulsações do código.

Pela análise retrospectiva, a perspectiva renascentista pode ser entendida como o software inicial da diferenciação que leva à imagem-algo/ritmo, antes mesmo do advento da imagem-movimento do primeiro cinema. Edward Shanken (2001, p. 7) aponta que a perspectiva e os 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 preserva o anseio humanista de salvar o gesto artesanal e a autoria intelectual, considerados ameaçados pelo aparelhamento iniciado com a perspectiva, concretizado com a fotografia e prolongado com a síntese computacional.

Para Couchot (2001; 2003), a singularização do Sujeito-Eu é um contraponto necessário à propagação da ação automatizada do Sujeito-Nós. O autor defende a habilitação de uma segunda interatividade, isto é, uma relação crítica corporificada (ou proprioceptiva) capaz de suspender o deslumbramento com as capacidades de inteligência e vida artificial correspondentes à segunda cibernética – cognição, auto-organização, adaptação, emergência e ação em rede.

Ressalvamos, no entanto, que essa crítica não deve ser compreendida como iniciativa antropocêntrica. O Sujeito-Nós também contém indecidibilidade. Suas falhas demonstram que a busca da objetividade especular automatizada também é inerentemente carregada de desvios, contaminações e *glitches*. Desde os primórdios, a hiper-racionalização instrumentalista padece de sua autoparódia.

As deformações da normatividade visual são remotas. As anamorfoses¹⁵⁰, como são denominadas no período Barroco as subversões da perspectiva de projeção monocular, equivalem à produção dissidente da diferença dentro da configuração tecnológica renascentista. Conforme Arlindo Machado (2007), seus efeitos irrealistas de multiplicação de mundos nos advertem sobre a artificialidade da representação, antecipando o estranhamento do formalismo modernista, a exemplo do crânio distorcido do quadro *Os Embaixadores* (1533, Ilustração 74, p. 186), de Hans Holbein.

A oposição entre perspectiva e anamorfose indica o ponto inicial de divergência entre as alternativas de coerência objetiva e de 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 somente se aproximam da percepção humana desaparelhada, que, por sua vez, não é puramente linear, de acordo com o que ressalta Shanken (2001).

150 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 ANTÓNIO HOUAISS; UOL, 2012).

Ilustração 74: Os Embaixadores (1533), Hans Holbein



Fonte: Wikimedia -

http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Hans_Holbein_the_Younger_-_The_Ambassadors_-_Google_Art_Project.jpg

Em sequência às anamorfozes, a suposta objetividade da fotografia revela-se, na verdade, um ponto de inflexão a partir do qual a imagem-algo/ritmo se constitui como fenômeno e problema. Pois a automatização da atividade artística multiplica as possibilidades de realização, armazenamento e difusão da imagem, ao mesmo tempo em que dá partida ao surgimento da indústria cultural. Em um alargamento do *pharmakon* hipomnésico, 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 autonomia da relação sensível ante a conceituação e a ética, bem como na função primordial do gênio criador.

Se a máquina pode emular o *saber fazer* do indivíduo artístico, seu poder faz ruir 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, permitindo perceber aquilo que seria visível sem depender da mediação de regras culturais (BENJAMIN, 2008, p. 37–38). A partir daí, 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, podemos eleger 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 e Fluxus e arte conceitual. Essas poéticas são antecedentes anarqueológicos do cenário de produção da diferença tecnológica em plataformas informacionais.

No que diz respeito à arte cibernética, Nicolas Schöffer realiza em colaboração com engenheiros da Philips a escultura robótica *CYSP I – CYbernetic SPatiodynamic* (1956, Ilustração 75, p. 189). 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 e à segunda cibernética, quanto ao impacto do observador sobre o fenômeno observado.

Da videoarte, destacamos sobretudo nos trabalhos que experimentam efeitos sobre imagens eletrônicas. Em uma apropriação de hardware aliada à interferência no sistema de codificação, Nam June Paik subverte um televisor no objeto *Magnet TV* (1965, Ilustração 76, p. 190). Nesta 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, Ilustração 77, p. 191). 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* (1962, Ilustração 79, p. 192) é formada por 99 linhas que conectam 100 pontos, segundo o cálculo

matemático sobre coordenadas horizontais e verticais. No Brasil, Waldemar Cordeiro realiza procedimento igualmente combinatório em *Derivadas de Uma Imagem* (1969, Ilustração 78, p. 191), obra em que obtém variações de níveis de claro-escuro a partir do processamento computacional de uma imagem digitalizada.

Os trabalhos de Waldemar Cordeiro e Michael Noll acompanham o início da visibilidade da produção da *imagem-algo/ritmo*. Uma época marcada pelas exposições *Cybernetic Serendipity*, no Institute of Contemporary Arts de Londres em 1968; *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art*, no Jewish Museum de Nova York em 1970; e *Information*, no Museum of Modern Art (MoMA), também em Nova York em 1970.

Na mostra *Software*, por exemplo, Les Levine exhibe o trabalho *Systems Burn-off X Residual Software* (1969, Ilustração 81, p. 194), uma coleção de mil cópias de 31 fotografias, tomadas na abertura da exposição *Earthworks* de 1969. Para o artista, as imagens deveriam ser entendidas como hardware, enquanto a informação sobre elas seria seu programa.

A imagem-algo/ritmo é fruto também das poéticas processuais e participativas iniciadas com os roteiros e diagramas de execução da arte conceitual. 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). Seu livro de artista *Grapefruit* (1964, Ilustração 80, p. 193), reúne esquemas para ações denominadas como *instructions pieces*, análogos 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 permeados na vida cotidiana em Yves Klein, Andy Warhol e Joseph Beuys (POPPER, 2007).

A essa lista, acrescentamos aqui 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.

Ilustração 75: Reportagem sobre CYSP I – CYbernetic SPatiodynamic (1956), Nicolas Schöffer



"CYSP1" danseuse-étoile est un robot

UN étrange spectacle nocturne s'est déroulé le 8 août à Marseille sur l'immense terrasse qui coiffe l'immeuble Le Corbusier. Pendant que des danseuses évoluaient gracieusement devant une sculpture abstraite faite de cornières d'acier et de feuilles de cuivre, un projecteur rouge s'alluma soudain. Les sons bizarres d'une musique concrète retentirent et, telle la statue du Commandeur, la sculpture s'anima brusquement. Elle entra dans la danse, avançant et reculant sur des cadences mat-

tendues, faisant vibrer ses pales métalliques, mêlant ses glissades compliquées aux mouvements souples des corps humains.

« CYSP 1 », premier robot danseur, venait de faire ses premiers pas. Œuvre du sculpteur Nicolas Schöffer et des ingénieurs de la société Phillips, cette machine, unique en son genre, inaugure une nouvelle étape de l'histoire de l'art et des techniques. Grâce à des mécanismes électroniques télécommandés ou programmés selon un thème précis, ou encore déclenchés par des varia-

tions de température, de sons ou de lumières colorées, elle peut se déplacer et vibrer en tous sens.

Elle sera prochainement la vedette d'un film et fera son entrée théâtrale cet automne à Paris. Nicolas Schöffer a réalisé, en 1955, la « Tour Chantante » de la première exposition internationale de Bâtiment à Saint-Cloud. Il est le chef d'une nouvelle école artistique dite « spatio-dynamique ».

Certaines de ses œuvres sont déjà exposées dans des musées aux Etats-Unis.

SUR LA SCÈNE DU THEATRE SARAH-BERNHARDT, A PARIS, DES DANSEUSES REGLENT LES PRE

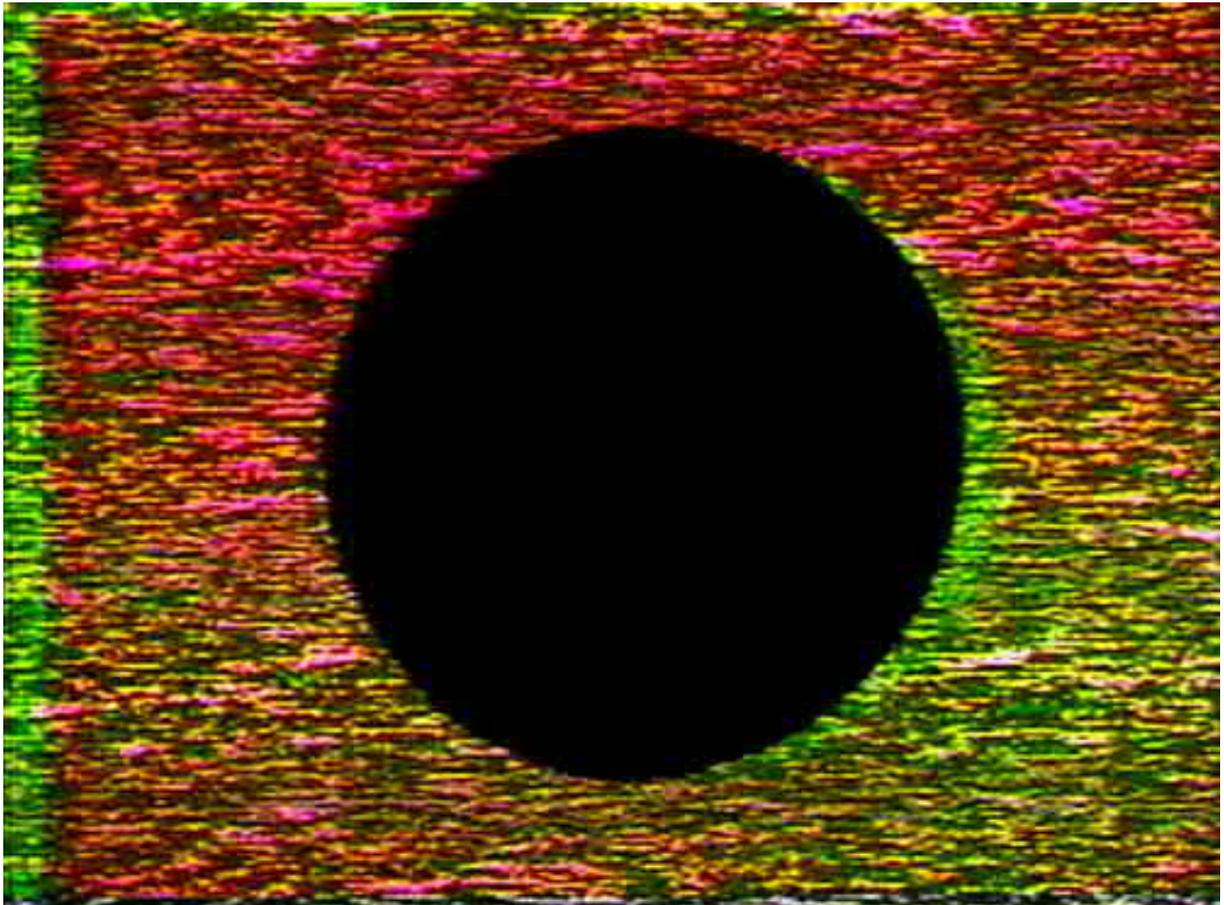
MIERS PAS DU ROBOT CYBERNETIQUE, ŒUVRE DU SCULPTEUR ABSTRACT NICOLAS SCHOFFER.

Ilustração 76: Magnet TV (1965), Nam June Paik



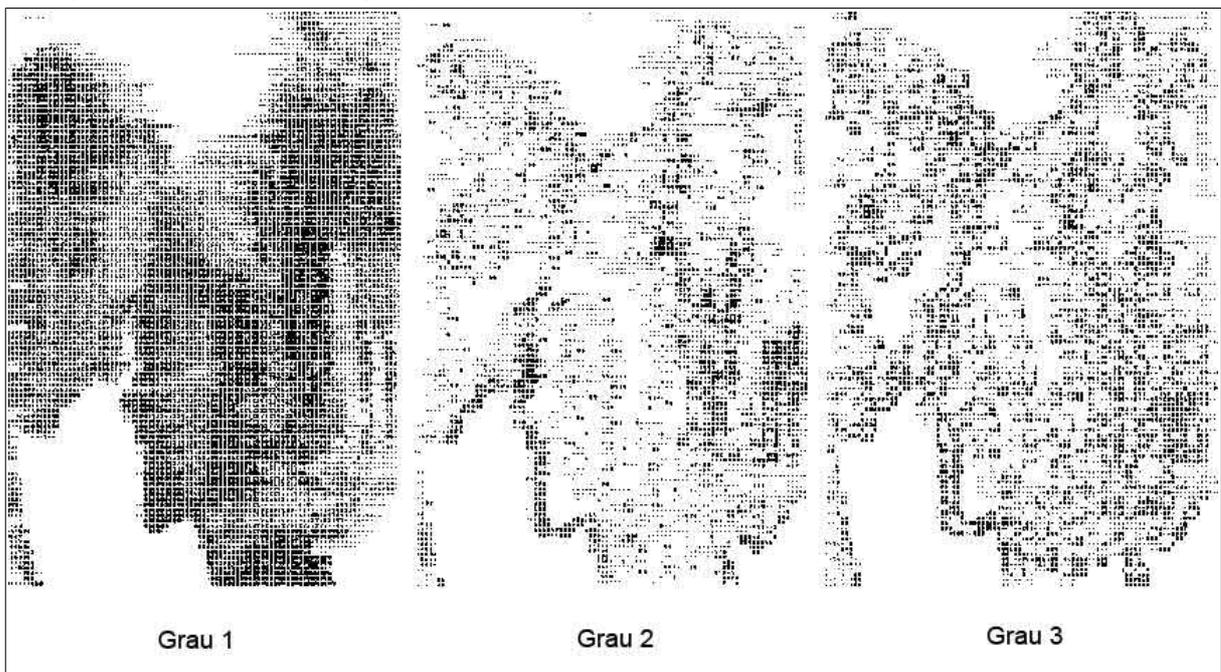
Fonte: Whitney Museum - http://whitney.org/WatchAndListen/Tag?context=sculpture&play_id=464

Ilustração 77: Noisefields (1974), Steina & Woody Vasulka



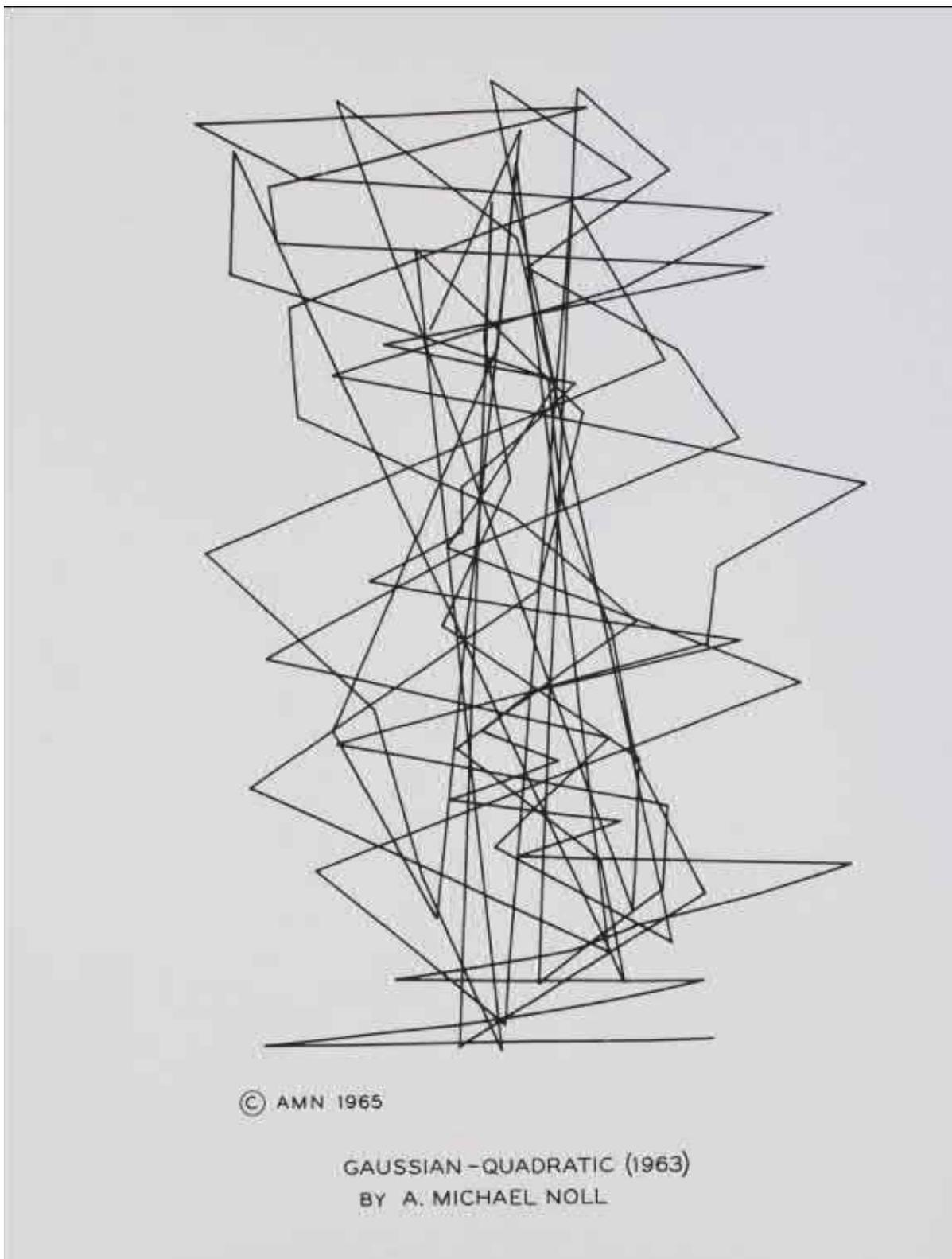
Fonte: <http://www.moma.org/collection>

Ilustração 78: Derivadas de uma Imagem (1969), Waldermar Cordeiro



Fonte: Wikimedia - http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Derivadas_de_uma_imagem_2.jpg

Ilustração 79: Gaussian Quadratic (1962), Michael Noll

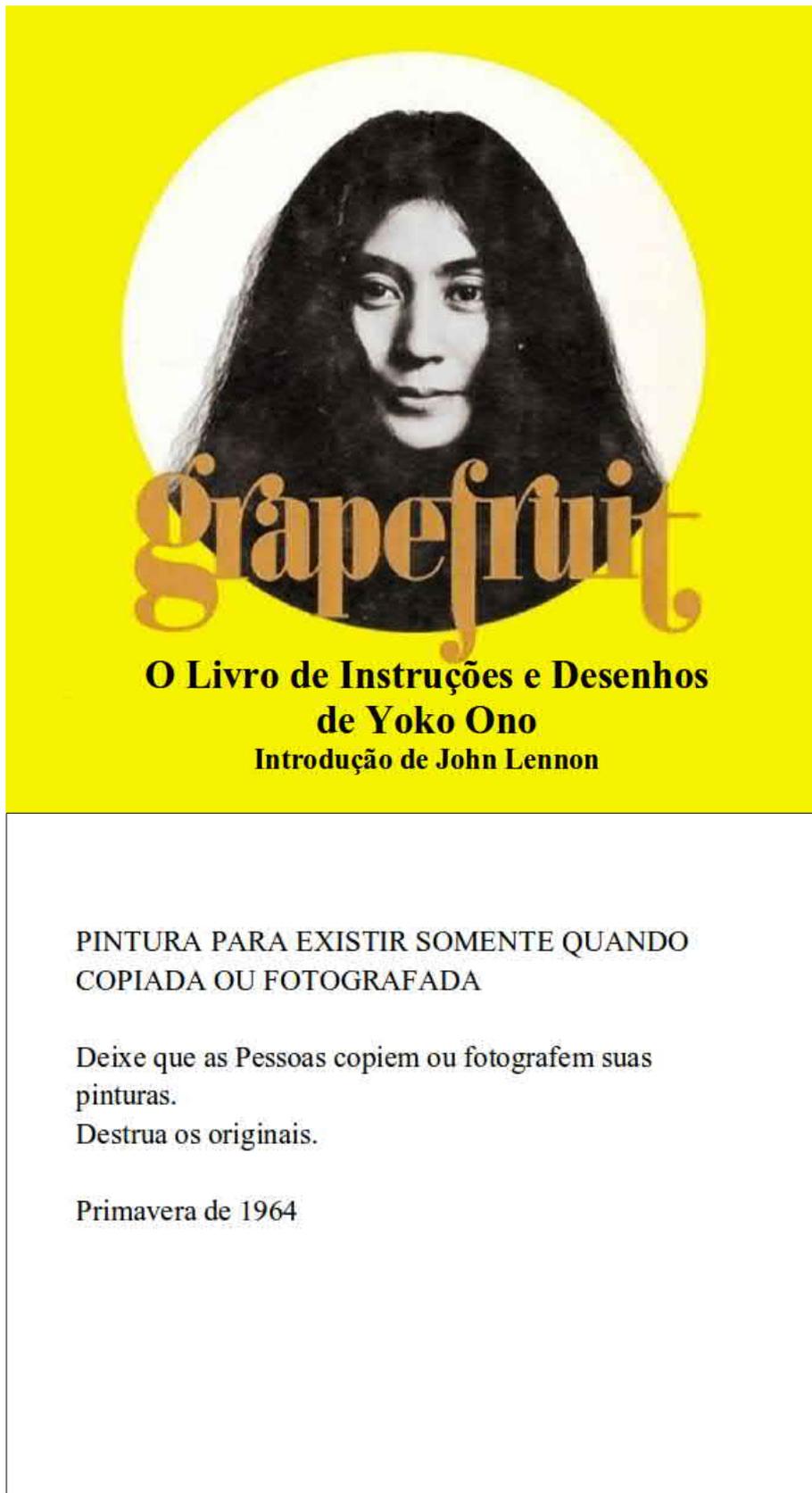


© AMN 1965

GAUSSIAN - QUADRATIC (1963)
BY A. MICHAEL NOLL

Fonte: Victoria and Albert Museum - <http://collections.vam.ac.uk/item/O1193785/gaussian-quadratic-photograph-a-michael-noll/>

Ilustração 80: Capa e página com instrução de Grapefruit (1964-), Yoko Ono



Fonte: Grapefruit (tradução brasileira – UEMG, 2008-2009) -
http://monoskop.org/images/9/95/Ono_Yoko_Grapefruit_O_Livro_de_Instrucoes_e_Desenhos_de_Yoko_Ono.pdf

Ilustração 81: Systems Burn-off X Residual Software (1969/2012), Les Levine



Fonte: Art Tattler - <http://arttattler.com/archiveendsoftheearth.html>

No que diz respeito a essa operacionalidade sociotécnica, podemos ainda recuperar fontes anarquiológicas da imagem-algo/ritmo na exploração das margens de regimes instituídos de discursividade da política, da economia, da cultura corporal e da arte. A arte de crítica institucional de grupos como Guerrilla Girls (Ilustração 82, p. 196) prenuncia abordagens hackers de reconfiguração de sistemas políticos e culturais, que se transferem 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, segundo Lucia Santaella (2003), ou mídias programáveis, nos termos de Manovich (2001).

As contribuições para a recombinação provêm tanto do artista quanto do programa empregado e do público da rede de interação participativa constituída. Pois em sua transdisciplinaridade metalinguística, a arte tecnológica 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, G, 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 a “interpenetração de redes *on-line* e *offline*” – ou seja, da realidade tangível com a virtualidade.

A imagem-algo/ritmo remete também 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.

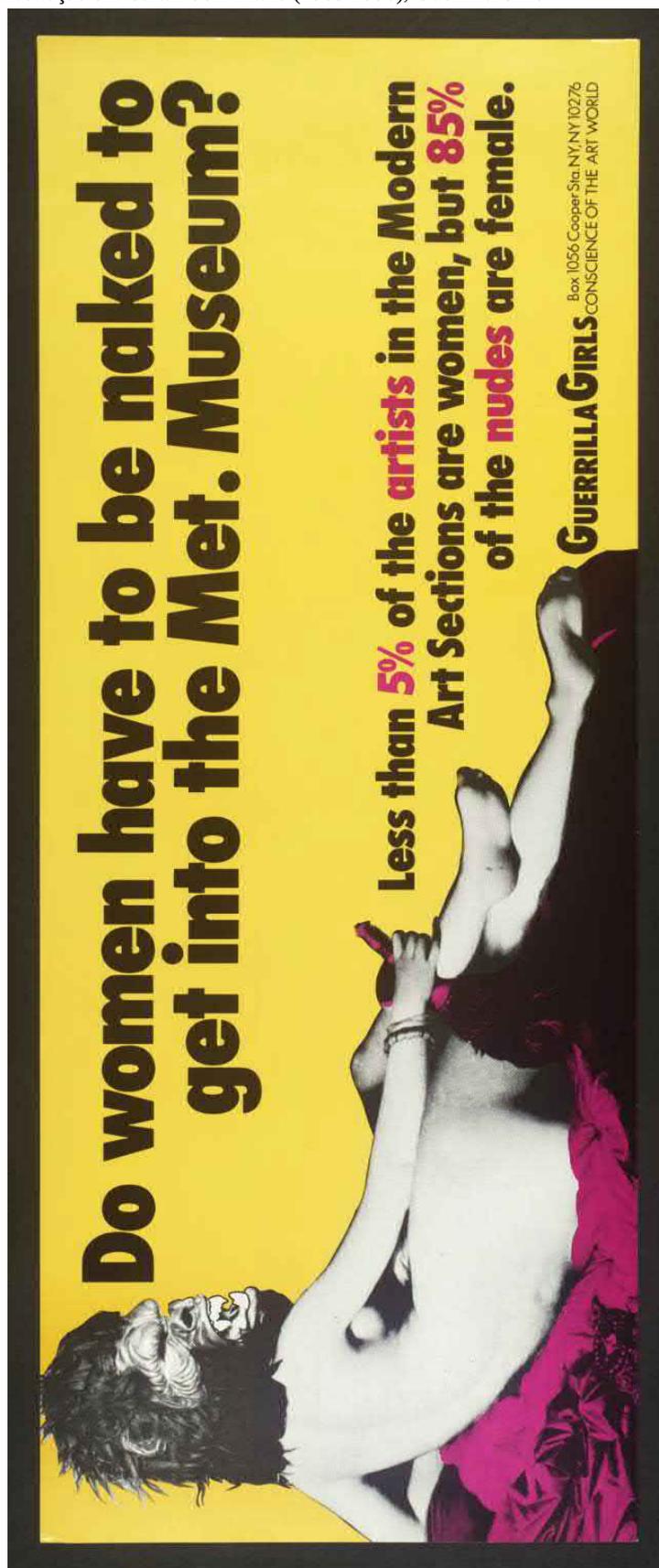
Entre os exemplos desse percurso estão as performances *Variations V* e *Variations VII*, realizadas por John Cage e colaboradores de diferentes áreas, em 1965 e 1966 (RUSH, 2006). A primeira performance, *Variations V* (Ilustração 83, p. 197) resulta de improvisações com aparelhos sonoros, receptores 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 performance, *Variations VII* (Ilustração 84, p. 197), 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 e da localidade na arte hacker sugerem a experiência estética da apropriação, intervenção, montagem, reprogramação da imagem-algo/ritmo. 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 envergam a anacronia, ou seja, os 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 e localidade da performance do software ou de outros tipos de abstração conceitual. A inflexão também depende intervêm nos próprios sistemas, sejam eles mecânicos, eletrônicos ou biológicos. Assim, as poéticas hackers se anunciam desde as distorções da anamorfose barroca até as performances e instalações multimídia, com escalas intermediárias na desconstrução satírica do Dada, nas explorações construtivistas de objetos e luzes cinéticas, na videoarte e na arte conceitual.

Ilustração 82: Cartaz Sem Título (1985-1990), Guerrilla Girls



Fonte: Tate - <http://www.tate.org.uk/art/artworks/guerrilla-girls-no-title-p78793>

Ilustração 83: Variations V (1965), John Cage



Fonte: Fisher Center - <http://www.bard.edu/institutes/fishercenter/press/pressphotos/images/VariationsV1965.jpg>

Ilustração 84: Variations VII (1966), John Cage



Fonte: Media Art Net - <http://www.medienkunstnetz.de/works/variations-vii/>

4.3 Heterotopias des-localivas

A anarqueologia híbrida das poéticas hackers conectam suas obras-processos aos passatempos construtivos, de engenharia reversa e de reparos amadorísticos do campo da eletromecânica de garagem¹⁵¹, da radiodifusão livre ou pirata e da recomposição errante de circuitos eletrônicos voltada a síntese de sons e imagens imprevistos (*circuit bending*). Nessas abordagens, as tecnologias deixam de ser assimiladas e divididas entre aquelas que são puramente novas e as ultrapassadas, em favor de plataformas lúdicas compostas por recursos precários, para além da eficiência de cálculos, projetos detalhados e manuais de instruções.

O caráter de assemblage é acentuado, pois a tecnologia se apresenta sempre composta por várias peças, de épocas e lugares dispersos, em uma diversidade desdobrável. Na arte, esse modo poético se manifesta de Marcel Duchamp aos DJs e Vjs, em suas ações de apropriação e remixagem que recusam o imperativo vanguardista da originalidade e da novidade, cooptado para o planejamento da obsolescência dos produtos que alimenta a aceleração da indústria.

Ao desmontar esta parafernália e rever seus vínculos restritos por uma ação de engenharia reversa sem especialização formal, manuais ou objetivo definido, 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 desta abordagem oferece ao usuário uma noção de reapropriação, personalização e manipulação de produtos em modos inesperados. Pois a caixa-preta esconde uma multidão de outras caixas-pretas que interoperam, com diferentes durações. Só quando há ruptura, os componentes são suspensos em um ciclo de vida no qual a obsolescência é prorrogada para um prazo indeterminado e ajustado conforme os interesses das heterotopias e heterocronias des-localivas, os ambientes de coabitação mediada onde as diferenças são transitoriamente territorializadas.

Como meio termo de seus antecedentes e das tendências recentes de produção, comparecem poéticas 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 aponta a impossibilidade de separação dos processos anamnésicos orgânicos de suas transferências ao *pharmakon hipomnésico*¹⁵².

Ou seja, não há oposição fundamental entre a capacidade interior, corporal, de arquivo de

151 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.

152 Conforme Stiegler: “it is impossible – according to what Derrida describes in *Of Grammatology* as a *logic* of that supplement which is the trace – to oppose the interior (*anamnesis*) and the exterior (*hypomnesis*): it is impossible to oppose living memory to the dead memory of *hypomnematon*”.

informações e o poder de armazenamento automatizado de dados. Fato que 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.

