

O hackeamento como prática artística

Daniel Hora

Este artigo é resultado de uma pesquisa teórica¹ sobre a convergência das táticas e ideologias da cultura hacker, da produção artística e do pensamento estético contemporâneos. Descreveremos aqui uma das alternativas de reflexão sobre o conceito de arte-hackeamento, aquela que se fundamenta em iniciativas de apropriação, interferência, desvio, reprogramação e desenvolvimento colaborativo artístico e tecnológico.

Introdução

O enfrentamento da complexidade cultural do século XXI requer a avaliação dos laços diretos e indiretos e das tensões existentes entre tecnologia, ciência, arte e poder. Essa hipótese se sustenta no uso crescente dos aparatos de codificação digital da informação e da comunicação, cuja adoção difusa influencia a afirmação das identidades e do consenso, assim como as manifestações da diferença e do dissenso.

Estamos imersos em uma sociedade mundial cada vez mais interconectada e dependente das tecnologias digitais em suas atividades de produção e troca de bens, tanto materiais quanto intangíveis. As obras de arte mergulham nessa conjuntura, na medida em que sua criação e sua difusão passam a ser igualmente sustentadas pela escrita mutante e interativa do código algorítmico. A era de reprogramabilidade tecnológica da arte parece suplantiar a etapa da reproduzibilidade técnica identificada por Benjamin (1994).

Hackeamento como tática de produção da diferença

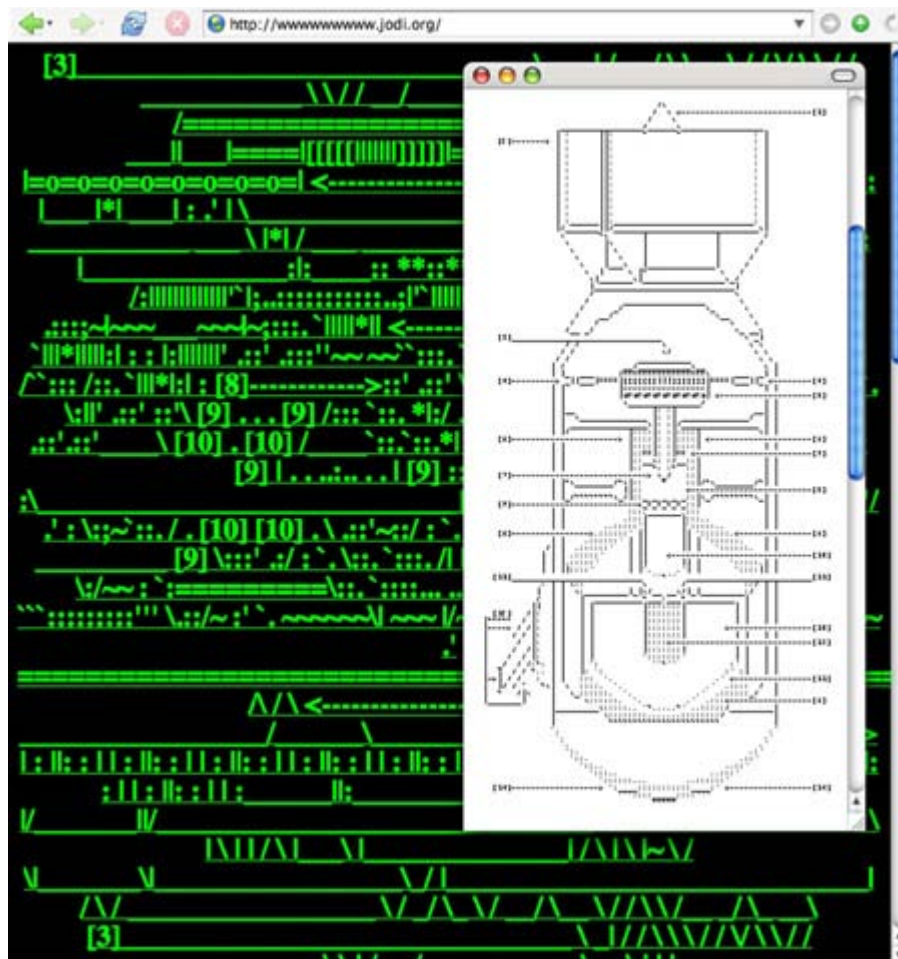
A arte tecnológica é reprogramável, pode ser recomposta em cada lance de interação. Em lugar de obras originais multiplicadas pela cópia, temos uma multiplicidade que se manifesta em singularidades circunstanciais. Nessa dinâmica, cumpre papel decisivo a ação e o efeito do hackeamento². O termo indica, conforme Wark (2004), a produção de variações sempre inusitadas do atual a partir do virtual. Para além da parcialidade do real, ou mesmo de sua falsidade, a abordagem hacker da tecnologia (e da arte) demonstra que “sempre há um excesso de possibilidades expresso no que é atual, o excedente do virtual”³. Dessa forma, afirma o autor: “hackear é lançar o virtual dentro do atual, expressar a diferença do real”, explorar o “domínio inexaurível” daquilo que não é, mas pode vir a ser.

