

Thiago Reis

## É possível “hackear” a existência?

*To Hack*, em tradução aproximada para o português, e ao contexto que aqui queremos inseri-lo, significa cortar (do inglês arcaico, *haccan*, “cortar em pedaços”, retalhar). O verbo carrega consigo o sentido de um corte abrupto, violento: “the butcher *hacked off* a larger chunk of meat”. No campo da informática, em que a palavra tem sido apropriada em um uso bastante corrente, *Hack* significa solucionar um problema de maneira pouco elegante – e nesse caso podemos tomar como sinônimo a palavra *kludge*, cujo sentido mais próximo a nós é o de improvisar, “fazer uma gambiarra”. É daí que surge a acepção, assimilada pela língua portuguesa, da palavra *hackear*: a de uma ação que é capaz de *cortar* ou *quebrar* (como quando se utiliza uma ferramenta para abrir aparelhos no intuito de ver o que há dentro) um sistema ou programa. E mais: o hacker não só é capaz de acessar os dados de sistemas restritos, como também é perfeitamente capaz de alterar (por meio de uma “gambiarra” ou *fix*) o funcionamento do programa, fazendo com que este passe a funcionar em seu próprio benefício. Nesse sentido, o propósito das páginas que se seguem é o de ressaltar a importância e a complexidade das dimensões ética e estética que a figura do *hacker* assumirá na sociedade informática emergente, ou seja, na sociedade programática que desponta em nosso horizonte. Os hackers não só parecem ser aqueles que substituirão a figura tradicional do *revolucionário* (enquanto agente histórico), como também deverão ser tomados como um *modus vivendi*, modelos de uma prática cotidiana necessária, sob o risco de que sejamos totalmente subsumidos pela dinâmica do novo contexto das relações aparelhísticas. Algumas definições prévias, contudo, devem ser esclarecidas (e até mesmo reinterpretadas) antes de justificarmos o ponto de vista por nós assumido. Dentre elas, a mais importante é a noção de *aparelho*.

Existem diversos tipos de aparelho: o aparelho tecnológico (tipo máquina fotográfica), o aparato político-administrativo (tipo Auschwitz ou Gulags), o aparelho econômico (tipo neoliberalismo) etc. Todos eles se caracterizam por possuírem estruturas internas altamente complexas, ou, como prefere Vilém Flusser, sistemas que os tornam cada vez mais impenetráveis: são *caixas-pretas*. Observe-se que a função do aparelho é meramente estrutural: ele deve dar suporte à execução de programas e, uma vez em função destes, acaba por funcionar segundo “inércia estúpida”.

É preciso observar que o *aparelho não é instrumento*. Instrumentos são extensões de nosso corpo humano (a enxada seria a ampliação dos dentes ou da mão, a flecha a ampliação do dedo, o martelo a ampliação do punho). O artesão dispunha em sua oficina de diversos instrumentos que o auxiliariam a mediar o mundo dos objetos para a criação de diversos produtos. Com o incremento da técnica, os instrumentos tornaram-se mais sofisticados: tornaram-se máquinas e o trabalho, antes manual, tornou-se mecanizado. Há uma inversão na relação homem e instrumento: “Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas” (Flusser 2011: 40). No entanto, *máquinas (ainda) não são aparelhos*. Uma das características fundamentais dos aparelhos, além de possuírem funcionamento automático (como o da máquina), é o de estarem completamente integrados àqueles que o operam, enquanto que os que operam estão completamente integrados aos aparelhos.

Pensar, portanto, o aparelho dentro das categorias “instrumento” e “máquina” não parece ser uma ideia apropriada. Isso porque aparelhos são objetos pós-industriais e se inserem dentro de um contexto diferente nas relações de produção (melhor seria dizer: relações de *in-formação*) – fato pelo qual Flusser recomenda que abandonemos as tradicionais formas de investigação do campo social (como o marxismo) para pensarmos novas categorias que deem conta das transformações

presentes na trama das relações contemporâneas. Conjuntamente aos aparelhos, surge um novo tipo: o *funcionário*. Assim como o proletário está relacionado fundamentalmente ao período industrial, o funcionário pode ser considerado como um resultado ou consequência do período pós-industrial. No entanto, diferentemente do artesão e do operário, o funcionário não mais “trabalha”, mas *informa*. No que diz respeito aos trabalhadores (ou proletários), trata-se de uma classe que se vê obrigada a vender sua força de trabalho para outrem – o detentor dos meios de produção, o dono das máquinas. Quanto aos funcionários, trata-se de uma classe potencialmente universal, que englobará a totalidade dos indivíduos, homens ou mulheres, crianças ou adultos, ociosos ou produtores, assalariados ou não. A tendência é a de que todos nos tornemos funcionários (ainda que alguns possam ser proletários). Mas para compreendermos melhor a dimensão existencial do “funcionariado”, é preciso entender a estrutura programática dos aparelhos, já que outra característica destes é a de estarem *programados*.