Para efeito de categorização das heterotopias des-locativas, recorreremos a seguir às seis modalidades de anarqueologia da mídia propostas por Jussi Parikka (2012b). São elas (1) o engajamento com temas históricos, (2) a especulação sobre histórias alternativas, (3) a obsolescência, (4) as mídias imaginárias, (5) os arquivos e (6) a exploração de condicionamentos culturais embutidos nas mídias. Essas seis modalidades indicam que há diferentes maneiras de realizar a dobra do meio – a inflexão sobre a artefaturalidade do tempo e do espaço.

Um dos exemplos de **engajamento com temas históricos** é encontrado na obra *Conceiving Ada*¹⁵³ (1997, Ilustração 85, p. 201), filme em que Lynn Hershman Leeson investiga os desdobramentos entre a cultura digital e a biografia de Lady Ada Lovelace (1815-1852). A personagem real é a esposa do matemático e inventor britânico precursor da informática Charles Babbage (1791-1871), que atualmente é celebrada pelas perspectivas feministas como a autora do primeiro algoritmo para execução na *máquina analítica*, um projeto inconcluso de Babbage.

Abordagem semelhante é observada no projeto *Marcelo do Campo*¹⁵⁴ (2003-), artista fictício criado por Dora Longo Bahia. Na suposta produção de Marcelo do Campo, a artista faz referência a Marcel Duchamp e ao ambiente de repressão durante a ditadura militar brasileira das décadas de 1960 e 1970.

No *site* do “artista”, encontramos sua biografia ficcional, além de imagens e informações sobre trabalhos como *Situ-Ação* (1972, Ilustração 86, p. 201), em que Marcelo do Campo teria pintado o nome R. Mutt sobre urinóis instalados em banheiros, invertendo o ato de disposição de um urinol com esta assinatura como objeto de arte na *Fonte* (1917) de Duchamp.

Outro exemplo de exploração histórica é o projeto *Chernobyl*¹⁵⁵ (2007-2010, Ilustração 87, p. 202) de Alice Miceli. A proposta deste trabalho é o registro auto-radiográfico da energia nuclear liberada no acidente ocorrido em 1986 na usina de Chernobil, na Ucrânia, então parte da União Soviética.

As imagens obtidas são resultado 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

153 <http://www.lynnhershman.com/film/>

154 <http://marcelodocampo.org/>

155 http://www.nararoesler.com.br/exposicao_sobre/alice-miceli

<http://www.transmediale.de/chernobyl-project-invisible-stain>

<http://www.premiosergiomotta.org.br/blog/chernobyl2.php>

<http://web.archive.org/web/http://www.jblog.com.br/chernobyl.php>

<http://web.archive.org/web/http://www.29bienio.org.br/FBSP/pt/29Bienio/Participantes/Paginas/participante.aspx?p=25>

anos após o seu vazamento (FARIAS; ANJOS; ET AL, 2010, p. 72-73).

A já citada instalação *The Messenger*¹⁵⁶ (1998 e 2005), de Paul DeMarinis, é um exemplo da modalidade de **invocação de histórias alternativas**. Esta 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 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).

Outros exemplos são os equipamentos sonoros de Paulo Nenflidio, que misturam luteria tradicional, escultura cinética e construção com circuitos eletrônicos. Em projetos como *Módulo Lunar*¹⁵⁷ (2009, Ilustrações 88 e 89, p. 203 e 204), 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.

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. 120–121 e 477).

O trabalho de Nenflidio remete ainda à *Orquestra Gambionália*, dos coletivos Gambiologia e Marginalia, e a antecedentes remotos como os *Intonarumori* (1913-1914, Ilustração 90, p. 205) de Luigi Russolo. Nesse caso o artista do futurismo italiano inventa aparatos sonoros para simulação dos ritmos e ruídos das máquinas, a partir da assemblage de pedaços de madeira e papelão, placas de metal, engrenagens e cordas. Uma notação gráfica específica também é inventada para as peças musicais compostas para essa instrumentação (DANIELS *et al.*, 2004; SAGGINI, 2004).

156 <http://www.well.com/~demarini/messenger.html>

<http://archive.aec.at/submission/2006/1A/5990/>

<http://archive.aec.at/print/62/>

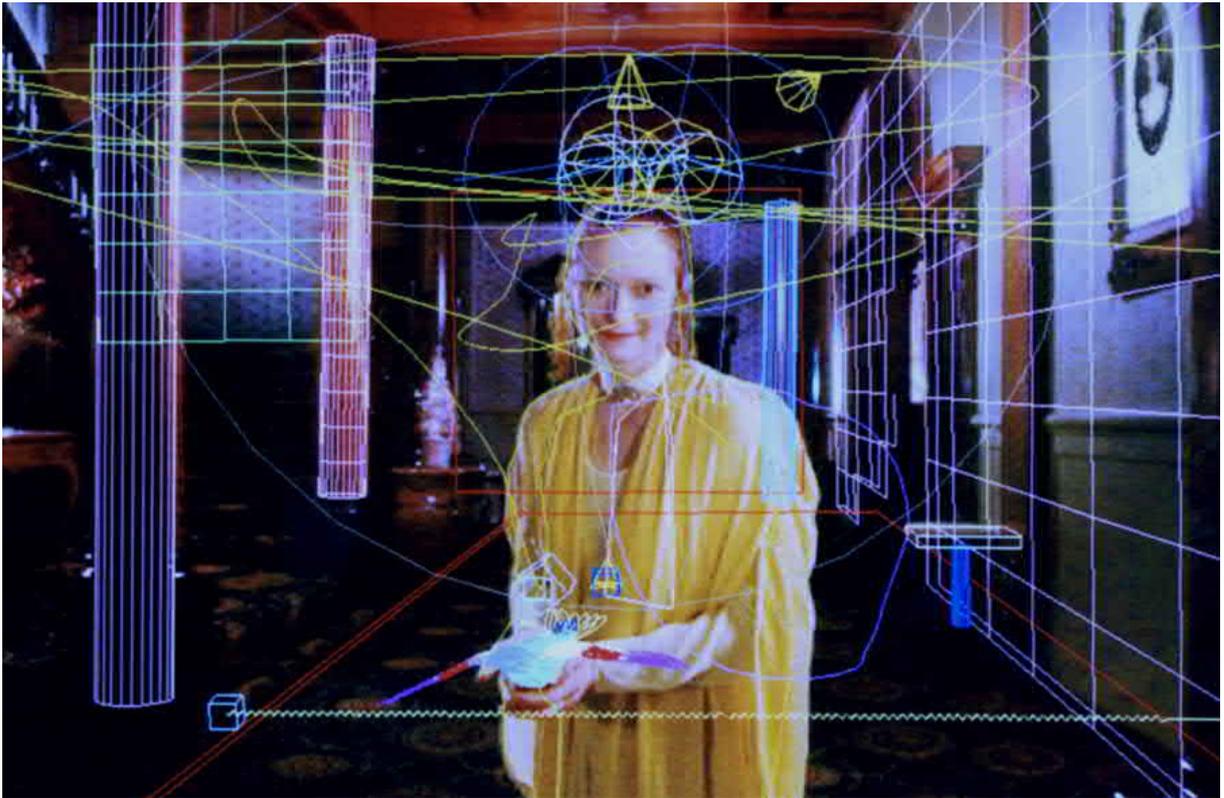
<http://cup.servus.at/research/demarinis>

<http://www.turbulence.org/blog/archives/002526.html>

157 <http://www.fundacaobienal.art.br/7bienalmercotel/es/paulo-nenflidio>

<http://www.youtube.com/user/nenflidio/videos>

Ilustração 85: Imagem do vídeo de *Conceiving Ada* (1997), Lynn Hershman Leeson



Fonte: Lynn Hershman Leeson - <http://www.lynnhershman.com/film/>

Ilustração 86: *Situ-Ação*, intervenção de 1972 de Marcelo do Campo (2003-), Dora Longo Bahia



Fonte: Marcelo do Campo - <http://marcelodocampo.org/SITU-ACAO>

Ilustração 87: Imagens do projeto Chernobyl (2007-2010), Alice Miceli



Fonte: Transito_MX Festival de Artes Electrónicas y Video - http://www.flickr.com/photos/transitio_mx/6005761753/

Ilustração 88: Módulo Lunar (2009), Paulo Nenflidio



Fonte: Paulo Nenflidio -<https://picasaweb.google.com/118338580699383125520>

Ilustração 89: Detalhe da notação criada para Módulo Lunar (2009), Paulo Nenflidio

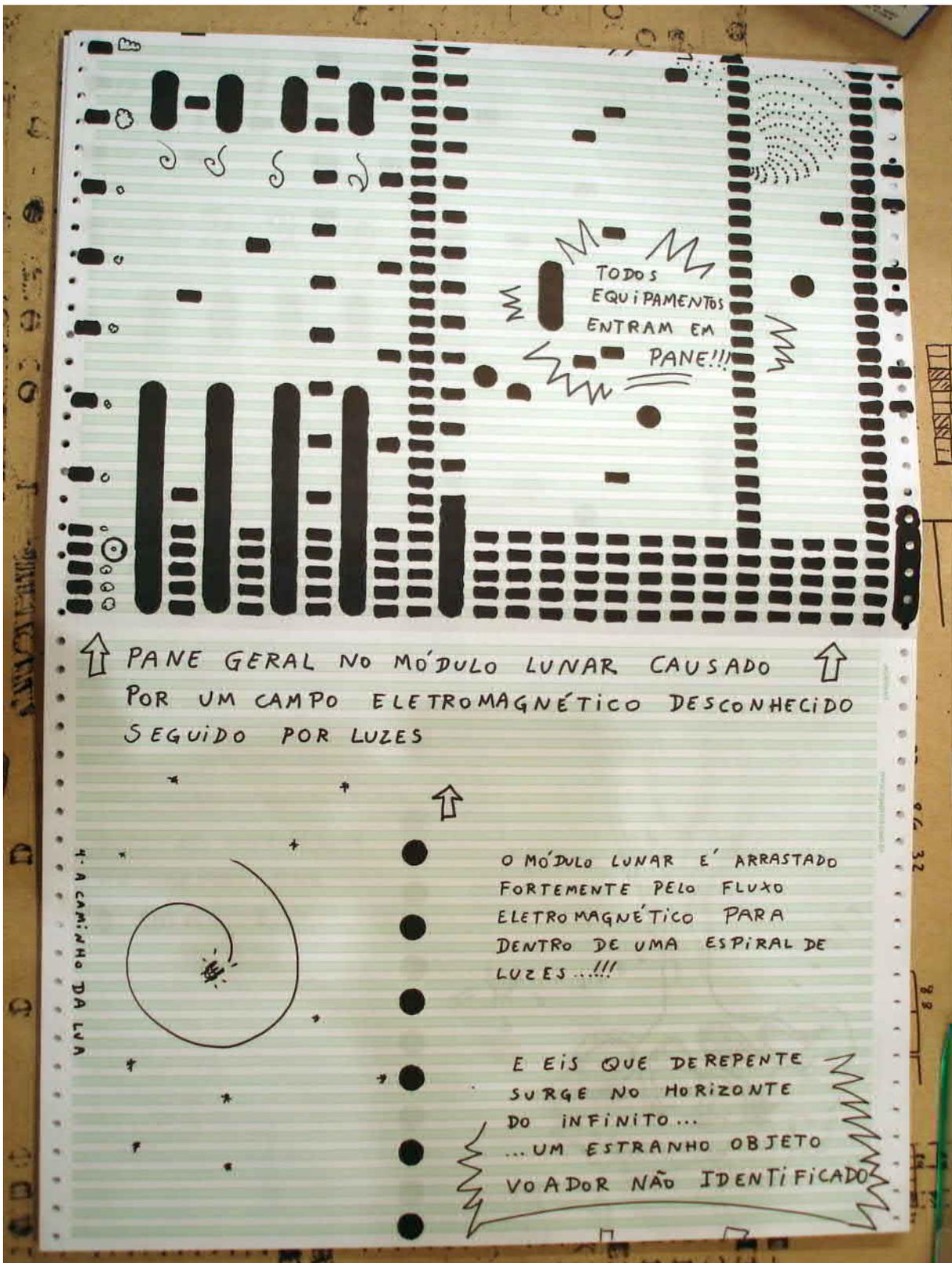
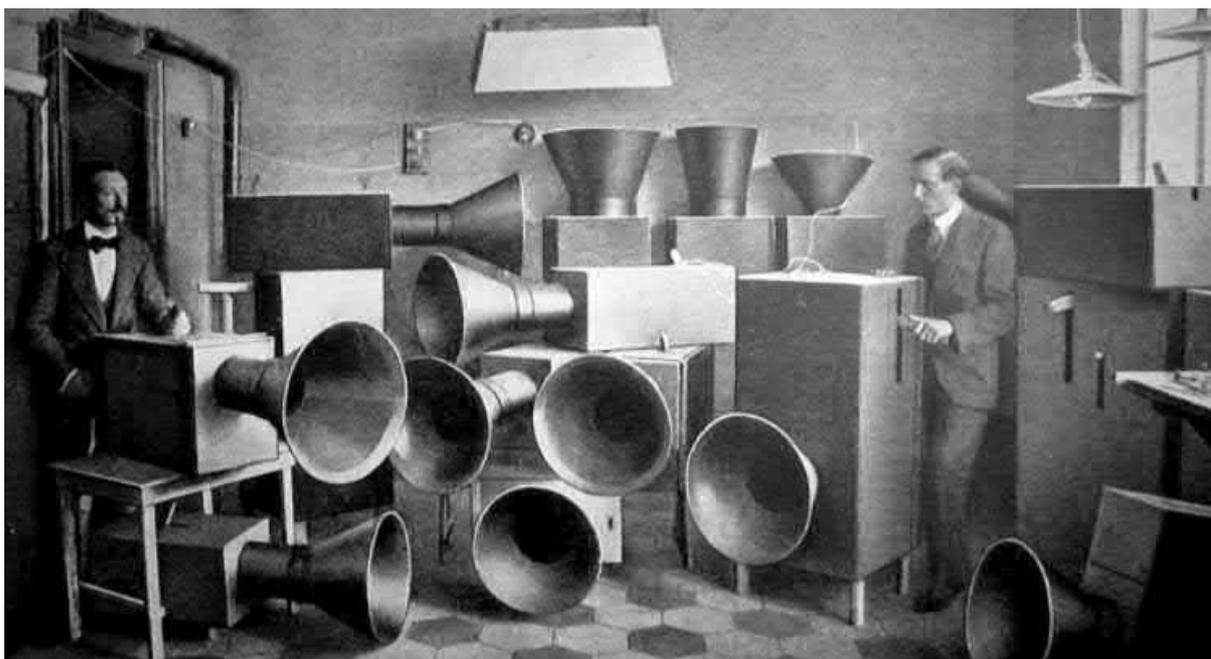


Ilustração 90: Intonarumori (1913-1914), Luigi Russolo



Fonte: Design Catwalk - <http://www.designcatwalk.com/vintageville-hey-musician-play-it-again/>

Quanto à **arte baseada na obsolescência**, temos o caso emblemático de Vuk Cosic. Sua produção em código ASCII toma de empréstimo soluções tecnológicas destinadas a finalidades práticas (neste caso, os padrões de representação de caracteres alfanuméricos em computadores) para compor sua poética.

Em *ASCII History of Moving Images*¹⁵⁸ (1999, Ilustração 91, p. 206), Cosic produz animações em ASCII a partir da conversão de cenas célebres de filmes e de séries de televisão como o suspense *Psicose* de Alfred Hitchcock (1960) 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 retrofuturista”, que mistura as temporalidades do legado audiovisual analógico com a dos recursos precários de figuração no meio digital (TRIBE; JANA, 2012).

De modo análogo à apropriação de Cosic, encontramos os casos de modificação de videogames, discutidos em nosso primeiro capítulo. Além das poéticas de destabilização 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 em Gabriel Menotti¹⁵⁹.

Realizado com o coletivo Cine Falcatrua, o projeto *KinoArcade* (2006) é um evento que junta campeonato de videogame e mostra de *machinimas* e dos chamados *speedruns*, misturas de performance e partidas em que o objetivo é concluir seus desafios (*zerar o jogo*) no menor tempo possível. Por sua vez, com *Potemkin Panic! 4* (2008, Ilustração 92, p. 207), o artista desenvolve uma

158 Site do projeto: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>.

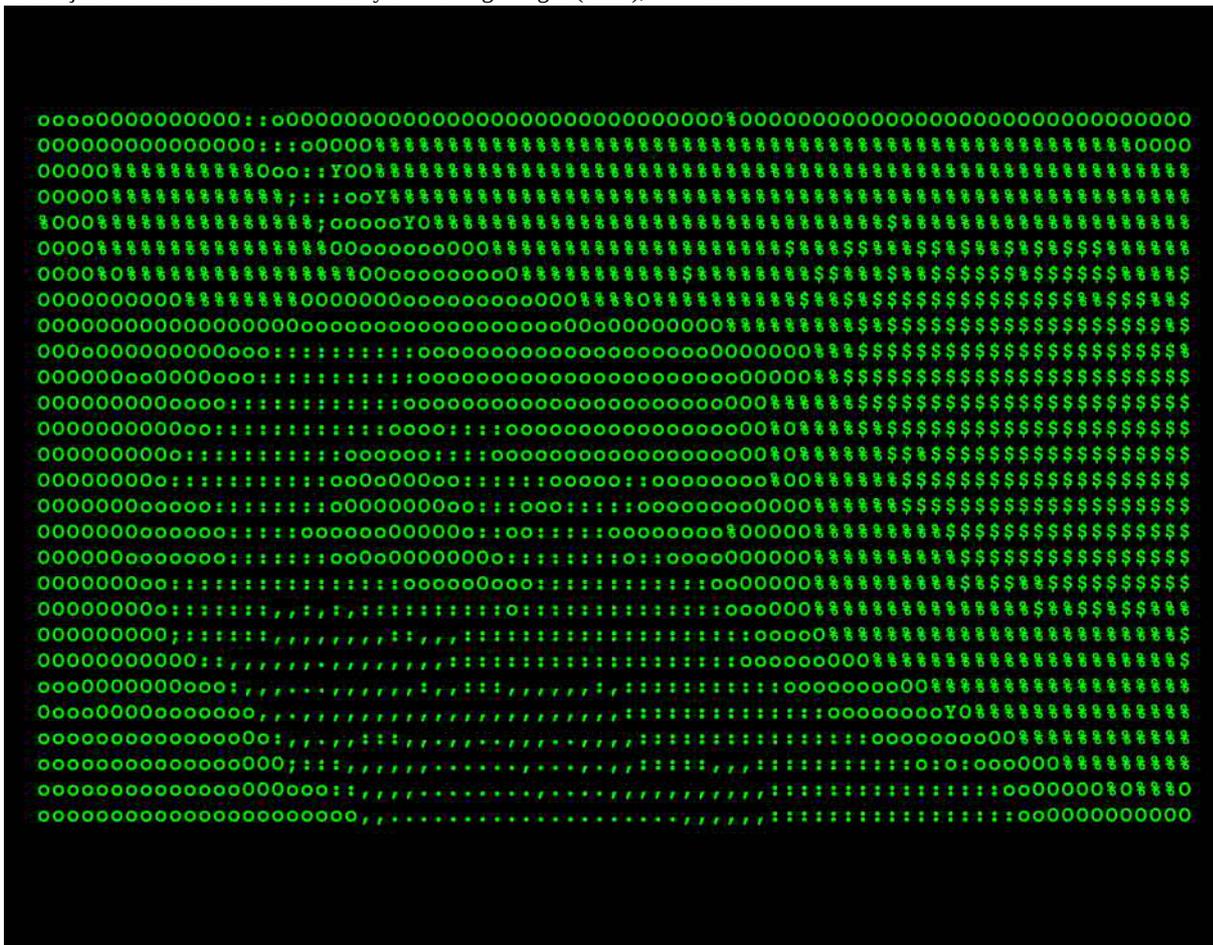
159 <http://bogotissimo.com/b2kn/>

adaptação de uma máquina de fliperama para exibição e manipulação da sofisticada montagem do clássico do cinema russo *O Encouraçado Potemkin* (1925), de Serguei Eisenstein. assim, Menotti recupera elos incógnitos e ressuscita gerações audiovisuais marcadas pelo avanço técnico e o descarte de aparatos, no sentido comentado por Domenico Quaranta (2005).

As noções de obsolescência são ainda combatidas nas poéticas de *gambiarra e tecnologia* recombinante, descritas por Ricardo Rosas (2006) como a conjugação indistinta de soluções técnicas avançadas e tradicionais, o *high tech* e o *low tech*, e as suas correspondentes estruturas perceptivas.

Em sua análise focada no contexto brasileiro, Rosas menciona como exemplos as produções dos já citados Paulo Nenflidio e Lucas Bambozzi, além de Moacir Lago e os coletivos Bijari e Chelipa 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 tecno-fetichista, *high-tech* e auto-indulgente” de artistas deslumbrados com a tecnologia.

Ilustração 91: Psicose – ASCII History of Moving Images (1999), Vuk Cosic



Fonte: Vuk Cosic - <http://www.ljudmila.org/~vuk/pix/ASCII%20History%20of%20Film/>

Ilustração 92: Potemkin Panic! 4 (2008), Gabriel Menotti



Fonte: Gabriel Menotti - <http://bogotissimo.com/b2kn/mimages/potemkin-panic-4/>

Com as gambiarras, temos a utilização poética da “baixa tecnologia de ponta”. Essa expressão adotada como tema do festival Interactivos?, coordenado pelo coletivo Marginalia em 2010 em Belo Horizonte, indica um campo de experimentação anarquológica, em que recursos simples e acessíveis se articulam em combinações do arcaico com o avançado (GAMBIOLOGIA, 2010).

Entre as obras expostas na exposição conjunta *Gambiólogos*, estão incluídas as investigações sobre aparelhos visuais e sonoros de artistas como Mariana Manhães, Paulo Nenflidio e o coletivo Gambiologia. Este último é responsável por *Gambiociclo* (2010, Ilustração 93), um triciclo de carga modificado, contendo materiais eletrônicos para realização projeções interativas audiovisuais e grafite digital no espaço urbano.

A **construção de mídias imaginárias** tem entre seus exemplos a instalação *The Edison Effect*¹⁶⁰ (1989-1993, Ilustração 94, p. 211) de Paul DeMarinis, composta pela justaposição de sistemas acústicos de funcionamento mecânico e eletrônico. Neste 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, e revela os ruídos do fonógrafo de Thomas Edison presentes na gravação de uma valsa.

Esta poética retrospectiva observada em Paul DeMarinis está também presente no folioscópico (*flip book*) *Sem Título* (2002, Ilustração 96, p. 212) de Milton Marques. A engenhoca é construída com peças de aparelhos reaproveitadas para animar uma sequência de imagens do rosto do artista, congeladas em uma impressão sobre papel de um quadro-a-quadro decomposto de um vídeo digital. Desta maneira, a temporalidade funcional do que antes era um motor de espremedor de frutas converte-se na temporalidade de um mecanismo de automação que substitui os dedos das mãos na tarefa de folhear e recuperar, a partir de imagens estáticas, o caráter dinâmico de sua origem.

Em Milton Marques, observamos uma poética de subversão reconstrutiva e autônoma, que rompe com a caixa-preta dos aparelhos: o eletrodoméstico que se converte em engrenagem cinematográfica, a câmera de vídeo digital a partir da qual se extraem os quadros inexistentes na materialidade do fluxo de sinais eletrônicos, a encadernação do *flip book* movida pela automação mecânica assim como também poderia ser folheada pelas mãos. Assim, dois sentidos da palavra *digital* são sugeridos: o de suporte numérico do vídeo (mídia digital) e o que se refere às pontas dos dedos envolvidas na produção de movimento (as digitais).

160 <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-edison-effect/>
<http://v2.nl/archive/works/the-edison-effect>
<http://artelectronicmedia.com/artwork/edison-effect>
<http://www.well.com/~demarini/edison.html>
http://www.artpractical.com/feature/interview_with_paul_demarinis/

Ilustração 93: Gambiocielo (2010), Gambiologia



Fonte: Gambiologia - <http://www.gambiologia.net/blog/category/gambiocielo/>

Assim, 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 poética da *obsolescência prorrogada* de Milton Marques se articula pela desordenação disfuncional dos conjuntos lógicos da eficiência pretendida (ORTHOFF, 2004). Tática que 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 que fratura a sintaxe prévia de vínculos entre signos e objetos.

A abordagem da **arte baseada em arquivos e materiais históricos** é representada por *LoveLetters_1.0 MUC=Resurrection, A Memorial* (2009, Ilustração 97, p. 213)¹⁶¹ de David Link, trabalho que 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 publicados 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.

Agregamos mais um exemplo com o projeto *Fala*¹⁶² (2011, Ilustração 98, p. 214), de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, que segue um direcionamento distinto, mas também guarda relações com os arquivos e suas implicações históricas. Trata-se de um dispositivo de comunicação entre máquinas e entre máquinas e humanos. A cada palavra dita por um interator em um microfone, o sistema realiza um processo de reconhecimento de voz, gerando em seguida uma vocalização automatizada de outros termos selecionados em bases de dados de dicionários, seguindo associações semânticas e fonéticas. O fato de as respostas nem sempre corresponderem ao que foi inicialmente enunciado manifesta o grau de indeterminação presente nas máquinas de inteligência artificial, que ecoa a dinâmica das variações linguísticas ao longo do tempo.

A arte baseada na internet produzida na década de 1990 e início dos anos 2000 torna-se assunto de si própria. Com a distância de uma década, *I Lv Yr GIF*¹⁶³ (2007, Ilustração 95) de Giselle Beiguelman recombina animações em formato GIF tomadas de coleções pessoais de artistas e coletivos como Ben Benjamin, Jimpunk e Marisa Olson, além de conteúdos da rede social Tumblr¹⁶⁴.