A disposição de transformação faz com que um vírus venha a ser arte. Nos anos recentes, artistas e coletivos diversos têm explorado o uso de códigos executáveis autorreplicantes – sem, no entanto, a intenção de corromper os dados das vítimas infectadas. Um exemplo é o trabalho *biennale.py*, vírus lançado na abertura da Bienal de Veneza de 2001 pelos coletivos 0100101110101101.org e *EpidemiC*. Segundo a documentação publicada por ambos os grupos (0100101110101101.org, 2006; *Epidemic*, 2009), o programa é tanto um teste sobre os limites de propagação viral na rede telemática, quanto uma tática de contrapoder. Um segundo caso é o programa *Ami, virus informatique positif*, concebido por *ferdinand(corte)*, desenvolvido por Lenny Dadu e editado pela associação *Strobo* em 2008. Em seus ciclos de disseminação, os clones de *Ami* (amigo) capturam imagens da área de trabalho dos computadores em que se instalam e as invertem aleatoriamente, gerando a ilusão de troca das máquinas (*Strobo*, 2008).

A partir desses exemplos, podemos identificar outros aspectos indissociáveis do hackeamento. Em primeiro lugar, temos aquilo que Taylor (1999, p. 14-15) denomina como “puro truque de programação”. Trata-se da engenhosidade e do “uso de qualquer tecnologia de forma inventiva, não-ortodoxa, original”. Encontramos ainda a ideia de “um trote criativo” (Raymond, 2003) – digamos, uma galhofa operacional que envolve o conhecimento e o jogo com a técnica. Observamos também, conforme Turkle (1984, p. 228), uma estética de efeitos surpreendentes obtidos com meios básicos, graças ao exercício de uma maestria inconventional, cultivada fora dos padrões de conhecimento do sistema tecnológico dominante. Para Turkle, o hackeamento

é o “fluxo mágico de poder e magia computacional que converte o computador de ferramenta em meio artístico”.

Os trabalhos de Vuk Cosic baseados em código ASCII tomam de empréstimo soluções tecnológicas destinadas a finalidades práticas (nesse caso, os padrões de representação alfanumérica em computadores) e as reverterem para a realização de animações inspiradas no cinema. Por sua vez, a página inicial do website da dupla Jodi (Joan Heemskerk e Dick Paesmanns), em sua versão de 1993, nos sugere um erro de programação, ao mostrar uma tela preta com caracteres piscantes e ininteligíveis. Sob a aparência visual apresentada pelo navegador, está contida, porém, uma mensagem velada: um diagrama de uma bomba de hidrogênio desenhado com barras e pontos e misturado ao código do trabalho. Nas demais páginas do site, estilhaços de imagens e textos suscitam as ideias de explosão e de uma estética do defeito (Tribe; Jana, 2009).



