

## Introdução

Neste trabalho propomos a constituição de uma teoria da arte hacker<sup>1</sup> fundamentada na estética. Para essa finalidade, recorremos 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*<sup>2</sup>, 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 versões<sup>3</sup>, 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 Lyotard<sup>4</sup>. 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 subsequentes 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 *dádiva* 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 2014<sup>5</sup>.

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 eletrônicas<sup>6</sup> 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 voz<sup>7</sup>.

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 Piksel, 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 Cultura<sup>8</sup> 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 (1) 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

como tal.

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*)”<sup>9</sup>.

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 pensamento<sup>10</sup>. 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 recorremos 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

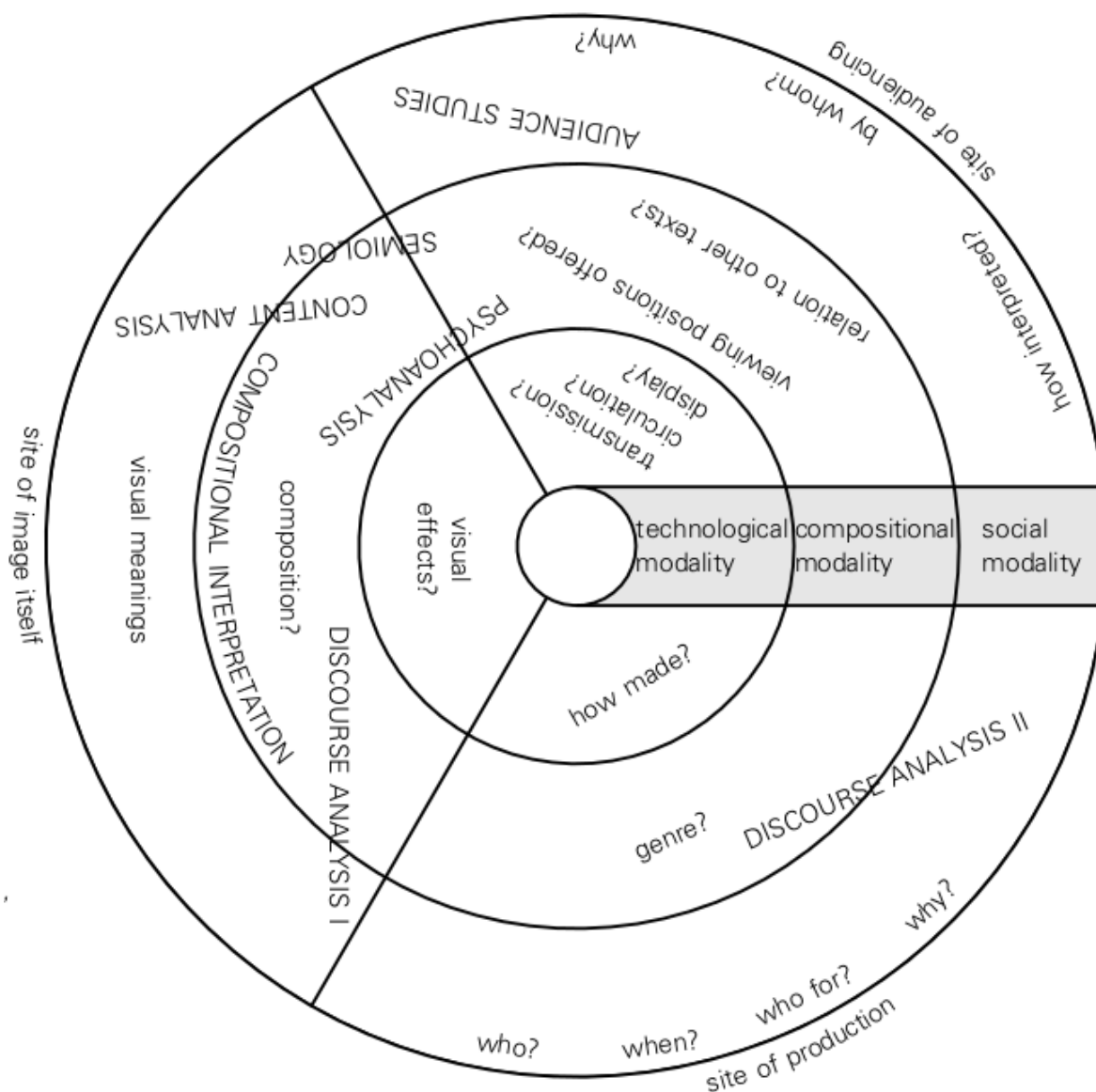
9 Para Derrida (1973, p. 30): “Os movimentos de desconstrução não solicitam as estruturas do fora. Só são possíveis e eficazes, só ajustam seus golpes se habitam estas estruturas. Se as habitam de uma certa maneira, pois sempre se habita, e principalmente quando nem se suspeita disso. Operando necessariamente 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.”



pós-estruturalismo e a emergência da microinformática e das redes de computadores.

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 (2001) 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 (2001). 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 *doobra do meio*. 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](http://www.dobradomeio.cc)) e disponibilizamos a íntegra da tese no repositório de projetos colaborativos GitHub – 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.

- 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.
- BASBAUM, Ricardo. Pensar com Arte: O Lado de Fora da Crítica. In: ZIELINSKY, Mônica (Org.). , BASBAUM, Ricardo. **Fronteiras: Arte, Crítica e outros Ensaio**s. 1. ed. ed.Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p. 167–191.
- CHAOS COMPUTER CLUB. Hacker Ethics. . Disponível em: <<http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=en>>. Acesso em: 28 jun. 2012.
- CRESWELL, John. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. 3a. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- DELEUZE, Gilles. **Diferencia y repetición**. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.
- DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DERRIDA, Jacques. Letter to a Japanese Friend. In: WOOD, David; BERNASCONI, Robert (Org.). , DERRIDA, Jacques. **Derrida and Difference**. Warwick: Parousia, 1985. p. 1–5.
- 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 Oaks Calif.: Sage Publications, 2011.
- HIMANEN, Pekka. **The Hacker Ethic, and the Spirit of the Information Age**. New York: Random House, 2001.
- KINCHELOE, Joe L.; MCLAREN, Peter. Repensando a Teoria Crítica e a Pesquisa Qualitativa. In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S (Org.). , KINCHELOE, Joe L.; MCLAREN, Peter. **O Planejamento da Pesquisa Qualitativa: Teorias e Abordagens**. Porto Alegre: Armed, 2006. p. 281–314.
- LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**. New York: Penguin Books, 2001.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- 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.
- RAYMOND, Eric. Jargon File. . **Jargon File**Disponível em: <<http://catb.org/~esr/jargon/>>. Acesso em: 20 jul. 2013.
- ROSE, Gillian. **Visual Methodologies**. 2. ed. London: Sage Publications, 2007.
- SANTOS, Boaventura. **Introdução a uma Ciência Pós-Moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1989.
- SILVERMAN, David. **Interpretação de dados qualitativos: métodos para análise de entrevistas, textos e interações**. 3. ed. ed.Porto Alegre: Artmed, 2009.
- SULLIVAN, Graeme. **Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts**. 2. ed. Thousand Oaks: Sage, 2010.

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.

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.