161 <http://www.alpha60.de/research/muc/index.php>
http://www.alpha60.de/loveletters/2009_zkm/
http://www02.zkm.de/you/index.php?option=com_content&view=article&id=98%3Aloveletters10&catid=35%3Awerke&lang=en
<http://www.transmediale.de/david-link>

162 <http://www.cantoni-crescenti.com.br/speak/>

163 <http://www.desvirtual.com/gif/>
<http://www.desvirtual.com/projects/i-love-yr-gif/>

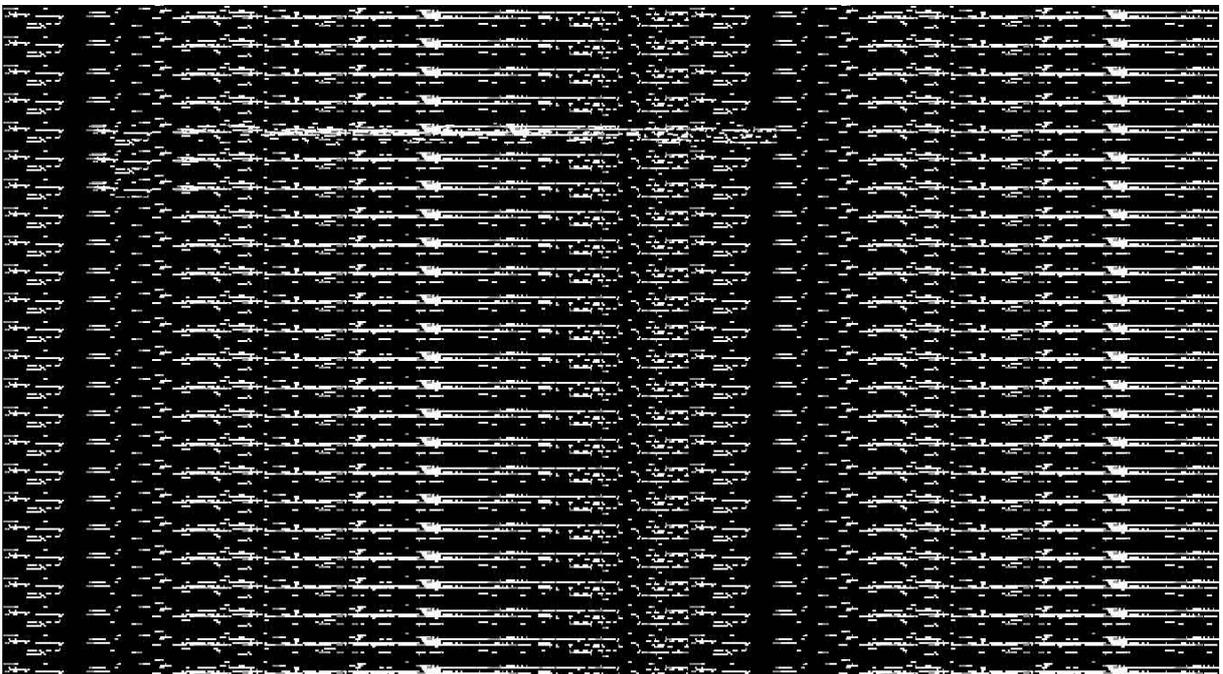
164 www.tumblr.com

Ilustração 94: The Edison Effect1 (1989-1993), Paul DeMarinis



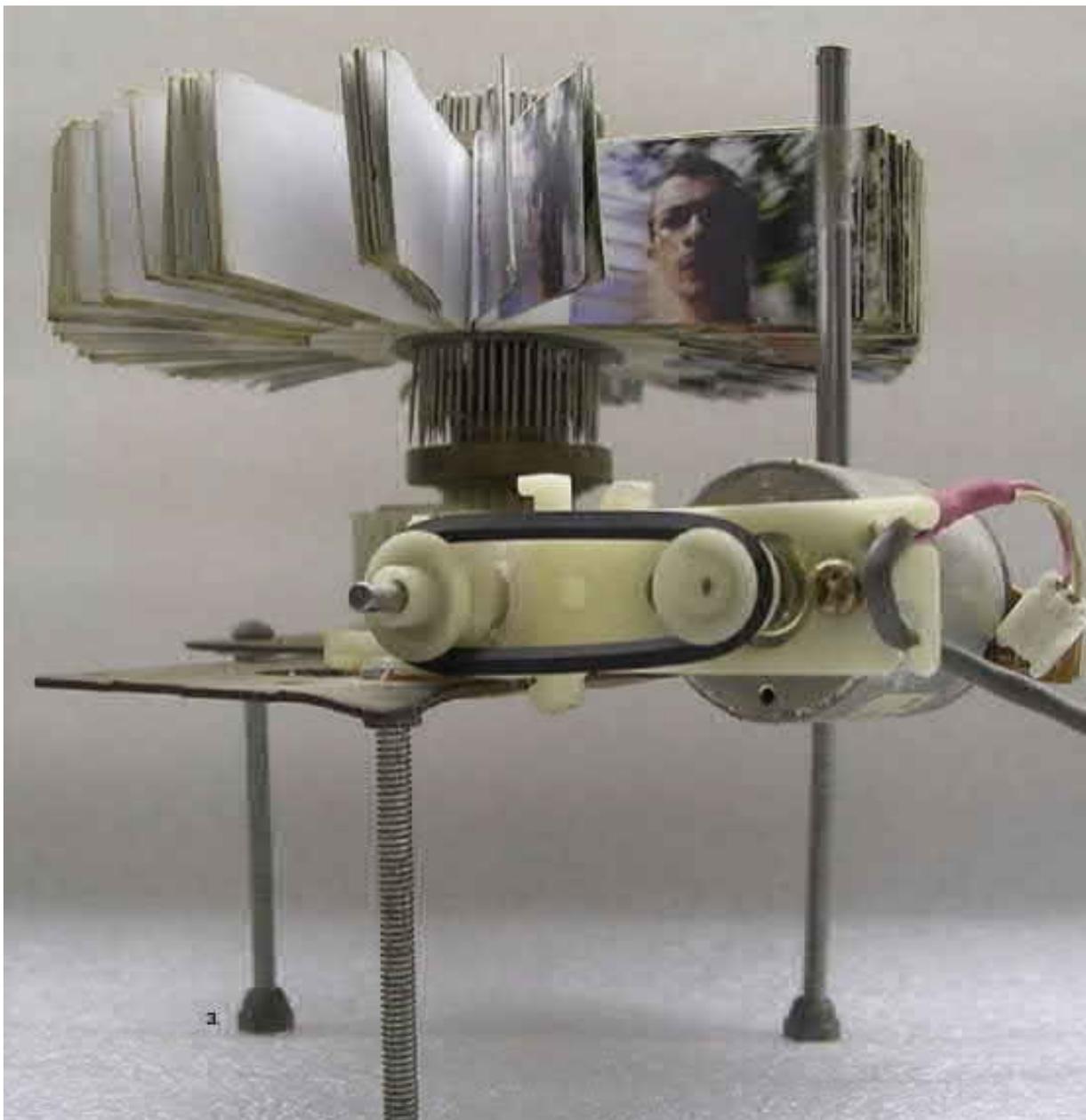
Fontes: Studio [cup] - <http://cup.servus.at/research/demarinis>

Ilustração 95: I Lv Yr GIF (2007), Giselle Beiguelman



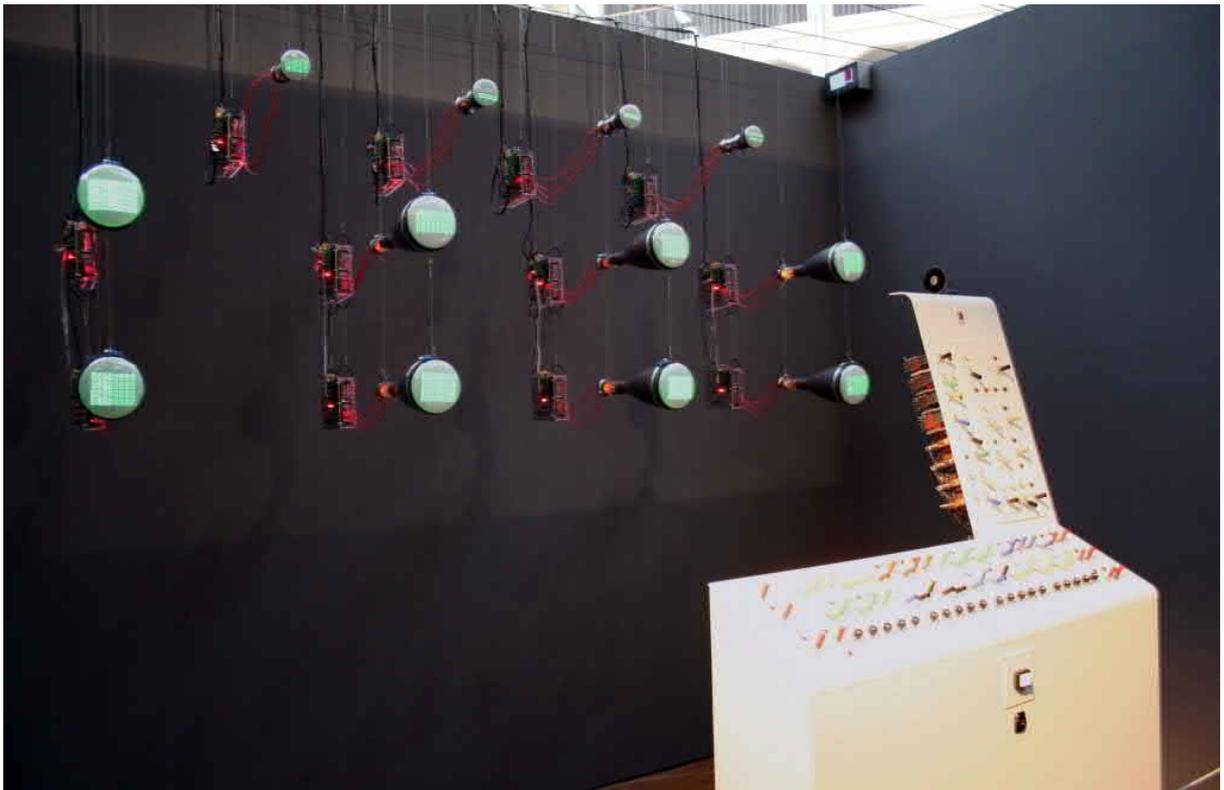
Fonte: Giselle Beiguelman - <http://desvirtual.com/ilvyrgif/>

Ilustração 96: Sem Título (2002, flip book), Milton Marques



Fonte: Livro da exposição Cinema Sim – 2008, Itaú Cultural, SP (PANITZ, 2008)

Ilustração 97: LoveLetters_1.0 MUC=Resurrection, A Memorial (2009), David Link



Fonte: Art Blart - <http://artblart.com/2012/11/07/exhibition-eminant-and-enigmatic-alan-turing-heinz-nixdorf-museums/> |
UCLA Arts Software Studio - <http://software.arts.ucla.edu/2012/11/microwave-new-media-festival-in-hong-kong/>

Ilustração 98: Fala (2011), Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti



Fonte: TecnoArteNews -

<http://www.tecnoarteneews.com/eventos/no-mis-sp-curso-cinema-expandido-com-rejane-cantoni-e-leonardo-crescenti> | Guia UOL - <http://guia.uol.com.br/album/2012/07/20/confira-atracoes-da-exposicao-emocao-artificial-60-em-sp.htm>

As citações são remixadas para visualização em aplicativos com recursos de superposição, aproximação e distanciamento (*zoom*) próprios das gerações mais recentes de aparelhos adaptações à mobilidade como o iPad, do qual adota as funcionalidades de ajuste do tamanho da imagem (*zoom*) pelo gesto de pinça sobre a tela de toque. Neste projeto, baixa e alta tecnologia se mesclam no encontro entre a web arte pioneira e o cenário atual da mobilidade e conexão sem fio.

Por fim, no que se refere à **escavação de condições subjacentes da cultura das mídias**, podemos nos referir à modificação de videogames por Cory Arcangel e a performance audiovisual *The Collapse of PAL*¹⁶⁵ (2011) de Rosa Menkman. Em outra demonstração das camadas ocultas da cultura das mídias, a relação entre privacidade e vigilância é explorada na instalação *Spio*¹⁶⁶ (2004-2005, Ilustração 99, p. 216) de Lucas Bambozzi.

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.

De modo semelhante, a visão computacional é aproveitada na obra *Corpo-Orquestra* (2011, Ilustração 100, p. 217), dos artistas residentes em Brasília Alexandre Rangel¹⁶⁷ e Luiz Olivieri. 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.

Outros projetos de Alexandre Rangel são *Bichos Impossíveis* (2008, Ilustração 101, p. 218) e *Eixo X* (2010, Ilustração 102, p. 218) – este último em parceria com o artista Rodrigo Paglieri, também radicado em Brasília. Em *Bichos Impossíveis*, um controle Nintendo Wii Remote é usado para a manipulação de imagens projetadas dos *Bichos* (1960) de Lygia Clark. Já a instalação *Eixo X* (2010) 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.

165 <http://rosa-menkman.blogspot.com.br/search/label/Collapse%20of%20PAL>
<http://www.transmediale.de/content/collapse-pal-rosa-menkman>
<http://rhizome.org/editorial/2011/oct/20/artist-profile-rosa-menkman/>
<http://artsy.net/artwork/rosa-menkman-the-collapse-of-pal>
<https://vimeo.com/12199201>
<http://videoscapes.blogspot.com.br/2010/07/collapse-of-pal.html>

166 <http://www.lucasbambozzi.net/projetos/projects/spio-robotic-installation>
<http://www.furtherfield.org/exhibitions/spio-de-generative-installation>
<http://sridc.wordpress.com/2007/11/29/spio-2004-de-lucas-bambozzi/>
<http://youtu.be/3-EEM5K7Od4>

167 <http://www.quasecinema.org/>

Ilustração 99: Spio (2004-2005), Lucas Bambozzi



Fonte: Lucas Bambozzi - <http://www.lucasbambozzi.net/archives/album/oespacoentrenoseosoutros>

Ilustração 100: Corpo-Orquestra (2011), Alexandre Rangel e Luiz Olivieri



Fonte: Alexandre Rangel - <https://www.youtube.com/user/AlexandreRangel/>

Ilustração 101: Bichos Impossíveis (2008), Alexandre Rangel



Fonte: Alexandre Rangel - <https://www.youtube.com/user/AlexandreRangel/>

Ilustração 102: Eixo X (2010), Alexandre Rangel e Rodrigo Paglieri



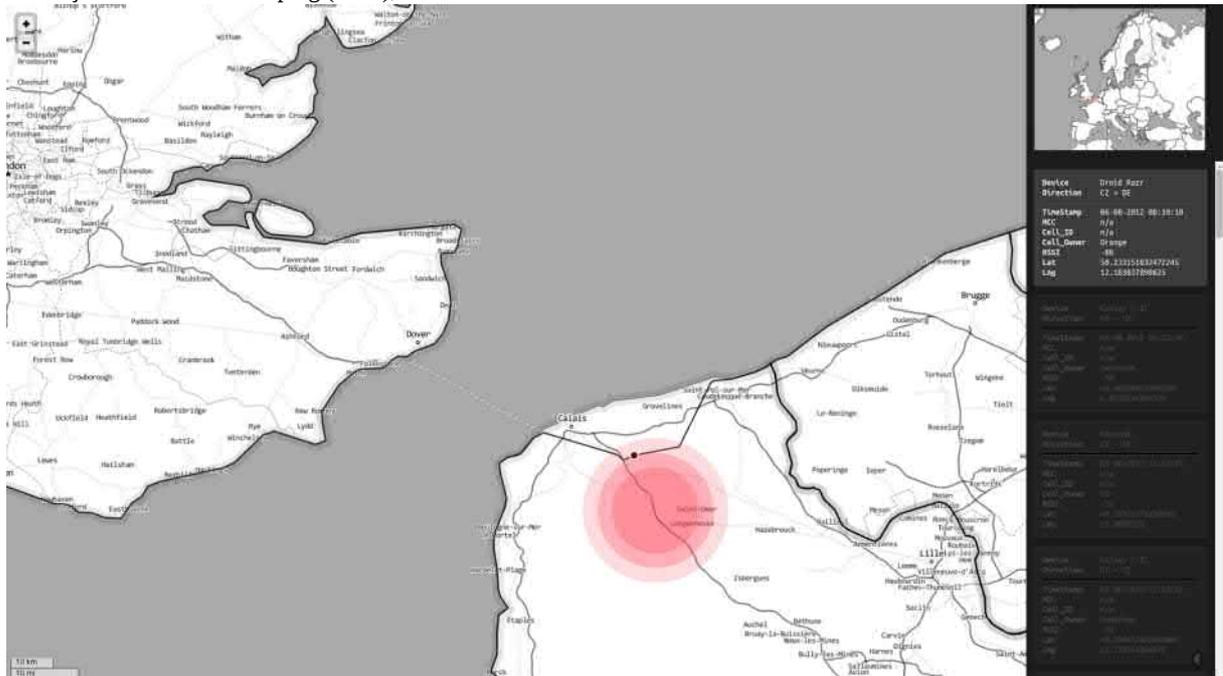
Fonte: Alexandre Rangel - <https://www.youtube.com/user/AlexandreRangel/>

Por fim, Julian Oliver aborda o descompasso entre a gestão de frequências eletromagnéticas e os fluxos interterritoriais no projeto *Border Bumping* (2013, Ilustração 103)¹⁶⁸. O trabalho é composto por um aplicativo para telefones inteligentes 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.

As seis modalidades comentadas acima indicam a multiplicidade de rotas de inflexão das condições de temporalidade e espacialidade em produções da anarqueologia da mídia. 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 a estética para uma reflexão sobre as alteridades operacionais dissidentes que ganham corpo na arte hacker.

Ilustração 103: Border Bumping (2012), Julian Oliver



Fronteira redesenhada entre França e Inglaterra. Fonte: <http://borderbumping.net/map/>

168 <http://borderbumping.net/>

5 In/de/cisões

[...] politics has its aesthetics, and aesthetics has its politics. But there is no formula for an appropriate correlation. (RANCIÈRE, 2006, p. 62)

[...] 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 um 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)

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 nisto que pode ser dado como certo lateja o equívoco. Mantido como recurso para o panfleto jornalístico, o escândalo causado pelo excêntrico e o culto às celebridades confluem desde o mesmo código-fonte 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 biotecnológica 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 de base informacional que ditam os avanços do capitalismo pós-industrialista (CASTELLS, 2010). Desde a esfera pública dilatada da lógica heterogenética do informacionalismo, 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 às *gadgets* em alta velocidade de inovação; 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 programas autorizados de intervenção urbana.

Mais o 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 por mais afinidades e reativa modelos críticos orientados pela interdisciplinaridade das teorias de vanguarda e da mídia. Com isto, 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 hacker se propaga de modo viral e através das especiações de sistemas biotecnológicos. Impulsiona assim a diferenciação inconstante entre a exterioridade das dinâmicas sociais e a interioridade das táticas de liberalidade aplicadas ao campo da arte. Faz transitar correntes e contracorrentes polarizadas entre o predomínio político e privilégio esteticista. Abre trilhas repletas de atalhos de indiscernibilidades, pelas quais a arte hacker reclama a implicação estética das escolhas éticas referentes aos atos de hackeamento. A arte assimila arranjos que não lhe são intrínsecos – e, por vezes, não lhe consagram referência ou até lhe desacatam. De outra parte, as implicações éticas impõem-se contra o ímpeto da devoção estética indiscriminada. Nem conceitos, tampouco aparências satisfazem a abordagem crítica do mundo herdado ou em edificação.

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 (re)territorialização policial, jurídica, geopolítica e tecnológica do que é hackear. Mas também não deixam de se situar de modo correlativo a essas variadas territorializações. Ao produzir diferença, a conjunção da arte hacker revela-se, portanto, como uma das tantas atualizações da virtualidade das alterações tecnológicas. 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 sustenta o acontecimento hacker na transversalidade in-disciplinar da política, da biológica, da arte, da filosofia.

Pelo espaçamento das escalas diagramáticas das relações dos domínios biotecnológico e artístico, aquilo que se supõe fora-da-arte opera em concorrência *diferencial* com a instanciação admitida nos limites da arte. Assim, as derivadas do hackeamento expandido além da arte 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 da arte hacker proporciona o redimensionamento daquilo que lhe excede e suporta no contexto sociocultural e biotecnológico em geral. A produção da diferença vigora 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 de cada campo. Dentro da arte ou fora dela, a polêmica igualmente se fundamenta na mistura de desconfiança e admiração (TAYLOR, 1999) 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 antropocentristas. Em vez disso, o problema repercute as conexões do humano com o inumano. Assim, o *parergon* se redesenha conforme se reajustam (esteticamente) as posições de legitimidade e ilegitimidade aplicadas ao saber e suas corporificações práticas baseadas na reprogramabilidade das máquinas e dos organismos vivos.

* * * * *

Anonymous e WikiLeaks¹⁶⁹ não produzem arte – ao menos, de modo autodeclarado ou por reconhecimento institucional plenamente difundido. No entanto, a notoriedade alcançada por suas iniciativas ativistas (exemplares de tantas outras) é incontornável para se pensar as características políticas da estética hacker. Em relação ao Anonymous e WikiLeaks, 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, bem como a suposição de predomínio de um destes lados sobre o outro. O ativismo abrange a arte ou está contido nela? Ou ambos 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 hacktivismo (ativismo hacker) 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 conferidos na conjunção da arte hacktivista fazem convergir os termos

169 <https://wikileaks.org/>

de desterritorialização e reterritorialização conceitual com a proposta do *parergon*. Pois a recíproca transferência de noções entre a ética e estética é acompanhada pela contínua remarcação diferencial das respectivas 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. A subjetivação requer estética, uso da linguagem e apelo ao senso coletivo.

Constituem modalidades sensoriais de afirmação discursiva da rede Anonymous as máscaras de Guy Fawkes¹⁷⁰ que disfarçam o rosto de 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 das 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), 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 desta camada de visibilidade na mídia, 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, b), com a inclusão de perguntas elaboradas por artistas como o chinês Ai Weiwei e o coletivo dinamarquês Superflex, demonstra ainda

170 Guy Fawkes foi um dos 13 conspiradores que planejaram explodir o parlamento de Londres em 1605, para assinar o rei e os lordes e provocar uma reviravolta política na Inglaterra destinada à substituição do monarca e o retorno do país à religião católica. A máscara no formato de seu rosto estilizado é tradicionalmente colocada em um boneco referente ao personagem histórico, na data comemorativa de sua captura e apreensão do material explosivo. Sua adoção por ativistas da rede Anonymous e movimentos Occupy se inspira em sua utilização como elemento narrativo da história em quadrinhos *V de Vingança*, de 1982. Fontes: <http://www.gunpowder-plot.org/> e <http://en.wikipedia.org/>.

o interesse ou, mesmo, a adesão artística aos propósitos políticos 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 nas táticas da produção artística. Entre os fatores comuns estão o coletivismo da ação direta e a perspectiva disruptiva. Ataques de negação de serviço (DoS) dependem de agentes humanos ou de *botnets*¹⁷¹, assim como projetos herdeiros dos *happenings* da década de 1960 necessitam angariar participantes para a execução de ações. O objetivo de tais ações é interromper ou desviar o uso de forças por parte de um agente opressivo.

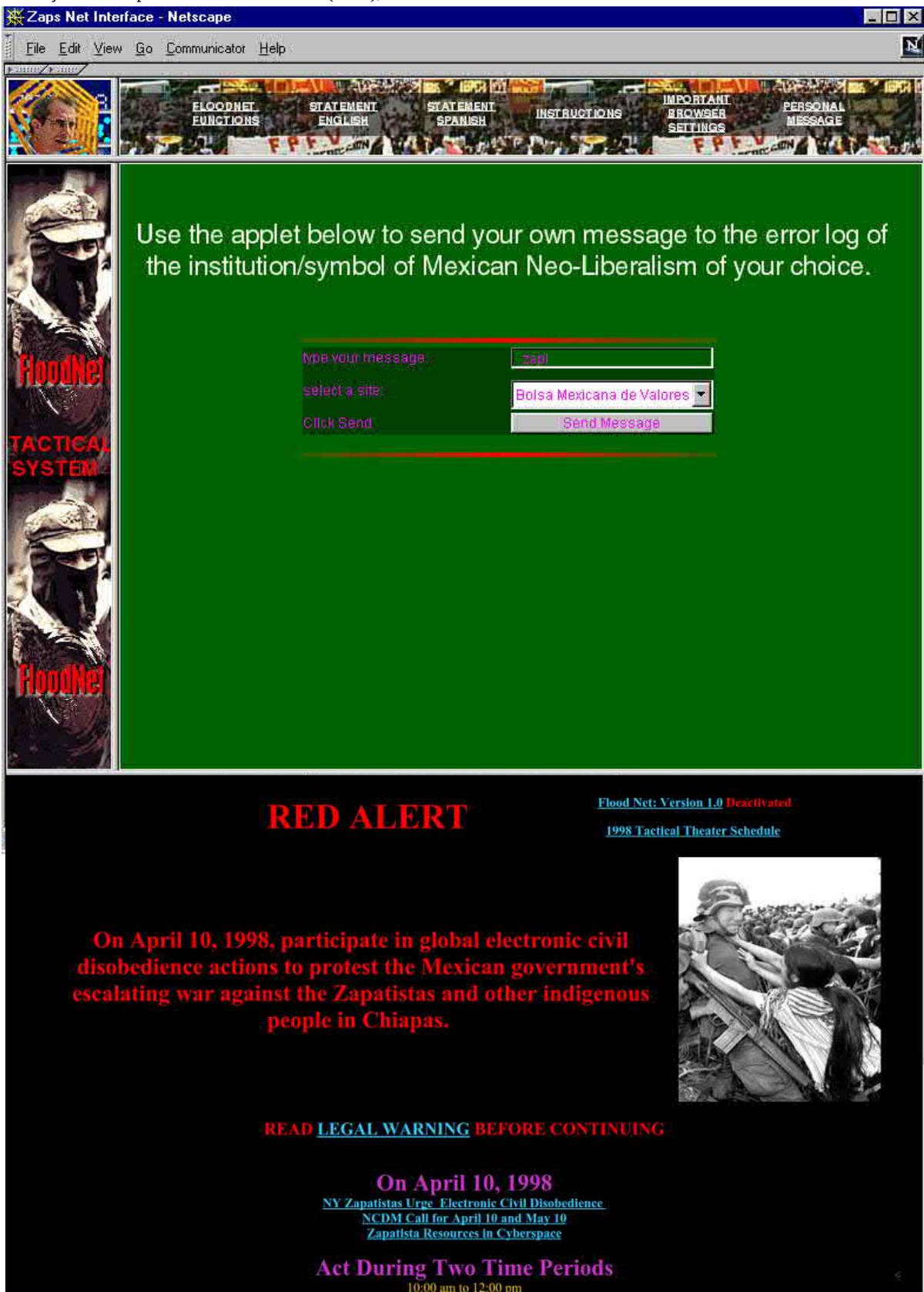
Na arte, essas duas vertentes estão concatenadas desde projetos como *Tactical Zapatista FloodNet* (1998, Ilustração 104, p. 226), em que o coletivo estadunidense Electronic Disturbance Theater¹⁷² (em atividade desde 1997) disponibiliza um sistema para ações de desobediência civil eletrônica. Por meio dele, cerca de 10 mil indivíduos dispersos se engajam em protestos virtuais contra a opressão neoliberal e em apoio ao movimento rebelde dos indígenas zapatistas (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 EUA, bolsas de valores mexicana e de Frankfurt, Pentágono e bancos (TRIBE; JANA, 2006).

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 o que os discursos e ações da hegemonia política não comportam. O próprio site atacado reconhece pela desterritorialização: a justiça, a liberdade ou as vítimas da opressão não são encontradas na lógica institucional corporificada na memória e no ambiente de operacionalidade fornecido por 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.

171 Um ataque DoS (*denial of service*) é o incidente em que um usuário ou organização é privada de serviços baseados em recursos que normalmente deveriam estar disponíveis. Em um ataque distribuído, um elevado número de sistemas envolvidos (*botnets*) atacam um alvo específico. Por sua vez, um *botnet* (também chamado como 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 disto. 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).

172 <http://bang.transreal.org/> e <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

Ilustração 104: Zapatista Tactical FloodNet (1998), Electronic Disturbance Theater



Fontes: <https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Electronic+Disturbance+Theater/> / <http://www.thing.net/~rdom/ecd/April10.html>

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 Hacker¹⁷³ ou o analista de sistemas estadunidense Edward Snowden trazem a público os meandros das engrenagens governamentais e processos com impacto na vida coletiva. Conflitos de interesse, comportamentos antiéticos, abusos de poder e espionagem irrestrita são denunciadas como práticas sub-reptícias que indicam a deturpação de democráticos e das liberdades individuais, distorcidos em favor de benefícios escusos.

Abordagem semelhante fundamenta os projetos de biotecnologia do coletivo estadunidense Critical Art Ensemble – CAE¹⁷⁴ (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 biológica. As eventuais consequências 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 onde são conduzidos experimentos de caráter amadorístico e paródico, o coletivo CAE estimula a polêmica sobre os rumos das políticas de reprodução assistida e de aperfeiçoamento da espécie humana (*Flesh Machine* [1997-1998] e *Cult of the New Eve* [1999-2000]), os subterfúgios para iludir a rejeição pública à engenharia genética (*GenTerra* [2001-2003], *Molecular Invasion* [2002-2004] e *Free Range Grain* [2003-2004]), bem como o oportunismo da retomada do discurso e de programas voltados a guerras baseadas em agentes biológicos (*Marching Plague* [2005-2007] e *Target Deception* [2007]).

Em *Flesh Machine* (1997-1998, Ilustração 105, p. 228), 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* (1999-2000, Ilustração 106, p. 231) 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 doadora cujo código genético foi sequenciado pelo Projeto Genoma Humano.

173 <https://groups.google.com/forum/#!forum/thackday>, <http://onibushacker.org/> e <http://www.barcohacker.com.br/>.

174 <http://www.critical-art.net/> e livro publicado pelo próprio coletivo (CRITICAL ART ENSEMBLE, 2012).

Ilustração 105: Flesh Machine (1997-1998), Critical Art Ensemble

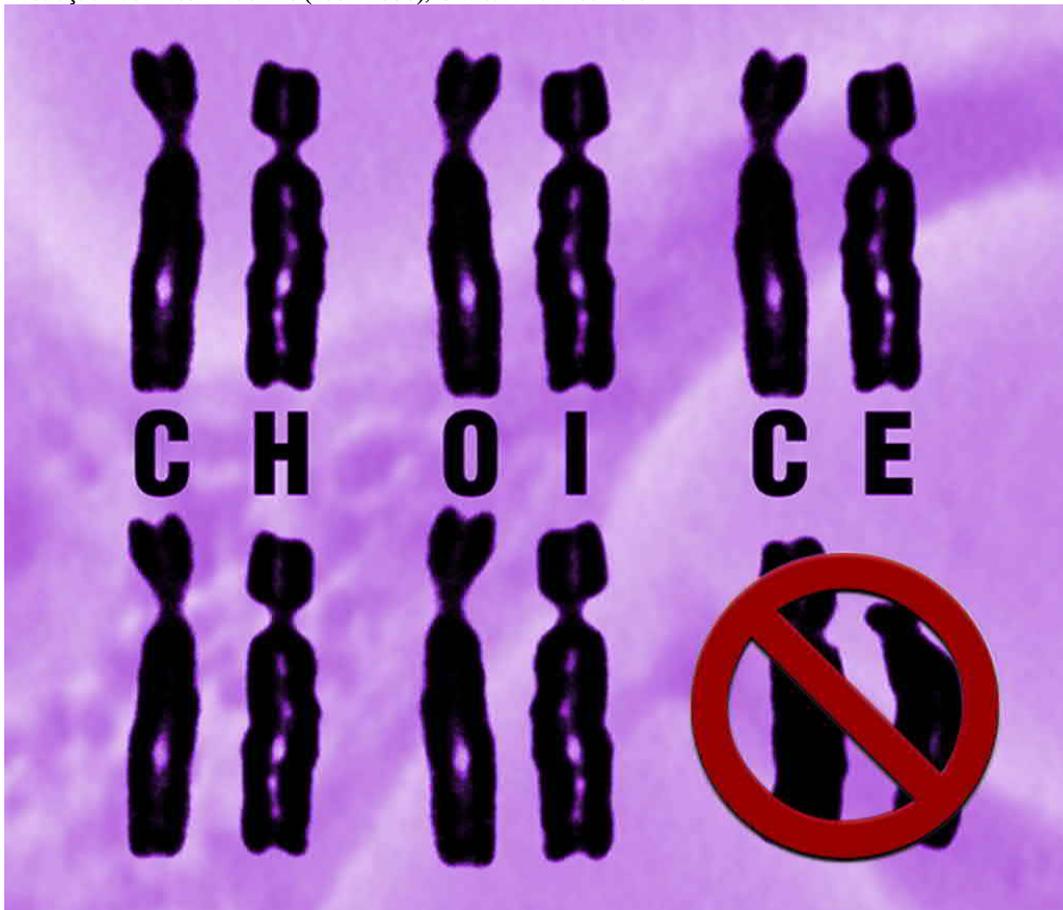


Imagem de divulgação do projeto com conotação eugênica e apresentação do coletivo em Viena. Fonte: <http://future-nonstop.org/c/89d8215aefd758300ff07fa852263715>

GenTerra (2001-2003) e *Molecular Invasion* (2002-2004) são laboratórios de *ciência teatral* (Ilustração 107, p. 232). 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 em suscetibilidade. O conceito é retomado em *Free Range Grain* (2003-2004, Ilustrações 108 e 109, p. 233 e 234), projeto destinado à verificação do fluxo global de alimentos geneticamente modificados, a partir de um laboratório ambulante.

Marching Plague (2005-2007) e *Germes of Deception/Target Deception* (2005-2007) abrangem vídeos, performances e instalações para um resgate de fracassos históricos no desenvolvimento de programas de armamentos biológicos em vários países. A intenção é questionar a propaganda paranoica acerca do bioterrorismo e os recursos desperdiçados em projetos de defesa militar dos EUA.

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. Neste sentido, a Operação PayBack se converte em modelo de apoio entre ambos os lados da resistência. Os Anons (os participantes da rede Anonymous) se engajam na defesa da sustentabilidade financeira dos vazamentos do WikiLeaks, organização liderada pela figura midiática de Julian Assange¹⁷⁵. 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 opressores de governo 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 abertura 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.

