

Estética relacional e reprogramação tecnológica da arte hacktivista

Daniel Hora

hora.daniel@gmail.com

Universidade de Brasília

Resumo:

O conceito de estética relacional e a revisão de ideias decorrentes do advento da reprodutibilidade técnica da arte se articulam nesta análise sobre práticas artísticas que tomam de empréstimo as táticas e propostas ideológicas da contracultura hacker. O estágio atual de programabilidade interativa da imagem suscita a hipótese de uma transformação ampla dos sentidos da expressão visual no que concerne a seus aspectos lúdicos e políticos.

Palavras-chave: arte e tecnologia, estética relacional, cibercultura, hackers

Abstract:

The relational aesthetics concept and the revision of ideas stemmed from the advent of art's technical reproducibility are combined in this analysis on artistic practices which borrow hacker counterculture tactics and ideological proposals. The current period of image interactive programmability suggests a hypothesis of overall mutation for the visual expression meanings with regard to its playful and political features.

Keywords: art and technology, relational aesthetics, Cyberculture, hackers

O upgrade¹ digital das artes visuais realizadas por meios tecnológicos insere a imagem em um contexto em que sua reprodutibilidade técnica, mecânica, deve ser repensada. Por um lado, as intervenções por meio de código de arquivos, programas e sistemas e o faça-você-mesmo na montagem de dispositivos eletrônicos refletem, na arte, as ambiguidades das apropriações sociopolíticas da tecnologia. Por outro, a filosofia contracultural do compartilhamento e do desenvolvimento livre das máquinas de comunicação, informação e produção é adotada por artistas interessados nas implicações da cibercultura para a existência humana.

O vírus “biennale.py” (2001), resultado da colaboração entre os coletivos 0100101110101101.ORG e epidemiC, é um exemplo da categoria de trabalhos que assumem a tecnologia como material legítimo de operação artística. Publicado e instalado em computadores na 49ª Bienal de Veneza, o código do programa autorreplicante tinha como finalidade expressar uma forma de contrapoder global, de ordem pré-política, porém capaz de resistir e rearticular das forças dominantes (EPIDEMIC, 2001; 0100101110101101.ORG, 2001).

Em uma trilha convergente com o exemplo citado de operação visual sobre e a partir das máquinas e programas, encontramos projetos como a instalação

robótica “Spio” de Lucas Bambozzi (HTTP Gallery, 2005), os aparatos – ou parafernalias – de Milton Marques (GALERIA Leme, 2008), Paulo Nenflidio (2009) e do grupo Corpos Informáticos (2008), indicadores de uma ousadia construtiva imediata, destinada a ressignificação sensorial dos aparatos tecnológicos. Nesse aspecto, cabe menção às redes Estúdio Livre (2009) e Metareciclagem (2009), que proporcionam a troca de conhecimentos sobre softwares de código aberto e reaproveitamento de componentes eletrônicos.

Outra tendência de apropriação da tecnologia nas artes visuais abriga questionamentos que não estão diretamente vinculados à interferência e construção das máquinas e seus algoritmos digitais. Em dois projetos distintos, o coletivo Superflex coloca em questão a lógica do sistema de produção da grande indústria de bebidas. Com “Free Beer”, põe em circulação uma cerveja de código aberto, com receita impressa no rótulo, passível de adaptações e aprimoramentos. Já em “Guaraná Power” o coletivo se apropria e modifica a linguagem visual da marca Antarctica, reciclando-a para aplicação em um produto alternativo, feito em parceria com uma cooperativa de *guaranaicultores* do Amazonas (2009; SUPERFLEX; POWER Foundation, 2009).

Os casos citados sugerem aquilo que Michael Rush aponta como o uso na arte da tecnologia em modalidades flexíveis de manifestações e intercâmbios imagéticos, de caráter sistêmico e dinâmico, abertos à manipulação coletiva por meio de algoritmos (2006, p. 162-164). Essa maleabilidade está fundamentada, por sua vez, na transição de um período técnico para um período tecnológico da produção artística, no qual as habilidades do saber fazer são substituídas pela encarnação de conhecimentos científicos sobre a técnica nos aparelhos (SANTAELLA, 2003, p. 152-153).

