

A cultura hacker: apontamentos para uma mitologia do especular na rede (1ª parte)

Miguel Leal
(Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto)

LEAL, Miguel – *A cultura hacker: apontamentos para uma mitologia do especular na rede (1ª parte)* In: E-zine Vector, nº 9, maio 2004. ISSN: 1646-2009. [Em linha]. Disponível em: http://www.virose.pt/vector/b_09/leal.html.

Ai! As nossas ruas libertam fantasmas que libertam vapores que libertam fantasmas.

[...]

Teve então um sonho estranho, que nem mesmo Poesia poderá descrever: um país sem contornos onde todas as coisas eram outras e onde a perpétua transmutação de imagens atingia o fixo, o plano, o imutável.

Mário Cesariny, Titânia (Lisboa, Assírio e Alvim, 1994)

Jorge Luís Borges refere uma peculiar e insidiosa heresia que a história conhecerá por muitos nomes — Especulares, Abismais, Cainitas, Simulacros ou Histriões, entre outros — e que teria como símbolo o espelho. Estes heréticos teriam fundado a sua própria doutrina a partir de uma perversão das ideias, presentes nos livros sagrados, que defendem que o que está em baixo é igual ao que está em cima e o que está em cima igual ao que está em baixo; ou, dito de outro modo, que o mundo inferior é reflexo do superior. Daí se demonstraria que tudo o que vemos é falso e que cada homem é dois homens, sendo o verdadeiro o outro, que se encontra no céu (1957: 9-47). Podemos imaginar o relativismo amoral provocado por estas interpretações. Apesar de ser difícil localizar uma referência histórica precisa para esta provável efabulação de Borges, encontramos em *As Heresias*, de Vaneigem, uma passagem sobre os heréticos *Kukeanos* da Síria, crentes na ideia de um Deus que, enamorado do seu reflexo, e depois de tomar essa sua imagem como companheira, com ela gerou a multidão de Deuses e Deusas que nos assistem (1994, pp. 37-39).

Estas crenças que pressupõem uma ação reflexa, ou mesmo uma troca de posições, entre a realidade e o seu duplo especular, elaboram-se segundo uma lógica dualista que divide o mundo em dois — a luz e as trevas, a terra e o céu,

o puro e o impuro, o visível e o invisível, o que está em cima e o que está em baixo... — e lembram uma das mais temidas heresias do cristianismo: o *Maniqueísmo*. Esta doutrina gnóstica, estabelecida por Mani no séc. III, combinava elementos de diversas religiões tendo como fundamento um antagonismo entre as forças do bem e da luz, criadoras do mundo espiritual e das coisas invisíveis, e as forças das trevas e do mal, criadoras do mundo material e das coisas visíveis (Parisot, 2002: 26). É ainda e sempre a “divisão originária” (Miranda, 2001), uma cisão que não pretende, a maioria das vezes, mais do que a sua própria abolição. Assim se passa com quase todas as seitas inspiradas no Maniqueísmo e que estabelecem uma clara divisão entre a pureza e incorruptibilidade do espiritual e a as imperfeições impuras e demoníacas da matéria. A ascese surge nesse quadro como única via para libertar o espírito do seu encerramento num corpo incómodo e espectral, mero simulacro destituído de qualquer semelhança interna com o divino. O corpo é entendido como pura imagem, um fantasma, um *falso pretendente* (ver Deleuze, 1969) que urge expurgar.

Uma boa parte das utopias do virtual acaba por basear-se em oposições semelhantes. De facto, é possível afirmar que as crenças nesse espaço outro (virtual) se fundam na ideia da sua pureza luminosa, quando oposta às imperfeições sombrias da vida e da matéria. Entre todas as euforias que o virtual tecnológico corporizado pelo ciberespaço arrasta consigo, a mais intensa diz mesmo respeito à ideia de criação a partir do nada de um novo mundo, tendo apenas como ponto de partida os zeros e uns das combinações binárias, libertando-o assim dos constrangimentos e incomodidades de uma matéria indomável e imprevisível. Mas é contra o carácter obsoleto e imperfeito do corpo, do nosso corpo, que esse movimento que aspira à abolição da matéria, ou, pelo menos, à sua total domesticação, vai jogando grande parte dos seus desejos e ações, recordando de imediato a ironia de Nietzsche quando afirmava: “E, sobretudo, elimine-se o *corpo*, essa lamentável *idée fixe* dos sentidos! sujeito a todos os erros de lógica que existem, refutado, tornado impossível, mesmo quando é insolente o bastante para comportar-se como se fosse real!...” (1889:34)

