

Reîntoarcerea mesajelor nedorite

Lucia Simona DINESCU

Mesajele *spam* sînt considerate formele de poluare sau zgomotele comunicării, iar proprietarii căsuțelor de *mail* sau navigatorii doresc înlăturarea acestor intruși. La artiști însă, aceste mesaje devin materiale brute numai bune de remodelat și de impregnat cu intenție și finalitate estetice. Un exemplu este **Pseudocod** de Alex Drăgulescu, o colecție de experimente artistice *software*, bazate pe algoritmi și o serie de modele computaționale. Acestea din urmă sînt aplicate unor surse de date diverse, de la baze de date la mesaje *spam*, *blog-uri* și imagini din jocurile pe calculator. Compilînd texte din mesaje nedorite (*spam*) sau din jurnale *on-line* (*blog*), artistul scrie un program bazat pe secvențele de litere sau pe alte modele pentru a crea imagini tridimensionale: flori, obiecte geometrice complexe, clădiri imposibile sau anemone de mare. Imaginile simulate sîldesc fotorealismul prin încercarea de cartografiere a datelor. Regimurile și regnurile se amestecă în mod halucinatoriu: *spam-ul* devine formă botanică sau arhitecturală, iar „resturile” socia-

le, economice și politice ale comunicării se încarcă de valori estetice.

La baza acestor imagini se află textul și ideologia, puterea de manipulare și de propagandă, publicitatea sau, dimpotrivă, comunicarea cenzurată. Informațiile nesolicitate, cel mai adesea avînd caracter comercial, dar și malițios (adăpostind viruși), enervează la culme un navigator care nu dorește să găsească în rețea decît informația sau comunicarea potrivite. Proiectul **Respam** al aceluiși artist este o platformă de artă net pentru colectarea acestor „deșeurii” ale comunicării: o „groapă de gunoi” în care resturile sînt recondiționate. Mesajele *junk* sau reclamele *on-line*, discreditate sau respinse de internauți sînt estetizate și propuse unui alt tip de comunicare, recuperatoare și transfiguratoare. În cadrul acestui proiect se remarcă **Inbox**, lucrare realizată împreună cu Tim Jaeger și performată la un festival de artă electronică din Finlanda. *D-jay* și *web-jay*, adică remixuri sonore și vizuale, se întîlnesc în platforma *web* alcătuită din bazele de *spam*.

Codul calculatorului nu este decît una dintre formele de manifestare a puterii (socia-

le, politice, ideologice) și artiștii știu acest lucru. El demască manevrele politicului și ale economicului prin noi forme sau filtre de artă. Codul, de la cel lingvistic la cel computațional, ca formă de putere, este o falsificare premeditată a unui context originar: un fals cod, la Alex Drăgulescu. Comunicarea înseamnă disimulare, iar cine nu cunoaște codul rămîne în afara comunicării. De asemenea, codul reglează și normalizează comunicarea și comportamentele *on-line*, fie că e vorba de stabilirea unor reguli într-un forum de discuție, fie de criptarea unor documente. În bine-cunoscuta schemă a teoriei lingvistice a lui Roman Jakobson, codul este unul dintre elementele comunicării verbale. Funcția corespunzătoare codului este cea metalinguală sau de comentariu, în ipostaza în care transmitătorul sau receptorul sînt nevoia să controleze dacă folosesc același cod. În comunicarea de tip *spam*, codul este pierdut întrucît posibilul receptor respinge mesajul și nu dorește a-l decodifica. Un simplu *delete* al unui *mail* sau o simplă blocare a *pop-ups-urilor* și o încercare de comunicare este spulberată în eterul digital.

Navigatorul sau proprietarul căsuței de *mail* are puterea și dreptul de a primi un cod de comunicare și de a respinge un altul. Reconfigurînd însă teritoriile de *spam*, artistul atribuie codului o altă semnificație, una artistică. E un fel de revanșă a nedoritului, care se întoarce în forme surprinzătoare. Din comunicare nedorită, *spam-ul* devine o condiție împărtășită deopotrivă de artist și de receptorul lucrării de artă.

Iată pînă unde poate ajunge puterea de reciclare a artistului!