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. Denominada *TOYWAR.com*¹⁷⁶ (1999-2000, Ilustração 110, p. 236), o projeto 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

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

176 <http://toywar.etoy.com/> e <http://history.etoy.com/stories/entries/49/>

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 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*¹⁷⁷ (Trilogia do Comércio Eletrônico realizada entre 2005 e 2009) e *Hacking Monopolism Trilogy* (Trilogia do Hackeamento do Monopolismo realizada entre 2005 e 2011). Integram, respectivamente, as listas de projetos realizados pela dupla suíça *UBERMORGEN.COM*¹⁷⁸, ativa desde 1995, e os italianos Alessandro Ludovico e Paolo Cirio¹⁷⁹.

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 *GWEI – Google Will Eat Itself*¹⁸⁰ (2005-2009, Ilustração 111, p. 237). Neste 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*¹⁸¹ (2006-2007, Ilustração 112, p. 238). A obra consiste na programação de *botnets* capazes de recompilar livros inteiros através do acesso a diversos trechos oferecidos pela função de visualização limitada *online*. A subversão deste mecanismo de promoção de vendas gera um conflito jurídico. Mais de três mil obras com direitos autorais protegidos são capturadas e disponibilizados 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.

As táticas conjuntas seguem depois segmentadas. A dupla *UBERMORGEN.COM* completa sua série *EKMRZ Trilogy* com *The Sound of eBay*¹⁸² (2008-2009). 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 transformados 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.

177 http://www.ubermorgen.com/EKMRZ_Triology/ e catálogo (BERNHARD; LIZVLX; LUDOVICO, 2009).

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

179 <http://paolocirio.net/>

180 <http://www.gwei.org/>

181 <http://www.amazon-noir.com/>

182 <http://www.sound-of-ebay.com/>

Ilustração 106: Cult of the New Eve (1999-2000), Critical Art Ensemble



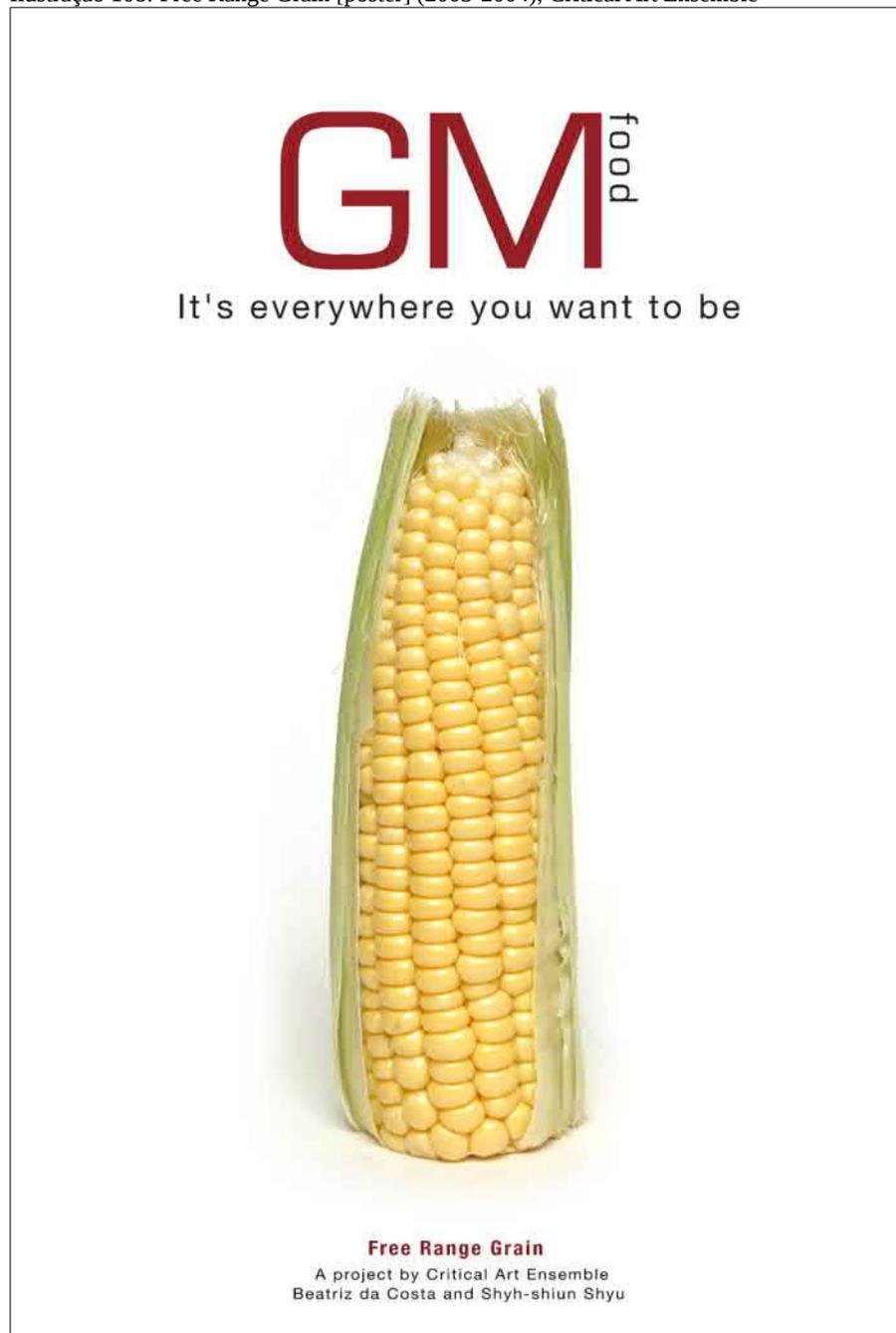
Vitrine com documentação do projeto. Fonte: <http://future-nonstop.org/c/7bc6132f21ac8ae0386900b352975ed7>

Ilustração 107: GenTerra (2001-2003) e Molecular Invasion (2002-2004), Critical Art Ensemble



Fontes: <http://www.artnet.com/magazineus/features/quest/quest3-20-07.asp> | <http://www.critical-art.net/MolecularInvasion.html>

Ilustração 108: Free Range Grain [poster] (2003-2004), Critical Art Ensemble



Fonte: http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_14/cae/CAE_cornPoster.jpg

Ilustração 109: Free Range Grain (2003-2004) e Germs of Deception/Target Deception (2005-2007), CAE



Instalação e cultura de germes. Fontes: http://critical-art.net/Images/LG_IMAGES/LG_Biotech/LG_FRG_03.jpg | <http://www.blue-genes.de/pictures.html>

Alessandro Ludovico e Paolo Cirio concluem sua série *Hacking Monopolism Trilogy* com *Face to Facebook*¹⁸³ (2011, Ilustração 113, p. 239). 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.

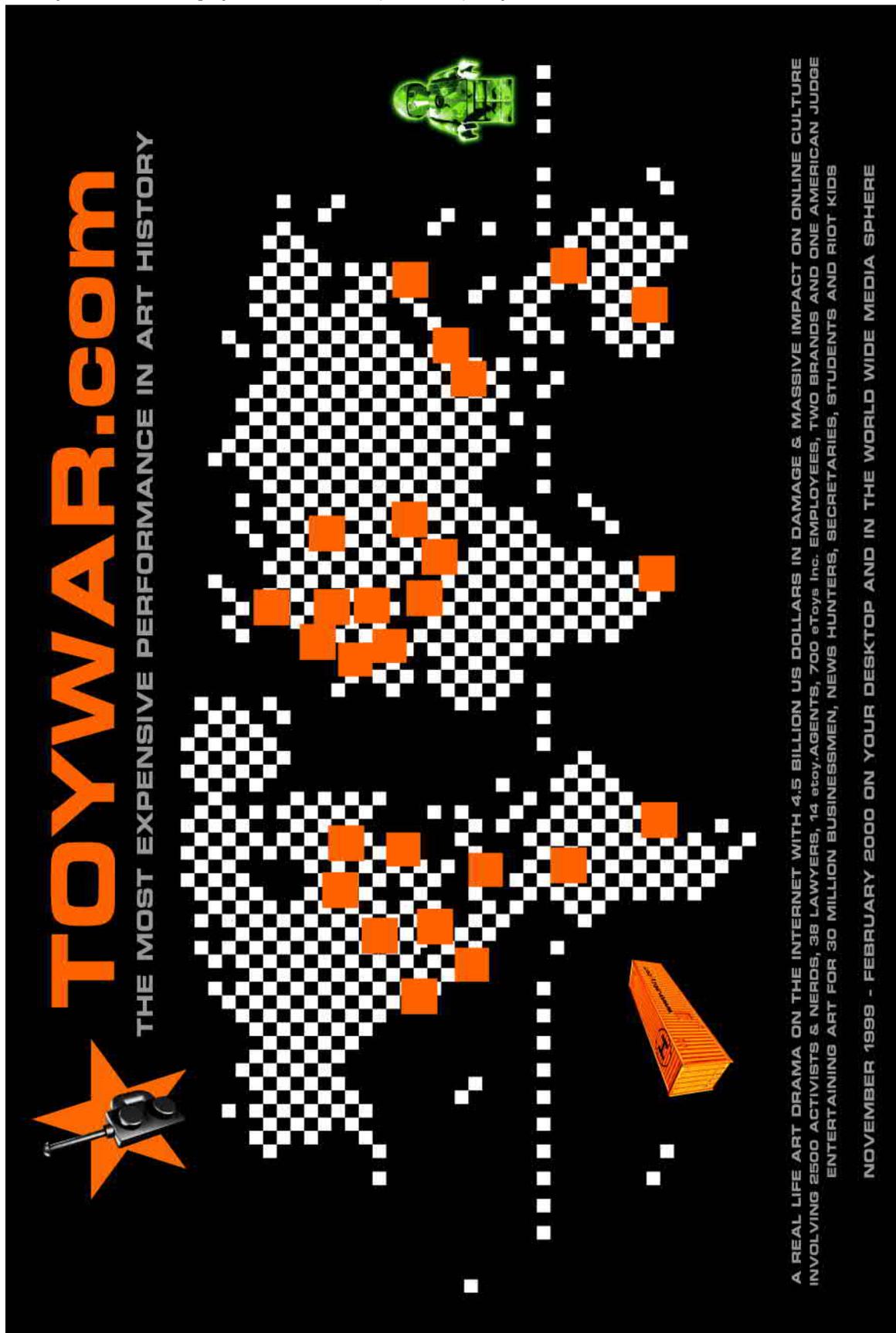
Para efetuar essas denúncias, a produção hacker altera, por outro lado, os próprios processos internos de regulação discursiva da arte. Em vez de bloqueios, promove lógicas dissidentes de recorrência pelo comentário, joga com os desvios da função-autor e expande as delimitações da disciplinaridade. A 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 disrupções 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.

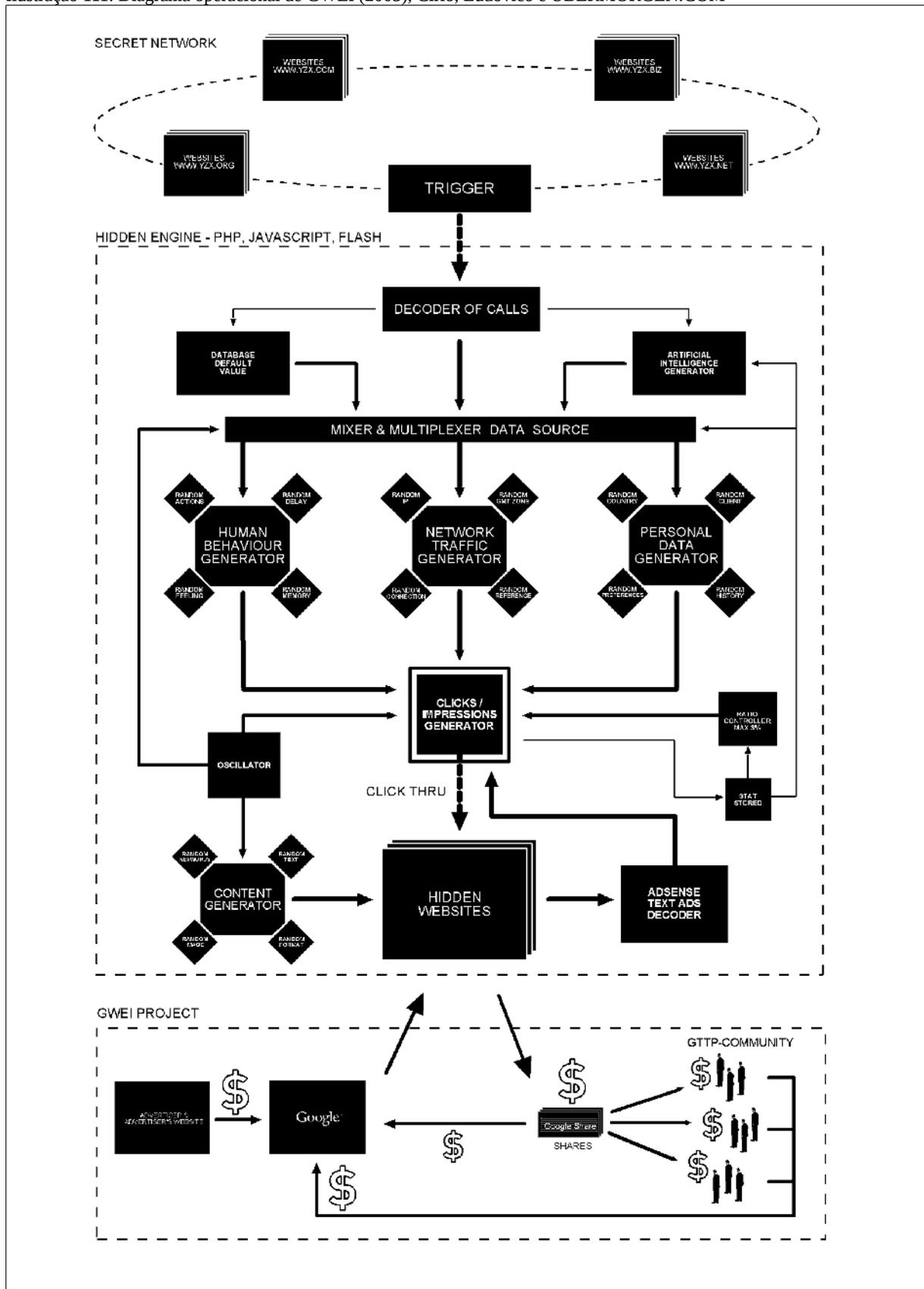
183 <http://www.face-to-facebook.net/>

Ilustração 110: Cartaz do projeto TOYWAR.com (1999-2000), etoy



Fonte: [http://www.multimedialab.be/doc/images/index.php?album=argent&image=etoy the legendary TOYWAR map 2000.jpg](http://www.multimedialab.be/doc/images/index.php?album=argent&image=etoy%20the%20legendary%20TOYWAR%20map%202000.jpg)

Ilustração 111: Diagrama operacional de GWEI (2005), Cirio, Ludovico e UBERMORGEN.COM



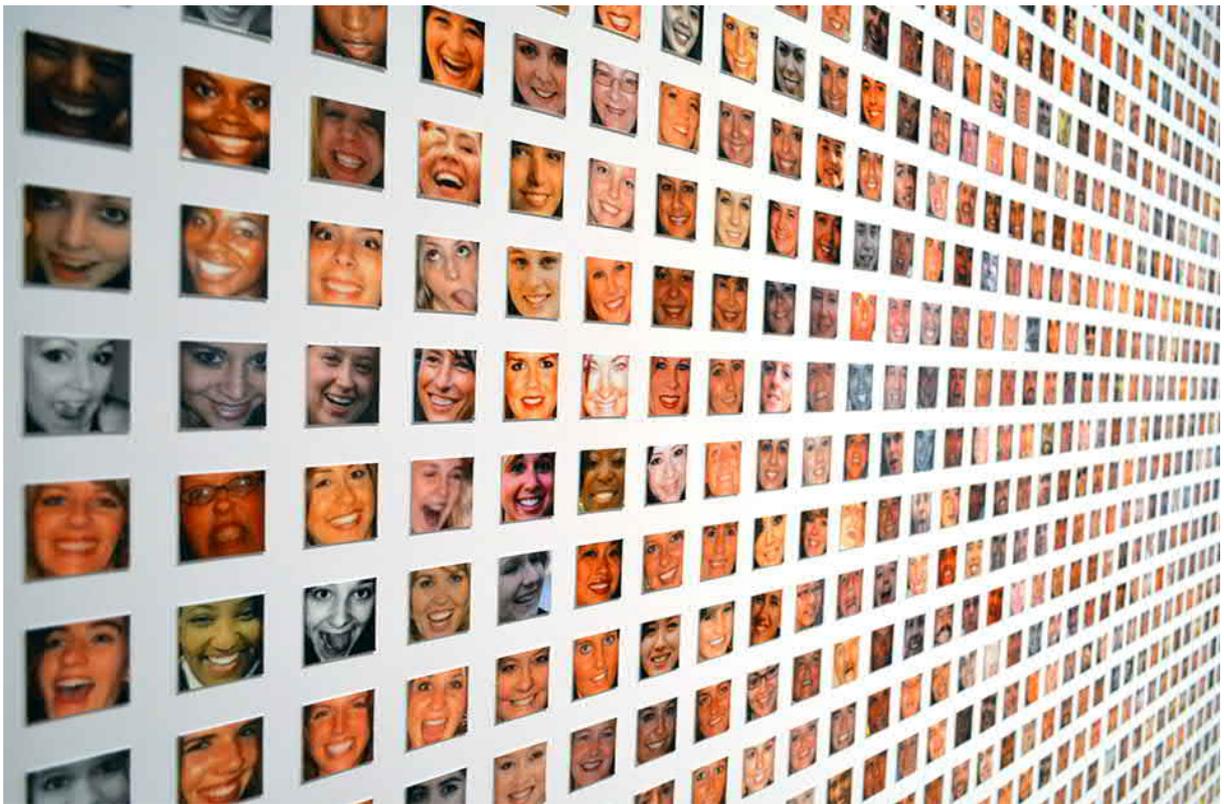
Fonte: Paolo Cirio - <http://www.paolocirio.net/work/gwei/gwei.php>

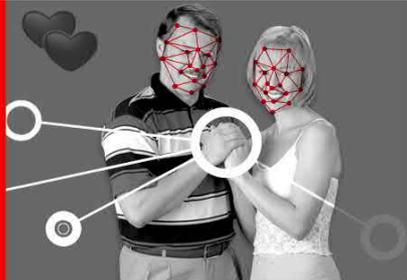
Ilustração 112: Amazon Noir (2006), Cirio, Ludovico e UBERMORGEN.COM



Fonte: Paolo Cirio - <http://www.paolocirio.net/work/amazon-noir/amazon-noir.php>

Ilustração 113: Face to Facebook (2011), Paolo Cirio e Alessandro Ludovico







FACE TO FACEBOOK

- [Home](#)
- [Theory](#)
- [How we did it](#)
- [The Hacking Monopolism Trilogy](#)
- [Press folder](#)
- [Authors' bios](#)
- [Legal](#)
- [Contact us](#)

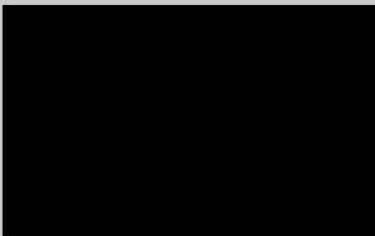
Stealing **1 million Facebook profiles**, filtering them with face-recognition software, and then, posting them **on a custom-made dating website**, sorted by their facial expressions characteristics.

Quick links:

- LAST UPDATE: 5° Press Release, 19/1/2012
- Releases: 4°, 7/9; 3°, 7/4; 2°, 10/2; 1°, 2/2/11
- The Social Experiment, the audience's reaction
- The Legal Dispute Letters with Facebook
- The Media coverage with 1000 reviews & TV news
- Pictures of the art installation for the exhibitions
- CNN.com interview about Face to Facebook
- The Hacking Monopolism Trilogy

Subscribe to the Newsletter of Face to Facebook:
Your Email: @

Home - Theory - How we did it - The Hacking Monopolism Trilogy - Press folder - Legal - Bio - Contact



Fonte: Paolo Cirio - <http://www.paolocirio.net/work/face-to-facebook/face-to-facebook.php>

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 em 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 opõe-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 instanciações.

Esse caráter político virtualmente corrosivo da discursividade homo-hegemônica não existiria sem que a arte hacker pudesse extrair ou então gerar concatenações com o ativismo político. Seja este último expresso no vazamento de documentos sigilosos pelo WikiLeaks, nos esforços em prol da transparência governamental pela Transparência Hacker ou 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 completamente imune à expansão da (re)programabilidade da produção da diferença. Fato que permite ao capitalismo aprofundar a divisão entre condições privilegiadas e vilipendiadas no mundo. Mas que também se submete à reapropriação capaz de desmontar hierarquias iníquas, ainda que seja bastante variada a durabilidade e o valor relativo das rupturas.

Neste sentido, as obras de CAE, EDT, etoy, UBERMORGEN.COM e a 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 exemplos¹⁸⁴. 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 riscos da biotecnologia.

Nessa 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 e compossibilidade 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 hacktivism, a situação fora-da-arte da política se articula e instancia 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 *ativismo* se apoia no trânsito de mão dupla da transdução corporal do código à transdução escritural da interação dos corpos. Pois a política e estética necessitam de performances, por meio das quais são traçados os discursos capazes de congregam 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 – a 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

184 Uma lista mais extensa pode ser conhecida em livro de Yann Toma (TOMA, 2008) ou na página web <http://art-flux.univ-paris1.fr/spip.php?article202>.

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 de comunicação coletivos que tanto estruturam a livre relacionalidade, quanto torna potencialmente passível de rastreamento e repressão de 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, 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 autonomias temporárias, mas recorrentes e iteráveis. Inserida no contexto denominado como sociedade de controle por Gilles Deleuze (1992b), 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 qual *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 na arte hacker 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 diferenciais de lógicas impróprias de codificação e corporificação biológica e política.

5.1 Medi-ação in-direta

A arte hacker é inerente e está inevitavelmente 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-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.

Em lugar de dizer que “da adversidade vivemos”, podemos argumentar que pela transversalidade de sentidos (rumos e significações) coabitamos o dissenso. Feito uma extensão do engajamento proposto por Hélio Oiticica (1986, p. 98) no contexto da ditadura militar brasileira em 1967, o hackeamento 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.

Para além do que propala Oiticica (p. 98), portanto, o comportamento “contra tudo o que seria em suma o conformismo cultural, político, ético, social” transmuta-se na arte hacker na concomitância de múltiplos efeitos da produção da diferença. Neste sentido, projetos de grupos como Electronic Disturbance Theater, Critical Art Ensemble, etoy e UBERMORGEN.COM despontam em evidente contraposição a atividades governamentais e corporativas. Por usos divergentes nas ações baseadas no

Tactical Zapatista FloodNet (1998), na série biotecnológica do CAE e na paródia empresarial de etoy e UBERMORGEN.COM, a indeterminação de sentidos da tecnologia é decidida em singularizações que dissidem (divergem) dos padrões de 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 apresenta-se em sua condição de *excomunicação/excomunhão*¹⁸⁵. 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 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 do sistema de nomes de domínio (DNS)¹⁸⁶, quanto nos intercâmbios horizontais baseados em TCP/IP¹⁸⁷. Desta 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

185 Em inglês, o termo *excommunication* se refere à excomunhão eclesiástica. Entretanto, ao empregar a palavra, Galloway, Thacker e Wark exploram também o aspecto de exclusão discursiva, comunitária e comunicacional, decorrente da privação provocada pela heresia. Optamos, então, pelo aportuguesamento *excomunicação*, mantendo a seu lado a palavra *excomunhão*.

186 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).

187 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. Idem

vetores dos meios de comunicação que convertem em *commoditie* 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 comércio¹⁸⁸ (DERRIDA, 1992).

Outra trilha ainda se abre na avaliação da arte hacker. No lugar de dentro-fora da arte hacker, 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.

188 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): “If there is gift, the *given* of the gift (*that which* one gives, *that which* is given, the gift as given thing or as act of donation) must not come back to the giving (let us not already say to the subject, to the donor). It must not circulate, it must not be exchanged, it must not in any case be exhausted, as a gift, by the process of exchange, by the movement of circulation of the circle in the form of return to the point of departure. If the figure of the circle is essential to economics, the gift must remain *aneconomic*. Not that it remains foreign to the circle, but it must keep a relation of foreignness to the circle, a relation without relation of familiar foreignness. It is perhaps in this sense that the gift is the impossible. Not impossible but *the* impossible.”

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 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)¹⁸⁹.

Nos diversos casos, observam-se articulações entre o agenciamento de seres inorgânicos organizados (STIEGLER, 1998) e as dinâmicas vitais dos organismos. Pela recorrência e a comunicação através de seus diversos sistemas, compõem-se “performances maquinicas [...] 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 maquinicas 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 *ativista*, 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.

Os arranjos de poder performativo são possíveis pelas aderências entre elementos operacionais de transformação existentes em cada uma dessas estruturas amparadas nas interfaces biológicas-computacionais. Como em *Tactical Zapatista FloodNet* ou na *TOYWAR.com*, as manifestações de ativistas dispersos são eficazes na contradição da suposta eficiência da economia globalizada, graças à deturpação da efetividade telemática que facilita do envio de acessos em massa que sobrecarregam os sistemas computacionais de gestão biopolítica e comércio. Em termos de Deleuze e Guattari¹⁹⁰ (1977), as máquinas sociotécnicas são povoadas por máquinas desejanter que

189 Segundo a análise multimodal, é possível ainda observar in/de/cisões estéticas em casos citados nos demais capítulos desta tese: 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-localivas.

190 Deleuze e Guattari (1977, p. 7) consideram que as máquinas sociotécnicas são conglomerados de máquinas desejanter

atravessam operacionalidades distintas e recuperam suas condições de multiplicidade ou disseminação.

Nas transposições de via dupla pelas interfaces biológicas-computacionais, a arte hacker faz com que a estética se desdobre nos 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 da arte hacker se caracteriza pelo paradoxo do uso anti-estético da ineliminável dimensão estética da arte. Ao mesmo tempo, a conceitualidade também inerente à arte, sobretudo tecnológica, se apresenta nas instanciações espaço-temporais virtualmente infinitas, porém atualizadas de forma singular.

Assim, a política da arte hacker rearticula a in/de/cisão da passagem diferencial do código para a materialidade, e vice-versa. Essa alternância pulsa nas produções anarquológicas e des-localativas, nas mediações piratas e coletivistas. Na arte hacker, a desconstrução de Derrida, alicerçada na textualidade de todo acontecimento, se conjuga à diferenciação de Deleuze, pautada pela pragmática da corporificação de intensidades. Movimento da *diferensa* e *diferenciação* 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.

Nesta correlação, intercalam-se a resistência pela *guerrilha comunicacional/semiótica (culture jamming)* – o ponto de partida teórico da mídia tática em 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 em 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.

submetidas a condições de restrição: “Our relationship with machines is not a relationship of invention or of imitation; we are not the cerebral fathers nor the disciplined sons of the machine. It is a relationship of peopling: we populate the social technical machines with desiring-machines, and we have no alternative. We are obliged to say at the same time: social technical machines are only conglomerates of desiring-machines under molar conditions that are historically determined; desiring-machines are social and technical machines restored to their determinant molecular conditions.”

Em vez de apartadas, a mediação e a ação direta se concatenam na síntese disjuntiva da *medi-ação in-direta*. O ato hacktivista transpõe-se ponto a ponto, justamente porque os pontos são distintos e, no entanto, concatenam-se pelas linhas que os enredam in-diretamente no conjunto que compõem com outros pontos. Nesta lógica de efeito estão supostas as amarras multipolares que mediam e produzem ação, ou a 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 90. 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 dominantes¹⁹¹ – os excomunicados/ excomungados ganham espaço por meio do experimentalismo, flexibilidade, ironia e 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

191 O fenômeno favorece o surgimento de uma série de laboratórios de biotecnologia experimental ou contestatória. Além do já citado Hackteria, citamos:

<http://lapaillasse.org/>

<http://genspace.org/>

<http://www.glowingplant.com/>

<http://biobricks.org/>

<http://hackquarium.strikingly.com/>

<http://www.syntechbio.com/>

<http://synbiobrasil.org/>

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, Fluxus, performances, instalações e 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 popular, projeções audiovisuais em espaços inconventionais, grafite e programação colaborativa.

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 isto, 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 re-apresentação” 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 animais¹⁹², ou a difusão mundial dos laboratórios biohackers que desdobram propostas do CAE¹⁹³.

192 A partir de 1998, o programa é empregado em diversas ações disruptivas *online* 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 eToys.com (mais informações no subcapítulo final desta seção). Em novembro de 2014, o EDT repete campanha para derrubar o *site* da presidência do México. Desta vez, os ataques visam ajudar a campanha pela libertação de 11 jovens detidos em protesto contra o desaparecimento de 43 estudantes da cidade de Iguala, com o envolvimento da polícia e autoridades locais.

193 Um laboratório de biotecnologia ocupa parte do espaço Garoa Hacker Clube, em São Paulo. Outros exemplos

Em sua antecipação e propagação de modelos, a mídia tática é um proto-pós-hacktivismo, 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 as 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)¹⁹⁴ e as ciberguerrilhas (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 *Tactical Zapatista 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 Contralab – Laboratório Tático contra Repressão, encontro organizado na Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia¹⁹⁵.

Enquanto medi-ação in-direta 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, UBERMORGEN.COM, Paolo Cirio e Alessandro Ludovico assumem a tecnologia como instrumento de transmissão para sacudir as concepções e 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).

internacionais são citados em reportagens veiculadas pelo jornal *Folha de S. Paulo* (MORI, 2014) e pela revista *Galileu* (UNGERLEIDER, 2014).

194 Mais informações no verbete da versão eletrônica da série de publicações *Media Art Net* (DANIELS *et al.*, 2004).

195 Entre outros exemplos internacionais citamos a campanha *Reset the Net* (2014), da organização estadunidense *Fight for the Future*: <https://www.resetthenet.org/>.