Um dos fenómenos mais curiosos que este virtual tecnológico nos oferece prende-se pois com a recuperação de um sentido dualista da verticalidade — do transcendente — que a modernidade julgava ter ultrapassado e que é, paradoxalmente, cruzado com um dualismo horizontal — do imanente. Vejamos, se por um lado há um claro desejo de resolver a ansiedade provocada pelo “absolutismo da realidade” (Blumenberg), propondo uma alternativa na *ficção dos espelhos* — um mundo outro mais puro e menos imprevisível —, por outro, não deixa de surgir um novo dualismo engendrado para resolver uma nova ansiedade, provocada agora pela tecnologia. Esta nova divisão cai uma vez mais no domínio do especular e joga-se sobretudo

nas distinções entre zonas de luz e de sombra, mas também no confronto entre mediação e imediaticidade. Quase poderemos dizer que a uma angústia face ao *absolutismo da realidade* teremos de somar agora uma ansiedade face ao *absolutismo do virtual*, pelo menos deste virtual fantasmático que a tecnologia parece querer impor. Seguindo a leitura de Blumenberg, é ao mito — com uma força que a ficção não possui — que cabe contrariar esse absolutismo, inventando histórias que a realidade não possa negar (1985: 7). Por isso, a melhor maneira de entender o alcance desses dois absolutismos é pensar as mitologias e outros desdobramentos que os expurgam da fatalidade do real (e do virtual).

Ajustando um pouco mais a focagem, diremos que será sobre essas especularidades particulares que o virtual cibernético propõe que nos iremos debruçar, e aí, por razões metodológicas, escolhemos para este texto uma reflexão sobre a *mitologia do especular* que parece presidir à grande maioria das manifestações de um certo *hacking* manipulador da matéria digital da informação que surgiu logo nos primórdios da revolução computacional. Esses heróis do digital — os *hackers* —, assumindo uma postura revolucionária, utópica e ingénua tomaram de assalto a matéria abstrata dos zeros e uns computacionais para construir uma nova mitologia, uma mitologia do virtual, reclamando muitas vezes para as suas ações a pureza de um verdadeiro ato estético. Que estes desenvolvimentos tenham surgido numa altura em que o especulativo parecia realizar-se em toda a sua extensão apenas os torna mais relevantes para esta discussão.

Esboçar uma mitografia do *hacker* obriga a cruzar diversas perspetivas que se mesclam entre a imagem criada pelos *media*, o código de conduta presente na *hacker ethic* ou a imagem normativa fixada no Hacker Jargon File, a que teremos ainda de somar as muitas realidades, tantas vezes derivativas desses outros registos normativos, criadas pelas ações de uma comunidade que é heterogénea e volátil. Disto resulta que a cultura *hacker* tem muitos rostos e que se torna difícil circunscrevê-la. O próprio *Hacker Jargon File* (HJF), apesar dos seus propósitos, não deixa de revelar essas diferenças.

O HJF é um enorme arquivo¹, mantido coletivamente, que é muito mais do que um simples repositório do vocabulário específico utilizado pelas diferentes subculturas *hacker*. É também o pretense garante de uma pureza da cultura *hacker* — apesar da apregoada abertura do HJF — que, por exemplo, a associação entre a atividade dos hackers e a dos piratas informáticos colocou em perigo. A definição que aí vamos encontrar para o termo *hacker* varia entre a de uma “pessoa que gosta de explorar os detalhes dos sistemas programáveis”, a de “alguém que programa entusiasticamente (mesmo obsessivamente)” ou, simplesmente, “é boa a programar rapidamente”, a de