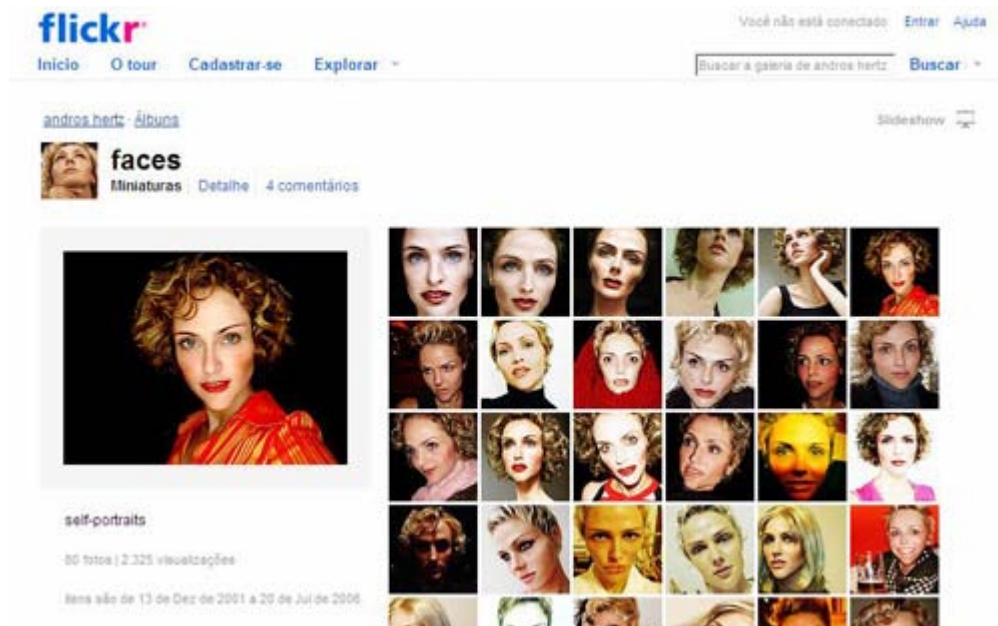
Página inicial da dupla jodi. Fonte: TRIBE, Mark; JANA, Reena. New media art. Open source wiki book. Providence, RI, USA: Brown University Wiki Service, 2009. Available at: <https://wiki.brown.edu>. Retrieved on: 8th July 2009.

Em uma perspectiva sociológica, o hackeamento concerne às predeterminações e à subversão social da tecnologia. Em Thomas (2003), o fenômeno abarca o exame e exploração não só das interações entre humanos e máquinas, como também das relações inter-humanas mediadas por elas. Para o autor, o hackeamento tem valor contracultural e interfere em duas funções originárias da telemática, a de guardar e a de desvelar segredos. Ante o poder crescente da indústria da informática e das multinacionais, a tecnologia é apropriada como *playground* e meio de experimentação dos caminhos de contestação ou de aderência da cultura às condições socioeconômicas vigentes.

Nesse sentido, a crítica à prescrição tecnológica dos modos de convívio está presente em trabalhos que desviam os propósitos das redes sociais e dos sites colaborativos. *Antisocial networking*, de Geoff Cox (2008, 2009), é um repositório de projetos baseados no “pseudo-agenciamento das plataformas sociais online”. Ao abordar a internet como dispositivo de uso comunitário, os trabalhos questionam o sentido da palavra “social”, quando associada a tecnologias de “controle biopolítico” que geram relações desprovidas

de antagonismo, absorvidas como commodities pelos interesses econômicos. Entre os projetos depositados está *logo_wiki*, de Wayne Clements (2009), programa que revela como o poder se dissimula na autoria velada de algumas alterações de verbetes da Wikipedia. Após rastrear o endereço do protocolo de internet das máquinas usadas nas instituições corporativas, governamentais e militares, o trabalho insere a logomarca do editor em questão no lugar daquela que é tradicionalmente exibida pela enciclopédia.

Andros hertz, projeto iniciado por Helga Stein em 2004, é outro exemplo de interferência na lógica das redes. Constitui-se de um grupo de mais de uma centena de “personagens” compostos a partir de fotos da artista alteradas digitalmente. Os autorretratos, publicados no site Flickr, preservam parcialmente a aparência de seu rosto, ao mesmo tempo em que simulam outros sujeitos, confundindo a percepção do internauta. Dessa maneira, Helga Stein explora “as possibilidades latentes da imagem”, questionando o valor de autenticidade “da própria identidade” e do registro fotográfico.



