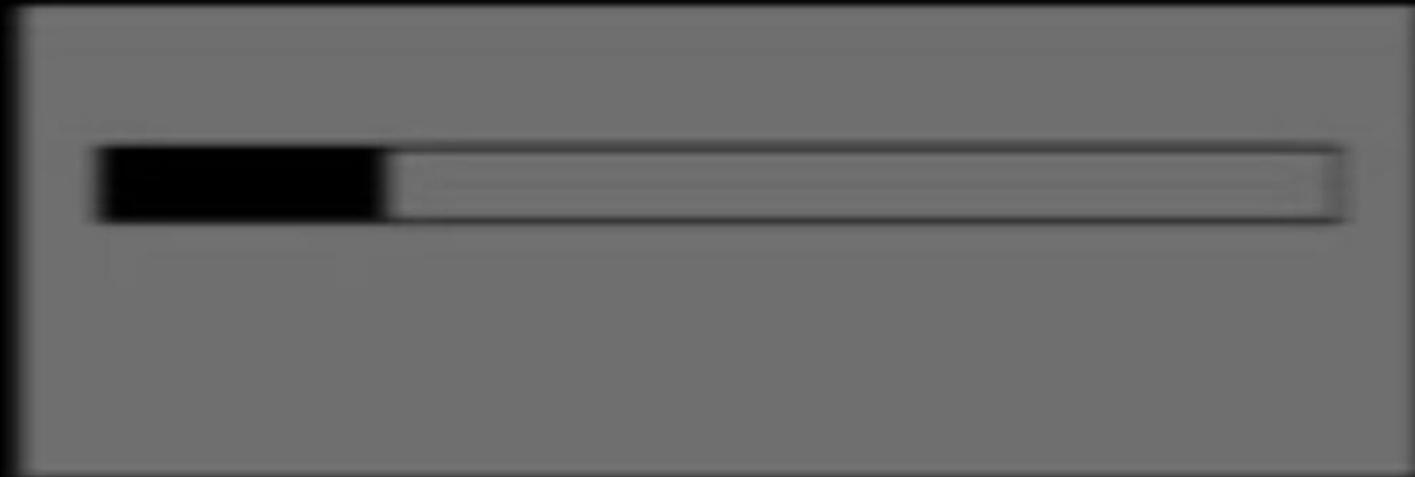


Artigos

FÁBIO FON

QUANDO A MENSAGEM É O MEIO
SUBVERTENDO CONTEÚDOS NA REDE INTERNET

REFERÊNCIAS



Resumo:

Partindo das proposições de Marshall McLuhan em relação ao “conteúdo” presente nos meios tecnológicos, este trabalho procura refletir em torno de sites da rede Internet que optam por subverter a funcionalidade inicialmente esperada em espaços da web. Neste contexto, são abordadas algumas produções em web arte, como o site JODI e as produções de Rachelmauricio.

Palavras-chave: Internet; subversão na rede; web arte.

“O meio é a mensagem”. Quando Marshall McLuhan cunhou uma de suas mais famosas frases, buscava-nos fazer entender que existe, na acepção dos meios tecnológicos, uma condição maior que o “conteúdo em si”, algo que nos modifica, que altera substancialmente nossas sensibilidades: o meio. McLuhan apresenta o exemplo da luz elétrica como esclarecedor de que um meio pode ser assim “um meio sem mensagem”, sem conteúdo – onde a forma, o fluxo e a dissipação desta entidade muito mais significam do que qualquer pretensão de teor referencial.

Não percebemos a luz elétrica como meio de comunicação simplesmente porque ela não possui “conteúdo”. É o quanto basta para exemplificar como se falha no estudo dos meios e veículos. Somente compreendemos que a luz elétrica é um meio de comunicação quando utilizada no registro do nome de algum produto. O que aqui notamos, porém, não é a luz, mas o “conteúdo” (ou seja, aquilo que na verdade é um outro meio). A mensagem da luz elétrica é como a mensagem da energia elétrica na indústria: totalmente radical, difusa e descentralizada. Embora desligada de seus usos, tanto a luz como a energia elétrica eliminam os fatores de tempo e espaço da associação humana, exatamente como o fazem o rádio, o telégrafo, o telefone e a televisão, criando a participação em profundidade (McLUHAN, 1971, p. 23).