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. Desde entre aqueles que alegam praticá-lo até entre aqueles que pretendem julgá-lo. Aquilo 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 ataques de negação de serviço, desfiguração de web sites, acesso não-autorizado à 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 propositor do hacktivismo (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 hacktivismo 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 o design, fabricação artesanal, modificação de circuitos para geração de sons (*circuit bending*) e prototipagem de produtos. Segundo comentam Otto von Busch e Karl Palmas (2006), essas atividades buscam favorecer a composição lúdica e as assemblages colaborativas, com o abandono de uma abordagem obsesionada pelo modelo de decomposição da linguagem, em favor da atividade produtiva concreta.

No campo da arte, o hacktivismo 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.

Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto (2002) argumentam que o hacktivismo une a solução inconventional do hackeamento, a exploração imediatista sem predeterminações 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 online 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 específica.

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*¹⁹⁶ (1998), cópia pirata do *site* oficial da sede da Igreja Católica, produzida pela dupla italiana Eva & Franco Mattes¹⁹⁷. Outros trabalhos semelhantes são as paródias de *sites* forjadas pela dupla The Yes Men: www.gwbush.com (1999) 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 a formalização de mercado escravagista para a África.

Estes casos diferem, entretanto, do protesto online 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 *online* 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, ligados ao Anonymous. A ação envolve o redirecionamento e 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 de outros veículos envolvidos em grampos telefônicos ilegais para obtenção de notícias.

A codificação política e o protesto online se juntam ao *hacktivismo performativo* no trabalho *Tactical Zapatista FloodNet*, do coletivo EDT. Podemos observar a *política de informação e de*

196 <http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/>. Mais informações no capítulo 2.

197 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, conforme o que se obtém com a ferramenta Translator Binary (<http://home2.paulschou.net/tools/xlate/>). Desse modo, a cifra se converte na expressão *key* (chave) *for bad* (para o falho, o rebelde ou o incorreto).

infraestrutura na rede para navegação anônima na internet Tor¹⁹⁸ ou nos aplicativos de encriptação CameraShy e ScatterChat, desenvolvidos pela rede Hacktivism¹⁹⁹, uma ramificação do grupo estadunidense The Cult of the Dead Cow – cDc²⁰⁰. Por fim, a *organização comunicacional* é promovida pelo Centro de Mídia Independente (Indymedia)²⁰¹, WikiLeaks e outras iniciativas que proporcionam plataformas de mediação e distribuição de conteúdos gerados por usuários.

As variantes do hacktivism demonstram a transversalidade que entrelaça a ética e a estética, a política e 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 sobre 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 (2008) nos alerta para o problema da política rizomática de produção da diferença que marca o hacktivism. 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 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?

5.2 Do tático ao tátil: taticidade

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 hacktivism. 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 taticidade tática (taticidade) ou o taticismo háptico (taticidade).

198 <https://www.torproject.org/>

199 <http://www.hacktivism.com/>

200 <http://www.cultdeadcow.com/>

201 Internacional: <https://www.indymedia.org/>. No Brasil: <http://www.midiaindependente.org/>

Da mídia tática ao hacktivismo, 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 que se move para as implicações materialistas, corporais e biológicas, em um percurso da medição in-direta que começa nas interfaces entre humanos e computadores para desembocar na hibridação ciborgue entre suas respectivas programações e estruturas físicas.

Trata-se daquilo que os integrantes da segunda formação do EDT (CARDENAS; CARROLL; STALBAUM, 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. Este modelo de resistência é sugerido como alternativa às estratégias voltadas à tomada das posições de comando na grande mídia, dada a falibilidade desta 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 estejam presentes.

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 de alta fidelidade 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 este efeito é fundamental para se entender 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, 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 de 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. Neste 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 consumo produtivo adotadas pela mídia tática refletem, portanto, um esforço de contrapoder na exploração multilateral da iterabilidade inerente à escritura. Este 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*²⁰².

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.

202 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).

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 na arte hacker. 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 Deleuze e Félix Guattari (1995a).

Neste sentido, 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 disto, torna-se proeminente avaliar o agenciamento e afecções entre corpos humanos e inumanos, além de processos que escapam à percepção como a ação das intensidades (eletromagnéticas, por exemplo) entranhas na matéria biológica e tecnológica, conforme sugere Jussi Parikka (2010; 2012a).

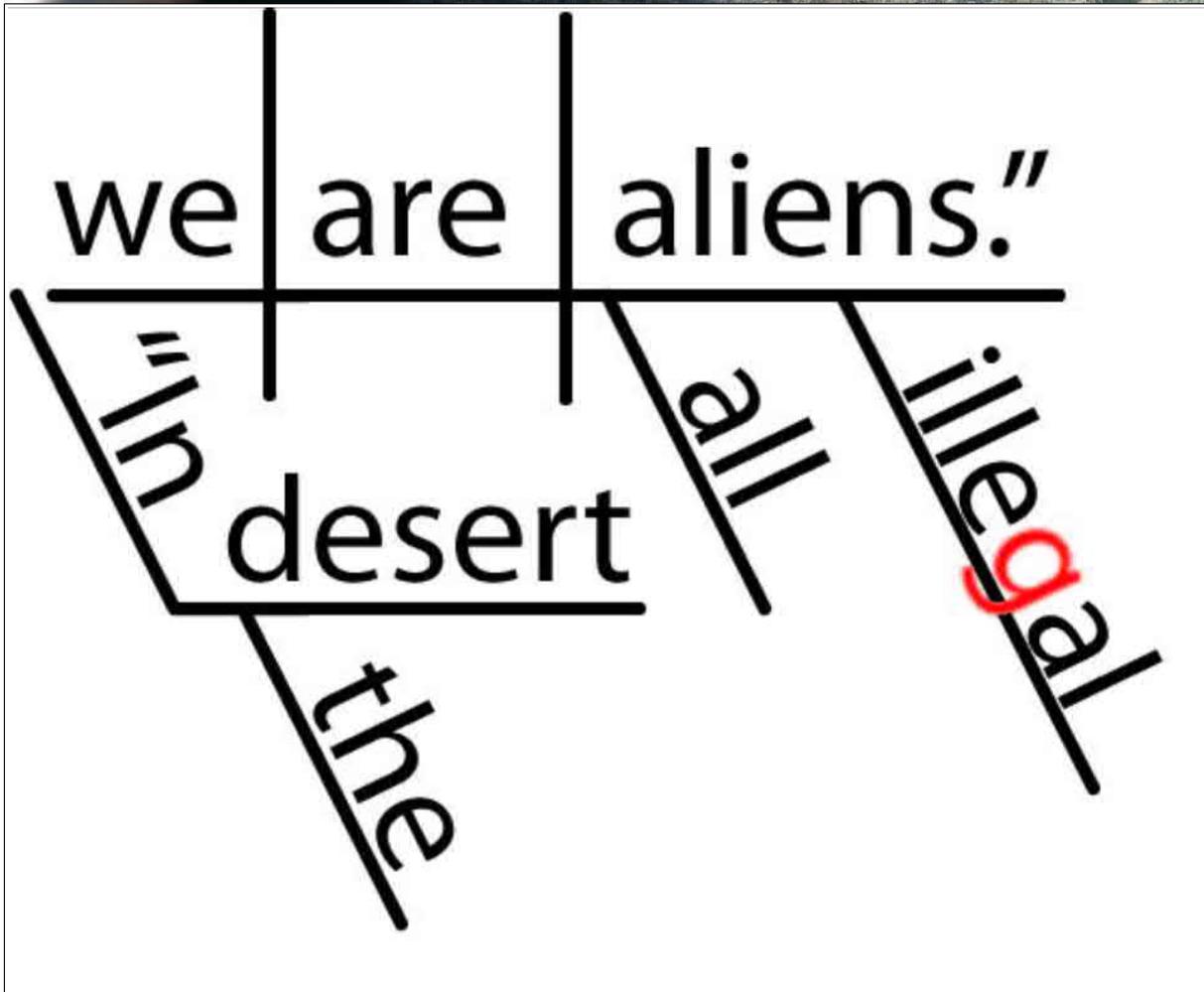
Nesta linha especulativa sobre a materialidade, podemos verificar a biologia e a robótica contestatórias dos coletivos Critical Art Ensemble e Institute of Applied Autonomy - IAA²⁰³, bem como a “arquitetura somática”, os relacionamentos entre capitalismo, tecnologia e corpo (RENZI, 2013), das intervenções do Electronic Disturbance Theater. Nestes 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* (2007- , Ilustrações 114 e 115, p. 258 e 259), aplicativo para celulares desenvolvido pelo EDT. Ainda que as propostas sigam fundamentadas pela mídia tática, as consequências da corporificação se sobressaem.

A passagem da guerrilha semiológica para a o materialismo especulativo é indispensável para a compreensão da estética da arte hacker. No entanto, ao contrário do que possa parecer, este movimento não é um caminho de sentido único e conclusivo. Antes, a produção da arte hacker demonstra a transdutibilidade 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. É capaz de reconfigurar a virtualidade da qual ela provém.

Com a *Transborder Immigrant Tool* do EDT, 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. Deste modo, a tecnologia ganha carga humanitária em lugar dos sentidos corriqueiros da navegação, orientação de trânsito e balística.

203 <http://www.appliedautonomy.com/>

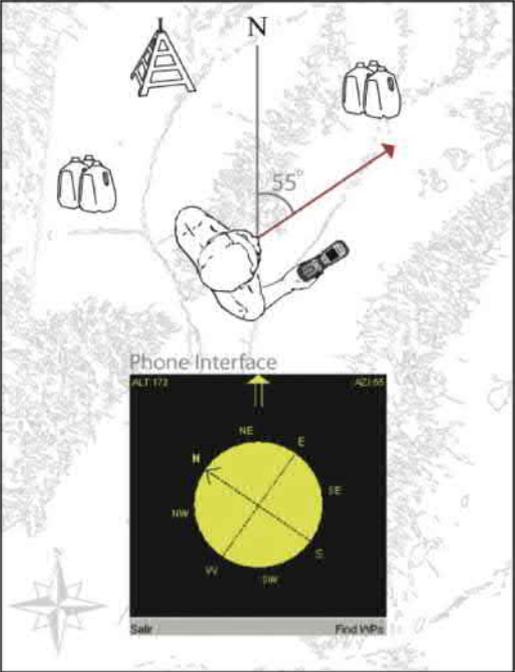
Ilustração 114: Transborder Immigrant Tool (2007-), EDT



Demonstração operacional e poema associado ao projeto. Fonte: <http://www.furtherfield.org/features/global-positioning-interview-ricardo-dominguez>

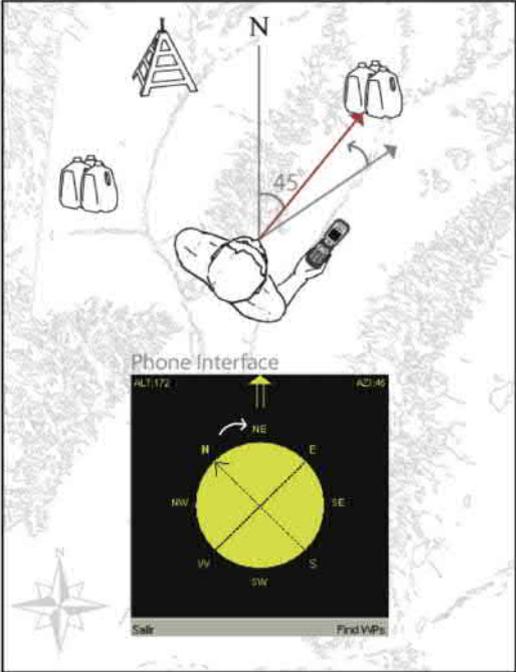
Ilustração 115: Esquema operacional do aplicativo Transborder Immigrant Tool (2007-)

1. Normal Navigation



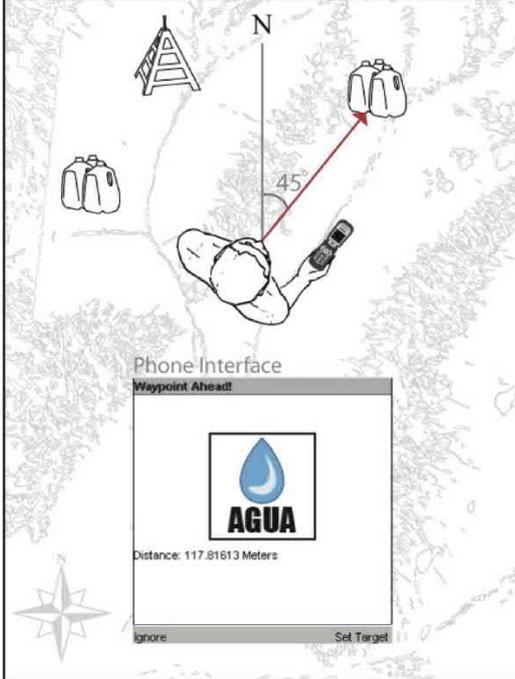
While walking with the device in hand, the mobile interface represents a traditional compass interface

2. Course Alteration



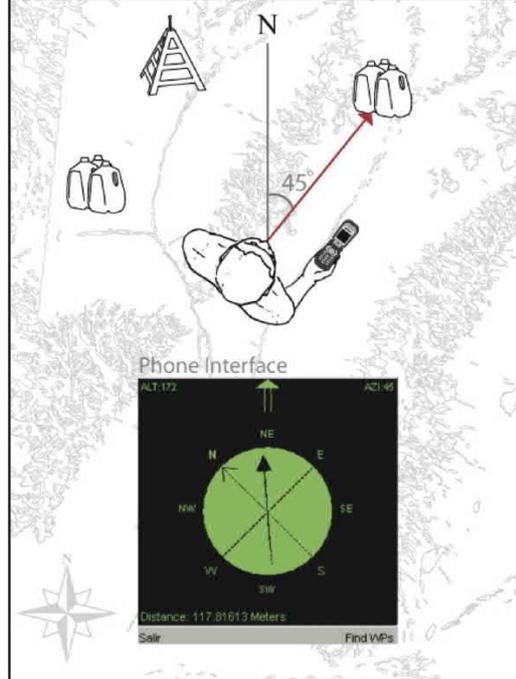
If the user changes his or her direction of travel, the compass face will adjust to represent the user's new course.

3. Waypoint Detection



When the direction of travel is equal to angle between true north and the position of some life-saving resource, an alert will appear with information pertaining to the resource ahead.

4. Target Destination Set



When the user chooses to search for a resource, an arrow on the compass face will always guide the user to the destination even when the user changes his or her course.

Fonte: <http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp?objectnumber=52367>

Essa compreensão nos conduz ainda 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. Neste 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 (1998), usado pelo EDT 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 transdutibilidade 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 Situacionista, 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.

Nesta 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 isto, 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”²⁰⁴ (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 autoproclamados de vanguarda. Deste 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.

Este contágio do código com a performance implica levar em conta a ação das intensidades

204 Trecho original do qual extraímos a citação: “At first glance, reconciling the virtual and the real seems to be an attractive rhetorical act. Radical pragmatists have often emphasized the embodiment of online networks in real-life society, dispensing with the real/virtual contradiction. Net activism, like the Internet itself, is always hybrid, a blend of old and new, haunted by geography, gender, race and other political factors. There is no pure disembodied zone of global communication, as the 90s cyber-mythology claimed.”

assubjetivas e assignificantes pensadas por Deleuze. A dobra de circuitos e a bioengenharia reversa observadas, respectivamente, na produção dos coletivos Gambiologia e Critical Art Ensemble 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 arqui-escritura, enquanto movimento pré-litera 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.

De modo que 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 como exploração e expansão de capacidades de reprogramação já contidas nos organismos vivos, quando considerada a engenharia genética e .

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.

Conforme Raunig, o contrapoder da arte hacker não apenas confronta o aparelho de Estado repressivo, porque o ativismo artístico ou a arte ativista “operam nas zonas de vizinhança entre a arte e a revolução” (p. 19). Suas práticas dissidentes são também “marginalizadas pelo conservadorismo estrutural da historiografia e pelo mundo da arte”²⁰⁵, até o ponto em que são “expurgadas de seus aspectos radicais, apropriadas e cooptadas pelas máquinas do espetáculo”. Neste sentido, o

205 Trecho original: “Artistic activism and activist art are not only directly persecuted by repressive state apparatuses because they operate in the neighboring zones of art and revolution, they are also marginalized by structural conservatisms in historiography and the art world. As a consequence of the reductive parameters of these conservatisms, such as rigid canons, fixation on objects and absolute field demarcations, activist practices are not even included in the narratives and archives of political history and art theory, as long as they are not purged of their radical aspects, appropriated and coopted into the machines of the spectacle. In order to break through mechanisms of exclusion like these, the as yet missing theorization of activist art practices not only has to avoid codification inside and outside the conventional canon, it also has to develop new concept clusters in the course of its emergence and undertake to connect contexts not previously noticed in the respective disciplines.”

hacktivismo deve se colocar em um espaço além das amarras instituídas da arte e da tecnologia, conforme Garret (2012).

Seguindo a referência foucaultiana 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, que 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. Assim, 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 (2008), para além da atitude libertária antagônica ao Estado, o método cooperativo de ação do hacktivismo ultrapassam 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. Esta 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 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 livres, sem fins de lucro. Assim, os engajamentos flexíveis consagrados pela adesão reticular de afinidades se tornam práticas da arte hacker 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.

Neste sentido, a politização das práticas cotidianas prevista por Certeau 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 política da 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 hacktivismismo deve adotar uma abordagem de interação e transformação do sistema de poder.

Há uma aposta comum aos coletivos CAE, EDT, etoy, UBERMORGEN.COM e a 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 à práticas disruptivas de arte”, muitas vezes consideradas ilegais, conforme Tatiana Bazzichelli (2013, p. 44). Práticas que 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 os produtores da arte hacker a ter bons advogados, em vez de bons galeristas, como comenta Bazzichelli.

O caráter conflituoso se comprova nos casos dos líderes do CAE e 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 revela com a comprovação da inexistência de qualquer material nocivo em posse do artista, além dos exames indicarem um ataque cardíaco como a causa do falecimento de sua companheira. Apesar disso, a casa permanece em quarentena por seis dias, os itens apreendidos não são restituídos imediatamente e Kurtz se torna personagem sob investigação.

Por sua vez, entre 2009 e 2010, Ricardo Dominguez é vítima de investigações de parlamentares estadunidenses e de 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 qual trabalha. O trabalho também motiva ameaças veladas e ataques de políticos e da mídia conservadora, a exemplo dos comentários

agressivos veiculados pelo programa de televisão do apresentador Glenn Beck no canal Fox News²⁰⁶.

5.3 Paralogias na biomídia

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. A fim de manter-se resistente, não basta que a arte hacker se conforme com o 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)²⁰⁷. Pelo contrário, a manutenção do poder constituinte da arte hacker, 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 pela *classe do novo* (BARBROOK; CAMERON, 2001; BARBROOK, 2006).

206 <http://www.glennbeck.com/content/articles/article/198/45073/>

http://www.criticalcommons.org/Members/markmarino/clips/fox_beck_indoctrination_100902a.flv

207 “By valuing a DIY [Do-It-Yourself] aesthetic, TM [Tactical Media] has tried to dissolve the opposition between the amateur and expert. But these differences persist to some degree in all artistic genres in which media and technology play a central role. It is a cliché to say that media and technological expertise has been the domain of privileged white men in industrialised countries. And so claims that technologies are emancipatory or effective where previous strategies have failed will continually run into this problem [...] If institutions aren’t going to go away and are becoming increasingly sophisticated at incorporating critiques, then maybe the best approach is, as Brian Holmes argues, to ‘exploit the museum’s resources for other ends’. This could mean redirecting money from museums into activist projects, or using the convention of artistic autonomy to sanction otherwise criminalised activities, such as Yomango’s shoplifting.”

Ante este desafio, a radicalidade arrisca caminhar à beira do desligamento. Primeiro, a paralogia de Lyotard é movimento além 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 ainda 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 anarquologia 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 recombinar sistemas. Para isto, 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”²⁰⁸.

A paralogia radical produzida pela arte hacker termina por conduzir ao diferendo, a incongruência e não-comunicabilidade entre discursos conforme Lyotard (1988). 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 compõe 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 estranhamento 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. A pirataria, o paritarismo, a prorrogação da obsolescência e as heterotopias des-locativas caracterizam obras como *Free Range Grain* (2003-2004), realizada pelo coletivo CAE em parceria com Beatriz da Costa e Shyh-Shiun Shyu. Neste 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 hacktivismo questiona as políticas de enclausuramento do saber usadas para manutenção do poder centralizado em um mundo de situações descentralizadas. Trata-se de uma

208 Trecho original: “It is this language of collectivity, this imagined community integrated by the Internet that animates the entrepreneurial, neoliberal spirit and fuels the demand for capitalism’s labor and managerial classes alike to—in that most mystical and most meaningful of all capitalist slogans—‘think outside the box’ in order to increase their productivity and leverage their status in the name of a ‘creative class.’ Equally so, it propels virus writers squirreled away behind computer terminals around the globe to develop new worms, Trojans, and the like in order to undermine or take cover from that same accelerated productivity, to negate the instrumental drive in the economy, to give pause to the shepherding of myriad oppositional forces into the emergent creative class.”

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 bancárias, 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 a produção da imaterialidade, quanto dos vetores que regulam seu trânsito e suas corporificações. Assim, os coletivos CAE, EDT, etoy, UBERMORGEN.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”²⁰⁹ (THACKER, 2004, p. 5–6). Para além das noções de instrumento e de interface, a produção da arte hacker 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. De 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

209 Texto original: “an instance in which biological components and processes are technically recontextualized in ways that may be biological or nonbiological. Biomedica are novel configurations of biologies and technologies that take us beyond the familiar tropes of technology-as-tool or the human-machine interface. Likewise, biomedica describes an ambivalence that is not reducible to either technophilia (the rhetoric of enabling technology) or technophobia (the ideologies of technological determinism). Biomedica are particular mediations of the body, optimizations of the biological in which 'technology' appears to disappear altogether. With biomedica, the biological body is not hybridized with the machine, as in the use of mechanical prosthetics or artificial organs. Nor is it supplanted by the machine, as in the many science-fictional fantasies of 'uploading' the mind into the disembodied space of the computer. In fact, we can say that biomedica has no body-anxiety, if by this we mean the will to transcend the base contingencies of 'the meat' in favor of virtual spaces”.

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. Neste 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 (1998) discute esse duplo efeito quando trata da emergência concorrente do *corpo virtual* e do *corpo de dados*. Se o primeiro se apresenta como potência recombinate 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 conceito de corpo assume a consistência da in/de/cisão. Pode transitar solto, pode virar marionete. Neste sentido, a biomídia assenta-se entre os polos do imediatismo e hipermediatismo. 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 o hipermediatismo 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 em que interfere ou está sujeito à interferência exterior. Nesta 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 *Tactical Zapatista 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 e 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 pancapitalismo avança sobre a virtualização da cultura e a bioengenharia, conforme a produção artística e os escritos teóricos do CAE (2001). A estas 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. Esta conjugação comparece depois nas produções de ambos os coletivos, além de UBERMORGEN.COM, etoy, Paolo Cirio e Alessandro Ludovico.

Para o EDT e b.a.n.g lab (2010), a fluidez da corporificação permite aos participantes do hacktivismo transcender regras e protocolos relacionadas ao gênero, raça, sexualidade, religião e outras categorizações cotidianas do corpo. A problemática das tecnologias contestatórias não se limita ao mascaramento da personalidade real de ativistas, ao mesmo tempo em que são habilitados a agir telepresencialmente, a exemplo das atuações do Anonymous e WikiLeaks.

Em vez da opacidade, ganha predominância o gesto radical da transparência da identificação, da localização e dos propósitos dos artistas do EDT. Fator que se soma à translucência de deslocamento da legibilidade do GPS (Sistema de Posicionamento Global), subvertido em banco de dados de acesso *offline* pelo aplicativo *Transborder Immigrant Tool* (2007-) (BIRD, 2011). Posições de transparência, em que se permite a transdução da energia combinar-se 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 a reação informação viral, o jornalismo conservador, mensagens de ódio, regulação de fronteiras, e fluxos migratórios. Disto, deriva a afirmação de um gesto geoestético e geoético contra os limites e as “fronteiras sem fronteiras” que cruzam o planeta²¹⁰. As normas do espaço liso de mobilidade geoespacial são contestadas pela inserção de aparelhos celulares adaptados para auxiliar modos de sustentação alheios à lógica dominante (BIRD, 2011).

A translucência proporcionada pelo EDT é recorrente nos projetos de disrupção comercial do coletivo UBERMORGEN.COM e a 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.

Nestes exemplos, o ativismo foge da escala de representabilidade das mediações pervasivas. 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 fundamenta 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 nunca antes imaginada. Já *Amazon Noir* suspende a transação comercial como meio de acesso à publicações editoriais.

A produção da diferença pela arte hacker 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 englobe a materialidade do mundo além do vivente. A estética 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 de abrigo da subjetividade.

210 Em termos geopolíticos, Dominguez (2014) propõe a ideia de um corpo transfronteiriço (*transborder body*) ou um transcorpo (*transbody*).

Considerações: sobre a hackabilidade sem fim

Tratamos aqui do devir da diferença tecnológica que a arte faz perceptível e prolonga pelo ato de transgressão hacker. Nosso propósito foi fundamentar uma interpretação estética dessa abordagem, em contraponto às implicações éticas, políticas ou mesmo cognitivas associadas ao tema em outros estudos. Quisemos, assim, sugerir um modelo de reflexão crítica a respeito das poéticas de ex-apropriação, anarqueologia e reprogramabilidade dissidente dos meios de processamento informacional e suas corporificações artefatuais e biotecnológicas.

Em nosso estudo, vimos como essas formas de produção artística aderem ao perfil exploratório que a atuação hacker preserva em suas diferentes manifestações geracionais desde os anos de 1960. A arte hacker se assevera como categoria peculiar dessa composição, sobretudo quando a difusão da telemática faz emergir a chamada cultura digital e amplia a comunicabilidade de práticas antes relegadas à vanguarda e à contracultura instalada em laboratórios universitários, garagens de entusiastas e espaços comunitários. Nessa circunstância, a inédita maleabilidade da tecnologia suporta uma constante experimentação poética que suscita, por consequência, a reconfiguração da estética.

Em referência a isso, traçamos aqui uma teoria da arte hacker, pautada pela heterologia das relacionalidades generalizadas que vão além de uma distinção objetiva-subjetiva estável. Nesse movimento, inserimos a transgressão hacker como paradigma de dissenso para a orientação dos discursos obtidos a partir de epistemologias que privilegiam o descentramento do indivíduo – sobretudo no que alude à refutação de sua autonomia absoluta, conforme as teorias pós-humanistas.

Ao longo deste trabalho, reprogramamos gradualmente o sentido da expressão arte hacker. De uma eventual atribuição etnológica restrita a grupos de exploradores e transgressores, passamos ao reconhecimento da reprogramabilidade inerente à produção artística baseada na mídia informacional e reticular. Indicamos, assim, que a arte hacker figura não só como arte dos hackers, mas sobretudo como arte do devir oriundo da própria tecnologia.

Pois *hackear* é produzir diferença a partir da diferença e da alteridade tecnológica. E o alcance desse processo é tão amplo quanto a compreensão que damos à tecnologia. Se seguimos McKenzie Wark (2004), a arte hacker nos surge em companhia da política hacker, a teoria hacker, a biologia hacker – sem depender secundariamente do implemento computacional, mas, pelo contrário, contribuindo para a própria ocorrência de sua singularização produtiva.

Se ficamos com a cautela de Tim Jordan (2008), a aceitação do contorno transbordante da ação hacker é apenas retardada ao compasso da disseminação das influências da tecnologia informacional para os mais diversos domínios. Como cada vez mais a existência se submete a mediações tecnológicas, as produções correlatas à telemática se prolongam para as hibridações entre os artifícios e os agentes biológicos ou ambientais. A extensibilidade admitida por Wark se confirma *a posteriori*.

Com essa perspectiva expandida, a estética da arte hacker aponta afinidades e discrepâncias

relativas ao que Jacques Derrida e Gilles Deleuze compreendem, respectivamente, a respeito da *diferença* e da diferenciação (*différentiation* + *différenciation*). A ressonância dessas duas teorias é encontrada, sobretudo, quando consideramos a confluência da dualidade entre o inteligível e o sensível (em Derrida) e o virtual (da Ideia) e o atual (em Deleuze). Essas dualidades são correspondentes à condição pós-conceitual da arte contemporânea, de modo geral, ou à interdependência entre a performance de um programa (software) e o seu suporte físico de corporificação (hardware), particularmente na arte hacker.

Por outro lado, no que concerne às suas distinções, a fundamentação linguística e fenomenológica de Derrida parece fazer contraponto incompatível aos rizomas matemáticos e vitalistas de Deleuze. Na arte hacker, no entanto, essas direções se reagrupam, na medida que nos faz assimilar a noção de uma tecnicidade originária inessencial, percebida na mútua inscrição entre vivente e não vivente, em termos derridianos, ou no agenciamento de forças entre corpos orgânicos e inorgânicos, em vocabulário deleuziano.

Ao lidar com duas influências bastante recorrentes nos discursos da arte contemporânea, percebemos ainda a correspondência de Derrida e Deleuze com algumas oscilações epistemológicas que coincidem com características geracionais da arte hacker. De uma parte, a chamada virada linguística de meados do século XX aponta para a desconstrução da escritura em Derrida, bem como o conceitualismo e as táticas de guerrilha semiótica. De outra parte, a anarqueologia da mídia e a biotecnologia hacktivista remetem à ascensão do corpo e da materialidade nas viradas afetiva e especulativa, ambas surgidas entre as décadas de 1990 e 2000 sob a influência de Deleuze.

Embora seja plausível entender essa segmentação como reflexo de conformações históricas, uma eventual hipótese de superação completa da virada linguística mostra-se inconsistente ante a variabilidade dos exemplos artísticos selecionados. Ao avaliar produções realizadas desde o período de emergência do afeto e do materialismo especulativo até a atualidade recente, entendemos haver, na verdade, reverberações do paradigma da desconstrução de Derrida, sobretudo quando assimilamos a materialidade da escritura (ou do significante) em conexão com os produtos da *poiēsis* (ποίησις) inumana – no que tange à enação de organismos vivos no meio ambiente ou à enação da vida artificial em sistemas cibernéticos.