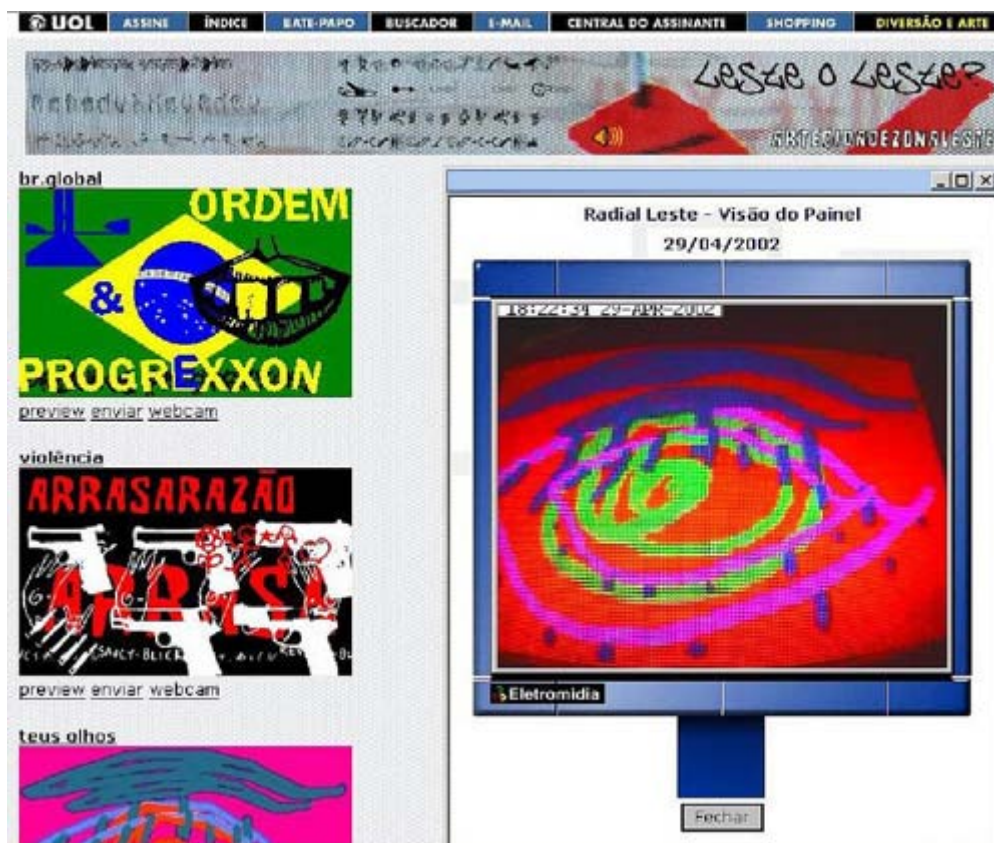
Andros Hertz. Página do serviço de compartilhamento de imagens Flickr, da artista Helga Stein.
Fonte: ANDROS Hertz. Coleção de imagens no serviço de compartilhamento Flickr. Disponível em: www.flickr.com. Acesso em 15 de julho de 2009.

Percebemos ainda na poética do hackeamento uma tendência de construção pela recombinação de elementos extraídos de uma vasta multiplicidade de sentidos. Essa prática evoca as noções de “astúcia de usos”, desvio e excesso, sugeridas por Lemos (2004, p. 238-239). Para o autor, as apropriações prosaicas da tecnologia pelos hackers amparam um “processo de diferenciação social produzido por micropoderes”, que recorrem aos truques e ao contrabando de signos, de linguagens e de conexões. Ultrapassando a racionalidade das bulas e dos manuais, os usuários de sistemas e aparatos tecnológicos esvaziam o “totalitarismo do objeto”. Passam a compor com ele uma série de relações dialógicas que envolvem suas finalidades funcionais e suas formas psicológicas e coletivas de assimilação, habitando a “lacuna não programada pelo produtor/inventor” e pelas instituições.

Segundo Lemos, o hackeamento implica o desvio da lógica de produção e de consumo das novas tecnologias. Esse conjunto de regras, que se apresenta como normalidade, de fato é uma condição histórica e política, da mesma maneira que as condutas anticonvencionais e desviantes. O hackeamento se afirma como meio de diferenciação de uma “elite” de infonautas que se opõe à cultura dominante. Apesar da formulação sugerir uma ideia de capacitação tecnológica que não necessariamente inclui toda a sociedade, Lemos (p. 242-244) argumenta que a “despesa eletrônica”, ou seja, o excesso de dados gerados e difundidos por essa elite, aponta para a “possibilidade final de resistência à ditadura da tecnocracia, à prisão e à lógica da utilidade e da acumulação eficaz” do capitalismo.

