

# Mal-estar do algoritmo: notas sobre o arte-ativismo digital<sup>1</sup>

Daniel Hora

## Resumo

O artigo reúne propostas iniciais de uma investigação sobre tendências de atualização e continuidade das abordagens emancipatórias iniciadas pelas gerações pioneiras do arte-ativismo digital. Ante os desafios recentes da vigilância digital em larga escala, os usos opressivos da inteligência artificial e a pós-verdade, o texto tratará dos aspectos estéticos de alguns exemplos da produção artística orientada a vertentes de contravigilância, mineração de dados e combate aos consensos forjados. Serão abordados trabalhos de artistas e coletivos como Julian Oliver, Giselle Beiguelman e *!Mediengruppe Bitnik*. A partir desses casos, serão discutidos aspectos de ruptura estética, desvio de funcionalidades e os riscos de cooptação.

## Palavras-chave

estética disruptiva, arte política, mídias algorítmicas, pós-verdade.

[...] o acidente revela a substância [...] porque o QUE ACONTECE (*accidens*) é um tipo de análise, uma tecnoanálise do QUE SUBJAZ (*substantia*) qualquer conhecimento.

[...] combater os danos provocados pelo Progresso significa, acima de tudo, descobrir a verdade oculta do sucesso na revelação acidental [...] das substâncias envolvidas.

(VIRILIO, 2007, p. 11)

Realidade e ficção chocam-se no circuito de ideias e materialidades artísticas e tecnológicas. O ano é 2011. Momento em que o engodo se apresenta, concomitantemente, no gesto verídico de ativismo *hacker* e na representação fictícia de uma sociedade distópica. Naquele ano, membros do grupo Lulzsec redirecionam o tráfego do *site* do jornal britânico The Sun. Com isso, os visitantes são inadvertidamente conduzidos à visualização de uma cópia pirata em que é publicada a falsa notícia a respeito da morte do magnata Rupert Murdoch, dono desse e de outros veículos do conglomerado News Corporation.

Trata-se de um protesto contra o envolvimento da publicação sensacionalista com o uso de grampos telefônicos ilegais para a obtenção de notícias. Um protesto aquém (ou além) da “natureza expositiva e da função comercial” da produção artística (TUNALI, 2016, p. 1)<sup>2</sup>, mas que nos remete às experiências de intervenção astuciosa sobre a operação das mídias por nomes do campo declarado do arte-ativismo *hacker* como Eva & Franco Mattes, Electronic Disturbance Theater, *!Mediengruppe Bitnik*, Julian Oliver e Giselle Beiguelman.

Algo de sentido contrário ao do ativismo *hacker* é sugerido no primeiro episódio da série Black Mirror, criada pelo inglês Charlie Brooker. Em The National Anthem, o sequestrador de uma integrante da família real britânica manipula as mídias tradicionais de comunicação e as redes sociais. Seu objetivo é influenciar a opinião pública e forçar o cumprimento de uma bizarra exigência de resgate: a transmissão televisiva e ao vivo de um ato sexual que o primeiro-ministro do país teria de realizar com um porco.

Ao final, o criminoso comete suicídio e é identificado como um artista, que pretendia usar a sua chantagem para se manifestar sobre o consumo e as reações obsessivas ante as mensagens da mídia.

Em retrospectiva, os exemplos de trapaça na realidade e na ficção parecem premonitórios da recente ascensão das notícias falsas (*fake news*) que distorcem o juízo e as decisões coletivas. Tal fenômeno é impelido pela disseminação algorítmica de informações destinadas a forjar consensos de pós-verdade. O que nos leva a uma dupla questão:

1. As táticas de sedução traiçoeira do ativismo *hacker*, encontradas fora e dentro da arte, teriam como contraparte, mais ou menos simultânea, a sua perversão em gestos deliberados de violência e opressão?

2. A propagação mal-intencionada da falsificação seria um efeito adverso da artilosidade humana que fundamenta o próprio desenvolvimento da tecnologia e da arte – no sentido em que Vilém Flusser (2007) articula ambos os termos à significação da palavra *design*?

### **Códigos e impulsos**

Trata-se aqui de um mal-estar derivado de uma constatação cada vez mais recorrente. A utopia civilizacional da interação cooperativa e irrestrita de comunidades virtuais, formadas por pessoas e agentes inteligentes artificiais, sustenta-se em algoritmos que se mostram inversamente nocivos às condições de possibilidade de convívio justo e existência ambientalmente sustentável.