Nesse cenário, as práticas artísticas não estariam mais presas à representação da realidade material ou ideal, plasmada em obras dotadas de aura, do caráter de “aparição única” de algo distante, conforme Benjamin (1994, p. 170). Em vez disso, a produção das artes visuais se insere em um estágio de construção de um ambiente de virtualidade real (CASTELLS, 2008, p. 395), em que o universo simbólico da comunicação, inseparável da realidade, afirma-se cada vez mais como campo de experiência e ação.

Portanto, a ideia de reprogramabilidade tecnológica parece mais apropriada para a compreensão da arte atual, por associar duas características

fundamentais do sistema de produção da imagem: a mutabilidade da codificação e o emprego de aparatos de armazenamento e articulação de dados. Nesse sentido, o direcionamento das rotinas de operação das máquinas que geram – ou ajudam a gerar, editar e difundir – as imagens impõe a reavaliação de questões herdadas do advento da fotografia.

A noção de autoria, por exemplo, segue sua diluição num ciclo constante de compartilhamento entre comunidades múltiplas de emissores e receptores. A identidade formal e material da obra é abandonada em proveito da multiplicidade de possíveis realizações, de acordo com o acionamento ou resposta humana registrada através das interfaces de seus sistemas de geração. O valor de culto da arte, transformado em valor de exposição a partir da fotografia (BENJAMIN, op. cit, p. 172-174), por fim, torna-se valor de interatividade.

O processo de revisão do pensamento estético avança a tal ponto que, ao identificar a materialização e superação dos projetos modernistas pela tecnologia telemática, Manovich identifica o software como a vanguarda, as novas mídias como a arte e os cientistas da computação como os artistas da época atual (LEÃO, 2005, p. 49-50). Stephen Wilson, por sua vez, aposta no desempenho do artista como agente crítico de “investigações abandonadas, desacreditadas e não ortodoxas” e de pesquisa sobre temas emergentes como energia alternativa, vida e inteligência artificial, realidade virtual e computação ubíqua, aproximando hackers e artistas (ibidem, p. 233-241).

Entretanto, a ligação entre estética, epistemologia e tecnologia nunca se dá de maneira unívoca e em benefício de todos. As apropriações excludentes da tecnologia tornam imperativo o atendimento do desafio imposto pelas intenções predeterminadas dos aparelhos – que visam à realização de seus programas a partir da programação dos homens, “para que lhe sirvam de retroalimentação (*feedback*) para o seu contínuo aperfeiçoamento”. Para reverter isso, para “contrabandear” elementos não previstos no programa, o artista deve buscar experimentar, vencer, enganar, desviar, jogar contra o aparelho, agindo com base em uma visão crítica, atenta à ambivalência velada das intenções codificadoras de quem opera a máquina e da caixa-preta de códigos que ela representa (FLUSSER, c2002, p. 42-43 e 51).

Em semelhante acepção, Stiegler aposta no poder da singularidade incalculável e consistente da diferença vivenciada nas experiências artísticas. Para o autor, o ímpeto do capitalismo hiperindustrial é “fazer passar os fantasmas que ele produz industrialmente pelo consistente que não existe, visando precisamente extenuá-lo e eliminá-lo, porque ele não é calculável nem controlável”. Contra o esgotamento do desejo pela oferta excessiva de produtos para o consumismo gregário, Stiegler destaca a necessidade do defeito, do não-calculável, cuja manifestação é tarefa do trabalho artístico de dilatação do sensível e de socialização expansiva da diversidade diacrônica (STIEGLER; MEDEIROS, 2007, p. 21-29 e 38).

Bourriaud, por sua vez, propõe com a estética relacional que o critério de avaliação da arte seja sua capacidade de estabelecer formas em decorrência da produção, representação ou estímulo de relações intersubjetivas (2002, p. 112), resultantes de associação, por apropriação e desvio ou por encontro aleatório, de objetos, imagens, ideias, processos e situações. Tais procedimentos de operação constituiriam o que o autor denomina como pós-produção, a utilização da cultura como cenário reprogramável pela arte (BOURRIAUD; LEBENGLIK, 2007).

