

Esc for Escape: memória e esquecimento em Vilém Flusser e a artemídia como fuga da abstração do mundo¹

Rafael Malhado²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Os recursos de armazenagem das tecnologias de comunicação e informação continuam aperfeiçoando-se num contemporâneo no qual a capacidade humana de conceber a totalidade dos eventos é tarefa inimaginável. sintomas de uma possível estetização do esquecimento na pós-modernidade, evocamos o conceito de “abstração do mundo” de Vilém Flusser para apontar a preocupação do pensador com o olvido da memória enquanto história. Para tal esforço, analisaremos a artemídia *Esc For Escape*, da artista Giselle Beiguelman, que denuncia uma cultura da exclusão do erro em nossas máquinas computacionais. como um dos fenômenos artísticos-culturais dos modos de esquecer entrelaçados na digitalização da cultura.

PALAVRAS-CHAVE: Vilém Flusser; memória; esquecimento; arte; mídia.

INTRODUÇÃO

Nos anos anteriores à sua morte, na década de 80, temos o momento em que Vilém Flusser mais dedicou-se às teorias das mídias³. Não à toa, “A filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia”, “O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade” e “A escrita: há futuro para a escrita?”⁴ são destacados ensaios sobre os desdobramentos de um presente tecno-imagético que estava, segundo ele, consolidando-se naquele instante.

¹ Trabalho apresentado no Simpósio Flusser 100 do GP Teorias da Comunicação, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da UERJ, e-mail: rafael.malhado@gmail.com

³ Em “O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo”, Erick Felinto e Lucia Santaella narram, logo no início do capítulo “O mistério Vilém Flusser”, a importância do pensador nos cursos de teorias de comunicação na Alemanha, além do seu reconhecimento como pensador da mídia por nomes como Friedrich Kittler, Abraham Moles, Peter Krapp, Wolfgang Ernst e Siegfried Zielinski. Além disso, lamentam o pouco reconhecimento da sua obra no Brasil, não só nessa questão, mas de maneira geral.

⁴ Os títulos das duas primeiras obras citadas são das versões em português, que possuem diferença das obras originais, em alemão.

Para ele, tais tecno-imagens nos trariam dois possíveis futuros. Um deles aconteceria por meio do engajamento do ser humano em tornar-se um “programador” e deixar a condição de “funcionário” dos “aparelhos” que permeiam nossas vidas para compreender melhor o universo, suas relações; a sua condição⁵. Outro futuro especulado pelo pensador profético⁶ era a respeito da não concretização de tal engajamento. Nesse horizonte, Flusser ilustrou um cenário de uma tecno-idolatria, ou seja, indivíduos com uma visão de mundo seduzida pelas tecno-imagens - responsáveis por “fundir a sociedade em massa amorfa” (FLUSSER, 2011. p. 29).

Por agora, vamos nos apoiar em um ponto dos ensaios de Vilém Flusser que é pouco examinado ainda nas pesquisas sobre o autor: as ideias do filósofo sobre memória⁷. Aspiramos que tal seleção atenta sobre Flusser não seja simplesmente um gesto de *abstrair* o vasto mundo flusseriano - um verbo seguidamente utilizado pelo pensador tcheco. Isto é, não queremos tornar tal recorte um único mapa orientador ou única imagem, como a contemplação desgastada de uma obra de arte numa galeria - um cenário que o próprio Flusser problematizava nos seus pronunciamentos sobre a crise da arte na pós-modernidade.

Flusser escreveu alguns escritos sobre memória que possuem uma relação não somente com os meios de comunicação, mas com outro objeto flusseriano de estudo: a arte. Em referência a uma de suas obras mais inusitadas, nomeada “*Vampyroteuthis Infernalis*”, Felinto (2010) torna esse ponto visível quando relata que “a ficção filosófica de Flusser se encerra com uma rápida reflexão sobre os meios tecnológicos. Essa reflexão parte do problema da memória, questão central tanto no mundo humano como no animal, para chegar à arte e às mídias.” (Felinto, 2010, p. 12). Flusser é atraído pela arte ao longo de sua obra.

⁵ Para um breve entendimento sobre alguns dos termos que utilizamos, na obra “Filosofias da Caixa Preta”, há um glossário definindo algumas expressões. “Aparelho”: brinquedo que simula um tipo de pensamento. “Funcionário”: pessoa que brinca com aparelho e age em função dele. “Programa”: jogo de combinação com elementos claros e distintos (logo, o “programador”, seria quem soubesse programar esse jogo). “Brinquedo: objeto para jogar”. “Jogo”: atividade que fim em si mesma. Achamos importante também ressaltar os dois últimos termos para a compreensão desse caráter do lúdico que Flusser apresenta nessas definições.

