

REPROGRAMABILIDADE TECNOLÓGICA, CULTURA HACKER E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A FILOSOFIA DA ARTE

Daniel Hora, Universidade de Brasília

O impacto das tecnologias informáticas e comunicacionais sobre a constituição da processualidade cultural e artística contemporânea se relaciona com a revisão crítica dos ideais kantianos de imediaticidade e objetividade daquilo que é submetido à subjetivação estética. Em que pese o grau declinante de determinação desses fatores, é possível considerar a persistência do poder reflexivo e da autonomia da arte enquanto características da crítica contundente que a cultura hacker direciona ao saber e à ética. Para além do modismo e do sensacionalismo da mídia, a abordagem hacker estendida às artes contribui para a promoção de agenciamentos recombinadores da multiplicidade do conhecimento e da política. Deste modo, a relação sistêmica entre as três instâncias -- a forma, o conceito e o poder -- se manifestaria, agora, pela extensibilidade filosófica do hackeamento¹ que, conforme sugere McKenzie Wark (2004), seria então transversal a campos diversos como a política, a biologia, a arte e a própria filosofia. A produção de artistas e coletivos associada à reprogramabilidade tecnológica e à cultura hacker suscita esta reflexão sobre suas implicações para a filosofia da arte. Os deslocamentos que resultam desta temática encontram modelos de reflexão a partir dos conceitos de inestética de Alain Badiou ou de endoestética de Claudia Giannetti, no que se refere, sobretudo, à busca empreendida em ambas as formulações por uma distinção em relação aos modelos derivados de Kant.

Palavras-chave: Cultura hacker. Filosofia da arte. Estética. Arte e tecnologia. Artemídia.

Entre a ética e a estética

Segundo as inclinações frequentes, é habitual pensar a cultura hacker em termos éticos, enquanto aplicamos à arte, herdeira da modernidade, critérios relacionados à estética. No caso da cultura hacker, a abordagem ética provém tanto de fora quanto de dentro da comunidade que essa expressão abrange. No exterior, o sensacionalismo da mídia, pautado pelo conservadorismo de interesses corporativos, incita a condenação da suposta falta de escrúpulos de todos que desrespeitem as normas estabelecidas do *bom* uso da tecnologia, denominados indistintamente como hackers. Internamente, grupos de programadores, adeptos do software livre, ativistas de direitos civis na era digital defendem que a atividade hacker é guiada e discernível por uma ética.

Como se sabe, os preceitos dessa ética hacker abrangem: a apologia do compartilhamento e da liberdade de informação, o desmonte das restrições de acesso ao conhecimento, a descentralização do poder e a confiança nas possibilidades de

¹ Os dicionários de língua portuguesa registram apenas o anglicismo *hacker*, que designa o entusiasta de computador; aquele que é perito em programar e resolver problemas com o computador; pessoa que acessa sistemas computacionais ilegalmente. Na falta de registro de derivações, 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*, que teria conjugação semelhante à de recensear.

aprimoramento das condições de vida e de produção artística com ajuda da tecnologia (LEVY, 2001). Outras versões da ética acrescentam o cuidado para que a ação hacker não gere danos a outras pessoas, a proteção da privacidade, a disponibilidade de informações de interesse público, o aproveitamento de recursos ociosos e a redução de desperdícios (CHAOS COMPUTER CLUB, 2002; MIZRACH, 2001).

Assim é traçada a especificidade ética da cultura hacker, que procede como diferença tanto em relação a outras éticas existentes, quanto ao próprio reflexo distorcido de uma antiética, conforme lhe atribui o pensamento conservador. Indispensável notar ainda que a idiosincrasia hacker abrange, desde sua origem, um ímpeto criativo recorrente. É o que se traduz pela aposta nas capacidades de produção poética por meio da tecnologia. Pois em uma definição sucinta, talvez prefixada à regra ética, hackear é explorar os limites daquilo que é previamente possível ou admissível, ponto em que convergem tanto a perspectiva da liberdade de programação em Stallman (2010) quanto o pensamento da produção da diferença como abstração, inovação, em Wark (2004).