Nosso teórico é, sobretudo, um crítico de todas as afirmações que privilegiam o conteúdo, colocando-o como elemento determinante de um meio ser “bom ou mau”; suas críticas se estendem àqueles que veem uma neutralidade aparente nos meios e a dependência desses à intencionalidade momentânea de uso. Para o autor, a ideia que prevalece sobre os veículos e meios tecnológicos de que “o que consta é o modo como são usados” tem muito da postura medíocre do “idiota tecnológico”:

O “conteúdo” de um meio é como a “bola” de carne que o assaltante leva consigo para distrair o cão de guarda da mente. O efeito de um meio se torna

mais forte e intenso justamente porque o seu “conteúdo” é outro meio. O conteúdo de um filme é um romance, uma peça de teatro ou uma ópera. O efeito da forma filmica não está relacionado ao conteúdo de seu programa. O “conteúdo” da escrita ou da imprensa é a fala, mas o leitor permanece quase que inteiramente inconsciente, seja em relação à palavra impressa, seja em relação à palavra falada (McLUHAN, 1971, p. 33).

Os argumentos do teórico permitem que avancemos um pouco adiante, refletindo sobre a concepção do conteúdo como entidade desejada e onipresente aos meios tecnológicos. Afinal, partindo da premissa de que o conteúdo é essencialmente um meio encapsulado em outro meio, bem sabemos que o universo do digital – a chamada “multimídia” – é entendido comumente como um espaço da concentração das potencialidades de meios anteriores. Entretanto, podemos encontrar vários percursos de criação que vislumbram ações “sem conteúdo”, ou seja, que diretamente não se ocupam com constituintes de outros meios, fora do próprio universo digital. É evidente que essa postura subverte o lugar comum da funcionalidade dos meios – um meio com “conteúdo” é um meio funcionalmente aceito. Uma situação “sem conteúdo” é vista com estranheza e desconfiança aos olhos de leitores ingênuos.

1. Sites “sem conteúdo”.

Conta-se que o site de web arte *JODI*², criado em 1994 por Joan Heemskerk e Dirk Paes Mans, certa vez foi indicado para o diretório de sites do *Yahoo!*³. Naquele período, os diretórios eram repositórios de sites acessados e selecionados por uma equipe de profissionais, sendo organizados por temas e assuntos variados, tal como as seções de uma biblioteca. Nos primórdios da Internet, os diretórios tinham a mesma importância que os sites de busca – como o *Google* – possuem hoje: o ponto de partida para se encontrar algo. Mas, *JODI*, por sua vez, era um tanto radical em sua proposta: possuía telas que simulam erros, defeitos e vírus de computadores e situações onde o ruído de informação era levado a pontos extremos. Detalhadamente, a descrição da navegação:

O usuário procura sentido para as conexões realizadas, que não atuando como conhecido, geram um desconforto pela desordem provocada e pelo inesperado. Associada a esta ideia de desconforto, o medo constante de vírus, das doenças, que conseguem danificar e apagar a memória das máquinas e a vida das pessoas. Uma ameaça permanente, quando a escolha de percurso do usuário pode chegar ao nada. O usuário fica em 'pane' ou entra em 'looping'! Este site configura 'máquinas', que não trabalham com o esperado; produz uma sensação de reconhecimento da tecnologia da comunicação em redes, ao mesmo tempo que burla o comportamento do usuário e corrompe a função semântica dos códigos formadores. Neste sentido em algumas páginas, o autor ao trabalhar com a linguagem HTML forma elementos gráficos visuais apresentados no display como formas plásticas não figurativas, mas que vão adquirir sentido e compreensão quando o documento de programação em HTML é visualizado. Acontece aqui esta inversão da função da informação em produzir algo legível para o usuário, enquanto a linguagem de programação traduz para a máquina. (DONATI, 1997, p.110)

JODI, então, submetido ao julgamento de *Yahoo!*, não foi aceito no diretório, sob o argumento de que “não possuía conteúdo”. O *site* não se enquadrou dentro da lógica objetiva que prevalece na rede até hoje. A proposta de *JODI*, por sua vez, é um exemplo clássico de discussão centrada na linguagem do próprio meio, a qual caracteriza os *sites* que enveredam pela metalinguagem na web arte. O uso da iconografia relacionada com o ciberespaço, metáforas de funções e ações na Internet e referências a símbolos comuns do meio informático são típicas características desses *sites*. O uso de elementos tão específicos de quem tem acesso ao ciberespaço pode resultar em trabalhos herméticos para a maioria dos espectadores, muito distante da objetividade de conteúdos esperada a cada *site* que se acessa.