Para Bourriaud, em uma época de superestradas virtuais de comunicação programadas para transformar os que transitam em consumidores de seus subprodutos pré-rotulados, caberia à arte a tarefa de firmar vínculos, desobstruir passagens e conectar níveis de realidade distanciados, operando modificações para a configuração de modelos de sociabilidade alternativos (2002, p. 8, 13 e 16).

Interferência e desvio: arte hackeamento

A coincidência histórica da cultura hacker com as estratégias artísticas de produção colaborativa, de apropriação e de intervenção nas mídias inspira a hipótese de uma transformação ampla dos sentidos da expressão visual, no que concerne a seus aspectos lúdicos e políticos, em decorrência da tecnologia digital. Essa mudança teria como base o cruzamento, no chamado hacktivismo² (SAMUEL, 2004), das táticas do ativismo artístico com os ideais e práticas da comunidade hacker – formada por programadores socialmente identificados, conforme as situações, com o espírito contracultural do desenvolvimento e

expansão compartilhada das funcionalidades dos programas ou, de forma mais disseminada, com as ações ilegais de invasão de máquinas e redes.

Há diversas afinidades entre o código de princípios dos hackers e a estética relacional. Uma delas é a crença de que o compartilhamento e a liberdade de informação são práticas positivas (RAYMOND, 2003) – aspectos equivalentes à coautoria dos trabalhos artísticos. Outros preceitos são a promoção da descentralização e a descrença nas autoridades (comparável ao anti-institucionalismo na arte); e a confiança nas possibilidades de criação estética e de aprimoramento das condições de vida com ajuda dos computadores (semelhante ao experimentalismo com as mídias). Todos esses fatores se conjugam com a apologia da ética hacker (LEVY, S., 1984, 2001, p. 39 et seq.), que encontra no terreno artístico analogia com as táticas de estímulo de relacionamentos comunitários em instalações, performances, *happenings* e obras em processo.

Além dos parâmetros que estabelece Bourriaud na estética relacional, é possível pensar ainda no caráter de jogo que arte e hackeamento partilham. Segundo o compêndio Jargon File³ (RAYMOND, op. cit.), o hacker é aquele que se deleita com a exploração dos sistemas e os modos de expansão de suas capacidades. Opõe-se aos usuários, que preferem aprender o mínimo necessário para executar tarefas, e aos cientistas, que teorizam antes de iniciar qualquer programação. Escapam da rigidez de fórmulas predeterminadas, tornando-se coautores, em lugar de autores exclusivos dos programas.

Cabe considerar, contudo, as diversas avaliações sobre a cultura hacker. Sherry Turkle, por exemplo, a observa sob o viés da transição da cultura de cálculo modernista para uma cultura de exploração e simulação anárquicas. Segundo a autora, o hacker se assemelharia a um faz-tudo ambulante, capaz de remendar problemas a partir da bricolagem de objetos disponíveis (1997, p. 48). Esse ímpeto de desvendamento da opacidade dos computadores via atuação direta se expressaria desde as origens da comunidade hacker nos Estados Unidos, entre os anos 50 e 60 (LEVY, S., op. cit.).

Para Pekka Himanen (2001), o hackeamento forja a inversão do sentido da ética protestante do trabalho de Max Weber. Faz surgir em seu lugar uma ideologia comunitária, baseada em uma atitude apaixonada pelo trabalho (dissolvido no lúdico) e no elogio da criatividade, na doação de produtos ao

público e na partilha de habilidades. Assim como Steven Levy e Raymond, Himanen aponta para a possibilidade de disseminação da ética hacker para além do campo da informática. Contudo, vale notar que a adoção ideológica não corresponde necessariamente a práticas de hackeamento fora do ambiente digital. Conforme Tim Jordan, nem toda inovação ou rebeldia, de qualquer área de atividade, deve ser compreendida como ação hacker. Em lugar disso, o hackeamento se restringiria a práticas de produção de diferença nas tecnologias de computação, redes e comunicações (2008, p. 1-13).