Nesse sentido, a estética da arte hacker demonstra o poder de atração recombinante que o objeto informacional exerce sobre o sujeito. Em outras palavras, a linguagem opera de modo mediado, como corporificação que instiga outras corporificações. Daí podemos cogitar a reconfiguração da estética kantiana: por meio da finalidade sem fim, o fenômeno sensível arranca o sujeito para fora de si, em trajeto ininterrupto rumo ao que lhe é alheio e Outro (SHAVIRO, 2009, p. 4-5). A esperada autonomia subjetiva se possibilita e se impossibilita no paradoxo da heteronomia.

Em lugar do antropocentrismo, temos então o descentramento conferido pelo devir da transdução entre a objetividade e a subjetividade, isto é, a comunicabilidade da transferência

energética e informacional. Dessa forma, podemos sustentar que a finalidade sem fim consiste na disponibilidade contínua para a reprogramação – a produção da diferença ou a abstração como prefere Wark (2004). Nesse sentido, a estética da arte hacker ressalta a *hackabilidade sem fim* das intensidades e os rastros iterativos existentes no mundo.

Pela iterabilidade da *diferença*, a modificação pirata das tecnologias se afirma como contrapartida de ex-apropriação ante os bloqueios proprietários. Já as poéticas baseadas na contaminação viral e no defeito (*glitch*) estabelecem instâncias comunitárias involuntárias, diferidas da intencionalidade das plataformas livres e abertas de produção. Por sua vez, a obsolescência prorrogada se coloca como tática de engenharia reversa antagônica aos ciclos reduzidos da obsolescência planejada pela indústria. Por fim, a paralogia da biomídia abala a dualidade entre a desobediência civil eletrônica e a ação direta dos movimentos sociais de base.

Pelas intensidades da diferenciação (*différentiation + différenciation*), a contrafação na internet reflete a flexibilidade dos circuitos produtivos e ajuda a reconsiderar a localização nodal da autoridade e da eficiência da comunicação reticular. Já exploração do defeito e a anarqueologia da obsolescência contribuem para agregações regenerativas. Por último, o caráter especulativo das ficções e fricções políticas multiplicam os termos da mídia tática e do hacktivismo.

A arte hacker ressalta, portanto, as transgressões objetivas-subjetivas sensorialmente apreensíveis. Ao mesmo tempo, recupera as variações do pensamento da diferença conforme se observa a partir de Deleuze e Derrida. Desse modo, chegamos a um modelo conceitual tripartido composto pela alteridade operacional, a dobra do meio e as in/de/cisões.

Nesse modelo, a alteridade operacional descreve como a singularidade de sistemas generativos distintos é indispensável para propulsionar a produção da arte hacker. A sedução e o estranhamento exercidos pelo alheio nos fazem retomar e transformar aspectos do Manifesto Antropófago de Oswald de Andrade. Em vez do apelo ao subjetivo, temos a simbiose ciborgue da tecnofagia da arte hacker. Interessada pelo que não é próprio, a alteridade operacional persegue duas vertentes de ex-apropriação ou multiplicidade. De um lado, estão a pirataria e a interferência de Cory Arcangel e Jodi. De outro lado, estão as iniciativas coletivistas de software ou hardware livre e aberto por coletivos como Radical Software Group, bem como as poéticas baseadas no aspecto comunal da contaminação e do defeito fortuito (*glitch*) em nomes como a dupla Eva & Franco Mattes e Rosa Menkman.

Por sua vez, a dobra do meio alude às reacomodações da temporalidade e da espacialidade sob o impulso da anarqueologia des-locativa da mídia. Essa perspectiva adverte sobre o suposto progresso tecnocientífico e as consequentes demarcações entre centro e periferia, impostas segundo os critérios da hiper-racionalização instrumental. Temporalidade e espacialidade são hackeadas em conjunto com os dispositivos. A essa perspectiva alinham-se casos atuais (Lucas Bambozzi) e retrospectivos (Nam June Paik) da produção do que denominamos imagem-algo/ritmo – ou seja, o fenômeno sensorial de espacialização e temporalização que as frequências de processamento (ritmos) extraem dos algoritmos.

As in/de/cisões demonstram, por fim, a concatenação estética e política efetuada na arte hacker. Nesse encadeamento destaca-se, sobretudo, a oscilação tática entre linguagem e corpo que atravessa as derivações da mídia tática, bem como as ações de desobediência civil eletrônica e biotecnologia hacker. Verificamos nessas tendências as sínteses disjuntivas do *artivismo*, mediação in-direta (atuação direta apenas possível dentro dos sistemas de mediação), taticidade (entrelaçamento do tático ao tátil) e biomídia (multiplicidade orgânica e inorgânica).

Com o trio conceitual composto por alteridade operacional, dobra do meio e in/de/cisões, a abordagem estética da arte hacker que estabelecemos reconsidera a relevância da objetividade enquanto suporte para inscrição da subjetividade. Entretanto, não dispensa a avaliação do conflito sociopolítico provocado como efeito residual da relacionalidade incisiva. Pois o que difere o vivente do não vivente, desfere (*hackeia*) a fissura que induz ao devir da *hackabilidade* sem fim.

Às reflexões estéticas já existentes sobre arte e tecnologia, nosso trabalho agrega uma concepção em que a arte hacker pontua a inessencialidade do agenciamento maquínico. Com isso, defendemos que as transições mútuas entre objetividade e subjetividade geram diferenciação e comportam, elas mesmas, a diferenciação. Esse posicionamento faz com que existam disposições hackers em antecedência aos sujeitos hackers e aos objetos hackeados que corporificam tais ações. Assim, a qualificação de sujeitos e objetos é covariante, conforme as circunstâncias.

A pirataria, as plataformas livres e abertas e a acidentalidade demonstram gradações de descentramento que tiram protagonismo do indivíduo em favor de dinâmicas simbióticas, multitudinárias e predispostas ao acaso. Nessa expansão, a produção hacker expressa a inessencialidade e instabilidade dos corpos sem órgãos, em termos deleuzianos, ou a virulência do suplemento na escritura, conforme Derrida.

A pós-conceitualidade estética da arte hacker declara que a linguagem e a materialidade são interdependentes. Por consequência, questiona argumentações amparadas na suposição de um informacionalismo pleno, uma cultura digital sem concreção, um capitalismo simplesmente cognitivo. Os fenômenos imateriais não se sobrepõem à função da materialidade, pois a corporificação e o código são concomitantes e coproduzidos. Portanto, as vias de ponderação ética sobre os avanços da tecnologia devem ser traçadas sobre a instanciação espaço-temporal, portanto, estética de processos sub-reptícios.

Imaginamos que nossa contribuição à teoria da arte e tecnologia, ou o que chamamos de arte (não-)tecnologia, demonstra sua relevância, sobretudo, no confronto com os discursos estéticos que privilegiam o código ou a corporificação. Além disso, nosso trabalho se distingue daqueles que consideram esse entrelaçamento segundo um ponto de vista diverso da conjugação epistemológica inusual que adotamos entre a *diferensa* e a diferenciação (*différentiation* + *différenciation*).

Presumimos também que nosso estudo pode impelir reações de expansão do reconhecimento institucional ainda incipiente (ou restrito) da arte (não-)tecnologia. Em termos históricos, nossa

pesquisa sugere que uma crônica da arte hacker demanda a abertura para uma crônica hacker da arte. Pois a transgressão tecnológica envolve linhagens múltiplas, intermediárias, transversas ou mesmo indisciplinadas.

Nesse sentido, os estudos das mídias ou da ciência e tecnologia parecem indispensáveis para a compreensão da arte hacker, em companhia do repertório das teorias da arte. Por outra parte, as ligações recorrentes da arte hacker com o ativismo convocam um constante tensionamento político ante os vetores capitalistas regulados por acessos e bloqueios no sistema operacional da arte contemporânea.

Os principais obstáculos enfrentados na realização de nosso estudo foram a amplitude de conotações da palavra “hacker”, em sua recorrência cotidiana no noticiário jornalístico e nas mídias sociais. Tivemos que dispensar essa diversidade de opiniões sociológicas, em favor da definição mais filosófica de McKenzie Wark.

Ocupados com essa reflexão predominantemente teórica, não pudemos nos engajar de modo assíduo em uma interação etnológica com grupos que dialogam sobre arte e produção hacker em espaços físicos e eletrônicos como encontros, festivais, listas de discussão e comunidades virtuais. Seguimos esses debates apenas de maneira esporádica.

A limitação de nossas ações resultou do trabalho exaustivo que tivemos com a seleção e a revisão de literatura. Como o pensamento da diferença, Derrida, Deleuze e os hackers são profusamente mencionados em publicações acadêmicas e não-acadêmicas mais ou menos relacionadas à arte, fomos levados a navegar por uma infinidade de ramificações, para delas extrair o que consideramos mais pertinente e compatível com os objetivos e a duração da pesquisa.

Para agilizar o processo de captação de dados, demos preferência à utilização de suportes e meios eletrônicos – livros, teses, artigos, imagens e gravações audiovisuais encontrados em bases de dados, *sites* de bibliotecas, periódicos científicos, *sites* de artistas e de instituições de arte, blogs e mídias sociais. Essa opção, entretanto, gerou outro fator restritivo, no que diz respeito ao acesso à documentação em outros idiomas além do inglês, português, espanhol e francês, ou de procedência diferente dos Estados Unidos, Europa e Brasil.

Comparativamente ao material anglófono, uma parcela bastante menor de subsídios foi encontrada em autores ou publicações em francês, espanhol, italiano e português. Embora reflexo da influência cultural estadunidense nas artes, na comunicação e nas ciências humanas e sociais, imaginamos que essa condição decorre da implementação ainda incompleta de uma cultura de catalogação e circulação de conteúdos em meios eletrônicos em outros países.

Considerando as rotas abertas e as lacunas encontradas, traçamos algumas possibilidades para o desdobramento de nosso trabalho em estágios dedicados à pesquisa de pós-doutorado ou na prática de pesquisa atrelada ao ensino e à extensão em universidades e centros de arte. Em primeiro lugar, o que propomos sobre o entrelaçamento da linguagem e da materialidade pode ser assumido como

critério de avaliação estética de outros casos de arte hacker. Assim, é possível ampliar e verificar a pertinência do modelo de análise para exemplos distintos daqueles que foram selecionados aqui por conta de sua representatividade e da disponibilidade de documentação a respeito.

Em segundo lugar, a organização conceitual desse trabalho justifica a elaboração de projetos específicos, bem como a divisão de esforços dentro de grupos de pesquisadores e comunidades interessadas. Pensamos que esse trabalho coletivo poderá amparar a produção e a organização de documentação eletrônica e impressa sobre artistas e coletivos do Brasil e América Latina, sem perder de vista suas interações com nomes dos países do hemisfério norte, ou enlaces que nos levem à África, Ásia e Oceania.

Se tomamos como exemplos iniciais o coletivo Gambiologia e artistas como Lucas Bambozzi, supomos que essa investigação deverá revelar inúmeros graus de distinção ou de aderência à transgressão tecnológica em contextos materialmente estruturados (e, algumas vezes, saturados) e às práticas correlatas estabelecidas em concorrência com os problemas de subsistência e de cidadania vividos em localidades marcadas pela precariedade. A partir desse levantamento, pensamos elaborar um projeto de curadoria expositiva e editorial da arte hacker de várias procedências.

Em terceiro lugar, no que se refere ao embasamento teórico e metodológico, nosso trabalho poderá ter seguido pelo aprofundamento e expansão da literatura de referência. Além da intensidade de publicações que acompanha a atualidade da temática hacker, essa ampliação poderá identificar correspondências retrospectivas com autores do passado. Um desdobramento imediato cogitado por nós é uma análise comparativa abrangente de Derrida e Deleuze, dedicada à discussão didática sobre a epistemologia do pensamento da diferença aplicada às artes. Em outra direção, imaginamos uma investigação da filosofia do processo, em autores como Alfred North Whitehead e Steven Shaviro, em contraponto com a chamada ontologia orientada a objetos, em autores como Graham Harman, ou as teorias de jogos de linguagem em Ludwig Wittgenstein.

Para dar partida a esses desdobramentos, iniciamos a publicação de um *site* em formato de *blog* para compartilhar nosso trabalho. No endereço <http://dobradomeio.net> apresentaremos trechos da tese e links para acesso ao texto completo disponibilizado em repositórios colaborativos e plataformas *online* que atingem públicos de dentro e fora dos círculos acadêmicos – entre outros exemplos pensamos nas redes <https://www.academia.edu/>, <https://www.researchgate.net>, Metareciclagem, Sudamérica Experimental, Submidialogia e Tecnopolíticas.

Talvez, assim, nosso trabalho possa ser *hackeado* e adaptado às circunstâncias imprevistas do devir da arte hacker. Pois, em nossa opinião, sua expansão será tão abrangentes quanto as escalas de difusão e intensificação das transduções informacionais do mundo. Nessa propagação da produção diferença, outras barreiras serão então transgredidas, reclamando avaliações estéticas amparadas pelas indagações éticas e cognitivas resultantes das mediações entre os rastros iterativos da linguagem e a multiplicidade de corporificações das intensidades.

Referências

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max (1944). **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos Filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- 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. **@rte 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 (1998). **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: <<http://www.sindominio.net/~xabier/old/textos/hl/hl.pdf>>. Acesso em: 19 dez. 2014.
- BARBROOK, Richard. **The Class of the New**. London: Openmute, 2006.
- BARBROOK, Richard. The Hi-Tech Gift Economy. **First Monday**, v. 3, n. 12, 7 December, 1998. Disponível em: <<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/631>>. Acesso em: 7 jul. 2011.
- 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.). **Error**: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. New York: Continuum, 2011. p. 42–58.
- BARTHES, Roland (1973). **O Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- BARTHES, Roland (2002). **Como Viver Junto**: Simulações Romanescas de Alguns Espaços Cotidianos: Cursos e Seminários no Collège de France, 1976-1977. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BASBAUM, Ricardo. Pensar com Arte: O Lado de Fora da Crítica. In: ZIELINSKY, Mônica (Org.). **Fronteiras: Arte, Crítica e outros Ensaios**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p. 167–191.

BAUDRILLARD, Jean. A Perverse Logic. **The Courier**, Paris, n. July, p. 7–9, 1987.

BAUDRILLARD, Jean (1990). **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, G. Admirável Mundo Cíbrido. In: BRASIL, André; IASBECK, Luiz Carlos Assis; ET AL. (Org.). **Cultura em Fluxo: Novas Mediações em Rede**. Belo Horizonte: PUC Minas, 2004. . Disponível em: <https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido>. Acesso em: 20 jan. 2015.

BEIGUELMAN, Giselle. Technophagic Emergence. In: ISEA2010 RUHR - INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON ELECTRONIC ART, 16., 2010, Dortmund. **Proceedings....** Berlin: Revolver Publishing, 2010a. p. 324–326. Disponível em: <http://www.isea2010ruhr.org/files/redaktion/pdf/isea2010_conference_proceedings.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2011.

BEIGUELMAN, Giselle. Tecnofagias Emergentes na Artemídia.BR. **Revista Marginalia+Lab**, Belo Horizonte, n. 1, 2010b. Disponível em: <<http://www.marginaliaproject.com/lab/magazine/002/>>. Acesso em: 24 jun. 2011.

BEIRER, Ingrid; HIMMELSBACH, Sabine; SEIFFARTH, Carsten (Org.). **Paul DeMarinis: Buried in Noise**. Heidelberg: Kehrer, 2010.

BELTING, Hans (1995). **O Fim da História da Arte: Uma Revisão Dez Anos Depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BENJAMIN, Walter (1934). O Autor como Produtor. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 120–136.

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.

BENJAMIN, Walter (1940). Sobre o Conceito da História. In: _____. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 222–234.

BENKLER, Yochai; NISSENBAUM, Helen. Commons-based Peer Production and Virtue. **Journal of Political Philosophy**, v. 14, n. 4, p. 394–419, dez. 2006.

BERNARD, Yves; QUARANTA, Domenico. **Holy Fire: Art of the Digital Age**. Brescia: Link Editions, 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**.

Disponível em:

<<http://www.furtherfield.org/features/global-positioning-interview-ricardo-dominguez>>. Acesso em: 30 jan. 2014.

BLAIS, Joline; IPPOLITO, Jon. **At the Edge of Art**. London: Thames & Hudson, 2006.

BOLTER, Jay; 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.

BRUNET, Karla. Do-It-Yourself as Free Culture Practices: Perspectives of Brazilian Network Projects. In: RE:ACTIVISM, 2005, Budapest. **Proceedings...** Budapest: Central European University, 2005. Disponível em: <https://web.archive.org/web/*/http://mokk.bme.hu/centre/conferences/reactivism/FP/fpKB>. Acesso em 5 jan. 2015.

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: _____ (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; PALMAS, Karl. **Abstract Hacktivism: The Making of a Hacker Culture**. London: Openmute, 2006.

CAETANO, Miguel Afonso. **Tecnologias de Resistência: Transgressão e Solidariedade nos Media Táticos**. 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: PLAYTHING - GAME SYMPOSIUM AND EXHIBITION, 2003, Sidney. **Symposium Papers...** Sidney: dLux MediaArts, 2003. Disponível em: <http://www.dlux.org.au/plaything/media/rebecca_cannon_web.pdf>.

CARDENAS, Micha; CARROLL, Amy Sara; STALBAUM, Brett. The Transborder Immigrant Tool: Violence, Solidarity and Hope in Post-NAFTA Circuits of Bodies Electr(on)/ic. In: MOBILEHCI9 - INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION WITH MOBILE DEVICES AND SERVICES, 11., 2009, Bonn. **Accepted Papers...** Bonn: University of Bonn, 2009.

Disponível em: <http://www.uni-siegen.de/locatingmedia/workshops/mobilehci/cardenas_the_transborder_immigrant_tool.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2013.

CASTELLS, Manuel. **Rise of the Network Society**. Malden: Wiley-Blackwell, 2010.

CASTELLS, Manuel (2001). **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CERTEAU, Michel (1990). **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.** Disponível em: <<http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=en>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

CHRISTENSSON, Per. emulation, DNS, TCP/IP. **The Tech Terms Computer Dictionary**. 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, Sfeer 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, 2011.

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 J. (Org.). **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014. p. 245–248.

COSTA, Mario (1990). **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

COUCHOT, E. 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.). **MediaArHistories**. Cambridge: The MIT Press, 2007. p. 181–191.

COUCHOT, Edmond (1998). **A Tecnologia na Arte: Da Fotografia à Realidade Virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

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.

CRESWELL, John (2009). **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. 3a. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

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, 1998.

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 *et al.* (Org.). Intonarumori; VNS Matrix. **Media Art Net**. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de>>. Acesso em: 18 abr. 2013.

DE DUVE, Thierry (1984). **Pictorial Nominalism: On Marcel Duchamp’s Passage from Painting to the Readymade**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991.

DEBORD, Guy (1967). **A Sociedade do Espetáculo: Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003.

DELEUZE, Gilles. **Différence et répétition**. Paris: Presses Universitaires de France, 1993.

DELEUZE, Gilles. Postscript on the Societies of Control. **October**, v. 59, n. Winter, p. 3–7, 1992a.

DELEUZE, Gilles (1966). **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

DELEUZE, Gilles (1968). **Diferencia y repetición**. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.

DELEUZE, Gilles (1969). **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

DELEUZE, Gilles (1983). **Cinema 1: The Movement-Image**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1986.

DELEUZE, Gilles (1985). **Cinema 2: The Time-Image**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

DELEUZE, Gilles (1990). **Conversações: 1972-1990**. São Paulo: Editora 34, 1992b.

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. **O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia 1**. São Paulo: Editora 34, 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1980). **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995a. v. 1.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1980). **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol. 2. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995b. v. 2.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1980). **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol. 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. v. 3.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1980). **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997a. v. 4.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1980). **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol. 5. São Paulo: Editora 34, 1997b. v. 5.

DENNING, Dorothy E. Activism, Hactivism, 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: _____. **Margens da Filosofia**. Campinas: Papirus, 1991. p. 33–63.

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. 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>.

DERRIDA, Jacques. La Différance. In: _____. **Marges de la Philosophie**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1972a. p. 1–29.

DERRIDA, Jacques. Letter to a Japanese Friend. In: WOOD, David; BERNASCONI, Robert (Org.). **Derrida and Differance**. Warwick: Parousia, 1985. p. 1–5.

DERRIDA, Jacques. **Points de Suspension: Entretiens**. Paris: Editions Galilée, 1992b.

DERRIDA, Jacques. Signature Événement Contexte. In: _____. **Marges de la Philosophie**. Paris: Éditions de 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 (1967). **A Voz e o Fenômeno: Introdução ao Problema do Signo** na

- Fenomenologia de Husserl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
- DERRIDA, Jacques (1967). **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DERRIDA, Jacques (1967). **Writing and difference**. London: Routledge, 2001.
- DERRIDA, Jacques (1978). **The Truth in Painting**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- 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 (2000). **Ante el Tiempo: Historia del Arte y Anacronismo de las Imágenes**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2002). **A Imagem Sobrevivente: História da Arte e Tempo dos Fantasmas segundo Aby Warburg**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- 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 desta pesquisa.
- DOWNING, John. **Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements**. Thousand Oaks: Sage Publications, 2001.
- ECO, Umberto (1973). Towards a Semiological Guerrilla Warfare. In: _____. **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#**, n. 3, p. 22–39, 2010.
- FARIAS, Agnaldo; ANJOS, Moacir Dos; ET AL (Org.). **Há Sempre um Copo de Mar para um Homem Navegar: Catálogo da 29ª Bienal de São Paulo**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2010.
- FLICK, Uwe. **An Introduction to Qualitative Research**. Los Angeles: Sage Publications, 2009.
- FLICK, Uwe. **Introducing Research Methodology: A Beginner's Guide to Doing a Research Project**. Thousand: Sage Publications, 2011.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: CosacNaify, 2007.
- FLUSSER, Vilém (1983). **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia**.

Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém (1985). **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, set. 2008.

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 (1969). **The Archaeology of Knowledge**. New York: Pantheon Books, 1972.

FOUCAULT, Michel (1969/1994). O que é o Autor? In: _____. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009a. p. 264–298.

FOUCAULT, Michel (1971). **A Ordem do Discurso: Aula Inaugural no Collège de France, Pronunciada em 2 de Dezembro de 1970**. São Paulo: Loyola, 1996.

FOUCAULT, Michel (1984/1994). Outros espaços. In: _____. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009b. p. 411–422.

FULLER, Matthew. **Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture**. Cambridge: 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.

GAMBIOLOGIA. **Gambiólogos: A Gambiarra nos Tempos do Digital**. Belo Horizonte: Arte Mov, 2010.

GARCIA, D; LOVINK, Geert. The ABC of tactical media. In: RAQS MEDIA COLLECTIVE; LOVINK, Geert (Org.). **Sarai Reader 01: The Public Domain**. Delhi; Amsterdam: The Sarai Programme; Waag Society, 2001. p. 89–92. Disponível em: <http://preview.sarai.net/events/tml/tml_pdf/abc_tactical.PDF>. Acesso em: 13 maio 2014.

GARCIA, David. Fine Young Cannibals, of Brazilian Tactical Media. **Mídia Tática**. Disponível em: <<http://midiatatica.info/>>. Acesso em: 29 jul. 2013.

GARRET, Marc. Revisiting the Curious World of Art & Hacktivism. **Furtherfield**. Disponível em: <<http://www.furtherfield.org/features/articles/revisiting-curious-world-art-hacktivism>>. Acesso em: 2 maio 2014.

GARRET, Marc; CATLOW, Ruth. DIWO: Do It With Others – No Ecology without Social Ecology. **Furtherfield**. Disponível em: <<http://www.furtherfield.org/features/articles/diwo-do-it-others---no-ecology-without-social-ecology>>

GARRETT, Marc. DIWO (Do It With Others): Artistic Co-Creation as a Decentralized Method of Peer Empowerment in Today's Multitude. **Marc Garrett**. 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-multitude/>>.

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.

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. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/2234>>. Acesso em: 11 abr. 2013.

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.

GYGAX, Raphael; MUNDER, Heike (Org.). **Cory Arcangel: Beige**. Zurich: Migros Museum für Gegenwartskunst; JRP-Ringier, 2005.

HANSEN, Mark B.N. **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.
- HEGEL, Georg. **Aesthetics: Lectures on Fine Art**. Oxford: Clarendon Press, 1975. v. II.
- HEIDEGGER, Martin (1927). **Ser e Tempo**. Petrópolis: Vozes, 2005. v. 1 e 2.
- HEIDEGGER, Martin (1935-1962). **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; Detroit: Centro Cultural Banco do Brasil; Gilbert & Lila Silverman Fluxus Collection Foundation, 2002.
- HERTZ, Garnet. **Entrevista**. 2014. Conversa presencial realizada em Irvine, para uso específico desta pesquisa.
- 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.
- HEYES, Cressida. Identity Politics. In: ZALTA, Edward N. (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.
- 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.
- 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 Hactivism. In: HÄYHTIÖ, Tapio; RINNE, Jarmo (Org.). **Net Working/Networking: Citizen Initiated Internet Politics**. Tampere: Tampere University, 2008b. p. 254–280.

KANT, Immanuel (1790). **Critique of the Power of Judgment**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

KAY, Alan; GOLDBERG, Adele. Personal Dynamic Media. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (Org.). **The New Media Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2003. p. 391–404.

KINCHELOE, Joe L.; MCLAREN, Peter (2000). Repensando a Teoria Crítica e a Pesquisa Qualitativa. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S (Org.). **O Planejamento da Pesquisa Qualitativa: Teorias e Abordagens**. Porto Alegre: Arned, 2006. p. 281–314.

KITTLER, Friedrich (2002). **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.

KRAPP, Peter. **Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

KRAPP, Peter. Terror and Play, or What Was Hactivism? **Grey Room**, New York, v. 21, n. 21, p. 70–93, 2005.

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**. 2014. Conversa realizada por videochamada, para uso específico desta pesquisa.

LAZZARATO, Maurizio (2004). **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 (1984). **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**. New York: Penguin Books, 2001.

LEWITT, Sol (1967). 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. Disponível em: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/lovink_schneider0603/lovink_schneider0603.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2011.

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.

LYOTARD, Jean-François (1979). **A Condição Pós-Moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

LYOTARD, Jean-François (1983). **The Differend: Phrases in Dispute**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988.

LYOTARD, Jean-François (1988). **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-FRUIIN, 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 (Org.). **FLOSS+Art**. Poitiers: GOTO10; OpenMute, 2008.

MARKETOU, Jenny. Hacking Seductions as Art. **Old Boys Network**. Disponível em: <http://www.obn.org/reading_room/interviews/html/jenny.html>. Acesso em: 29 jun. 2012.

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. Hacktivism and Machinic Performance. **Performance Paradigm**, Sidney, v. 1, n. March, p. 22–30, 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, TOYWAR. **Strategies: Journal of Theory, Culture & Politics**, v. 14, n. 1, p. 121–138, maio 2001.

MCLUHAN, Marshall (1964). **Understanding Media: The Extensions of Man**. London: Routledge, 2010.

MEDEIROS, Maria Beatriz De. **Aisthesis: Estética, Educação e Comunidades**. Chapecó: Argos, 2005.

MEILLASSOUX, Quentin (2006). **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.

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: <<http://eprints.lincoln.ac.uk/7983/>>. Acesso em: 18 jun. 2013.

MIZRACH, Steven. Is There a Hacker Ethic for 90s Hackers? **[author's page]**. Disponível em: <<http://www2.fiu.edu/~mizrachs/hackethic.html>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

MORI, Leticia. 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#>>.

NUNES, Fábio Oliveira. Empresas Que Não Querem Fazer Negócios: Superfícções Corporativas na Web Arte. In: 11#ART - ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 11., 2012, Brasília. **Anais eletrônicos...** Brasília: UnB, 2012. Disponível em: <<http://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/FabioOliveiraNunesFON.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

NUNES, Fábio Oliveira. FREAKPEDIA. **Fabiofon.com**. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/freakpedia.html>>. Acesso em: 2 jul. 2013a.

NUNES, Fábio Oliveira. Web arte no Brasil. **Fabiofon.com**. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>>. Acesso em: 27 jun. 2013b.

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: _____. **Aspiro ao Grande Labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. p. 84–98.

ORTHOF, Gê. M.áquinas 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. Disponível em: <http://eprints.mdx.ac.uk/394/1/Osborne_-ART_HISTORY.pdf>. Acesso em: 3 jul. 2012.

OTTONI, Paulo. A tradução da différence: dupla tradução e double bind. **Alfa**, n. 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>>.

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, J. 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.

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.

- PAUL, Christiane. **Digital Art**. 2. ed. New York: Thames & Hudson, 2008.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.
- 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/>>.
- RALEY, Rita. **Tactical Media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- RANCIÈRE, Jacques. **Dissensus: On Politics and Aesthetics**. London; New York: Continuum, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. **The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible**. London: Continuum, 2006.
- RANCIÈRE, Jacques (2000). **A Partilha do Sensível**. São Paulo: Editora 34, 2005.
- 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/>>.
- RATTO, Matt. Critical Making: Conceptual and Material Studies in Technology and Social Life. **The Information Society**, v. 27, n. February 2015, p. 252–260, 2011.
- RAUNIG, Gerald. **Art and Revolution: Transversal Activism in the Long Twentieth Century**. Cambridge: Semiotext(e), 2007.
- RAYMOND, Eric. **Jargon File**. 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. Cambridge: O'Reilly Media, 2001.
- RENZI, Alessandra. On the Currency of Somatic Architectures of Exchange: An Interview with New Media Artist Ricardo Dominguez. **Scapegoat**, Toronto, n. 04 (Currency), p. 321–334, 2013. Disponível em: <http://www.scapegoatjournal.org/docs/04/04_Renzi_OnTheCurrencyOfSomaticArchitectures.pdf>.
- RICHARDSON, Joanne. The Language of Tactical Media. In: _____ (Org.). **Anarchitexts: A Subsol Anthology**. New York: Autonomedia, 2003. v. 03. p. 123–128. Disponível em: <http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/richardson_tactical_media.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2011.
- 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. 04 (Crisis Media), p. 424–433, 2004. Disponível em: <<http://www.sarai.net/publications/readers/04-crisis-media/55ricardo.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2013.

ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Giseli (Org.). **Net_Cultura 1.0: Digitofagia**. São Paulo: Radical Livros, 2006.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies**. 2. ed. London: Sage Publications, 2007.