Nesse sentido de transbordamento para além dos fins comerciais, podemos citar as “teleintervensões” de Giselle Beiguelman (2009) em painéis eletrônicos de publicidade. Um exemplo é o trabalho *Leste o leste?/ Did you read the east?*, realizado em 2002, durante a quarta edição do projeto curatorial Arte/Cidade.

Durante o evento, o usuário da internet podia transformar-se em “curador ou editor” das imagens geradas pela artista para exibição em um outdoor de São Paulo.



Leste o Leste? / Did you Read the East?. Página da teleintervenção urbana realizada por Giselle Beiguelman. Fonte: DESVIRTUAL. Coleção de imagens no serviço de compartilhamento Flickr. Disponível em: www.flickr.com. Acesso em 15 de julho de 2009

Jogo semelhante com a urbanidade é encontrado no projeto *Blinkenlights*, do coletivo de hackers Chaos Computer Club (2009). A série de intervenções interativas, iniciada em 2001, transforma edifícios em painéis controlados por um programa de software livre capaz de gerar animações de figuras formadas pelo acionamento de lâmpadas colocadas por trás das janelas. Em sua primeira versão em Berlim, *Blinkenlights* possibilitava ainda a interação por meio de telefones celulares, envolvendo o público na composição de mensagens sobre as fachadas, em concursos de animação e em partidas de tênis do videogame *Pong*, um dos primeiros jogos eletrônicos da história.

Ao conjugar a arte com práticas anticomerciais e anti-institucionais, o hackeamento torna-se hacktivism, ou seja, o uso legal ou ilegal, mas não-violento, de dispositivos tecnológicos para finalidades políticas (Samuel, 2004). O hacktivism se manifesta em casos como o protesto em rede *TOYWAR.com*, articulado pelo coletivo etoy (1999) para evitar a perda de sua marca e domínio na internet, em virtude de uma ação judicial aberta pela companhia de comércio on-line de brinquedos eToys Inc. Considerado pelo grupo como “a performance mais cara da história da arte”, o trabalho gerou 4,5 bilhões de dólares de perdas no valor acionário da companhia, em virtude da ampla campanha de apoio público ao grupo de artistas e de uma sequência de ataques eletrônicos que impediram o funcionamento do site da eToys.

As ações do coletivo Electronic Disturbance Theatre (EDT), liderado por Ricardo Dominguez, são outro exemplo do embate hacktivista com o poder instituído. Na fronteira entre arte e política está o projeto *Zapatista Tactical Floodnet*, de 1998 (Tribe, Jana, 2009). Com ele, o coletivo apoiou a luta do movimento revolucionário de grupos indígenas de Chiapas, no México, contra a opressão do governo nacional. A iniciativa consistiu na disseminação de um aplicativo chamado FloodNet, usado por ativistas como mecanismo para requisição da abertura de páginas inexistentes em sites de alvos como a presidência mexicana e norte-americana e a bolsa de valores. Nos endereços solicitados eram inseridos nomes de indígenas assassinados pelas forças armadas do país. As mensagens de erro devolvidas se acumulavam nos servidores, com um duplo resultado: simbolicamente, os assassinos reencontravam suas vítimas, enquanto, por outro lado, a sobrecarga de demanda de respostas paralisava o funcionamento dos sites.

Nesse e em outros trabalhos, o EDT articula conceitos do coletivo Critical Art Ensemble – CAE (1994, 1996, 2001). Conforme o grupo, a autoridade localizada no ambiente digital deve ser desafiada com o uso de recursos próprios desse cenário. Nesse sentido, a desobediência civil eletrônica deve buscar a inversão do sistema de valores das instituições, de modo a retomar o uso da informação para o benefício coletivo em lugar de privado. Ante a improbabilidade de o campo da ciência e tecnologia estabelecer uma teoria do distúrbio eletrônico, caberia aos artistas e ativistas a tarefa de formular um discurso crítico sobre os riscos do desenvolvimento tecnológico.