É claro que nem todas as criações centradas na metalinguagem vão utilizar os elementos típicos do computador como parte integrante de uma composição estética: vários *sites* irão partir para o uso de metáforas que apresentam similaridade com práticas do computador ou da rede. O artista Holger Friese, em seus trabalhos ligados à Web, trata do comportamento do usuário frente à tela do computador através da negação dos elementos habituais de navegação e uso de metáforas. Em seu *site Unendlich, fast...*⁴ (“Infinito, quase”), criado em 1995, o autor nos faz pensar na dificuldade de achar informações e a imensidão da rede. Trata-se de um *site* de uma única página em azul na qual, através das barras de rolagem existentes na horizontal e vertical, poderemos “deslizar” pela página em busca de alguma informação, imagem ou palavra. Diante da grande extensão dessa página tanto horizontalmente como verticalmente, o usuário poderá simplesmente desistir e ir embora: “não há conteúdo”. Aqueles que forem um pouco mais exploradores irão encontrar alguns caracteres soltos - linhas e estrelas - sem nenhum *link* para outra página. Ao romper com as atitudes usuais (não há inclusão de *hyperlinks* para outras páginas ou a busca de facilidades na navegação) e causar um desconforto por conta disso, é que o artista propõe ao usuário que reflita sobre seu comportamento:

A imensidão da tela totalmente azul, em ‘Unendlich,fast...’, pode nos levar (...) a uma associação entre a imensidão da rede e a imensidão do espaço sideral. O elemento oculto num ponto único e determinado da tela remete tanto à dificuldade de se encontrar uma informação na Web como à dificuldade de se localizar um ponto específico do espaço. Tanto as informações na Web, quanto um ponto no espaço ou o próprio elemento gráfico existente em ‘Unendlich, fast...’ se tornam facilmente localizáveis depois que suas localizações (o endereço Web, as coordenadas celestes ou a posição dos marcadores da barra de rolagem em relação ao browser) são conhecidas. (VANNUCCHI, 1999, p.113)

Em uma incursão parecida, está *Delay n.2* ou *Retardo n.2*⁵ de Fabio FON, trabalho de web arte produzido em 2003, que é simplesmente um gráfico similar aos utilizados em situações de *download* e instalação de programas o qual se estende no decorrer de seis minutos. O gráfico “cresce”, conforme o tempo, e gradualmente também esvaece. Ao fim, indica-se o término – sem que qualquer outro conteúdo seja apresentado – e, numa outra janela, os créditos. Tudo isso (ou melhor, apenas isso) com um trecho da música “Xulunga (spirit dance)”, de *Dead Can Dance*, que é reproduzida repetidamente por