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. Hactivism, from here to there. **Cult of the Dead Cow**. Disponível em: <http://cultdeadcow.com/cDc_files/cDc-0384.html>. Acesso em: 2 jun. 2014.

RUSH, Michael (1999). **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RUTSKY, R. **High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

SAGGINI, Valerio. Intonarumori. **Thereminvox.com**. Disponível em: <<http://www.thereminvox.com/article/archive/31/index.html>>. Acesso em: 19 abr. 2013.

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.

SANTOS, Boaventura. **Introdução a uma Ciência Pós-Moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1989.

SANTOS, Franciele Filipini Dos. O Anacronismo, a Curadoria e a Produção de Arte em Diálogo com as Mídias Digitais. In: COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 32., 2012, Brasília. **Anais....** Brasília: CBHA, 2012.

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**. Disponível em: <<http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>>. Acesso em: 19 jun. 2013.

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.

SEBEOK, 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. Disponível em: <<http://www.ethicsandglobalpolitics.net/index.php/egp/article/view/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.

SHAVIRO, Steven. The Rhythm-Image. Disponível em: <<http://www.shaviro.com/Presentations/Third/#/>>. Acesso em: 7 fev. 2015.

SHAVIRO, Steven. **Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics**. Cambridge: The MIT Press, 2009.

SHKLOVSKY, Victor (1917). 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.

SILVERMAN, David (2006). **Interpretação de Dados Qualitativos: Métodos para Análise de Entrevistas, Textos e Interações**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

SKREBOWSKI, Luke. All Systems Go: Recovering Jack Burnham's Systems Aesthetics. **Tate Papers**, v. 1969, p. 1–11, 2006. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/download/file/fid/7301>>. Acesso em: 14 jul. 2013.

SOLLFRANK, Cornelia. Hacking the art operating system. **Old Boys Network**. Disponível em: <http://www.obn.org/reading_room/interviews/html/hacking.html>. Acesso em: 29 jun. 2012.

SOTAMAA, Olli. When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture. **Games and Culture**, v. 5, n. 3, p. 239–255, 7 maio 2010.

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**. Chapecó: Argos, 2007.

STIEGLER, Bernard (1994). Quando Fazer é Dizer: Da Técnica como Diferença de Toda Fronteira. **ReVista**, n. 3, 2001.

STIEGLER, Bernard (1994). **Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus**. Stanford: Stanford University Press, 1998.

STIEGLER, Bernard (2009). **For a New Critique of Political Economy**. Cambridge: Polity, 2010.

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 Glossary**. Disponível em: <<http://web.archive.nationalarchives.gov.uk/20120203094030/http://www.tate.org.uk/collections/glossary/definition.jsp?entryId=571>>. 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.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. New Media Art. **Brown University Wiki Service**. Disponível em: <<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. Disponível em: <<http://plms.oxfordjournals.org/cgi/doi/10.1112/plms/s2-42.1.230>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

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. Variantology | On Deep Time Relations of the Arts,

Sciences and Technologies. 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. 1-130 f. Dissertação (Mestrado em Arte Multimídia) – 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.

WALDROP, M. Science 2.0. **Scientific American**, v. 298, n. 5, p. 68 – 73, 2008.

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. **7ª Bienal do Mercosul: Grito e Escuta**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2009.

ZIELINSKI, Siegfried (2002). **Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

Anexo A – Entrevista com Ricardo Dominguez

Daniel Hora: *We could say that disruption/disturbance and (dis)closure constitute the ever emergent grammar of hacking. These features appear in actions like appropriation, piracy, plagiarism, as well as in open code and free culture production. But we have reached a time when DIY practices seems to be quite well established in its market niche, within the so called maker culture. How can you hack and still generate disruption in this context?*

Ricardo Dominguez: Well, the art of the type of disturbance is at the core of what electronic disturbance was either 1.0 and 2.0 are very much attuned to isn't necessarily the kind of do-it-yourself hobbyism that is now an important around the hacking, and certainly this doesn't mean that it's not an important social gathering for new modes of reduction.

The kind of hobbyist culture doesn't necessarily speak to the qualities that the aesthetic and political project that the work that I've been involved collaboratively in developing is interested in and that is if we were to try to attach the term hacking, I think the levels by which that could perhaps have some meaning to what we do is more to attach it to a history of aesthetic and cultural experimentation where one hacks into the speculative and social conditions that often do allow things like hobbyists or maker culture to emerge.

One would have to specifically look at the histories of the avant-garde from the goddess, the surrealists, certainly the situationists, tactical media in the '80s, zapatismo in terms of its political context so that what is important in the term of hacking is more the way it reroutes and detours this type of do-it-yourself engineering and reverse engineering and an open-source towards a radical condition of the way it reduces itself. That is we artistic is interested in hacking into the speculative employment of hacking than to the overt materialization and production of an object to be about to questions of overall, I don't know, utilitarianism that is I want to sell it, I want to make a better coffee cup or bracelet or what have you.

This is not that the hobbyist culture is not important, it's just that I think what we are really trying to do is to disrupt and disturb what is often seen as the utilitarian outcome of object making [inaudible 00:04:05] trying to disturb or disrupt the speculative matrix that allows things like hacking to emerge.

The way that we do it is that we approach it on the level first of the conceptual and then what occurs is that there may be gestures that materialize out of that environment, but they don't necessarily always bind themselves to the question of, what shall I say, hacking, quak hacking, or code quak code, but that is ... It shifts. It code switches what is the impulse at hand that is a lot of maker culture activists, let us say as well, do not have the time to manufacture or consider a larger speculative conditions that are part of the history of avant-garde art production.

That is I'm sure people love maker, while they may have some interest in Judaism or the situationists or tactical media of the '80s and '90s, it is not a particular interest in terms of their communism – that is the common sharing of code of bottom-up production. They might be radical communists, right, sharing the commons. And we will probably fall to another sort of radical materialism [inaudible] of an older and perhaps never having [inaudible] not really asserted itself a type of communism, right?

Here you have perhaps the condition that hacking creates the disruption of communism that is what is shareable as code, as material reduction in diagramming the possibilities, right? Whereas what we're doing is a radical communism which is a different sort of materialism in seeking to disturb this kind of wider ...

[interrupted recording]

In do-it-yourself maker culture, there is a overwhelming need to really produce a utilitarian object or even just an object. While the gestures or the performative matrix that we participate in with the work that we've been doing, a speculative deployment can always already create a disturbance on a wide social scale. The necessity of its utilitarian outcome, it can often be bound to questions of the immaterial, that is it's not something that is readily available. Plus, the speculative - the speculative deployment.

This is the quality I think that often is missed in this conversation. The question of electronic disturbance theater. That is, the term theater is really a link that allows the performative matrix of what we do to shift the conditions of hacking away from empirical production - not that we have anything against that - towards speculative deployment. Often this kind of communism of speculative deployment - that is in the communist horizon, that is we've never had communism - is that it creates a space in which the social body, the social entity - Congress, senators, FBI, institutions like UCSD - respond in a way that is traumatizing to them. They begin to disassemble their priorities in a way that makes it very difficult for them to grab hold of the gestures that we have produced.

If we were like maker or do-it-yourself to the fullest degree, they could shut it down completely. They could say we're taking away your machines, your diagrams, and your code or what have

you - and that would be the end of the project. But because it relates to this kind of radical speculative condition, that is what we would call art, it becomes very difficult to grasp in the end or to shut down, because again, the performative matrix, the performance of the idea, continues to play even if there is no utilitarian material outcome. Does that make somewhat of a division between hacking and DIY and maker and the kind of speculative hacking that I think we do.

DH: *That's a very interesting distinction between these productions. But I still would like to ask about this kind of openness we find in terms like free software or open code. There is or there was a festival [in France] called Make Art, and there is another [in Norway] called Píksel. In both festivals, they offer space for FLOSS art, that is, only for projects that have to do with this condition. In many times you talk about visibility, even for code. I ask you about the politics of closure and disclosure...*

RD: I do think then, the question of radical transparency and this connection to be open or openness that I think you are trying to establish in the conversation is that, indeed, the nature of our practice or the performative matrix is participating in a communism of sharing and it is a sharing which does not seek to encrypt what is being shared, how it's being shared and for whom is it, right? It is an open platform in multiple ways. Yes, I do see a connection in terms of openness but I would say that the openness or its radical transparency again, is attached to the performance of the history of conceptual and speculative spaces. Back in the '90's we would say HTML conceptualism. That is, one can look at the conceptual idea of civil disobedience. Civil disobedience is an open space that was established say, by Henry David Thoreau, in 1848. Everyone has a sense conceptually of what civil disobedience is. The electronic civil disobedience try to establish through its radical transparency and openness, a connection not necessarily just to the code but to that conceptual frame of what we think of as civil disobedience. This is what I would put forth. That the code, the tendencies of openness and radical transparency were a way to push and connect large multitudes of practices towards considering the kind of conceptual valency and trajectory that you have with something like civil disobedience so that the switch code is to move individuals, artists, groups, activists away from just an attachment to the priorities or consideration of code qua code, but the relationship of code to these kinds of conceptual histories and practices that they evolve, that have evolved in this instance, the question of civil disobedience. That FloodNet or the Transborder Immigrant Tool, Zapatista Tribal Portscan and the gestures that have evolved out of the dialogues with Brett Stalbaum and Carmin Karasic, and Stefan Wray with EDT 1.0, was to initiate a transference of what the questions were when one was establishing the object of disturbance or the disobedient object. The disobedient object really manifested itself as an opening, not necessarily because it was bounded to the question of code and its distribution -- although, you know, that is important obviously. But that it attached itself to the openness of a conceptual project such as civil disobedience. Because if it were just attached to the question of code and the production of an object, then something like civil disobedience could be shut down. But it's a larger conceptual frame and so the materialization of the code of the specific qualities of FloodNet or the Transborder Immigrant Tool, even when they are materially in hand, when the code is distributed, it is always attached to this kind of performative matrix of the conceptual. This is really what becomes the kind of opening of shareability wherein the disobedient object, the disturbance object, manifests its quality, I think, to a greater degree in this kind of impulse of openness.

DH: *Is disruption what makes art possible in this context?*

RD: Art, in the post-contemporary scene, is this continuation and also dislocation of what are often considered the qualities of the utilitarian. Certainly you can see in modernism, all the way from Duchamp on, that the everyday object, the everyday gesture, the everyday functions of labor, can be subsumed and expanded by being named and codified as art. The urinal is now art. One can then take that art and put it against the wall and return to its quality as a urinal. In the post-contemporary scene I think there is an awareness of that consistent code-switching between the possibilities of everything becoming art and art becoming the utilitarian tool. What the post-contemporary scene adds to that, I think, is that we also begin to layer a wider function of the aesthetic project to not just the everyday made, the everyday outcome of labor, or the everyday condition of, say, exchanging email, but that we begin to see that the nation state,

globalization, neo-liberalism, or say the border - there you are between Mexico and the US - are themselves aesthetic projects. They are themselves conditions that allow us to speak to them as art projects. That is, the nation state is a urinal that we can flip back and forth in the way say that Duchamp did with "the actual urinal." The border becomes an aesthetic zone.

I think in the post-contemporary scene, ideologies, conditions of the biopolitical, conditions of the expansion of infrastructure let us say, in terms of hacking, is not only because it has certain questions of the legal, it has certain questions of policy, certain areas of manufacturing, but that we now see the wider space that we are embedded in as itself an aesthetic project. I think that is the expansive moment in the way that art functions in the post-contemporary scene. We are able to flip the history of the Duchampian moment and establish it within the performative matrix of these kind of wider conceptual units which can be Foucault's biopolitical question of governance. We often think of neoliberalism as an economic policy or an ideological policy but I would say that for the post-contemporary scene, we can consider it an aesthetic project.

DH: *How does digital art differ the conditions through which we perceive and conceive time? The same we were talking about DIY and hobbyists, I would try a critique of this effect also, because we have in critical theory discourses that are pointing to accelerationism. In other side of this equation, we have some kind of nostalgic retro-futurist approach, in steam punk fiction or media archeology. Do you think digital art or art & technology, the conflict or the alliance between those fields, could really help to speed up capitalism to its own collapse, like accelerationism proposes?*

RD: There is a moment when we consider time in relationship to this kind of performative matrix we've been discussing. If you read *Electronic Disturbance* by Critical Art Ensemble, the very last chapter is on the question of the fragments of time, and the question of time in relation to the bounded spatial considerations. To a certain degree with Critical Art Ensemble we felt that time had, by the end of the 80s, become the predominant way in which virtual capitalism's and digital culture's infrastructure communities would overlay much of what was being done while the question of space was really being compressed into smaller and smaller spaces of consideration.

At the end of that text we could ultimately say the streets are dead capital. That is, taking over the streets, taking over materiality, could never accomplish what high speed trading was doing because it was no longer bounded this space, but only to the expansion and compression of time. That was one of the drives for *Electronic Disobedience*, was to disturb the seeds of time inherent in virtual capitalism's high frequency trading, which works on a pico to nano scale in terms of time.

You could then say this is a question that the accelerationist movement is really connecting to. That is, the compression of time itself will lead to the collapse of what we already thought was dead capital. Often when something emerges that is beginning to have a vocabulary, an ability to diagram its condition, it's because it's always already happened. That is, capital has already accelerated itself unto its dead zone. We could say late capital. Late capital is another way to say the late so and so – something is dead.

Now we're in a condition where we are really in the ruins of space. Indeed, late capital has collapsed already. What happens is that when you have Steampunk or media-archaeology, these are navigational spaces that already enunciate that we are moving into the future's ruins, into the ruins of the future already, and that capital has already collapsed. This is why you begin to have, at the same time as this kind of accelerationist modality, a tendency to consider the question of the undead. That is, what we have isn't so much a lived capitalism but an undead capitalism with accelerationism, an undead media with archaeological excavations of media. This becomes a much more difficult condition in terms of time, because the undead tend to take up space. They tend to proliferate. They tend to expand and take over space, the undead. You have zombie capitalism that become so much more difficult condition in terms of time because the undead tend to take up space. They tend to proliferate ... I can never say that word. They tend to expand and take over space, the undead. You have zombie capitalism that overruns the streets. You have zombie media that overruns infrastructure. In a certain sense, my feeling is that this kind of question that you're asking is the condition that we are always already navigating the ruins yet to come. The codification that we are moving towards the end of a collapse of capitalism is not really what is at question, but that we are already in the ruins of that collapse, again, this question of the zombie, of undead, undead labor, undead media, undead capital.

It's much more difficult to battle that, I think. You can go back to Marx, saying he often used the monster as a way to speak about capital, the vampire if you will. Then the question becomes to what degree does the kind of performative matrix and conceptual work that we are doing dislocate both the question of time and space. Are the streets "dead capital" as we said in the

'80s? Well, they are perhaps dead capital, but they are living forms of new types of social and life forms that are unexpected. I would certainly point to the Zapatistas as an unexpected life form that has emerged out of the ruins of dead capital.

While the streets may not be fully alive, there are territories that are coming into being and emerging that are quite alive. You see that in multiple communities around the world. You speak of a fundamental condition that capitalist systems must be determined for their collapse, I think there is a sense in which duration of time allows us to, in a certain sense rewind, and slow down and gaze at that collapse. Archaeological media is one way that one can rewind those moments in the process of acceleration.

Just to put an endpoint to this because we can go on in all sorts of angles on this, with Electronic Disturbance Theatre, we were always quite weary of both the apocalyptic and the utopian end of these technological investigations. Those are not always the best way to approach technology, space or time. That is the importance of the critical. The critical gesture is one that allows us to dislocate and suspend both utopia and apocalypse, and to really move into a space of what is the embedded reel that we find ourselves in.

Often, I think with accelerationism, you get a kind of DNA of utopianism and apocalypsis (if that's a word), apocalyptic tendencies. I think the work that we do is to create a critical dislocation of both those tendencies, and to disallow a generalized zombification of both media and the ruins of capitalism.

DH: *In these conditions, how do you think performance art can be produced? I mean, when you were telling me about undead capital or undead media, those sorts of revivals or backward movements, I was thinking about recent projects of reperformances, or the way artists are redoing performances from the 70s. Is it related to the same kind of situation?*

RD: The nature of performance in the post-contemporary scene does attach itself quite strongly to this now topic of discussion of reperformance. And reperformance, I think, probably has a kinship, to a certain degree, with the histories of Situationism détournement and of the kind of rise of Popism, say, a la Warhol, where one takes the material everyday expression or semiotics, to use an older term, of comics, of B movies, of Marilyn Monroe, and reperforms them, reprints them, with a different sensibility that is critical.

I think in terms of body art and performance art, the nature of reperformance still needs to be expanded beyond the sort of repetition of the gesture and the reperformance of the critical condition that that gesture attempted, to a certain degree, expand or dislocate. So, I think that's the real issue for me in terms of the meaning of reperformance. A reperformance just as copy, which has strong possibilities, is a critical context that allows that impulse to reassert itself. This is, I think, often the missing element of reperformance. So that we can say that Electronic Civil Disobedience is just a reperformance of civil disobedience in the same way that Marina Abramović's performance of Vito Acconci's piece is just a reperformance of it. It doesn't really add to it.

But, again, I have a feeling that the way that we have reperformed civil disobedience and its performative matrix expanded the vocabulary of that condition or process or gesture that we call civil disobedience in the same way that the Transborder Immigrant Tool reperforms a long history of border art that one can say is now an established vocabulary. But at the same time, we do enter into a critical, how shall I say, dislocation of that very sort of reperformance through an expansion of its vocabulary as opposed to just a repeat of that vocabulary. And I think that in the post-contemporary scene, that's as much as one can hope for. That one expands the vocabulary in one's reperformance of those gestures as opposed to a mere copying of those gestures.

Now, one can say, well there is a difference of arena masturbating underneath an audience as opposed to Vito doing it underneath the floorboards of a gallery. Yes, there is that gender difference that allows a different consideration, but I think part of the process that we are investigating is, how does one repeat or reperform an expanded critical vocabulary? And at least for us, one of the conditions that expands that vocabulary hints back to the original question that you were looking at. That is, it establishes an openness to the reperformance of the gesture by the widest set of potential community as opposed to the singularity of a single entity i.e. Marina Abramovic or what have you. That is, one can use the code of FloodNet . Anybody could, if they want to, seek out the Walking Tools code to establish. So that the conditions of that reperformance is a much more open vocabulary in the way it extends itself.

I suppose again it goes back to an earlier form that we called microgestures with Critical Art Ensemble. If you look at the text Electronic Civil Disobedience: And Other Unpopular Ideas, there's a section on the bunker - Disturbing the Bunker. At the very end of that chapter I do a performance that costs 10 dollars where I play with cars and toys at a mall and then get arrested.

The idea of the microgesture was that it was something that anybody could perform, that anybody could do within the context of the social space. I think in the post-contemporary scene one can attach a value to reperformance in the way that Marina Abramovic and others have played out versus this kind of shareable microgesture where everyone can perform and reperform that particular disobedient object, if you will.

At the same time, I think there is a great deal that I have gained as an artist from the histories of performance art and body art. I always amplify it ultimately to this older notion of an expansive theater. That is a theater in which there is a social narrative, a narrative that often establishes itself around the condition of justice. The critical aesthetics is always bound not just to the formal condition of reperformance but the reperformance of the question of justice now. What are the social code-switches that allow for this reperformance of aesthetics, the reperformance of cell phones, the reperformance of code towards these other questions - the nature of justice. I don't know; I'll leave it there. I'm sort of sick so I'm just rambling now.

DH: *We were talking, just a little bit before, about zombie capital taking up the streets or something like that, taking up space. Following this discussion on reperformance and border art, I thought about land art and a link we could find between land and hacking, as we read in Ken Wark (in Hacker Manifesto). He has a reading of hacking as abstraction, and for him the first abstraction is the property of land – who owns the land? This would be the mother of secondary tertiary or following abstractions. What do you think about this, considering you are doing projects that deal with borders and question them, and the past of land art, performance and conceptual art? Taking into account the virtual, zombie media, or zombie capital taking up spaces.*

RD: I do think that what Electronic Disturbance Theater 1.0 and 2.0 both in terms of the history of Electronic Civil Disobedience and this question of the Transborder Immigrant Tool and borders is that there was a shift in 1994 with the emergence of the Zapatistas. There, reestablishing of radicality and contestation against neoliberalism and it's a globalized, globalizing drives, was a return to the question of the land. Right. At that point the nature of a lot of the work that Critical Art Ensemble, the situation is another had done.

Pretty much about the urban space. The nature of urban power. The nature of Parisian streets or the New York avenues or the LA highways, what have you, however you define the territories of the urban. Shifted it towards this question and dislocated out of this question towards the condition of *la tierra*, the land.

I think for Electronic Disturbance Theater 1.0 this really became the condition of its setting that is that the immaterial, the conceptual, the performative matrix embedded itself on as a reflection of this deeply important question of the territory of new forms of life, emerging from the very space up the jungle of the space without roads, of the space without infrastructure.

That is the Zapatista's didn't have computers, didn't have networks, didn't even have electricity. At least for me, that territory of the land became what Electronic Civil Disobedience was trying to connect to and reflect. That while one might say that the streets were dead capital, that zombification is shuffling and swarming through the highways and the avenues and the streets, the kind of radical life forms that the land represented for Electronic Civil Disobedience was different.

This difference I think does connect with the history of land art, a new type of geoaesthetics. This geoaesthetics is a trying to not create a geoengineering, but a reestablishment of what is a sustainable condition of living. Establishing those life forms in the most radical way. That the Transborder Immigrant Tool one might say is connected to Electronic Civil Disobedience and that they're both the product of connecting to the land. Not necessarily as a type of geoengineering towards kind of the exploitation of land but a geoaesthetics that considers the land that is unzombified as the condition of its aesthetic reduction.

I think that's an important shift that occurred at least for Electronic Disturbance Theater. That the data body, for it to navigate into new forms of life, emergent conditions, it had to make a connection to these spaces and territories, assemblages of land, which had deeper kinship to land art in terms of its ecological processes than it did to the highway, the avenue, the street, and infrastructure.

DH: *Talking about data bodies and this relation with the space, I would like to ask if you consider that there are differences between what you call transbodies and cyborgs. Is there a difference between them, and is this difference related to this connection between the virtual and lands, or borders, territories?*

RD: My sense of the cyborg is one in which the entity, the body, introjects the technological and amplifies its body via the technological, if you will. While the transbody is one that is attached to this condition of the data body being a condition that is not necessarily technological, so that one can begin to imagine the undocumented immigrant crossing borders across the world as a geoformation that is shifting what the conditions of the world are. Songs are without technology. Again, this reflects back an awareness with the Zapatistas. That is, they become a major social network without the availability of technology at hand.

A cyborg has the technology at hand and is able to manipulate the data body rapidly through various architectures, amplificatory devices, the cellphone or what have you, while the transbody uses its very movement in the land, across the land, between the spaces of the border as land, to transform the conditions of that land and of the body itself. It becomes a wider sense of the technological.

In a sense, the transporter body is a geoengineering on a physical level. If one can imagine that the undocumented immigrant is shifting the nature of the land as one would say that land art does by the sheer flow of the movement of the body. With the transbody we begin to amplify the possibilities of a new type of global citizenship, which is not about the boundaries of the land but of the flows of the land, and there is within that then the possibility of trying to establish a sensibility in which what is being manifested and potentially created through this flow is the possibility of a new type of citizenship, a new type of rights, a new type of human condition, which is bound to that very landscape that land, which is the borderland. So much of the cyborg is about the amplification of a type of neoliberal individuation or individuality. Individuation might be the wrong term perhaps. The trans-body is more about individuation and the cyborg is about the individual.

What is being amplified in the cyborg are the condition of its control over its amplification. The transborder body is not one of command and control, but one of the emergent properties of what it might mean to reestablish notions of citizenship of law no longer by the nation state or by the infrastructures of globalization. But, by those who are attached to the qualities of the flow, I suppose would be the core kind of sensibility. They are bound to the territories of the land, as the way to geoengineer new forms of life and it often takes on the geoaesthetic quality as type of land artist.

DH: *How can databodies emerge in situations in that they can express themselves as transbodies or transborder bodies? There is a discourse and even researches over data visualization. You talk about the visible in your texts, in a activist way. You are interested in turning the power visible, and turning the undocumented immigrants visible in some way. In EDT, you are always concerned with this ethics of the visible, assuming your real identities in your projects. It is very different from hacktivism by Anonymous or WikiLeaks. Is data visualization a way of dealing with turning code and information into something visual, turning data into bodies in some way?*

RD: I do understand certainly the need for anonymity of the opaque in many communities. But I think our choice was with Electronic Disturbance Theater specifically was to establish a radical transparency as the predominant aesthetic. This was to a great degree trying to establish a way in which data bodies and real bodies could connect with one another specifically around the issue of civil disobedience. With Gandhi, let us say, his theory of Satyagraha, that is the soul of the violence was that the body that sat in protest needed to be a unified series of individuals whose names and presence would speak to others in terms of whatever was being protested or contested as worthy of being focused on because they would be arrested and taken away.

That radical transparency that the '90s became this condition of a call for visibility. I certainly understand you can certainly see early Critical Art Ensemble that they thought that and all of this anonymous-like hacker entities would have greater power in shutting down virtual capitalism than the traditions of Electronic Disturbance Theater and its vocabulary of unifying data bodies and real bodies together could possibly accomplish.

I think that that core impulse of visibility is and continues to be the way that we have established the aesthetics of the work that we do. One of the levels I think that allows us then to have conversations on multiple scales is that particular choice of the aesthetics of visibility. Now at the end of 2014 or not at the end but in 2014 we have seen importantly the rise of an anonymity of the opaque if you will. We have seen the appropriation by neoliberalism of radical transparency as part of its governance modalities right? Radical transparency cannot be seen as a dangerous territory.

Yet, at the same time with leakism of [Edward] Snowden and [Bradley] Manning there's a sense that what can be gained, openness and visibility to information that is opaque or hip so that the

performative matrix now perhaps is wanting which different communities participate in visibility and invisibility. Often it's a product of whatever strategies or tactics are at play. At this particular moment one of the reconsiderations of Electronic Disturbance Theater's aesthetics is that we started to explore this question of the poetics of what might be called translucency. That translucency I think allows one to both participate in visibility, but at the same time, understand the necessities of opacity. That you certainly see with ... necessary for some communities.

But the way that we interpret opacity is that we begin to investigate even of a deeper level the question of poetics. The questions of the aesthetic. For instance, in the Transborder Immigrant Tool we were very interested in exploring the question of poetry as a predominant condition for the production of the transborder body or the databody. The databody wasn't necessarily codified as a code, but as the code of poetry.

This then allowed a different conversation to occur in the relationship to this wider question of radical transparency. In that poetry then became a way in which one could begin to establish other levels of communication that might touch on this question of translucency. Since the impulses of how one read and accounted for the work wasn't necessarily always under the condition of a pure transparency. Poetry carries the charge of being available to other interpretations. So that when the FBI and other entities came to investigate the Transborder Immigrant Tool, they couldn't easily say the databody and the code is illegal. But they then became enmeshed in having the discussion around the question of poetry.

This was a way to perhaps have a conversation around the visibility and invisibility. But I still find it very important to really foreground in these days where invisibility and anonymity are often put forth as the only way to deal with the conditions of commanded control power that we have, as the only choices.

Visibility is something that I think continues to be an important gesture and aesthetic. But perhaps always to reiterate that the visibility that we find intensely important for the project is the visibility that the mask of the Zapatistas, the masks that they wear allows for visibility. That is, the Zapatistas say, we wear the masks so that you can see us.

DH: *In this way do you think data visualization projects do only a kind of a layer of visibility when we face an amount of data, or political relations, in information society. As we have too much of information, and data visualization is just a strategy or a tactics to deal with only a little layer of visibility. Do you think that?*

RD: Data-driven visualization does establish a type of expansive surface reading, a surface reading which obviously is important for the establishment of new types of command and control. Whereas, the type of databody and radical transparency that I think is part of what we are trying to speak to and program is the visibility of accounting for those who are not accounted for. In data visualization, it's always an accounting of those who count, or what counts itself as worthy of data visualization. Whereas, the Transborder Immigrant Tool is asking what is unaccounted for, what cannot be accounted for, due to the parameters of the kind of large scraping of data that occurs. The map always misses. The map always has something that is remaindered. I think that's a core question, that the type of visibility that we're seeking to establish is the visibility and expansion of what is not accounted for in this kind of metadata scraping, which tends to, again always enfold itself around what is worth counting.

Anexo B – Entrevista com Steve Kurtz

- Daniel Hora: *We could say that you, in *Critical Art Ensemble*, started with tactical media and critical theory, more or less, working with that. Then, during the last years you gave so much attention to biotech. Biotechnology came to be your main subject, in some sense. Could we trace back an analogy between this movement from tactical media, we could say more semiological struggles, semiological guerrilla, as we find in Umberto Eco's semiological guerrilla? I'm trying to make an analogy with a transition we find also from critical theory to critical making, from programming to hardware and body tinkering, from theoretical deconstruction to this hands-on imperative of experimentation and now biohacking also.*
- Steve Kurtz: I probably challenge your premise a little, that we went from tactical media to biohacking because we never gave up tactical media. We've always done it. We've done tactical media before there was the name tactical media. That's always been a part of our cultural DNA to do that kind of project and probably we've really returned to it almost exclusively since about 2007. The transition, in terms of the biology, came from moving from digital computer culture into bioculture.
- We were well on our way the whole time because one of our most investigated topics, when we were doing synthetic digital work, was the relationship to the body. What does it mean to strap on all this technology? How does it change the configuration and the understanding of bodies? It was a real easy jump when we went from ... The computer thing, it's kind of worked itself out. What we can say about it, we've said. What we can do about it, we've done. Let's go to this other place. It was a real easy walk to go from the body and computers to molecular biology and cell biology and these other topics that we went after in transgenics. That's how that transition happened. You can see in our literature, which you're very familiar with, that the computer starts leaving it and biology becomes more and more active. Then around 2007 or so, we just felt like we had said what we could say about that too and moved on again.
- DH: *When we compare the situation now, like the practice and what the artists are doing now with biotechnology, then we compare it to a situation that's back there with the beginning of internet. There was at that time, in the past, a similar interest in communication and semiotics in critical theory. You have an announcement of this very wide field to work with technology, in terms of data bodies and so on. Do you think it's a matter of availability? I mean, at that time, you had internet and gizmos available to work with. And now you have biotechnology to work with. Now we find a spread of hacker spaces with this biotechnology approach also. In the past, hackers were working more with code and hardware. Now we have a very strong wave of biohacking. What do you think about availability?*
- SK: Availability was really important. If you look in our book and if you put the projects in order, which is maybe easier to do on our website because they're in order for you there, you can look at the equipment. It was so impossible to use when we started in the mid 90s.
- A thermal cycler, you had to have something literally to move it. It was so big. Whereas, now our thermal cycler ... Well, our PCR is like this big. It's really easy to move around, and we could have ... What we wanted was a mobile lab. It was really difficult in 1996 to do that. That was one thing. They compressed it. They made it much more size friendly. Then, of course, the costs came down, which was easy on the hardware. Where the costs are still incredible is on reagents. It's still not the easiest thing to do when reagents are so unstable. If they're not kept just the way they need to be kept, they fall apart and die and become useless. That was a continued problem, what to do about the wetware. That was still hard.
- What you're saying is really true. Availability became easier. I think a lot of it was awareness more than availability. We realized we could do it. That was the real curtain that was stopping everybody, was the belief that science is too hard. It's not really the case. Most of the stuff, now particularly ... This is to your availability argument ... Most procedures that we would want to use have been optimized and put into kits. Anybody can do them. You don't particularly have to be the super-smart hacker or have a degree of some kind in molecular biology to be able to do it. We found in the United States one of the problems was that there are a lot of forces at this particular time that don't want people doing biological hacking. We had our own problems that way.