Outra face importante do hacktivismo é o livre acesso à informação. Busch e Palmas (2006) argumentam que esse valor não só orienta a intrusão em sistemas fechados ou a ruptura com as restrições da propriedade intelectual, como também o compartilhamento de bens comuns para a exploração e o aperfeiçoamento público. Conforme o modelo de programação do sistema operacional Linux, essa partilha colaborativa coloca o poder inserido na tecnologia sob uma nova perspectiva de modulação, renegociação e ampliação dos fluxos informacionais.

O faça-você-mesmo (*do it yourself*) e o remix constituem, por fim, mais dois pontos essenciais para o hackeamento. Procedentes da cultura punk e da música eletrônica, essas modalidades de construção imediata a partir dos elementos disponíveis, se refletem em diversos trabalhos artísticos. Nesse sentido, a construção de engenhocas a partir elementos objetos familiares e sofisticados, obsoletos e inovadores, afirma-se como tendência de hackeamento em obras de diversos artistas no Brasil.

A instalação robótica *Spio*, desenvolvida entre 2004 e 2005 por Lucas Bambozzi (HTTP, 2009), reprograma um aspirador de pó como um sistema autônomo de apreensão, processamento e transmissão de imagens. Câmeras de vigilância dispostas sobre o eletrodoméstico trafegam o espaço expositivo, gerando efeitos sonoros e visuais a partir dos dados captados. Milton Marques (Galeria Leme, 2009) segue uma proposta de união do trabalho artesanal com o tecnológico, em aparatos montados com componentes reutilizados, como partes de impressoras, câmeras e copiadoras. Por sua vez, os instrumentos de Paulo Nenflidio (2009) são produtos que misturam luteria, escultura cinética e configuração de circuitos eletrônicos para geração de sons (*circuit bending*).

No contexto brasileiro, a proposta conceitual da digitofagia, de Rosas e Vasconcelos (2006, 2009), deve ser adotada como recurso de interpretação das implicações da reprogramabilidade tecnológica da arte de um país em desenvolvimento. Ao ressaltar o valor das práticas espontâneas, da pirataria, da gambiarra, do *sampling* e do remix, a concepção nos remete à antropofagia modernista e nos impele a considerar a possibilidade de deslocamentos e traduções das práticas de hackeamento no Brasil, que somam os domínios das novas mídias ao conceitualismo da arte contemporânea.

Conclusões

O hackeamento se estabelece como tática de assimilação e crítica das tecnologias de informação e comunicação fundamentadas na codificação digital. Arte e mídia formam o ambiente de geração, negociação e disputas entre as diferenças, em um processo capaz de reformar as dinâmicas vigentes de produção e exclusão e transformá-las em arranjos mais participativos.

No entanto, o caminho para essa alternativa não está completamente desobstruído. Os regimes de propriedade bloqueiam o acesso aos trabalhos criativos e tentam desqualificar toda forma de hackeamento, embora apenas uma parte dele (o *cracking*) corresponda a ações com o fim premeditado de causar danos e violar a privacidade. Associar a produção artística ao hackeamento é, portanto, uma opção teórica que não apenas reflete uma realidade (a do uso da ruptura tecnológica nas artes), como também sugere uma ética e uma estética construtiva e colaborativa.

Daniel Hora é mestrando do programa de pós-graduação em arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB).

Notas

1 Nosso projeto de pesquisa está em fase de conclusão e recebe o título de “Arte _ hackeamento: dissenso tecnológico nas artes, no pensamento e em outros arranjos contemporâneos”. Outros textos e informações relacionadas estão disponíveis no blog de mesmo título, hospedado no endereço danielhora.wordpress.com.

2 Os dicionários de português registram apenas o termo hacker, proveniente da língua inglesa. Utilizamos a palavra hackeamento como tradução das palavras *hack* e *hacking*, que designam em inglês tanto a ação do hacker, quanto o seu efeito. O verbo *to hack* é traduzido aqui por *hackear* cuja conjugação seria semelhante à de *recensear*.

3 São traduções nossas as citações em português de textos consultados em língua estrangeira.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BUSCH, Otto von, PALMAS, Karl. *Abstract hacktivism: the making of a hacker culture*. London: Lightning Source, 2006.