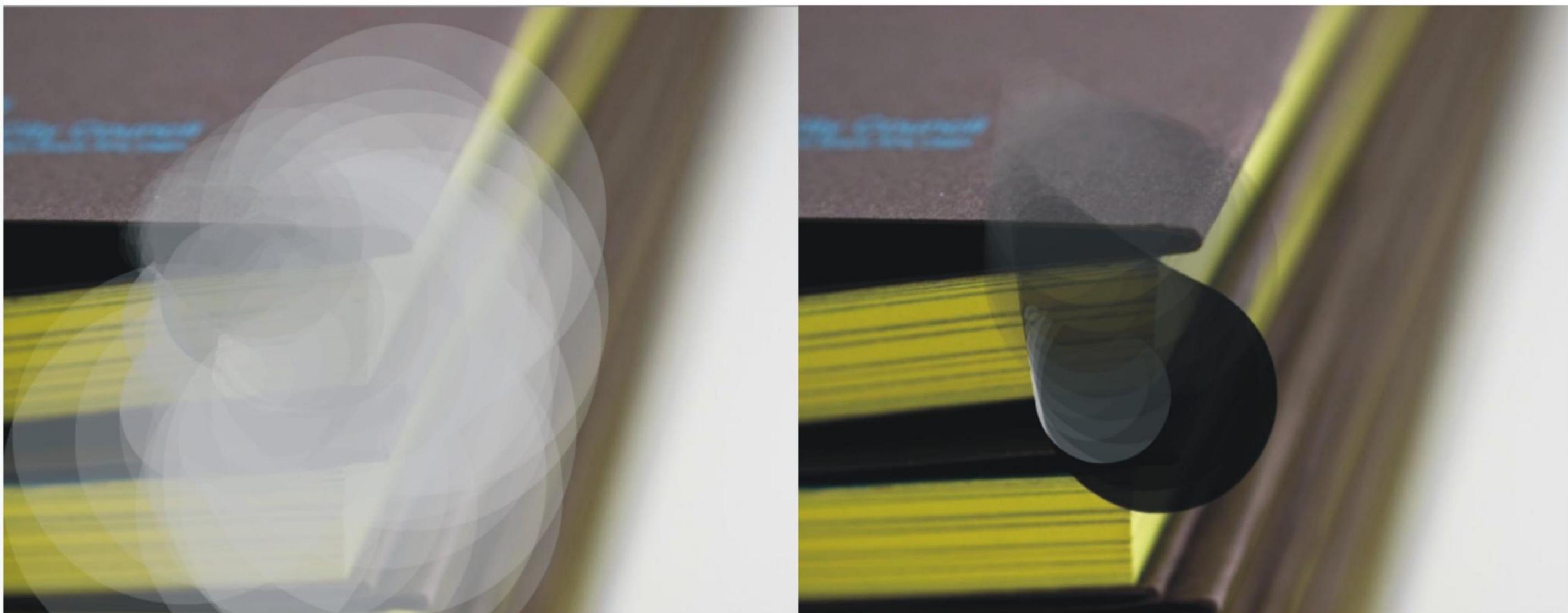
toda a extensão do tempo. Clicar? Interagir? Explorar? Nada aqui é possível. É a recusa assumida de um meio caracterizado por constantes avalanches de conteúdo. Trata-se de uma situação de confronto com o interator, aqui tratado como espectador: instaura-se uma espera quase infinita fazendo com que o sujeito questione a fluidez de tudo o que se passa à sua volta.

2. Rachelmauricio.

Nessa mesma condição metalinguística, estão os trabalhos de web arte do projeto *Rachelmauricio*, nos quais nos vamos deter um pouco mais. No caso, até o momento presente, a criação está imersa em um misto de anonimato e personificação. Na tentativa de conhecer mais sobre quem realiza esses trabalhos, descobrimos que seus criadores são identificados somente como *rache12* e *mnc1978*⁶. O primeiro ponto a ser observado é que a Internet, da mesma maneira em que é um espaço de exposição da privacidade dos indivíduos ali presentes, seja pela própria iniciativa dos internautas em *sites* de relacionamento, seja pela onisciência de *sites* de busca como o *Google*, é também um espaço do anonimato e da personificação. Ainda que não seja, hoje, possível privar-se de ter a vida exposta na rede, torna-se possível criar uma representação que oculte a face real daquele que atua. Assim, apenas sabemos que os criadores *rache12* e *mnc1978*, traduzidos em caracteres alfanuméricos, tal como *logins* e *passwords* da rede, oferecem-nos o universo de *Rachelmauricio* a ser explorado.

A dupla proporciona um mundo muito fértil entre o design gráfico e a web arte, pervertendo a legibilidade e o tratamento convencional dos conteúdos. Os elementos gráficos – textos, imagens, animações – estão livres da obrigação de chegar a algum sentido ou funcionalidade – são elementos prioritariamente estéticos. A postura subversiva do projeto está presente em diferentes ferramentas e espaços da *Web*, seja no *microblog Twitter*⁷, no *site* de relacionamentos *Facebook*⁸ ou no repositório de vídeos *YouTube*⁹, além de possuir *blog*¹⁰ e *site*¹¹ com diversas experimentações. No *site*, grande parte das experimentações são animações. Nos demais espaços, observamos imagens e caracteres textuais sem um sentido referencial aparente. Os caracteres apresentam-se em blocos, tais como blocos de textos, junto a imagens, da mesma forma que qualquer postagem do gênero, mas não se formam palavras: não são letras, mas sim traços, quadradinhos, círculos, pontos, organizados, sugerindo uma sistematização ortográfica. É um conteúdo referencialmente ilegível.

Mas, além dessas aparentes e ilegíveis sequências, temos inúmeras imagens de trabalhos em *design* que primam pelo caráter inusitado – tal como as próprias apropriações da dupla. Cadeiras, utensílios, luminárias, poltronas, itens destituídos de qualquer caráter convencional e, diversas vezes, no limite de sua utilidade. No caso do perfil do projeto no *Facebook* – perfil sem dados pessoais, diga-se – diariamente são realizadas diversas postagens, que destoam do uso prosaico da ferramenta. Nada é referencialmente dito.