Quanto à arte, sua compreensão na contemporaneidade passa por graus distintos de concordância ou discordância quanto ao seu enquadramento na estética. Como referência incontornável, em Kant (2000), a estética é apresentada como elemento transversal e complexo, que oferece resistência tanto como oposição, quanto como força motora para a edificação crítica da modernidade. Trata-se de uma atividade reflexiva, subjetiva, de um prazer desinteressado, imediato, obtido no jogo das faculdades humanas, suscitado pela representação mental proveniente de um contato com objetos cotidianos e artísticos ou com a natureza. Essa imparcialidade apartaria o julgamento estético da influência de conceitos preestabelecidos, das regras morais e, até mesmo, da dependência em relação à materialidade do mundo – o que seria distintivo de um contrapeso à racionalismo extremado do controle e da transformação desencantada desse mundo.

Tal fato confere à estética e, por extensão, à arte uma especificidade, que as torna capaz de contribuir para uma relação sistêmica mantida com a razão pura, construtora do saber, e a razão prática, orientadora da ética. Kant pensava que o livre jogo das faculdades, observado em estado desinteressado e autônomo na estética, ajudasse a sustentar tanto o caráter cognoscível quanto a moralidade necessários para o declínio da tutela política e o advento da liberdade humana, por comprovar a disponibilidade de um sentimento reflexivo compartilhado por todos. Se algo pode ser dito objetivo ou ético, é porque podemos objetivar, submeter a realidade a uma representação regrada, comunicável, em uma operação de livre jogo em que a imaginação conduz ao múltiplo da intuição e o entendimento perfaz a unidade conceitual que dá unidade ao múltiplo na representação (KANT, 2000, p. 102).

Foge ao alcance aqui pretendido a discussão detalhada sobre as

inflexões do pensamento estético. O que cabe salientar, no entanto, é a constância do equacionamento da relação entre estética, ética e conhecimento, pelo menos desde Kant. É o que ocorre na proposta hegeliana da manifestação sensível do Absoluto (do conhecimento) na arte; na argumentação nietzschiana das verdades singulares da arte e sua capacidade de incitação da vontade de potência; na compreensão heideggeriana da arte como operacionalização fenomenológica de um desvelamento do Ser no ente; ou na tese de Adorno sobre a arte como espaço utópico de liberdade e contestação inserido no mundo tecnocrático.

Eis, portanto, na filosofia da arte descendente da modernidade uma preocupação ética, em sentido inverso ao interesse poético e estético indicado na ética hacker. A abordagem estética da arte não escapa, portanto, à questão de suas implicações políticas, assim como a ética hacker também abrange a aposta na capacidade de criação poética por meio da tecnologia. Em ambos os campos, também, como veremos a seguir, há ligações com a produção do(s) saber(es). Uma vez que lidam com práticas de interação com ambientes e seus agentes, do hackeamento, da arte e, sobretudo, de seu hibridismo se extraem concepções que poderão servir como modelos de simulação para a exploração e compreensão do sistema-mundo, atendendo à sugestão da endoestética de Claudia Giannetti (2006), ou como configurações da singularidade do pensamento na arte, se nos apoiamos na inestética de Badiou.

Reprogramabilidade poética e (est)ética

As aproximações de discurso de hackers e artistas dão exemplo de como seus territórios de atuação se tornam interseccionados. O entendimento das capacidades poéticas da abordagem hacker da tecnologia repercutem em analogias com traços comuns à arte. São alguns deles o entusiasmo criativo, o autodidatismo, a finalidade para- ou não-científica², o desenvolvimento por experimentação, a obra em processo e o cuidado com a recepção pelo público (GRAHAM, 2004).