Os programas, cuja definição também nos é de extrema importância, geralmente devem servir como mediadores entre nós e o aparelho. É somente por meio de programas que conseguimos operar essas *caixas-pretas*. Os programas contêm certo número de virtualidades que, por sua vez, serão executadas pelos funcionários. Tomemos o exemplo de um “sistema de buscas on-line” (tipo *Google*®). É um programa que por meio de certos algoritmos combinará dados inseridos (*input*) com aqueles previamente presentes em seu banco de dados, de modo a revelar novos resultados (*output*). Todavia, o número de resultados previstos estará restrito ao número de dados nele já contidos e que, por sua vez, são colhidos ou rastreados de acordo com o padrão de um meta-programa (alimentado em parte pelos próprios funcionários). Das problemáticas quanto ao funcionamento de programas, duas podem ser de antemão observadas: (i) são sistemas que possuem número limitado (ainda que enorme) de virtualidades a serem executadas e, por esse motivo, (ii) acabam por restringir o campo de ação e experimentação dos funcionários ao número de virtualidades já pré-estabelecidas. Se, interessado em filosofia, digito a palavra [ESTÉTICA] com a intenção de colher mais informações sobre o tema,

ficarei surpreso ao perceber que a maioria dos resultados alocados em meu visor *em ordem de pressuposta importância* não dizem respeito à minha intenção originária, e que “estética” para o programa significa: cosmética, salão de beleza, cremes antirrugas, cirurgia plástica etc. É certo que eu posso refinar a minha busca e digitar as palavras [ESTÉTICA + FILOSOFIA], ou [ESTÉTICA + FILOSOFIA + KANT]. Ao fazê-lo, os resultados apresentados pelo programa parecem entrar em acordo com a minha verdadeira intenção – ressaltando sempre que o número de opções estará restrito ao número de virtualidades contidas no banco de dados. Todavia, a questão principal não é essa, mas a de saber por que ao digitar “estética” apareceram certos resultados e não outros. Isso se deve ao funcionamento de um meta-programa.

Tomemos o exemplo de um meta-programa: a publicidade. Cabe a ela criar necessidades e capturar o senso de orientação (o desejo) dos consumidores. Ao funcionarem de acordo com o meta-programa, tais funcionários passarão a alimentar o banco de dados de nosso sistema de buscas com as entradas: CLÍNICA ESTÉTICA, ANTI-RUGAS, RENEW. E quanto maior o número de buscas, maior será a pressuposta importância dada ao assunto (e que servirá como auxílio para que o programa hierarquize o resultado de futuras buscas). Fosse o intuito da publicidade, enquanto meta-programa, a educação estética do homem, provavelmente as buscas dariam resultados diferentes. De modo que o sistema de buscas não funciona tanto como um buscador, mas antes enquanto um orientador ou direcionador de nossas procuras: orienta-as de acordo com os nossos supostos interesses, mas, como já observamos, sob a interferência de um feedback ou retroalimentação de dados. A internet, que potencialmente se apresenta como uma ferramenta sofisticada para a troca de informações (estrutura dialógica), assume no entanto, e continuamente, uma estrutura comunicacional unilateral: não mais a forma de rede, mas a de um discurso vertiginoso (que corre em forma de cascata).

Já se pode antever as problemáticas decorrentes de uma realidade que, ao ser atualizada constantemente, e apesar disso, torna redundante o índice de ação e experimentação dos sujeitos. Se a comunicação serve ou deveria servir como suporte contra “a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte” (Flusser, 1997: 26),

justamente por tecer uma trama capaz de nos afastar de nossa solidão (entropia existencial), de incrementar e expandir os limites de nossas visões de mundo, de nos permitir resvalar e extrair da penumbra de nossas existências o que antes permanecia apenas inefável – se a comunicação pode servir a tudo isso, é preciso ressaltar que dentro das diretrizes determinantes do programa em execução ela corre o risco de perder a sua potência característica: a potência “poética”. A liberdade, segundo o modelo proposto por Flusser, é um ato atrelado fundamentalmente à comunicação humana. É ela, a comunicação, que nos permite incrementar nosso horizonte de vivências contra a inelutável tendência entrópica (deem-me aqui uma “licença científica”) que parece penetrar até à medula de nossas existências cósmicas, sociais e culturais. Assim como o gelo, pela transferência de calor, tende a se tornar líquido (disforme); assim como o belo que, pela ação desgastante do tempo e da economia de nossa percepção, tende a tornar-se kitsch (redundante, incapaz de in-formar); assim também a vida, que por meio de um eterno retorno de informações que não lhe acrescentam nada de novo, tende a se tornar “tediosamente tediosa”. A liberdade, portanto, se dá contra o deixar-de-ser.