De qualquer modo, mesmo sem a migração do termo hackeamento para qualquer campo de produção, o fato é que a contaminação social pela ideologia correspondente constitui um desafio à ética protestante, ainda hegemônica mesmo no ambiente econômico de flexibilidade e velocidade da era digital. Nasce daí o conflito que contrapõe o compartilhamento livre do saber e do fazer às medidas adotadas para proteção dos direitos de propriedade sobre os dados e bens intangíveis (HIMANEN, op. cit., p. 22 e 53).

Quanto a essa disputa, Himanen crê na difusão generalizada de um “comunismo” científico, determinado por procedimentos abertos de desenvolvimento, como aqueles empregados na pesquisa acadêmica e na programação colaborativa do sistema Linux (p. 64 e 69). Para Raymond (2001), o modelo do bazar de ideias disponíveis para a experimentação e lapidação livres estaria assumindo o espaço do sistema de catedral, em que o acesso ao conhecimento é restrito.

Esse choque, contudo, se manifesta, em alguns casos, de maneira ambígua. Taylor repara na indefinição cada vez maior das fronteiras entre o underground digital e a indústria da informática (TAYLOR, 1999, p. X-XI). Para o autor, a mistificação do hacker se apoia na apreensão da tecnologia como uma caixa-preta enigmática. A atuação dos hackers recordaria à maioria das pessoas sua vulnerabilidade e ignorância tecnológica – fonte de desconfiança frente às máquinas. Por outro lado, o receio de uma ditadura cibernética seria aliviado justamente pela capacidade que o hacker apresenta de desafiá-la (ibidem, p. 3, 7 e 9).

Douglas Thomas, por sua vez, observa que a abordagem hacker da tecnologia pode ser entendida como um fenômeno contracultural ante o crescimento da indústria da informática e do poder das corporações

multinacionais. Duas funções da telemática estariam reverberando nesse contexto: a de guardar e a de desvelar os códigos. Em um mundo repleto de senhas, o hackeamento se expande, torna-se corriqueiro e os hackers assumem o papel de exploradores dos caminhos pelos quais a cultura resiste ou é modelada por uma condição socioeconômica marcada pela fluidez de valores de identidade (2003, p. XI, XVII-XVIII e 12-13).

Bruce Sterling (1992) atenta para o ativismo contracultural dos hackers. Um exemplo seria o advento da Fundação da Fronteira Eletrônica⁴ como uma reação da comunidade hacker contra a perseguição policial indiscriminada que sofreu a partir do colapso, em 1990, da rede de telefonia norte-americana. Esse ativismo, presente também no movimento do software livre, encontra na arte paralelo com as estratégias herdeiras do Situacionismo, apoiadas em ações de mídia tática e interferência cultural (*culture jamming*).

Apropriações nômades da tecnologia na arte

Os trabalhos artísticos mencionados neste estudo podem ser identificados com o hacktivismo, na medida em que se apropriam dos dispositivos tecnológicos ou refletem sobre as implicações de seu uso. Exibem ainda aspectos determinantes que derivam tanto da ética hacker quanto da estética. Em primeiro lugar está o diálogo da poética colaborativa com o paradigma do *copyleft*, forma de licenciamento que permite ao usuário a modificação e cópia de softwares e outros conteúdos, desde que o resultado seja compartilhado com demais interessados.

Desvio e apropriação de mensagens ou do sistema da mídia são mais dois fatores. Com o projeto “Radio Bikes”, de 2000, o coletivo Critical Art Ensemble (2008) coloca em circulação bicicletas transformadas em rádios nômades, que emitem notícias fascistas alteradas. O coletivo etoy, por sua vez, realiza projetos como o “rapto digital” de mecanismos de busca – “Digital Hijack” (1996) – e a luta pela propriedade do domínio etoy.com, travada contra a loja virtual de brinquedos eToys (ETOY, 1999).

A cultura do faça-você-mesmo (*do it yourself*) e do remix também constituem táticas essenciais. Procedentes da subcultura punk e da música eletrônica, essas modalidades de bricolagem repetem a atitude dos clubes de hackers que se formavam nos anos 70 com o propósito de desenvolvimento de

computadores caseiros – hackeamento de hardware, conforme Steven Levy (op. cit.).