Podemos avançar ainda à associação das atividades hackers com a proposta radical de um modo de vida estético, apresentado como único meio existencial, de experiência direta com o mundo, que fornece as bases para a ética de cada indivíduo, em lugar de uma fundamentação racional, conforme a revisão do pensamento kantiano por Kierkegaard (HARVEY, 1985). Assim, antes de expressar uma ética, as atividades hackers estariam alicerçadas na livre fruição estética da tecnologia, que forneceria os preceitos do acesso irrestrito

² Vale aqui pensar a cultura hacker como ciência nômade (DELEUZE; GUATTARI, 2007) que é constantemente inibida, proibida ou caracterizada como instância pré, sub ou paracientífica, por conta das condições impostas pelo poder dominante e o primado regulador e constituído da ciência régia. Essa subestimação, no entanto, disfarça uma estratégia a ser combatida: a expropriação de componentes da ciência nômade que interessam ao poder dominante.

à experiência intelectual mas também sensível.

Para esta abordagem, seriam requisitos a abertura do código para a decodificação, a reescrita e o compartilhamento, conforme proposto pelo movimento do software livre (STALLMAN, 2010), bem como a descentralização do poder, a predisposição criativa e de aprimoramento das condições de vida e a apologia da cultura hacker (LEVY, 2001). Esta combinação entre a racionalidade da programação e o interesse sensível seria, então, comparável ao impulso lúdico da estética de Schiller (2002), seguindo uma via de reposicionamento do pensamento kantiano. Pelo hackeamento, teríamos o que Schiller denomina a contenção dos excessos do impulso sensível (prazer sem racionalização) e, sobretudo, do impulso formal (eficiência tecnológica sem prazer).

No que diz respeito às ações hackers, deveríamos portanto apelar a uma conjugação lúdica e colaborativa da eficiência racionalizada da tecnologia computacional com o prazer sem regras, autônomo, com resultados sem propriedade bem definida, obtido na experiência de decodificação e (re)programação. Trata-se aí da subversão da ética protestante do trabalho identificada por Weber (HIMANEN, 2001).

As mídias seriam tomadas ainda como *alter-natureza*, natureza derivada, artefactual. Nela, a imediaticidade prevista por Kant para os objetos submetidos ao julgamento estético seria contradita pela mediação, a existência das interfaces. No entanto, podemos pensar que a imediaticidade estaria convertida em uma abordagem direta da operacionalidade como valor constituinte da arte. Em lugar de objetos, o que interessa são os seus processos de manifestação, acontecimento, performance.

O prazer pela reprogramação faz com que a cultura hacker desenvolva uma estesia tão fundamental quanto a ética que dela derivaria, conforme o modelo de requerimento de um modo de vida estético, em que a experiência direta, pelos sentidos, é o único acesso para a liberdade. Como encontramos em Schiller, essa experiência suportaria o percurso para um estado de reconstituição da comunicação entre os impulsos opostos de vida, nos sentidos, e formalização, no pensamento.

Do lado da produção artística também encontramos adesão à prática hacker. Conforme a proposta ativista pioneira de Tommaso Tozzi e Arturo Di Corinto (2002), o termo *hacker art* designa uma produção colaborativa e em rede, na fronteira entre artistas e público participantes. O que vale é menos a obra e mais a operação de intercâmbio que, em seu trânsito entre as esferas reais e virtuais de experiência, promove um modo de resistência autônoma e de exercício de liberdade contra as regras instituídas.

O artista porta-se como um hacker da cultura – inclusive hacker da própria cultura hacker ou hacker do *sistema operacional* da arte, segundo as artistas ativistas Jenny Marketou (2000) e Cornelia Sollfrank (2001). Assim, métodos de reapropriação e reprogramação de algoritmos, sistemas e processos são tomados e transferidos para

a resistência poética que questiona as acepções estéticas dominantes sobre o artista, o corpo, a obra, o mercado e a interface – como meio de interação ou simples dispositivo de exposição.