DH: *Another question is related to the meaning of hacking. It's very controversial, the word hacking. I'm trying to concentrate on 2 features, that would be disruption or disturbance and disclosure that we find in open source, do-it-yourself practice. How much of disruption can we really find in disclosure of technology? Is open open source culture ... It's not always ... Critical making is not open source.*

SK: No, it's not. I totally agree with you.

DH: *Sometimes we have problems also with the free software movement in this sense. We could say biotechnology by biotechnology as we could say, in the past, art by art. This work shown in disclosure, disturbance in open source culture, what are the relations between them in your opinion?*

SK: It's very tenuous. I think that you spelled it out quite well. Open source culture is just as easy to appropriate as anything else and the minute it serves the business interest, it does. Right now, we've written about not extensively, but a reasonable amount.

There's 2 business models that are really fighting it our right now. One is the old analogue model in which you protect your property. The other is the old digital model, where you realize that property in the digital round can't really be protected, so you have to find other ways to monetize it.

One has been advertising, but the other has been give it away, then build up their services around the giveaway and then lock the customer in through that. Lots of open sources can be like that. Even if you're building these large-scale systems, give them away.

What happens is that not everybody knows how to use them, so, all of a sudden, there's businesses of how to use them more effectively. Then there's businesses about maintenance for these systems. There's businesses about how to use them in incredibly specialized ways.

All of a sudden, there's all of these satellites that surround whatever that open source thing is, whatever that open source software is. It's not serving any point of criticality or disturbance. It's just another option that has a different business model. I'm not always thrilled with open source. Free software I'm a little more sympathetic with. That's a little bit better when you're making programs and then open cells and give them away and people can hand them around. That's nice to be able to give people free access to computing power through that software. I've a little bit more sympathy with that.

I don't know if that traditional route of hacking is really the most meaningful cultural form of hacking any longer. I think that there's a lot better forms of hacking out there and, particularly, just very simple life hacking, as we expand the term into its most generic form, or into its most inclusive form.

That's really what Critical Art Ensemble is most interested in now. How do we do these various kinds of life hacks whether they're in the financial world or they're in ecological [existence], whatever it might be. Biotech, it could be. We're just always trying to expand that term.

I agree with you. Hacking is really controversial, but I see it really as a verb. It's just a way of doing things. I always liked the William Gibson from Burning Chrome of the street finds its own uses for things. To me, that's what hacking ultimately is. It's finding the use for things that suits one's own interests instead of the system's interests.

DH: *Did you wrote something about open source?*

SK: We've never written anything about open source per se, but we've written about business models. Business models can use digital models as a means to create a business plan. Just because you're giving something away from free does not mean that you're making a radical gesture, particularly in the digital world. It's very easy to have re-appropriated and made to do the opposite of what your original gesture might have...

DH: *That's the kind of critic we find in Richard Barbrook about Californian Ideology, and the gift economy and so on. That's why I was asking about this.*

- SK: If you're asking me about gift economy. I think gift economy is a great thing, but it needs to stay as a closed system. That's the lesson in it. Once you make gift economy an open system, and not a closed system any more, it doesn't work very well.
- DH: *Do you think technological art transform our perception of time? Do you think when we associate art and technology, we are doing something that disturb our perception of time? It's a very philosophical question, but it's important in the sense that we could speak about many works that relate art and technology like media archaeology, like steampunk, even ...*
- SK: Those things didn't change the system. Media archaeology, I guess it did great in media studies departments at universities, but I don't know what real world application that has. Steampunk is like an interesting fad, but I don't know really, in terms of changing of the world. What changes things, what changes people's perception is their everyday use of objects. If you want to see perception being changed, and senses of time and space being changed, look at people with their mobile phones. That's where the change is coming in. It's coming in these large collective currents. It's not so much in these smaller trends, like steampunk or techno art. Most techno art is so terrible. It's one of the reasons we really ran from it, because most of it just looked like product illustrations to me. The bottom feeder of the techno art is data end. We have some type of algorithm, and then the data comes out in a different configuration. We put financial data in, and it comes out as music. It's like I really don't care. That is just so terrible. It's awful. I don't know what the point is. That particular project, that form just gets remade over and over and over again. It should be banned for 10 years.
- DH: *How do you think this approach to art, the everyday practice, the everyday uses of technology, is related to history? Could we make a direct link between everyday uses of technology by artists in history, how history is written and after known by the next generations?*
- SK: Yeah, we'll make up our narratives, that's for sure. We love our narratives to explain these things. I don't know if it's really possible. It's really storytelling. When we talk about the history of media ... Take what we were talking about, the cell phone. How are you ever going to write that history of something that happened almost overnight? All of a sudden, all these people are on their phones in a certain way and it's being inculturated globally. History has never really had to deal with that before. You could always say "Here's the history of such and such in Brazil" or "The history of this in Europe." This is one where the complexity is so much grander now. It's like trying to understand markets now, a really difficult proposition. No one can really do it. Your basic question of are there narratives that historians and such like make up about technology and the relation of technology to other ways of being in the world, yeah, it's going to have an effect. It's something that should be contested. When I make fun of something like media archaeology, I'm only making fun of it in terms of the real world, not in terms of academic debate and how that academic debate will come to determine a certain language about the past. That's an important thing.
- DH: *In what extent could technological art help our critical practice concerning the geo politics? The terms of the control over populations' flow, borders, natural resources, expectation, ecology, some terms that are related to territories ... We have this locative media production. How can we relate and how can this practice with art and technology influence in some way these arrangements of space?*
- SK: The good thing about it is it gives much better communication and distribution than ever before. If you're going to talk about geo issues, you have to have the apparatus that makes it possible. Now the apparatus is there and it can be used for criticality or it can be used for oppression. It's just up to us to find out the ways in which it can be used for something that is an alternative to the way geopolitics stands right now. I'm very much for it in that sense, but most of it I think eventually you have to figure something that is semiological or that is something that's occurring

in real space on the ground.

This is a machine to carry out the options to spread "Here's something that you can try out", to spread the tactics. That seems to be its real space. Other than that, it's a lot of what we talked about in our early days, in the 90s, of what is possible. Most of that, the law has caught up with it now. Same with a lot of biohacking. The law has caught up with it now, things that we suggested in the early 2000s. These things are all illegal now. It's a really fast way to go to jail. The activity of actually using cyber space, more or less, as a site of activity that can have global impact, I'm not sure that it really can if it doesn't have a counterpart that's on the ground.

DH: *There was a discussion in terms of a tactical media, in terms of how can we resist within the system? In terms of space, we see now how capitalism is spreading globally. It's not saying that it seems to be like a recent movement. It came from the past with the discoveries and so on. This is a process that it's very old actually, but now we can see very clearly this expansion how capitalism allows exploitation and surveillance over all global community, if we can say about community. In media arts, or locative media arts, projects are dealing with the same apparatuses as you told, in a critical manner or a critical way, but they are the same tools, available or not, they're available to the public.*

Again, the word availability came now to our conversation. My question is related to the conditions or possibilities to disturb this very widespread system with the same tools that the system uses. We could say inflated by Alex Galloway in some way: so we use protocol to communicate and to be free, but at the same time, we are under surveillance by the proctological power. What do you think about these uses of the same tools we find in critical making, critical art, using the same tools that capitalism uses for ...

SK: Yeah, it's a problem, but there is nothing that can really be done about it. That's why tacticality has been the word of the day for the last couple of decades because that's all that we can do, is we can make tactical responses. They can be very critical and even subversive tactical responses that you can make using the same tools.

Go back to the Gibson again. The street finds its own uses for things. Even with things like protocols, we can find our own uses for them. We can use this space to temporarily change it. I think this is one of the reasons ... If you want to talk about art for a little bit ... That art has undergone such a dramatic evolution, where what stood for centuries and centuries of that you know a great project because it stands the test of time.

You want to make an artwork that's timeless and universal, but all that seems ridiculous now, that we think about things in very ephemeral temporary terms. That's because of that association of art to tacticality. It's totally changed over. The reason is because there is no frontier. There's only in the system. In the system, it is very hard to carve out any kind of strategic space.

We're working with a different set of problems, and the tools we have are the tools that we can get, but they are fluid. The tools cannot be policed to an extent that they can only do the master's work. We just have to be honest about our limitations. I think if we can do that, there's still a lot that can be done in terms of resistance and criticality.

DH: *Can we only work in terms of temporary autonomous zone?*

SK: It depends on how you mean that. If you mean that as the way Peter [Lamborn] Wilson [Hakim Bey] means that that it's a place to retreat into, and in that space of retreat, you can experience a level of autonomy that you can't really experience in the everyday life world of capitalism, that's a good thing.

It's a way to make temporary utopias, but you also have to do something that actually clashes with the system. If you mean it that way, trying to set up systems that confront and conflict with the status quo, then, yeah, that's what I mean.

DH: *Another issue is related, again, to biotechnology, but in another sense. It relates critical production with some kind of proliferation or dissemination of no-human agents, like artificial intelligence, also bioengineered and nano technologies. Do you think that these hacktivism in arts help the public to develop more critical attitude towards these agents between the human and no-human? How much of contribution can hacktivism give to the public over those issues?*

- SK: It depends how rarefied it is. In talking about our relationship to computers, it's a lot easier to talk to the public about that because they all have one, but when you get to more difficult issues, like transgenics or nano technology, it means nothing to most people in the general public. They're just not connected to it in any way. They don't see any stake to it in any way. Mostly, it's something that sounds really boring. Unless we're really clever and that we can figure out ways, gestures that will make people see their stake in it, it's hard to get that conversation going at any scale.
- To say that critical art ... Not my Critical Art Ensemble, but critical art in the big picture ... is having an effect on people's consciousness on really difficult subjects like transgenics, I don't think so, not yet. It's going to take a lot longer for these things that are very much away from the everyday life of people to hit home.
- When we're out in the field, and we're doing projects on transgenic organisms, we have to start at zero because the greater majority of people we talk to ... If we're not at a university ... Have no idea what we're talking about, none. They don't know what any of it is.
- We're starting right at the basis ground level to try and talk about it. We're working against these corporations that have huge budgets veered solely to making sure people remain ignorant of these subjects, so that there is no resistance, so people don't know what they're doing nor care what they're doing, so they can just wander along, doing the research they want to do, without any kind of oversight.
- It's somewhat of a depressing area when you get into these really high tech scientific topics. That's a hard one to change people's minds. To think about what is the meaning of Instagram, that you can do. That's the topic that you've got a better shot at.
- DH: *Do you mean there are limitations in terms of who you can speak to? if you are working with social media, certainly, you have an audience.*
- SK: Social media, that's a way easier topic!
- DH: *Maybe in the next decade, biotechnology is going to be even more important than social media. Social media is going to be very naturalized and incorporated by the public in some sense. Do you mean it's difficult to find someone to speak to? Do you mean the artist, the critical artist, has the difficult to address to someone that's not there? The public is not interested, and I understand and I see that in the universities, scientists are not interested at all, in terms of experimentations with science.*
- SK: No, they're not interested particularly. Some are. There are some concerned scientists out there that are willing to help, but they're not willing to go out and do public relations. That, they're not going to do, no matter how interested they really are, in the majority of cases.
- But there's no limitation on who you can talk to. You can talk to anyone. It's just the way that you talk to them. It's the way of bringing them in. You have to have something that will bring them into the conversation to make it relevant to them.
- That's the hardest part of doing any kind of performative artwork regarding more specialized technologies. How do you bring in all the people who it affects and they actually do have a stake in, but they have no idea that 1, it even it exists, and 2, that they have a stake in it, and 3, it might be good for them to take some political action about it?
- That's what we try to figure out, to sit there at ground zero and say "Okay, how can we do something that allows us to talk to someone that has no idea this is going on and make them interested?" That's one of our main problems in all the artwork we do.
- DH: *That's why you started working with GMO?*
- SK: That's why we did that and why we are really interested in transgenics to begin with. You start moving genes around between species, what does this mean? For most people, they don't know what a gene is, so it's a hard conversation. That's why we think of these, more or less, spectacular gestures to try to get them into it.
- In a project like GenTerra, we're not really doing anything. It's all theater, but when we tell

people we're about to release a transgenic bacteria into the environment, and this bacteria, which they're already afraid of ... People have such misconceptions about bacteria to begin with. They don't understand it at all, but they understand it's something you should be afraid of, even though you shouldn't in the overwhelming majority of cases.

They're scared already, and then when you tell them it's got human DNA in it, even a human gene, but just human DNA in it, and you're about to release it, all of a sudden, understanding what that means becomes really interesting to them. They've got to figure out whether they want to stick around or not or whether they want to keep their family there or what this means.

It puts it immediately into their consciousness in a way that they have to deal with it. We're not really doing anything dangerous at all, but to the popular imagination, it seems like we're doing something really dangerous, and they become interested. That's how then you can have the conversation.

DH: *What do you think about the political situation right now? You had a very unhappy and very sad event of your life, with this conflict with the law enforcement. Now we are in a different world. Now, we say "Well, there are terrorists out there, and the US is spying all over the place to find them."*

SK: Yeah, they're recording this right now. **[laughter]**

DH: *What do you think about this situation in terms of politics? Can we say that it's more easy to work because now we don't have the same public urgency or very heavy preoccupation and very hard thought about terrorism associated to any alterity, anything that doesn't fit in the box? This is a terrorism. [Doing this kind of stuff and having these kind of tools and bacterias and so on to do research, this is not normal, so this is a kind of terrorism or something related to it ...] Do you think we are in a less worse situation now or what do you think about it?*

SK: I can only speak to the United States on that question. That's just way too hard to measure in the many situations that are happening globally. In the United States, yeah, we've moved back to friendly fascism again. We had that period when what really was the American fascist party, the neoconservatives, which we shouldn't confuse with the myth. America is filled with different kinds of conservatives. We shouldn't confuse all of them for fascists because most of them aren't. They are other things, usually [inaudible 00:42:30] anything toward libertarian type of right-wing positions. There was a bit there where the neoconservatives, who were the American fascist party, were in charge of the presidency. Bush wasn't one, but he was following their advice. It was bad. One thing fascists do is they care about art. The friendly fascists, they don't care. Now that we're back into the friendly land, they don't care about that, just as long as the military is doing what it should do, the rich are getting richer, the poor are getting poorer. "Everything is fine. Go ahead, protest all you want. Do your little art projects." They don't care, but the hardliners, they see art as a really great place to intervene and to make examples. That's what I got caught up in. There was a lot of other reasons. The causality of my particular case was very broad and of a very multiple nature. One of it was just the relationship to where the US was in terms of crackdown and particularly wanting to demonstrate that there were domestic terrorists. There was a great deal of reward that was given to law enforcement and the Department of Justice to demonstrate that there was domestic terrorism and so the same policies, and the same type of militarism, that was being used overseas needed to be used in the country itself. Obama doesn't go that route. He just does things under the table. The NSA spying, it's like "We can expand that. We're not going to talk about it. Let's not go make big cases, so they're going to make big publicity. Let's not do any more of these false accusations of domestic terrorism. Let's just keep our eye on the big prizes of how we are going to better control the population." The situation is as bad, but it doesn't have the showiness of what the situation was 10 years ago.

DH: *Talking about this, I just remembered Edward Snowden and Julian Assange. Do you think that we could trace a relation and could find a relation between critical art in the big picture, as you said, and those figures? Aaron Swartz and ...*

SK: Yeah, I think there's a relationship. I do. What they did, and are doing, was a really amazing gesture. There's so much performativity in what they did. It's not just the release of data, but there is this performance that goes with it that attracts so many people to it. At the same time, having said that, it's amazing how after Snowden ... Assange to some degree, but Snowden even more ... That reaction is so minimal. Is there anyone in the streets here in the US, anyone going crazy that right now our conversation is being recorded? Not really. He thought that this might be a way to start some kind of real mass resistance to this kind of surveillance state. It hasn't done that. For people paying attention, it's made us all more aware of what is happening with the surveillance state and just how extensive it is, but it hasn't made anyone go to the next step of trying to do something about it.

DH: *In terms of international politics, I think of Brazil and Germany and some countries that were affected by spying...*

SK: There was a diplomatic reaction, but it is it going to change alliances between them? I don't know so. Is America going to stop spying on you guys or on the German chancellor? No. They're going to say "Oh, sorry. We didn't mean to. We won't do that any more", but you're not really going to change anything.

Anexo C – Entrevista com Garnet Hertz

- Daniel Hora: *What are the relations between critical theory and critical making? Jussi Parikka says there are artists involved with media archaeology in their practice, in a similar way of theorists like Kittler, Zielinski.*
- Garnet Hertz: I think the maker community has quite different concerns than doing theory. There are some artists like Paul Demarinis, is a good example of that, that do archaeological type things through his studio practice. There are some artists that are interested in those critical kind of issues, but for the most part it's quite different. They're just interested in making things I think most of the time.
- DH: *Sometimes the artists aren't concerned with the same things that theorists are. They wouldn't agree with critical theory.*
- GH: People who build projects often see critical theory as too hypothetical. It's not applied enough or not engaged with the real world enough and that it's of more value to try to build things to address those issues. Often they're not concerned with the same issues at all. I mean Paul Demarinis is a little bit of a unique kind of situation because there is not a lot of people who are interested in digging through history and finding different inventions that never happened and reviving them and rethinking. I mean, that's a unique position for him as an artists. He has unique kind of concerns.
- DH: *Do you think he does this kind of work because he is also a professor?*
- GH: Sure. He's at a very, one of the world's most prestigious universities, at Stanford. I think he was doing that work before he was working there but I think it helps him get put in a position where he's really rewarded for that type of making.
- DH: *The accelerationism movement claims the only thing to do to resist is to accelerate capitalism, so it would collapse by itself. But there are many people in media archeology or in steam punk that adopt a reversed approach. What do you think about these tendencies?*
- GH: I think the steam punk and media archeology stuff is sort of saying that maybe to always look to the future is wrong. Maybe to always dream of the future, maybe we're going in a wrong direction and maybe the past has something to tell about how we should go ahead, instead of just thinking about how to make computers faster or higher resolution or more touch screens, more pixels, more megahertz. Instead of that, maybe we need to look backwards to go forward. The interesting thing with the archaeological Steampunk stuff is that there's something that is missing from just thinking that everything should fit on your iPhone, that there's beautiful craftsmanship to building things, things made out of leather, with brass rivets and knobs and things.
That's interesting and valuable, and that modern technology ignores or forgets about some of the affordances or the features of that old technology. That has cultural value. In media, archeology in some ways is nostalgic for older technologies and looks to older technologies as providing some sort of secrets. Media archeology, in some ways looks to the past as maybe there's a path that was a choice that was made in the past, and maybe that's not the correct choice. Maybe if we can go back into the past, pretend to change a choice that was made in the past ... Like maybe the interface for phones ... Like Paul DeMarinis in the Gray Matter piece about when the telephone was invented, that it was thought of as being in the bathroom instead of the office. Bell had envisioned it as an office thing, and Gray had thought of it as a bathroom piece. Part of that piece was going back in history, changing that one choice, and then going ahead and thinking about it and theorizing and imagining what it would be like that choice was different in the past.
I've heard of people who do speculative design. Speculative design looks to the future as to what could maybe happen, exploring the possibilities of the future. There's also thinking about

the past. It's like a speculative past or speculative history. Media archeology or Steampunk, it's like a speculative history that goes back in time, changes a decision in the past, and then goes forward from there. Steampunk imagines what the world would be like now if there was no electricity, or that steam was the predominant mode of energy in the world. It goes back in time, changes a choice, and then comes into the present with that. It's similar to speculative design, but it's a speculative design of the past almost.

DH: *Do you mean speculative design is more draw to futuristic stuff?*

GH: I had just started the book of Speculative Everything. The way I had seen it described there is that it's done to try to get people out of just thinking how can this be of commercial value? They see that speculating things is valuable because it allows people to take more risks and to imaging a world as a different place and to dream more. There needs to be more, kind of, speculating about how the world can be different.

I think that the maker community is very different from that. The problem with the maker community is that it has very little speculation. I just focused on the soldering iron and the LED's that are right in front of it and it's focused on getting those things to work and to have it built. It doesn't have much sort of critical reflection or speculation about why it's being done but I think makers would say to speculative design, well, what do you guys actually making? What impact does your speculations do? Why don't you actually get a soldering iron, learn how to program, why don't you actually build this stuff and put it out into the real world?

I think that that's a fair criticism of speculative design. Why don't you actually make this? How long are you going to speculate about this? Is there a time when you should actually make this? These speculations are interesting but at a certain point when are you actually going to start to engineer it? It's interesting to think about what makers would say speculative designers that would say to media archaeologists. If they were all in a room and arguing with each other, what they would fight about. It's sometimes easy to think through those different positions by kind of thinking, it sounds like a joke. Three people walk into a bar. One is a media archaeologist, one is a speculative designer, and one is a maker. What do they fight about? The maker probably criticizes the speculative designer for not being able to make anything. The speculative designer probably says that the maker doesn't think about anything, just wants to see LED's blinking, and the media archaeologists are actually probably closer to makers, they're maybe in between the two. Media archaeologists are often materially oriented, sort of like following Kitzler and that kind of stuff. They're interested in understanding the mechanisms of a lot of that stuff. I would think they're kind of in between makers and speculative designers.

DH: *Theoreticians are interested in it, but usually they don't make stuff, they don't make devices. It's more a scholar thing than technological thing, I guess.*

GH: Yes. Then I guess you could throw artists into that mix, too. There are 4 people, an artists, media archaeologist... It actually would be an interesting idea to think about a chart, like what concerns each of those people have. A speculative designer is very similar to an artist. I mean, I still don't understand why, when it was called critical design, which is basically the same as speculative design, why they didn't just call it art?, because it's just art. I think it's labeled as design because you can get more people to pay for grad school and to go into a graduate program if you call it design. Nobody wants to send their kid, spend a whole ton of money sending their kid to art school but you told parents they're sending them to design school then it's like, well, then, they're designers. It's really borrowing so much from art that it's indistinguishable from art and all the speculative design pieces are all just circulating in art galleries. They're not going being manufactured and sold at a Walmart.

DH: *Do you think this, let's say, we can find the critical or disruptive approach more often in arts? because maybe from Duchamp on we have in conceptual arts, in Fluxus or we have controversial way of doing stuff?*

GH: Maybe the disruptive interventionist kind of troublemaker idea is a key thing that artists are interested in. Maybe that's where some similarity to the idea of hacking and art. I think hacking

is quite a bit different than making. Making is a happier version of hacking. Hacking, in the term, has the idea that you're breaking into something, that you're getting around something, that you're doing something that you shouldn't. I think of that idea of hacking ... Hacking has a lot of similarities to some art practice. Making is similar to some art practice as well but the more conceptual concerns I think are quite different.

DH: *Many hackers refused this kind of proximity or any relation to arts field. They wouldn't feel comfortable with the snobbish culture in the arts field in galleries or biennales. There are hackers that can make art. But, they are not concerned with the same things as artists. Maybe we have more similarities between hackers and artists, if we think about the history of conceptual art.*

GH: I think that's a good observation. Very few people have written about this, though. That's why we need to write some things. It's true. There's not a lot of people that have written about the similarities between contemporary art and hacking. You know that those people, maybe it's just the friends that I have, but the hackers can appreciate a good art project. I think the good artists can appreciate a clever hack. There's also a playfulness to both sometimes. It's thinking about things in a different way that you normally wouldn't think about it.

DH: *What do you think about this link between our practice in art and maker culture and the practice that are more connected to political activism? What do you think between those different sides of the same hacking practice?*

GH: Yes, I've thought a lot about the difference between making and hacking and the idea of the maker was, really that term was invented by O'Reilly Press when they started Make Magazine in 2004 and the magazine was originally going to be called Hacks, you know, clever hacks for doing different things. Then Dale Dougherty, the founder, had presented the idea to his kids, like what do you think of this idea for this magazine? They were kind of like, I don't know, I don't like hacking. What does hack mean? Why don't you just call it Make, I'd like to make things. So, from the very beginning, that has been chosen and later Dale had chosen to use the term "make" to have the idea about maker space and not hacker space. I've chosen the word make because it was a lot easier to get it publicly accepted than hacking. Hacking has a bad kind of political, activist, kind of thing. So the idea of the Maker was kind of to clean it up and to make it prettier, easier to go into schools and easier to spread. But I think that it's been true, they've been very successful and having that idea spread but it's cost, the cost is that it's removed the controversy out of that hacking and making and building things, that there's a political angle to that. So, I had presented this at a conference, just a simple equation, making equals hacking minus controversy. It's not that it's...that's kind of an over simplification of it. Because making also, hacking is also very male oriented. Making is more gender inclusive, I think. Making includes like knitting and fabric, and other stuff. It's not that making is bad and hacking is good, but it's definitely less political. So, that move to name Make Magazine Make, I think was a decision that...initially when Make Magazine started it featured people like Natalie Jeremijenko and other kind of more politically engaged people making stuff. But it's now not political at all. It's very separated from, it's just sort of like hobby kind of projects. The politics has been removed from it very deliberately and also I think intelligently.

DH: *Is maker culture spreading to institutions and schools?*

GH: Yeah, I think for kids, like for schools and is making stuff, I think that some schools have seen that the maker... I mean they saw computers and the Internet in the 1990s come and a lot of, at least in Canada and the United States, I think they took some of the workshops where the kids would work on wood and do the craft type of things, I think that they replaced a lot of those spaces with computers, with PCs and taught kids how to type and how to do some computer stuff. But I think now they're understanding that maybe that's not the most important thing and maybe kids have laptops and maybe we don't need a whole big lab with some computers in it. Maybe some of that idea of the wood shop or shop classes... Maybe we threw out some of that stuff and maybe it's good to return to some of that stuff where kids work with their hands. And I

think some places that have the maker stuff, they're kind of... That's where they're putting in, instead of a PC they're buying a 3D printer or buying some Arduino and thinking, 'Yeah, we want kids to understand how to work with technology.' That's important because there's a lot of electronic things around us, and a lot of kids that use an iPad, or a Tablet, or a Phone, and we want kids to learn this stuff, but we can do that by learning some of this maker stuff. That that's maybe the future of where kids need to learn how to program, and that they can relate to it more because it's not just stuff on a screen.

It's turning a motor around. It's pressing a button, it's sensing temperature, and I think a lot of that is good because I think a space that had a 3D, like a maker of space or hacker space in a children's school I think is probably better than having just a bunch of computers there that people are on, use to check Facebook or email. It's all related to each other, but spending a lot of money on computers, I think the maker stuff has, is valuable as well.

DH: *But considering cryptography, big data and data visualization, code seems to be as much as important as hardware.*

GH: Sure, yeah. There's some people that have done that, like Lev Manovich had, and other people had ... he edited a book series on software studies. I think software studies is kind of like a term in English that summarizes the ... it's like, yeah, we should look at source code of—I mean it's also kind of materialist, but it looks at code as like a material study but it's not physical. It still looks at kind of how it's built, and how people copy and paste things or how they copy things, or how it's different, but reading code as kind of a source for academic scholarship.

I also think that like besides the hardware or code, there's also the cultural component and political, conceptual parts, and I think part of the media archeology thing or the media materialists stuff like Hitler is sort of saying to scholars, "Okay you need ... if you're studying old film stuff, you need to go and you need to actually understand how that stuff worked, how that mechanism's operated. It's part of your research to really understand the materials of what you're doing, and I think part of that, the thrust the media archeology has is to say that it's just tired of people, art historians saying, "Well this, this work in early film was really about the psychoanalytic dynamics of this and this and this ..." sort of just making their own themes and bringing in these examples just to support their themes about really considering what these people were actually doing or the context for what they were doing, sort of taking the work out of context. I think looking at those devices, this is sort of saying, "Okay, just forget about all your concerns in art or film history. Just go back to the device and actually look at that device and think about where it was made and how it was built and how it operates." I think that thrust is sort of like, say, don't just take your agenda into an object, so don't just say ... trying to understand the object as it is, like a historical ... take that object seriously, you know. Don't just make up something about it and have it as an example.

I mean, the thing that ... coming back to something you had said about Paul DeMarinis and can media archeology be like a critical theory? It can give examples of that critical theory, but it's also useful to have sort of a synthesis or bringing together of those different themes and making those bigger arguments. It's harder to do that in artwork and it's easier to do that in writing where you can bring a lot of examples together and say, "Look, here's something across all of these different things." I think media archeology, for example, could give case studies, or the term that's often used is the case study or an example of ...

It can give examples. Artwork could give strong examples, but writing is good at taking several examples together and making an argument. I mean, that's a different between a good piece of writing and a bad piece of writing. The good piece of writing will think about those things carefully, trying to see what ... trying to understand those pieces on their own, that materially, the code, the political context, the location, lots of different ... the date, you know. It takes all those different things and puts them together and then tries to understand how things relate to each other. It's more comparative. It's harder to that, I think, in a piece of art.