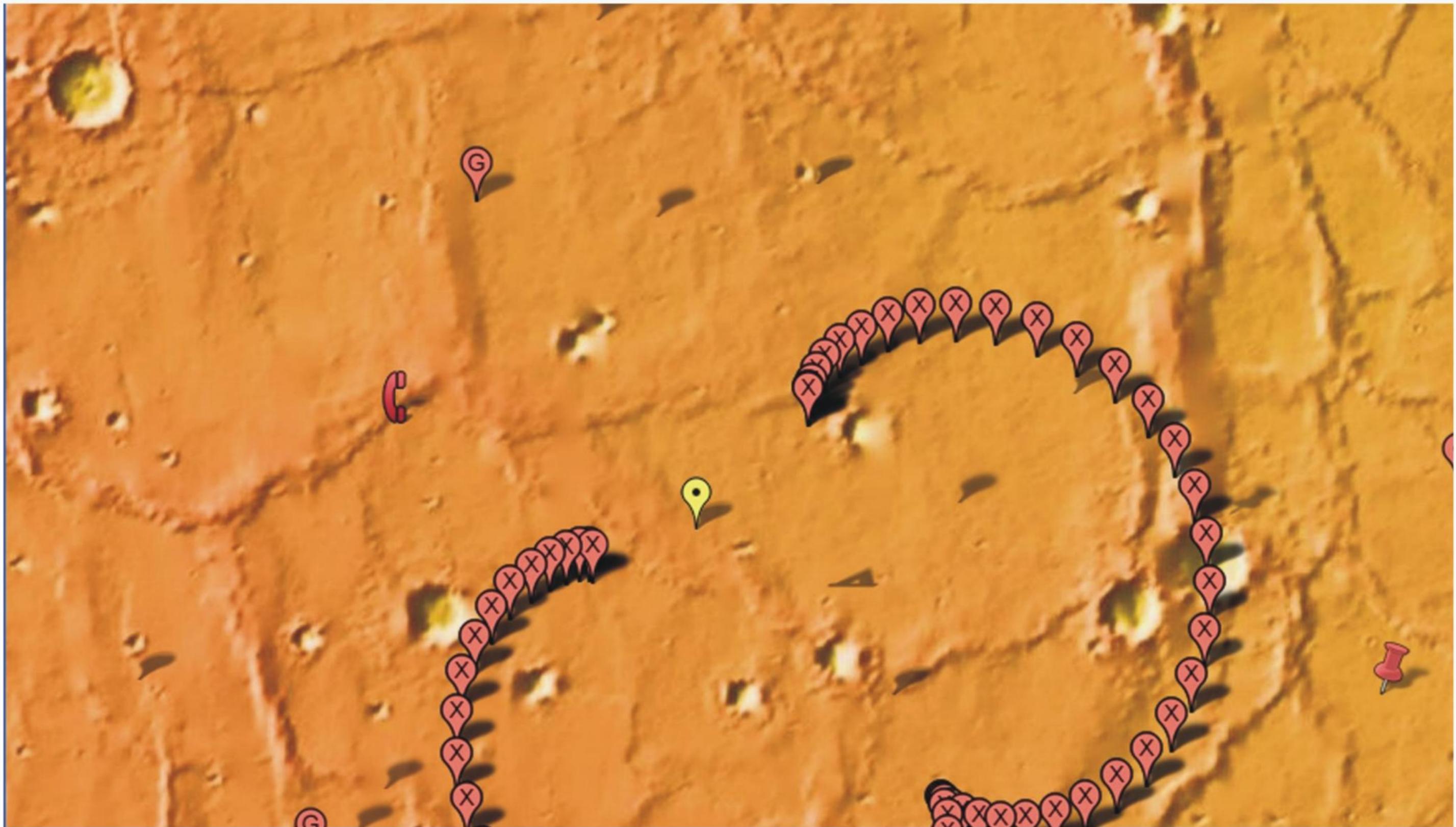
Extraído da obra Rachel Casto
<http://www.youtube.com/user/rachelmauricio>



Extraído da obra Rachel Casto
<http://www.youtube.com/user/rachelmauricio>



Extraído do site de web arte JODI
<http://www.jodi.org>



Extraído do site de web arte JODI
<http://www.jodi.org>

Não há deixar de perceber, então, que há uma pesquisa visual aprofundada sobre as relações de arte e *design*, complexidade e simplicidade, funcionalidade e inutilidade, estética e poética, ilegibilidade e leveza, industrial e manufaturado. Mas, *Rachelmauricio* não está abordando o *design*, especificamente. Sua maior propriedade é a metalinguagem¹². A cada imagem, mostra-nos que suas ações no ciberespaço estão legitimadas em outros meios, em ações que nos fazem refletir sobre [repetição excluída] amplamente sobre formas e formatos, formação e informação.