O valor subversivo se articula, então, como (est)ética que ativa a *reprogramabilidade* dos meios tecnológicos contemporâneos, com destaque para os dispositivos computacionais, mas sem deixar de lado a iterabilidade, a repetição disseminante que caracteriza toda linguagem, escritura, comunicação (DERRIDA, 1991). Pois, como desdobramento do estágio da reprodutibilidade técnica pensada por Benjamin para uma arte predeterminada para a cópia ou emissão, como no cinema, a “produzibilidade eletrônica das formas visíveis, acústicas, espaciais” (COSTA, 1995, p. 29), ou a programabilidade da mídia (MANOVICH, 2001), apresenta faces fundamentais do atual modo de produção da arte: a mutabilidade programada, pretendida, e o recurso a aparatos de armazenagem e acionamento dos elementos e rotinas envolvidos nessa mutação. Nesse sentido, não só a capacidade de interação, como também a de intervenção sobre as máquinas da arte ascendem como temas inescapáveis na reavaliação de questões suscitadas desde o fotograma.

Com as mídias digitais, a cultura hacker converte a tecnologia em sala de jogos e meio de experimentação dos caminhos culturais alternativos às condições socioeconômicas dominadas pelo poder das corporações multinacionais e dos complexos militares e estatais, em um mundo repleto de senhas (THOMAS, 2002), de dispositivos de restrição. Em sua relação com a tecnocracia, o hackeamento produz uma despesa eletrônica (LEMOS, 2002), um excedente que sustenta uma via de resistência contra as lógicas utilitárias da acumulação capitalista. Essa capacidade se exercita pelo micropoder das apropriações prosaicas obtidas frequentemente pelo contrabando de signos, de linguagens e de conexões. O consumo produtivo se instaura e esvazia o totalitarismo de programas e aparatos opressivos, estabelecendo relações dialógicas, híbridas e dinâmicas entre os fins funcionais e as mediações políticas e psicológicas, carregadas de desejo e afeto.

A associação entre a cultura hacker e a arte ocorre, portanto, quando se agenciam utilizações ou desenvolvimentos de máquinas improvisadas, aplicações anárquicas, programas inconventionais, algoritmos abertos, ações colaborativas, táticas de desvio, interferência em circuitos. Essas apropriações da tecnologia alcançam uma abrangência maleável que concerne tanto ao emprego de mecanismos e lógicas no cotidiano, quanto aos experimentos que desviam as fronteiras da ciência, da indústria e da arte. Trata-se de um movimento de adoção autônoma de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica, que corresponde à abordagem da artemídia por Arlindo Machado (2007) ou à sugestão de desvendamento crítico das rotinas predeterminadas da caixa-preta tecnológica, conforme Vilém Flusser (2002).

Tal impacto se esparrama, de um lado, pela disseminação nos códigos operacionais. É o caso, sobretudo, de projetos que lidam com

a exploração insolente do que seria considerado falha ou contraeficiência, como a web arte de jodi³ e o vírus *bienalle.py*⁴ de Eva e Franco Mattes (também conhecidos como 0100101110101101.ORG) e *epidemiC*.

Por outro lado, ecoa o ímpeto do faça-você-mesmo e da tecnofagia, em “operações de combinação entre a tradição e a inovação, arranjos inusitados entre saberes científicos e artesanais, revalidação das noções de *hi* e *low tech*, procedimentos de ressignificação de signos do cotidiano mediados por dispositivos tecnológicos e ações essencialmente micropolíticas de apropriação crítica das mídias e recursos técnicos” (BEIGUELMAN, 2010). São exemplos os aparatos *desobsolescentes* de Milton Marques, construídos com peças de equipamentos eletromecânicos e eletrônicos descartados do uso; a irônica proposta de destruição de celulares antigos da videoinstalação interativa *Mobile Crash*⁵ de Lucas Bambozzi; e as engenhocas, sobretudo, sonoras do coletivo *Gambilogia*⁶, montadas com técnicas de *circuit bending*.