¹ Para o efeito consultamos o Hacker Jargon File, versão 4.2.0, 31 jan. 2000.

um “especialista ou entusiasta de qualquer tipo” (depreende-se que este entusiasmo possa estar ligado a um certo uso instrumental da técnica), a de “alguém que gosta do desafio intelectual de ultrapassar ou torneir criativamente limitações”, até à desaprovada atitude do “intrusivo malicioso que tenta descobrir informação sensível escarafuchando em volta” (neste caso, designado como *cracker*). Diz-se aí também que os *hackers* se consideram uma espécie de elite, uma “meritocracia baseada na habilidade”, aberta a novos membros mas exigente nos rituais (provas) de iniciação. (HJF 4.2.0)

Por outro lado, e de uma forma mais sintética, podemos dizer que a cultura *hacker* se baseia fundamentalmente no horror à ideia de segredo (ver Thomas, 2002) e, como é bem visível na autoproclamada ética dos *hackers* — à qual Pekka Himanen (2002) dedicou um completo e otimista estudo, em colaboração com Manuel Castells e Linus Torvalds (pai do mítico Linux) —, é sobretudo contra a exclusividade da informação que a sua atividade se dirige. Essa ética é definida no HJF como “a crença de que a partilha de informação é um bem poderoso e positivo”, excluindo, contudo, qualquer atitude que possa envolver “o roubo, o vandalismo ou a quebra de confidencialidade” (HJF 4.2.0). Ainda assim, recorda-se no próprio HJF que estes princípios não são aceites universalmente na comunidade hacker, na medida em que alguns dos seus membros acreditam num “*cracking* benigno”² dos sistemas.

Tentemos agora escapar ao *patch-work* que o HJF nos oferece no que respeita à exposição dos fundamentos da ética *Hacker*, recorrendo a Steven Levy que, no seu clássico *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984), a resume nos seguintes seis pontos:

- a) O acesso aos computadores — e a tudo aquilo que possa ensinar-te qualquer coisa acerca do modo como o mundo funciona — deve ser ilimitado e total [...];
- b) toda a informação dever ser gratuita;
- c) desconfia da autoridade — promove a descentralização;
- d) os *hackers* devem ser julgados pelo modo como fazem *hacking*, e não por falsos critérios tais como graus académicos, idade, raça, ou posição social;
- e) podes criar arte e beleza num computador;
- f) os computadores podem mudar a tua vida para melhor.

Como vemos, esta sistematização afasta-se pouco daquilo que o HJF expõe, apesar de afirmar com mais clareza a ideia de que a tecnologia, e muito em particular os computadores, podem mudar a vida para melhor. De fora desta

² O “*cracking* benigno” consistirá na entrada ilícita nos sistemas apenas para denunciar as suas falhas e permitir assim o seu aperfeiçoamento.

ética *hacker* continua a ficar, contudo, todo um vasto território de sombra e que engloba uma série de práticas a que nos habituámos a chamar também *hacking*, desde a mera pirataria informática até aos *hacktivismos* políticos e estéticos de uma certa comunidade *hacker* que só em parte se pode rever neste HJF. Como circunscrever então essa cultura *hacker* mais vasta, admitindo que isso é possível? Será comportável definir hoje a cultura *hacker* ignorando todas as subculturas a que esta deu origem e que questionam em grande medida o discurso eufórico sobre a tecnologia, sem contudo deixarem de fazer dela o seu campo de batalha? Em primeiro lugar, será necessário abandonar a visão romântica e ingénuo da primeira geração de *hackers* para a podermos confrontar com a pluralidade problemática de uma segunda geração que lhe sucedeu e, de seguida, teremos que encontrar um outro denominador comum para além das simples referências ao horror ao segredo e à crença no poder positivo da livre circulação da informação.