Retomando, então, a discussão iniciada nas considerações de McLuhan, observamos que esses trabalhos artísticos da rede Internet dedicam-se a subverter a funcionalidade prevista a disposição de conteúdos objetivos, para fazer emergir situações nas quais o próprio meio é o protagonista. A “mensagem”, definida por McLuhan (1971, p.22), é a mudança de escala, a mudança de padrão que um meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas. Ao subverter as expectativas, essa “mudança de padrão” é evidenciada nesses *sites* de web arte: ao fazer-nos pensar em nossa relação com a máquina, a mensagem é o meio. Esse “protagonismo” não é, evidentemente, encarado com naturalidade pelo usuário médio da rede Internet; há um incômodo perturbador de o sujeito deparar-se com estruturas aparentemente destituídas de sentido. Há que se observar que embora movimentos metalinguísticos similares estejam operando há tempos em outros meios (a que se observar, por exemplo, a discussão recorrente das estruturas e formas que constituem a linguagem pictórica – composição, linha, gesto, suporte – por pintores contemporâneos), a rede Internet é ainda vista com dificuldade fora do paradigma do conteúdo. Esses trabalhos nos conduzem a pensar em um meio em sua condição mais própria, momentaneamente livre de outros meios.

BIBLIOGRAFIA

- DONATI, Luisa Angélica Paraguai. Análise Semiótica do Site Jodi. In: CADERNOS DA PÓS-GRADUAÇÃO. Ano I, vol.1, nº2. Campinas: Instituto de Artes/Unicamp, 1997. p. 103-111.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. Pós-Graduação em Comunicação, n.1, dezembro de 2004.
- McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 3ª ed. São Paulo: Cultrix, 1971.
- NUNES, Fábio Oliveira. Ctrl+Art+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- NUNES, Fábio Oliveira; FRANCO, Edgar. Freakpedia: a ironia da liberdade. In: VENTURELLI, Suzete (org.). Arte e tecnologia, interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas. Brasília: Pós-graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2007. p. 105-109.
- VANNUCCHI, Hélio. Rompendo com as expectativas do usuário da Web. In: CADERNOS DA PÓS-GRADUAÇÃO. Vol. 3, nº 1. Campinas: Instituto de Artes/Unicamp, 1999.
- RACHELMAURICIO. Questões [Entrevista por *e-mail*]. Mensagem recebida por fabiofon@gmail.com. Realizada entre os dias 13 e 14 de fevereiro. 2011.



Notas

¹Fábio Oliveira Nunes (Fabio FON) é artista multimídia, doutor em Artes pela Universidade de São Paulo (USP) e docente em arte e tecnologia na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Site: www.fabiofon.com. E-mail: fabiofon@gmail.com

² Disponível em: <http://www.jodi.org>.

³ Disponível em: <http://www.yahoo.com>.

⁴ Disponível em: <http://www.thing.at/shows/ende.html>.

⁵ Referências sobre o trabalho: www.fabiofon.com/delay.html

⁶ Em trabalhos mais antigos, entretanto, encontramos o nome de Rachel Castro. Em alguns momentos, os trabalhos também são assinados como Rachelmauricio Castro.

⁷ Disponível em: <http://twitter.com/rache1maurici02>

⁸ No site *Facebook* (<http://www.facebook.com>), com o nome *Rachelmauricio*

⁹ Disponível em:
<http://www.youtube.com/user/rachelmauricio>

¹⁰ Disponível em: <http://www.rachelmauricio.blogspot.com/>

¹¹ Disponível em: <http://www.rache12.com>

¹² Em entrevista realizada antes da produção desse texto, os autores de *Rachelmauricio* apontam suas preocupações com o lúdico, o movimento e a interatividade em seus trabalhos e ações. Há também uma preocupação com o discurso "aberto", das múltiplas interpretações, que é próprio da arte contemporânea. São questões relevantes.