Com viés político mais acentuado, devemos citar o engajamento (h)a(ck)tivista de ações urbanas como *Blinkenlights*⁷ do grupo de hacker Chaos Computer Club, que transforma prédios em painéis para animações e jogos interativos, e o aplicativo para celular *Transborder Immigrant Tool*⁸ do coletivo Electronic Disturbance Theater, que auxilia o mapeamento de novas rotas alternativas para a travessia de imigrantes entre México e Estados Unidos.

Por fim, merecem menção projetos de código aberto como a programação performática no gamearte em código aberto *Al-Jazari*⁹, de Dave Griffiths, as performances audiovisuais e projeções mapeadas baseadas no software livre Quase-Cinema¹⁰ desenvolvido pelo artista Alexandre Rangel. A mesma ideia de programação livre pode ser estendida ainda à biotecnologia, como no caso do projeto *Free Range Grain*, um laboratório itinerante, montado pelo coletivo Critical Art Ensemble em associação com Beatriz da Costa e Shyh-shiun Shyu, para teste e detecção de modificações genéticas em produtos de alimentação apresentados pelo público interessado.

Nestes e outros exemplos, a poética da reprogramabilidade e sua (est)ética se revelam em produções que se situam como uma cadeia contínua de produção da diferença, de atualizações das virtualidades, seguindo a definição dada ao hackeamento por Wark (2004). Diferença que se produz de modo performático em diversos graus de aplicação tecnológica: telemática, engenharia, música, consumo industrial, urbanismo, geopolítica, jogo, biologia.

³ <http://jodi.org/>

⁴ http://0100101110101101.org/home/biennale_py/
<http://epidemic.ws/biannual.html>

e

⁵ <http://www.lucasbambozzi.net/index.php/projetosprojects/mobile-crash/>

⁶ <http://www.gambilogia.net>

⁷ <http://blinkenlights.net/>

⁸ <http://bang.calit2.net/xborder/>

⁹ <http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/Al%20Jazari>

¹⁰ <http://www.quasecinema.org>

Inestética e endoestética: saber, ética e crítica

A arte tecnológica ou midiática, realizada como reprogramação ou hackeamento, requer uma abordagem atenta para sua característica de produção da diferença – tanto em termos da passagem da virtualidade à atualidade no sentido deleuziano adotado por Wark, quanto em termos de destacamento espacial e temporal e de dissenso segundo a *diferença*¹¹ em Derrida. Herdeira do pensamento da diferença, uma filosofia da arte hacker seria diversa do discurso estético da modernidade, baseado na oposição e articulação dos pares objetividade-subjetividade e sensibilidade-racionalidade.

Para atender a esta abordagem da arte hacker, podemos recorrer à inestética proposta por Alain Badiou (2002). Em sua proposta, o pensamento sobre a arte deve girar em torno de outros pares, correspondentes à relação entre a produção artística e a *verdade*: imanência versus transcendência e singularidade versus não-singularidade. Com base nesses opostos, Badiou recapitula e propõe o abandono das três equações anteriores da estética: 1. o esquema didático de transcendência e singularidade (em que a verdade é exterior, mas só pode ser exposta como aparência por meio da arte), 2. o esquema romântico da imanência e não-singularidade (em que a arte é a mais apta à verdade, embora esta seja exprimível em outras formas); e 3. o esquema clássico transcendente e não-singular (em que a verdade não é apenas exterior, como também não diz respeito à arte). Contra os três esquemas citados e seus híbridos, Badiou propõe outra relação entre arte e verdade: a da imanência e singularidade. Nesta associação, “a arte é rigorosamente coextensiva às verdades que prodigaliza” e “essas verdades não são dadas em nenhum outro lugar a não ser na arte” (2002, p. 20-21).