Pois os algoritmos não se isentam das pulsões que afetam aqueles que os desenvolvem ou

utilizam. Em uma analogia com a obra psicanalítica de Sigmund Freud (1989), poderíamos dizer que os impulsos psicossomáticos de amor e destruição, resultantes da existência social e ambiental, são transduzidos aos códigos e circuitos eletrônicos como forças igualmente contraditórias. Ora propiciam manutenção e ampliação da dialogia relacional ou discursiva, ora geram apagamento entrópico, por meio da sobrecarga de interações que esvazia a diferença ou da imposição que interdita o diálogo, segundo os termos utilizados por Flusser (2002).

No contexto recente das notícias falsas, o recurso crescente ao embuste é direcionado para ludibriar e prejudicar interesses públicos. Simula uma dialogia que, no fundo, só reverbera um discurso desejado e destrói vínculos. Falseia um discurso coletivo que, no fundo, não contém nem promove diálogo. Tal situação faz com que as táticas do arte-ativismo *hacker* tenham de ser reconsideradas e atualizadas ante os arranjos estabelecidos entre os impulsos. Nesse sentido, parece haver três eixos poéticos e estéticos de confluência: a contravigilância, a visualização e mineração de dados e a desconstrução dos consensos forjados.

Na primeira vertente, propõem-se dispositivos que lidam com a inviabilidade quase absoluta do não rastreamento de dados de identificação dos praticantes do arte-ativismo *hacker*. Para escapar ao controle total, adotam-se táticas sub-reptícias de *translucência* e da saturação. Com elas, propagam-se métodos de encriptação ou de ação sem vestígios, em uma “tática de não existência”, permeável e esvaziada de identidades representáveis, conforme Alexander Galloway e Eugene Thacker (2007). Assim, o arte-ativismo *hacker* tenta agir sem tropeçar nas malhas de vigilância ubíqua.

Na translucência, exploram-se fatores negligenciados, aspectos ainda não mensurados ou imensuráveis e a inatividade. Desse modo, a produção da diferença tecnológica abala o próprio processo em que objetos e sujeitos se reconhecem (WARK, 2004). Pois a translucência permite aos seus praticantes transcender regras e protocolos relativos às categorizações do corpo e da subjetividade (DOMINGUEZ *et al.*, 2013).

Entre outros casos de contravigilância, podemos considerar Knitted Radio<sup>3</sup> (Rádio Tricotado, de 2014), de autoria da artista turca Ebru Kurbak e da alemã Irene Posch. O projeto consiste em uma técnica de construção de um transmissor de FM a partir da inserção de fios condutores entre os pontos da trama de uma blusa. O aparelho é destinado a facilitar a comunicação em contextos de vigilância e opressão violenta. Sua fonte de inspiração é a onda de protestos ocorrida na Turquia em 2013, mobilização inicialmente contrária à demolição do Parque Taksim Gezi, em Istambul, que ganha uma multidão de apoiadores em um contexto de forte repressão policial.

Outro exemplo é Surveillance Chess<sup>4</sup> (Xadrez de Vigilância, de 2012), do coletivo anglo-suíço !Mediengruppe Bitnik. Nesse projeto, um transmissor é usado para interferir nos sinais e assumir o controle de câmeras de vigilância instaladas em espaços públicos de Londres. As imagens monitoradas pelas equipes de segurança são então substituídas por um convite para a realização de uma partida de xadrez por meio de vídeo e telefone.

A segunda vertente trata da visualização e mineração de dados. Nela, o arte-ativismo *hacker* procura dar transparência a sistemas de informação de interesse público que não são facilmente acessíveis. Para isso, são usadas táticas direcionadas não só à quebra de bloqueios institucionais, como também à esquematização de indicadores que permitam tornar

compreensível a complexidade de uso e interpretação de vastos bancos de dados (*big data*).