Com a revolução digital do pós-guerra e a chegada em força da computação às universidades e centros de investigação, não se foi criando apenas o embrião de um espaço cibernético como se viu surgir toda uma comunidade que vivia quase cripticamente dentro desse novo universo informacional (e maquínico). Em laboratórios como o do MIT viveram-se tempos que para muitos foram heróicos (como sempre em qualquer corrida ao ouro em territórios inóspitos) e que hoje são comumente aceites como a causa mais direta da democratização do acesso aos computadores e às redes informacionais. Antes da tecnologia se ter tornado *mainstream*, ao longo das décadas de 60 e 70 do século XX, os *hackers* ou eram estudantes ou alguém ligado ao campo da investigação tecnológica. Essa primeira geração olhava para o mundo inocentemente e considerava a atividade do *hacker* pura investigação, sem qualquer tipo de consequências para o exterior. Podemos mesmo dizer que esses manipuladores da matéria digital procuravam uma total imersão na abstração do código e que seria essa ilusão de uma realidade outra que viria a permitir a criação de uma certa imagem do virtual tecnológico do ciberespaço. Levado ao extremo, esse fechamento eliminava toda e qualquer relação com o mundo das coisas — apesar da incomodidade das máquinas imperfeitas em que a informação tinha de habitar —, e até com o humano — apesar dos próprios corpos dos *hackers* reclamarem o alimento e o descanso que de bom grado lhes seriam recusados, não fossem as consequências fatais de tal ação.

A primeira geração fechou-se então ao mundo e às suas vicissitudes, o que num desvio dos argumentos de Blumenberg, poderá significar a procura no espaço fechado daquilo que o espaço aberto não permite: "o poder do desejo, da magia, da ilusão, e a preparação dos efeitos pelo pensamento" (1985: 7). A imersão na tecnologia era no limite a possibilidade encontrada para "um grau zero de realismo juntamente com a mais intensa ilusão da realidade" (*idem*: 13), pois a atitude demiúrgica destes *hackers* — constantemente a fazer e a

refazer mundos — só foi possível numa total ausência de realismo (ou, então, na presença da sua mais luminosa ilusão). Numa espiral muito característica dos sistemas fechados, a tecnologia era o princípio e o fim de cada lance do jogo inventado pela comunidade *hacker*, nem que para isso tenha sido necessário parodiá-la a partir do seu próprio interior. Esta paródia foi também a forma encontrada para anular a ansiedade provocada pela nova razão tecnocientífica então emergente e as façanhas de muitos desses *hackers* não passavam de manipulações lúdicas e pueris da matéria digital e das máquinas que lhe davam corpo.

Por outro lado, esta geração estava demasiado circunscrita pelo seu território de ação — as universidades — e pela ausência de uma consciência da razão instrumental das suas ações, o que a foi impedindo de se libertar do efeito encantatório da imaterialidade digital. Os mais (?) lúcidos saíram desta aventura, já nos anos 70, como os primeiros empresários de sucesso da nova indústria das Tecnologias da Informação (TI). Este foi o primeiro sério revés da comunidade *hacker* que tinha baseado a sua cultura, no que concerne à partilha da informação, na lógica aberta da academia por oposição ao princípio fechado do mosteiro (Himanen, 2001). Nas décadas 80 e 90 veríamos o princípio da informação não partilhada a dominar o crescimento da florescente indústria das TI, que tinha encontrado um modelo capaz de transformar em mercadoria o que até há bem pouco tempo circulava livre e solidariamente entre os membros de uma dada comunidade.

É nesse quadro que começa a despontar uma nova geração de *hackers*, desconfiada face a uma ética que já tinha sido largamente desrespeitada e que via (em especial a partir da década de 90) muitos dos sonhos e dos pesadelos do virtual tornarem-se de súbito realidade. Repentinamente, essa cultura *hacker* foi absorvida pelo *mainstream*, que moldou dela uma imagem tanto mais decisiva quanto a imagem que essa cultura tinha de si própria. A cultura *hacker* saiu das academias e tornou-se incontrolável sobretudo pela sua apropriação por uma cultura juvenil que viu nos territórios cibernéticos um espaço de revolta único. Esta segunda geração manteve o carácter lúdico na relação com a tecnologia — ampliada ainda por essa chegada em força de vagas sucessivas de adolescentes que retinham apenas uma parte daquilo que tinham sido os fundamentos da ética *hacker* — mas viu surgir ainda uma outra realidade que alguns viriam a apelidar de *hacktivismo* ou até, para designar algumas ações mais precisas, Desobediência Civil Electrónica (CAE, 1994). Só o amadurecimento e a complexificação da comunidade, que se tornou mais diversa e consciente de que era capaz de afetar o mundo exterior e que esse mundo exterior era capaz de a afetar também, permitiram este novo desdobramento do *hacking*.