Para Badiou, no entanto, a verdade não é equivalente a uma obra de arte finita, pois esta é apenas um ponto diferencial, um sujeito, de uma cadeia infinita de obras de determinado procedimento artístico iniciado por um acontecimento, uma ruptura. Como ponto diferencial, cada obra seguiria um princípio de novidade na dimensão pós-acontecimento que é instituinte de uma configuração artística, entendida como sequência iniciada pelo evento reconfigurado e composta por um complexo virtualmente infinito de obras.

Configuração artística, ponto diferencial e ruptura pelo acontecimento são termos com quais podemos encontrar paralelos da

¹¹ No original em francês, Derrida substitui a vogal “e” de *différence* pela vogal “a” de *différance*, criando uma nova grafia que mantém, no entanto, inalterado o valor fonético. Com isso, o autor pretende acusar o desperdício da multiplicidade semântica do verbo *différer*, derivado do latim. Corriqueiramente identificado com o ato de se destacar, de ser desigual, o vocábulo ainda equivale à ação de dilatar, adiar, prorrogar, aguardar, reservar e, por fim, a de polemizar, dissentir. Empregamos em português a substituição da “ç” de *diferença* pelo “s” de *diferença*, conforme opção da tradutora Nícia Adan Bonatti na versão da obra *Salvo o Nome*, de Derrida (Campinas: Papyrus, 1995).

abordagem hacker como produção da diferença. No entanto, vale notar que a opção pela articulação em torno de uma arte da reprogramabilidade sugere que a singularidade da arte hacker só deve ser admitida enquanto efeito sobre determinada verdade. Pois o hackeamento seria uma disposição que não é exclusiva a qualquer campo, ainda que se manifeste de modo peculiar na arte. Neste ponto, podemos apontar uma busca de autonomia pela arte hacker. Uma autonomia que não é autista, porque sempre está articulada à heteronomia das regras alheias com que se relaciona e desvia. Autonomia e heteronomia estão, portanto, unidos no mesmo nó da conjunção entre arte e vida, arte e não-arte, conforme a interpretação de Schiller oferecida por Rancière (2010).

A arte hacker é, pois, um atravessamento dos pontos disponíveis de saberes da tecnociência, da política e da própria arte e estética, assim como o pensamento é compreendido por Badiou. Mas há uma dimensão desse pensamento que não se limita à *universalidade* afirmada e limitada pela *singularidade* da arte. Portanto, poderíamos traduzir esse pensamento da arte hacker como uma experiência do processo mais amplo da abstração, da diferença.

Em outro sentido, podemos contrastar o conceito de configuração artística, de sistema operacional da arte, com a ideia de modelos de mundo presente na endoestética de Claudia Giannetti (2006). Segundo esta teoria, a arte tecnológica seria capaz de produzir experiências imersivas e interativas em que o público participante poderia se comportar como observador interno e externo. Esta proposta é baseada na endofísica de Otto Rössler e na prática artística e teórica de Peter Weibel, que demonstram como a situação do observador dentro de um sistema-mundo necessariamente impactaria na compreensão do que é ali observado. Assim, toda objetividade estaria impregnada de subjetividade, a menos que recorramos a modelos exteriores como os provenientes da operatividade da inteligência artificial em ambientes capazes de oferecer e receber estímulos sensoriais.

Fora do esquema de oposição entre a subjetividade crítica e a operacionalidade determinista, a endoestética de Claudia Giannetti (2006) toma de empréstimo da endofísica o princípio da existência constitutiva e determinante do observador dentro da realidade observada. A codistorção e covariância, consequências derivadas da mudança de pontos de vista e das transformações de quem observa, fazem com que a descrição da objetividade seja apenas factível a partir de fora, com o recurso de um modelo de mundo, como a realidade virtual. Conforme Giannetti, a endoestética indica que o interator desempenha função fundamental dentro do trabalho de arte.