COX, Geoff. Antisocial applications: notes in support of antisocial networking. In: *CONT3XT, online journal*, 14th September 2008. Available at: <http://vagueterrain.net>. Retrieved on: May 14th, 2009.

CRITICAL Art Ensemble. *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*. Brooklyn, NY: Autonomedia, 2001.

_____. *Electronic civil disobedience and other unpopular ideas*. Brooklyn, NY: Autonomedia & Critical Art Ensemble, 1996.

_____. *The electronic disturbance*. Brooklyn, NY: Autonomedia, 1994.

JORDAN, Tim. *Hacking: digital media and technological determinism*. Cambridge, UK: Polity, 2008.

_____; TAYLOR, Paul A. *Hacktivism and cyberwars: rebels with a cause?* London: Routledge, 2004.

LE MOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Gisele (Orgs.). *Digitofagia Cookbook. Textos e melhores momentos da lista de discussão usada para organizar o festival digitofagia*. Disponível em: http://digitofagia.midiaticas.info/digito_cookbook.pdf. Acesso em: 16 de fevereiro de 2009.

ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Gisele (Orgs.). *Net_Cultura 1.0: Digitofagia*. São Paulo: Radical Livros, 2006.

SAMUEL, Alexandra Whitney. *Hacktivism and the future of political participation*. Thesis, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, September 2004.

TAYLOR, Paul A. *Hackers: crime in the digital sublime*. London: Routledge, 1999.

THOMAS, Douglas. *Hacker culture*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota, 2002.

TURKLE, Sherry. *The Second Self: computers and the human spirit*. New York: Simon and Schuster, 1984.

WARK, McKenzie. *A hacker manifesto*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2004.

Referências da internet

0100101110101101.ORG. *biennale.py*. Last update: 21st September 2006. Available at: <http://0100101110101101.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.

BEIGUELMAN, Giselle. *Desvirtual: less is more*. 2009. Disponível em: <http://www.desvirtual.com>. Acesso em: 10 de julho de 2009.

CHAOS Computer Club. *Project Blinkenlights*. 2009. Available at: <http://www.blinkenlights.net>. Retrieved on: 2nd July 2009.

- CLEMENTS, Wayne. *logo_wiki*. 2009. Available at: <http://www.in-vacua.com>. Retrieved on: 2nd July 2009
- COX, Geoff. *antisocial_notworking*. 2009. Available at: <http://project.arnolfini.org.uk>. Retrieved on: May 14th, 2009.
- EPIDEMIC. *biennale.py*. 2009. Available at: <http://epidemic.ws>. Retrieved on: May 14th, 2009.
- ETOY. TOYWAR.com. *Zurich, Switzerland: 1999*. Available at: <http://history.eto.com>. Retrieved on: May 14th, 2009.
- GALERIA Leme. *Milton Marques*. 2009. Disponível em: <http://www.galerialeme.com>. Acesso em: 22 de julho de 2009.
- HTTP://. Spio: a de-generative installation by Lucas Bambozzi. *HTTP Gallery website*. 2006. Available at: <http://www.http.uk.net>. Retrieved on: 26th July 2009.
- NENFLIDIO, Paulo. *Trabalhos de Paulo Nenflidio*. 2009. Disponível em: <http://paulonenflidio.vilabol.uol.com.br>. Acesso em: 22 de julho de 2009.
- RAYMOND, Eric S. Jargon File. *Version 4.4.7*. 29 Dec 2003. Available at: <http://www.catb.org>. Retrieved on: 6th April 2008.
- STEIN, Helga. Andros Hertz. *Coleção de imagens publicada pela artista no Flickr. Atualizada em 25 de março de 2009*. Disponível em: <http://www.projecto.com.br>. Acesso em: 10 de julho de 2009.
- _____. Andros Hertz. *Página do projeto no site da artista. Atualizada em 12 de setembro de 2005*. Disponível em: <http://www.projecto.com.br>. Acesso em: 10 de julho de 2009.
- STROBO. “AMI” *ferdinand(corte)*. c2008. Available at: <http://www.strobo.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.
- TRIBE, Mark; JANA, Reena. *New media art. Open source wiki book*. Providence, RI, USA: Brown University Wiki Service, 2009. Available at: <https://wiki.brown.edu>. Retrieved on: 8th July 2009.