O assunto da segunda parte deste texto, em que tentaremos encontrar um denominador comum para os diferentes rostos da cultura *hacker*, será

exatamente o de procurar explicar a natureza desse desdobramento no quadro das específicas mitologias do especular na rede.

Setembro de 2003

(CONTINUA)

Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio , *Medios sin fin*, Valencia, Pretextos, 2001(1996).

BEY, Hakim, *Immediatism*, Edinburgh and San Francisco (CA), AK Press, 1994.

BLUMENBERG, Hans, *Work on Myth*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1985.

BORGES, Jorge Luís, *O Aleph*, Lisboa, Editorial Estampa, 1993 (1957).

CACCIARI, Massimo, *Le Dieu qui danse*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle et Éditions Mollat, 2000.

DEBORD, Guy, *A sociedade do Espectáculo*, Lisboa, Mobilis in Mobile, 1991 (1967).

Idem, *Levantamento das citações ou desvios de 'A sociedade do espectáculo'*, Paris, Farândola, 2003.

DELEUZE, Gilles, *La Logique du Sens*, Paris, Les Éditions du Minuit, 1969.

Idem, *Pourparlers*, Paris, Les Éditions du Minuit, 1990.

EVANS, G. R., *A Brief History of Heresy*, London, Blackwell Publishing, 2002.

GIL, José, *Um virtual ainda pouco virtual*, "Revista de Comunicação e Linguagens" nº 31, Lisboa, Relógio d'Água, Fevereiro de 2003, pp- 11-18.

HIMANEN, Peka, *The Hacher Ethic*, New York, Random House, 2001.

LEVY, Steven, *Hackers: Heroes of the computer revolution*, New York, Penguin Books, 2001 (1984).

MIRANDA, José Bragança de, "As Imagens no Início", in *Imagens Médicas – Fragmentos de uma História* (Dir. de Manuel Valente Alves), Porto Editora/Porto 2001, Porto, 2001, pp. 135-149.

NIETZSCHE, Friederich, *O crepúsculo dos Ídolos*, Lisboa, Guimarães Editores, 2002 (1889).

PARISOT, Roger, *B.A.-B.A. des Héresies*, Puisseux, Éditions Pardés, 2002.

THOMAS, Douglas, *The Hacker Culture*, Minneapolis and London, University of Minnesota Press, 2002.

VANEIGEM, Raoul, *As Heresias*, Lisboa, Antígona, 1995 (1994).

Na web:

BEY, Hakim:

Seduction of the Cyber Zombies (1997)

[<http://hermetic.com/bey/seduct.html>]

The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism (1991)

[http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html]

The Information War

[<http://www.hermetic.com/bey/infowar.html>]

Critical Art Ensemble (CAE):

Electronic Civil Disobedience (1994)

[<http://www.critical-art.net/books/ece/ece2.pdf>]

The Mythology of Terrorism on the Net (1995)

[<http://www.t0.or.at/cae/mnterror.htm>]

Content : Utopian Promises- Net Realities

[<http://www.n5m.org/n5m2/content/cac.htm>]

WARK, McKenzie:

Hacker Manifesto 2.0

[http://gnutenberg.net/textz/text.php?text=wark_mckenzie_hacker_manifesto_2-0&id=1007885691485]

Hacker Manifesto 4.0

[http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html]

WRAY, Stefan:

La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red (1998)

[<http://aleph-arts.org/pens/wray.html>]

Outras:

Hacker Jargon File, versão 4.2.0, 31 Jan 2000

[<http://www.science.uva.nl/~mes/jargon>]

The Hacker Manifesto, by The Mentor (1986)

[<http://www.mithral.com/~beberg/manifesto.html>]

Estas páginas foram consultadas na Web em Setembro de 2003.