Cabe agora retomarmos a pergunta inicial, que toma sua forma fundamental: *é possível hackear a existência?* Ou seja, é possível quebrar e reorganizar os códigos aos quais estamos submetidos? É possível alterar o programa em execução de modo a fazê-lo funcionar em nosso benefício? É provável que sim, desde que joguemos com os programas em execução, na tentativa de esgotá-los em suas virtualidades, mas também na tentativa de criar certos *bugs* que quebrem a sua previsibilidade. *A imprevisibilidade deve ser a meta.* Certas habilidades técnicas são bem-vindas para que o “hack” ocorra. Mas, para nós, basta apenas uma simples mudança de posicionamento. Imaginemos um cenário possível.

Todos somos conhecedores da apropriação de nossos dados feitas pelo Facebook®. *Cookies* são arapucas, ou programas, que armazenam tais informações. (Um outro estudo seria necessário para avaliar necessidade da criptografia como forma de assegurar nossa privacidade). Se compartilhamos ou “curtimos” tais e tais coisas, traçamos um perfil prévio para que comentários e, principalmente, certos

produtos, por meio de anúncios, comecem a saltar na tela de nossos dispositivos. Essa é, em suma, a meta do funcionamento do programa: direcionar o que nós vemos segundo aquilo que desejamos, ainda que o desejado tenha sido interposto por um meta-programa. Imprevisível, neste caso, seria “contrariar” o comportamento esperado pelo programa, alimentando-o com informações não-esperadas. Imaginem se começássemos a “curtir” não aquilo que propriamente nos interessa, mas justamente o oposto: aquilo que não gostamos ou até mesmo odiamos. Ainda que o programa pudesse adaptar-se a essa possibilidade (p. ex., prevendo que o que “curtimos”, na verdade, é o que não “curtimos”) o fato é que, a partir de então, restaria sempre uma desconfiança insuperável naqueles que alimentam o programa, o que tornaria a sua meta não-confiável. Obviamente que não se trata apenas de ocasionar *bugs* nos programas existentes: é preciso que haja uma apropriação dos aparelhos com a criação de novos programas, que permitam um jogo entre os participantes sempre crescente no que diz respeito à sua imprevisibilidade (é preciso enriquecer o jogo).

O hacker, esse pressuposto modelo de práxis “pós-histórica”, e que se apresenta como uma possível alternativa ao *modus operandi* do funcionário, não “luta” propriamente pela liberdade, mas sim, como indicamos, contra o deixar de tê-la. (Note-se que o contexto em que a liberdade nos aparece agora não é mais aquele do campo do vir-a-ser ou devir histórico – mas sim a de uma realidade probabilística, em que a liberdade se traduz em termos de um jogo absurdo do acaso). O hacker rebela-se contra programas que, por inércia funcional, consomem o tempo de nossas vidas em um giro falso, por vezes burocrático. Rebela-se contra a tendência de uma total objetificação da humanidade, que caminha a passos largos rumo ao “funcionariado”. O hacker é o anti-funcionário. Sua práxis, além de um engajamento ético e político, revela-se ao mesmo tempo como uma prática estética: no sentido de que ele, o hacker, é criador de *artifício*, ou seja, de situações capazes de enganar ou superar o já-dado. Ainda que tal prática seja tida como pouco convencional, pouco elegante – e até mesmo, diriam alguns, anti-estética – o que nos interessa é a possibilidade de apropriação dos elementos necessários para que os sujeitos, ao invés

de funcionários, tornem-se *projetos*, isto é, criem suas vidas tal como quando se cria uma obra. Caso levemos em conta as possibilidades emancipatórias oferecidas pelas plataformas para a projeção de vivências cibernéticas na zero-dimensionalidade (imagens técnicas), tal fato revelará a importância de que os futuros sistemas e códigos sejam quebrados e revertidos a nosso favor. Caso isso seja possível, teremos em nossas mãos os elementos necessários para hackear o programa mais fundamental de nossa própria existência: a existência ela mesma.

## Referências

- Flusser, Vilém (2011). *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume.  
Flusser, Vilém (1997). *Medienkultur*. (Org. Stefan Bollmann). Frankfurt: Fischer.