De acordo com o grau de envolvimento e identificação com o sistema, haveria interatividade ou simulação débil (consciência de não-veracidade) ou, ainda, ficção inconsciente ou simulação forte (indiferenciação entre realidade e ficção). Conforme esta formulação, a arte tecnológica evidenciaria a tentativa de simular no interior da

realidade rotas de evasão, com base na virtualidade, variabilidade, contingência, mutabilidade e simulação. Na endoestética de Giannetti, os trabalhos de arte seriam sistemas complexos, flexíveis, circunstanciais, hipermidiais e multidisciplinares, cujo objeto específico seria o processo intercomunicativo em seus diversos níveis (público e sistema; sistema e interator; interatores no sistema; ambiente e sistema etc.).

Deste modo, podemos entender que a mímese artística estaria transferida do produto para a produtividade (da natureza): não o que se apreende como fenômeno dado, mas a própria maneira de programação e performance do fenômeno sensível estaria disponível à experiência estética, virtualmente capaz de guiar interesses cognitivos e éticos. Este é o caso de obras como *Galápagos*¹², de Karl Sims, em que um viveiro de formas evolui a partir da seleção dos mais aptos por parte do público, além das transformações geradas pelos ciclos de reprodução, com o cruzamento de códigos, e pelas mutações provocadas pelo programa hospedeiro. Neste trabalho, o público pode se aproximar e se apropriar do modo sistêmico de evolução de um ecossistema, extraíndo de sua experiência mediada a possibilidade de reconstrução de seu saber e de seu comportamento ético relacionados ao tema.

Na arte da reprogramabilidade hacker, encontra-se, portanto, uma proposição de *alteroperacionalidade*. Pois, se deve ser ruptura em relação aos antecedentes, uma reconfiguração artística, seguindo Badiou, então provoca estados de experimentação alternativos à funcionalidade da tecnologia, como modo de afirmação de um campo específico, autônomo. Neste processo, porém, uma nova operação do real é anunciada como modelo e pode ser analisada para compreensão do sistema em que estamos inseridos.

A reprogramabilidade recupera, então, o grau de indecidibilidade da operação tecnológica e conceitual, que pode ser usada para finalidades convenientes, inconvenientes e variáveis, e não conforme um imperativo restrito, justificado pela bandeira do progresso. A cada iteração, manifesta-se a disseminação de sentidos das mídias, que se tornam abertas à impermanência, ao fluxo, no avesso dos propósitos de conservação e eficiência de transmissão da informação e de direcionamento do mundo, em um percurso predeterminado e imposto como o único *positivo*.

Se o meio é mensagem, isto significa que ele está sempre repleto da virtualidade da mensagem, já que muitas vezes não há um significado exato, apenas atribuição conforme o corpo, os sentidos e o entendimento dele se aproxime (MEDEIROS, 2005). Embora não seja explícito como seu propósito, é possível apontar no pensamento de Kant a delimitação de um espaço reservado ao estabelecimento indecível dos significados no território da arte.

O valor de originalidade da produção artística apreciada pela estética, por sua vez, deveria ser reconduzido à aceção de novidade

¹² <http://www.karlsims.com/galapagos/>

em Badiou, como ponto diferencial em uma cadeia de obras. Por sua vez, a universalidade de Kant fundada na projeção comunitária da ideia estética (livre, indeterminada, mas conforme a fins) seria substituída pela universalidade do pensamento, apresentada como singularidade de uma verdade, portanto, uma decisão finita em um infinito indecidível, em Badiou.

A fotografia e o cinema, o rádio e a televisão, a telemática e a biotecnologia impõem à produção artística conjugada a esses campos esferas de mediação, em lugar da imediaticidade do Belo kantiano. Para completar, a objetividade das mídias tecnológicas e digitais revela-se carregada de aspectos subjetivos, segundo o modelo da endoestética de Claudia Giannetti. E, assim, a indeterminação prevista na conformidade afins kantiana se expande na abertura para o acontecimento que define uma configuração até a ruptura de um novo acontecimento. Um ciclo de consenso, dissidência e futura decisão, ao sabor da emergência da alteridade, necessária para uma experiência de subjetivação.