Todos esses experimentos são exemplos comparáveis ao conceito de ciência nômade de Deleuze e Guattari (2005) ou de sabedoria mole, usado por Turkle (op. cit.)⁵, que colocam em evidência a importância do conhecimento informal, adquirido em práticas desregradadas do cotidiano, e da relação entre este saber e a ciência e tecnologia hegemônicas. A decodificação e recodificação das máquinas e sistemas seriam, portanto, o exercício autônomo e dissidente da liberdade de informação e de recombinação de objetos, imagens e valores. Algo que poderíamos resumir na famosa sentença de William Gibson (1989): “the street finds its own uses for things”⁶.

¹ Usamos aqui a palavra em seu sentido literal. Conforme o Dicionário Houaiss: “atualização dos componentes do *hardware* ou do *software*, de um computador”.

² Ainda segundo Samuel, o hacktivismo seria o uso legal ou ilegal, porém não-violento, dos dispositivos tecnológicos para o cumprimento de fins políticos. Sob a perspectiva poética, os projetos hacktivistas borrariam as fronteiras entre a estética e a política. Do ponto de vista do ativismo, essas manifestações exercitariam uma consciência altamente crítica dos valores em jogo na mídia (SAMUEL, 2004, p. 2 e 39).

³ O Jargon File foi iniciado em 1975. Em seus primórdios, reunia gírias das comunidades de pesquisadores dos laboratórios de inteligência artificial do Massachusetts Institute of Technology e da Universidade de Stanford, bem como usuários da rede ARPANET.

⁴ Instituição criada em 1990 por John Perry Barlow, John Gilmore e Mitch Kapor, com o objetivo de promover o respeito à liberdade de expressão, à privacidade, à inovação e aos direitos do consumidor no ambiente digital. <http://www.eff.org>

⁵ “Why use a term like ‘soft’ when it could turn difference into devaluation? What interests me here is the transvaluation of values. ‘Soft’ is a good word for flexible, nonhierarchical style, one that allows a close connection with one’s objects of study. Using the term ‘soft mastery’ goes along with seeing negotiation, relationship, and attachment as cognitive virtues”. p. 56

⁶ A frase aparece no conto *Burning Chrome* (1981) e é retomada no artigo “Rocket Radio”, publicado na revista *Rolling Stone*: “The Street finds its own uses for things - uses the manufacturers never imagined. The microcassette recorder, originally intended for on-the-jump executive dictation, becomes the revolutionary medium of magnizdat, allowing the covert spread of suppressed political speeches in Poland and China”.

REFERÊNCIAS

0100101110101101.ORG. **biennale.py**. Milan, Italy: 2001. Available at: <http://0100101110101101.org/>. Retrieved on: May 14th, 2009.

BENJAMIN, Walter (1936). A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. In _____. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOURRIAUD, Nicolas (1998). **Relational Aesthetics**. Dijon: Les Presses du Réel, 2002.

_____; LEBENGLIK, Fabián (ed.). **Postproducción: la cultura como escenario - modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2007.

CASTELLS, Manuel (1996). **A Sociedade em Rede**. 11ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008. (A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, vol. 1)

CORPOS Informáticos. **Mar(ia-sem-ver)gonha para-fernalias**. Blog do coletivo. Brasília: 2008. Disponível em: <http://corpos.blogspot.com>. Acesso em: 11 de maio de 2009.

CRITICAL Art Ensemble. **Tactical Media**. New York: 2008. Available at: http://www.critical-art.net/tactical_media. Retrieved on: May 14th, 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix (1981). **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34, 2000. 5 v. (Trans)

ESTÚDIO Livre. **Estúdio Livre**. São Paulo: 2009. Disponível em: <http://www.estudiolivres.org/>. Acesso em: 12 de maio de 2009.

EPIDEMIC. **biennale.py**. [?]: 2001. Available at: <http://epidemic.ws/biannual.html>. Retrieved on: May 14th, 2009.