Um dos exemplos é Persona Non Data<sup>5</sup> (2016), projeto do laboratório interdisciplinar Art is Open Source (AOS), fundado em 2004 pelo italiano Salvatore laconesi e coordenado em parceria com Oriana Persico. Trata-se de um sistema desenvolvido para a formação e uso interativo de uma base de dados aberta, resultante do processamento de imagens capturadas por câmeras de vigilância de um local específico. Com isso, são obtidas informações relativas à identificação e aos modos de movimentação dos visitantes de um espaço. O projeto visa à conscientização crítica sobre as capacidades tecnológicas de rastreamento e interpretação do comportamento humano.

A mineração de dados também pode deixar de ser contestatória e tornar-se produtiva. Em HARVEST<sup>6</sup> (Colheita, de 2017), o neozelandês Julian Oliver monta um sistema em que moinhos de vento geram eletricidade para alimentar um computador destinado à mineração de criptomoedas. Com o processamento computacional investido na manutenção e verificação pública do livro-razão de transações (os registros criptografados conhecidos como *blockchain*), o artista obtém recompensa financeira que é revertida para o financiamento de organizações não governamentais engajadas em pesquisas sobre mudanças climáticas.

Por fim, a desconstrução dos consensos forjados opera a partir da visibilidade dada às lacunas, distorções e abordagens antiéticas da informação. Em Odiolândia<sup>7</sup> (de 2017), Giselle Beiguelman realiza um vídeo com fundo preto e legendas com comentários selecionados das mídias sociais a respeito de ações do poder público de São Paulo contra viciados alojados nas ruas da chamada Cracolândia. A trilha sonora que acompanha o trabalho é extraída

de vídeos postados na internet por participantes das ações.

Por sua vez, em *Paulista Invaders*<sup>8</sup> (de 2013), projeto de Suzete Venturelli e Media Lab / UnB, o videogame clássico *Space Invaders* serve de referência gráfica para uma modificação em que ciclistas devem escapar dos automóveis para cruzar uma via de tráfego intenso. O jogo é apresentado na fachada do edifício da Fiesp na Av. Paulista, local emblemático do poder e influência das empresas da indústria brasileira.

### Algoritmia e biopolítica

Os casos mencionados apontam como o arte-ativismo *hacker* tem assumido orientações correspondentes aos usos recentes do algoritmo. Em lugar da mera denúncia paródica, os projetos são voltados a gerar efeitos diretos de conscientização e transformação da vida comunitária. São propostas que reconhecem e tentam reduzir o impacto da perversão acidental ou premedita das operações baseadas algoritmos.

Procuram também diminuir os efeitos adversos do agenciamento astucioso que viabiliza a arte e a tecnologia. Nesse sentido, abre-se aqui a perspectiva de uma investigação que amplie a compreensão das implicações biopolíticas atreladas aos códigos que automatizam o mundo contemporâneo.

### Referências

DOMINGUEZ, Ricardo *et al.* *Geo\_Poetic\_Systems (GPS): Fragments, Fractals, Forms and Functions Against Invisibility. Trans-Scripts*, Irvine, v. 3, p. 290–304, 2013.

FLUSSER, Vilém. *O Mundo Codificado: por uma Filosofia do Design e da Comunicação*. São Paulo: CosacNaify, 2007.

FREUD, Sigmund. *Civilization and Its Discontents*. New York: W.W. Norton, 1989.

GALLOWAY, Alexander; THACKER, Eugene. *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

STRÖHL, Andreas (org.); EISEL, Erik (trad.). *Writings: Vilém Flusser*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

VIRILIO, Paul. *The original accident*. Reprinted ed. Cambridge: Polity, 2007.

WARK, McKenzie. *A Hacker Manifesto*. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

### Notas

- 1 Prof. Dr. – UFES
- 2 Ainda segundo a autora Tijen Tunali, “Not all the producers of tactical media on the Internet call themselves artists but their practices are often seen as a form of art, in their creative and subversive uses of form and content, and their symbolic, representational and practical work that intervenes, disturbs and challenges the commercial and corporate power in the cyberspace.”
- 3 <http://www.ireneposch.net/the-knitted-radio/> e <http://ebrukurbak.net/the-knitted-radio/>
- 4 <https://www.bitnik.org/s/> e <http://chess.bitnik.org/>
- 5 <http://artisopensource.net/persona-non-data/>
- 6 <https://julianoliver.com/output/harvest>

- 7 <https://www.desvirtual.com/portfolio/odiolandia-hateland/>
- 8 <https://paulistainvaders.wordpress.com/>