O hackeamento age sobre o mundo codificado e consolida opções de atravessamento e remarcação de suas bordas. É essa noção de *diferença nas fronteiras* que Bernard Stiegler (STIEGLER, 2001) atribui à técnica, cujos modos de performance são modos de expressão (e vice-versa) que suspendem as leis habituais do ambiente. Esse resultado reflete uma capacidade de ficcionar o real por meio de ferramentas simples, aparatos avançados ou engenharia genética.

Ao transferir para o terreno da estética o debate ético e político sobre o saber técnico e os limites de sua utilização, artistas, designers, programadores, teóricos, cientistas, engenheiros e outros agentes revisam o histórico crítico das vanguardas. Inserem então os seus trabalhos no contexto de redes híbridas que rearticulam os sentidos tradicionais das noções de centro e periferia, local e global, abundância e precariedade, inovação e obsolescência.

Referências

BADIOU, Alain. (1998) **Pequeno manual de inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BEIGUELMAN, G. Tecnofagias emergentes na Artemídia.BR. **Revista Marginalia+Lab**, v. 1, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <<http://www.marginaliaproject.com/lab/magazine/002/>>. Acesso em: 24 jun. 2011.

CHAOS COMPUTER CLUB. Hacker Ethics. Disponível em: <<http://dasalte.ccc.de/hackerethics?language=en>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

CORINTO, Arturo Di; TOZZI, Tommaso. **Hacktivism: la libertà nelle maglie della rete**. Roma: Manifestolibri, 2002.

COSTA, Mario. (1990) **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. (1980) **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2007. v. 5 v.

DERRIDA, Jacques. (1972) Assinatura Acontecimento Contexto. In: _____. **Margens da Filosofia**. Campinas: Papyrus, 1991. p. 349-373.

FLUSSER, Vilém. (1983) **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GIANNETTI, Claudia. (2002) **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GRAHAM, Paul. **Hackers & Painters: Big Ideas from the Computer Age**. Sebastopol, USA; Farnham, UK: O'Reilly Media, Inc., 2004.

HARVEY, Brian. What is a Hacker? Disponível em: <<http://www.cs.berkeley.edu/~bh/hacker.html>>. Acesso em: 26 nov. 2011.

HIMANEN, Pekka. **The hacker ethic, and the spirit of the information age**. 1st ed. ed. New York: Random House, 2001.

KANT, Immanuel. (1790) **Critique of the power of judgment**. Cambridge, UK; New York, USA: Cambridge University Press, 2000.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEVY, Steven. **Hackers: heroes of the computer revolution**. New York: Penguin Books, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, USA: MIT Press, 2001.

MARKETOU, Jenny. Hacking Seductions as Art. Disponível em: <http://www.obn.org/reading_room/interviews/html/jenny.html>. Acesso em: 29 jun. 2012.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aisthesis: estética, educação e comunidades**. Chapecó: Argos, 2005.

MIZRACH, Steven. Is there a hacker ethic for 90s hackers? Disponível em: <<http://www2.fiu.edu/~mizrachs/hackethic.html>>. Acesso em: 28 jun. 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **Dissensus:** on politics and aesthetics. London: Continuum, 2010.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem numa série de cartas.** São Paulo: Iluminuras, 2002.

SOLLFRANK, Cornelia. Hacking the art operating system. Disponível em: <http://www.obn.org/reading_room/interviews/html/hacking.html>. Acesso em: 29 jun. 2012.

STALLMAN, Richard. **Free Software, Free Society:** Selected Essays of Richard M. Stallman. 2. ed. Boston: FSF, Inc., 2010.

STIEGLER, Bernard. Quando fazer é dizer: Da técnica como diferença de toda fronteira. **ReVista**, n. 3, Brasília, UnB, 2001.

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

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