ETOY. **TOYWAR.com**. Zurich, Switzerland: 1999. Available at: <http://history.etoy.com/stories/entries/49/>. Retrieved on: May 14th, 2009.

_____. **Digital Hijack**. Zurich, Switzerland: 1996. Available at: <http://www.hijack.org/>. Retrieved on: May 14th, 2009.

FLUSSER, Vilém (1983). **Filosofia da Caixa-Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Relume Dumará, c2002.

_____. **O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizador: Rafael Cardoso. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

GALERIA Leme. **Milton Marques**. São Paulo: 2008. Disponível em: <http://www.galerialeme.com>. Acesso em: 10 de maio de 2009.

GIBSON, William. Rocket Radio. **Rolling Stone**, 15th June, 1989.

HIMANEN, Pekka. **Ética dos hackers e o espírito da era da informação: A diferença entre o bom e o mau hacker**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HTTP Gallery. **SPIO: a de-generative installation by Lucas Bambozzi**. London: 2005. Available at: <http://www.http.uk.net/docs/exhib4/spio.pdf>. Retrieved on: May 14th, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

JORDAN, Tim. **Hacking: Digital Media and Technological Determinism**. Cambridge, UK: Polity, 2008.

LEÃO, Lucia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

LÉVY, Pierre (1997). **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of Computer Revolution**. [?]: Penguin USA, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MANHÃES, Mariana. **Images**. Rio de Janeiro: 2008. Available at: <http://www.marianamanhaes.com>. Retrieved on: May 14th, 2009.

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

METARECICLAGEM. **Metareciclagem**. São Paulo: 2009. Disponível em: <http://rede.metareciclagem.org>. Acesso em: 11 de maio de 2009.

NENFLIDIO, Paulo. **Trabalhos de Paulo Nenflidio**. São Paulo: 2009. Disponível em: <http://paulonenflidio.vilabol.uol.com.br>. Acesso em: 10 de maio de 2009.

NETARTCOMMONS. **Open Source Art Hack**. 2 May 2002. Available at: <http://netartcommons.org/index.pl>. Retrieved on: 6th April 2008.

RAYMOND, Eric S. **Jargon File**. Version 4.4.7. 29 Dec 2003. Available at: www.catb.org/~esr/jargon. Retrieved on: 6th April 2008.

_____. **The cathedral and the bazaar**: musings on Linux and Open Source by an accidental revolutionary. Beijing; Cambridge, MA, USA: O'Reilly, 2001. Version 3.0 available at: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar> . Retrieved on 16th August, 2008.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SAMUEL, Alexandra Whitney. **Hactivism and the Future of Political Participation**. Thesis, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, September 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. Coordenação: Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulus, 2005.

STERLING, Bruce. **The Hacker Crackdown: Law and disorder on the electronic frontier**. [?], USA: Spectra Books, 1992. Digital version available at: <http://www.mit.edu/hacker/hacker.html> . Retrieved on: 6th April 2008.

STIEGLER, Bernard. **Bernard Stiegler: reflexões (não) contemporâneas**. Tradução e Organização Maria Beatriz de Medeiros. Chapecó: Argos, 2007.

SCHEPS, Ruth. A Tecnologia Contemporânea: Rupturas e Continuidades. Entrevista com Bernard Stiegler. In _____ (org.). **O Império das Técnicas**. Campinas: Papirus, 1996.

SUPERFLEX. **Free Beer**. Copenhagen, Denmark: 2009. Available at: <http://www.freebeer.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.

_____; POWER Foundation, The. **Guaraná Power**. Copenhagen Denmark: 2009. Available at: <http://www.guaranapower.org>. Retrieved on: May 14th, 2009.

TAYLOR, Paul A. **Hackers**: Crime in the Digital Sublime. London: Routledge, 1999.

THOMAS, Douglas. **Hacker Culture**. Minnesota [USA]: University of Minnesota, 2003.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**: identity on the age of internet. New York: Touchstone, 1997.

Currículo

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Especialista em Crítica de Arte pela Universidad Complutense de Madrid (2005). Bacharel em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo pela Universidade de São Paulo (2000).