⁶ Friedrich Kittler assim o intitulou, no prefácio do livro “Comunicologia: reflexões sobre o futuro”: “Mal Flusser levanta os óculos e os pousava sobre a testa, punha-se a falar livremente, sem ler. Da barba do profeta vinham palavras como relâmpago, porque elas também sempre eram sentenças.” (p. 13).

⁷ Com uma obra ampla por explorar, optar por pesquisar parte de sua produção significa hesitar examinar suas exposições em prol de alguns caminhos; significa “esquecer” - por um momento – todo seu trabalho para dar conta de um fragmento dos seus incontáveis enunciados.

Assim, analisaremos tal relação fundamental no filósofo tcheco-brasileiro entre memória, arte e mídia, entre informações e objetos – neste caso, artísticos - com a problemática em torno do esquecimento na circunstância que Flusser denomina como pós-histórica - um mundo culturalmente rodeado de imagens técnicas: “obras são produzidas pela impressão de informações adquiridas e processadas [...] e estão sendo elaboradas memórias artificiais aptas de armazenar as informações contidas em tais objetos efêmeros” (FLUSSER, 1981-I, p. 2)⁸. Ou seja, a arte (as obras) como ponto de interpretação das suas manifestações sobre memória (as informações artísticas) para ler a contemporaneidade tecno-midiática (os meios que armazenam informações artísticas).

Por conta desse vínculo, elegemos - perante tantos fenômenos culturais que poderiam ser selecionados - uma obra artística para apresentar os sinais de tais conexões. Julgamos a arte *Esc for Escape*, da pesquisadora, professora e artista digital Giselle Beiguelman, um objeto artístico-cultural contemporâneo de possível condução do nosso ponto de vista das preocupações de Flusser em torno da memória e do esquecimento num mundo tecno-imagético. A investigação do projeto artístico de Beiguelman possui o intuito de evidenciar a cultura da exclusão dos erros em nossas máquinas. A inquietação da artista aponta que as falhas são marcas comuns da sociedade e que essas imperfeições são ocultadas em meio ao fascínio à perfeição tecnológica produzido em torno das transformações do imaginário⁹ que as máquinas promovem.

E é partir desse desconforto que nos lançamos na busca de decifrar se os modos de esquecer na contemporaneidade entrelaçam-se com as práticas sociais imbricadas nas novas tecnologias informacionais de comunicação. Percebendo que essa condição possa ser factível, este trabalho pretende também dar continuidade aos rastros iniciais de uma possível “estetização do esquecimento” na pós-modernidade (FELINTO, 2000, p. 24) relacionando as ideias de Flusser sobre memória.

⁸ Os quatro textos do curso ministrado por Vilém Flusser com o título principal “Como explicar a arte” não possuem o ano da sua escrita, somente o dia e o mês. Contudo, encontramos em MENDES (MENDES in KRAUSER; MENDES, 2000, p. 202) que a referência é de 1981. Daqui em diante, classificaremos os textos que dessas palestras em I, II, III e IV para organizá-los nas citações, levando em conta que é possível saber a sua ordem pelo dia e o mês dos cursos: I (28/10); II (30/10); III (04/11) e IV (06/11).

⁹ O livro “A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura”, de Erick Felinto, reflete bem sobre a questão do imaginário tecnológico na contemporaneidade.

ABSTRAÇÃO E O ESQUECIMENTO DA HISTÓRIA: ARTE COMO ARTIFÍCIO

Flusser escreveu muitos conteúdos para revistas ou eventos de arte. *Ars Eletronica*, *Bienal Internacional de Arte de São Paulo*, *Academia Alemã de Artes*, *Arts vivants*, *Main Currents*, *Artforum*, *Arte em São Paulo* são alguns exemplos de periódicos e congressos sobre arte que alguns documentos do autor tcheco encontram-se endereçados. Nesses escritos, por exemplo, há uma série de quatro palestras ministradas por ele e organizado pelo artista plástico Gabriel Borba, na Galeria Paulo Figueiredo, em 1981, com o título “Como explicar a arte?”. As palestras tratam da questão da arte numa relação muito estreita com o problema da memória e de como o sistema das mídias operam, explicando a produção (I), a recepção (II), a distribuição (III) e o efeito político-social (IV).

Nesses pequenos cursos, suas impressões sobre a arte pensando como funciona o sistema de comunicação aplicado à visão da história da cultura artística, pois é “capítulo da história geral” (FLUSSER, 1981-I p. 2). Além disso, é possível observar o contato de Flusser com artistas estrangeiros, desde o coletivo artístico *The Kitchen*, nos seus trabalhos de curadoria, até a sua grande aproximação com o artista francês Fred Forest.

O que vale notar é quando Flusser relatava da crise da arte contemporânea - principalmente nessa série de palestras sobre arte - com a crise da história, da qual ele ressaltava o protagonismo das mídias de massa. O conceito de abstração do mundo do filósofo tcheco-brasileiro é convocado para uma leitura mais clara da tal crise que ele proferira.

“Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens.” (FLUSSER, 2011, p. 17)

Flusser entende que o fascínio pelos objetos faz com que o ser humano possa traçar seu propósito ao redor deles; no esboço desse movimento, esquece do resto do mundo e tece a história com uma visão fugaz, subjetiva, uma cosmovisão, tão

impressionante e fantástico os objetos o são (FLUSSER, 2014, p. 124). Entendemos que esse gesto humano descreve uma das marcantes teses do filósofo tcheco para compreender suas reflexões a respeito da memória e do esquecimento: ele consiste “no gesto de abstração.” (FLUSSER, 2014, p. 37).

O pensador tcheco lança tal concepção como breve “modelo “fenomenológico” da história da cultura” (FLUSSER, 2008, p. 19, grifo do autor) e apenas como suporte para discutir a situação criada pelas tecno-imagens, presentes no mundo contemporâneo. Trata-se, segundo o filósofo, de um afastamento gradativo dos agentes humanos para com o mundo, na medida em que todo nosso esforço torna-se querer conceber o mundo pelo objetos - primeiro pela imagens, depois por textos e, por último, pelas imagens técnicas (*ibid*, p. 17-18-19). As tentativas da espécie humana de orientar-se, tiveram como resultados, para Flusser, o culto a estes objetos e à alienação de sua história.

Segundo Flusser, a cada investida em um objeto para fazê-lo de mapa orientador da vida, o ser humano vai abstraindo uma dimensão do mundo e vai tornando-o reduzido no espaço-tempo; vai esquecendo dos outros elementos que compõem a história. As tecno-imagens fazem parte do contexto marcado pelas tecnologias comunicacionais e pela computação e são, novamente, uma alternativa do ser humano na condução de não entorpecer-se diante de um objeto e uma crítica do pensador para tornar possível o pensamento no movimento do “retorno para o concreto” (FLUSSER, 2008, p. 20), para que o propósito do engajamento da sociedade no universo das imagens técnicas seja a transformação de indivíduos conscientes da sua história.

Esc for Escape, como protesto, anuncia que as máquinas ao nosso redor também erram no arquivamento, processamento e transmissão das mensagens e que tais falhas são extraviadas das narrativas de sua constituição o tempo todo; portanto, esquecidas. A sinalização é essencial para ilustrar melhor o conceito flusseriano: *Esc for Escape* é uma produção artística que transparece o fascínio dos homens pela perfeição das máquinas eletrônicas e, para nós, um retrato do esquecimento do restante do mundo à sua volta.

Parte da arte, por exemplo, reúne imagens enviadas por diversas pessoas dos defeitos apresentados pelos seus aparelhos tecnológicos, como impressoras, computadores, televisores e telefones celulares e que foram expostas em um página na internet e em outdoors eletrônicos na cidade de São Paulo. Um engajar-se criticamente,

tal qual Flusser propunha, com as imagens técnicas. Mas como podemos apontar diagnósticos da memória e o esquecimento na contemporaneidade a partir do conceito de Flusser e da arte de Beiguelman?

MEMÓRIA E ESQUECIMENTO NA PÓS-MODERNIDADE

Figuramos numa época que “desenvolveu os mais sofisticados meios e recursos técnicos para a preservação da informação” (FELINTO, 2000, p. 3), principalmente com as tecnologias comunicacionais. Desse modo, é tarefa desafiadora responder algumas dúvidas do nosso presente¹⁰. “Por que esta obsessão pela memória e pelo passado e por que este medo do esquecimento?” (HUYSSSEN, 2004, p. 20). “Como lidar, no campo da preservação e da conservação, com arquivos que desaparecem, obras que param de funcionar, serviços que desaparecem de um dia para o outro” (BEIGUELMAN, 2019, p. 118, tradução nossa).

Voltando aos escritos em “Como explicar a arte?”, Flusser elabora todas essas questões na busca pela compreensão do que estava sendo desenvolvido pelas novas tecnologias comunicacionais. São prognoses daquela ocasião que Flusser tensionara a fim de pensar que tal futuro “pode libertar-nos para a criatividade por ora inimaginável, como pode transformar-nos em robôs programados.” (FLUSSER, 1981-I, p. 4). Mas afinal, há mesmo um olvidamento esteticamente organizado nos nossos dias? O que há de forma “programada” no nosso presente que as tecno-imagens transformaram, mais de trinta anos após as palestras de Flusser?

No capítulo “Passados Presentes: Media, Política, Amnésia”, por exemplo, Huyssen (2004) sustenta que o cotidiano pós-Holocausto é fundamental para compreender o que ele chama de uma “cultura da memória” contemporânea; uma obstinação cultural tamanha que a memória tornou-se “umas das preocupações culturais e políticas centrais das sociedades ocidentais.” (HUYSSSEN, 2004, p. 9). Essa preocupação de dimensões globais pela memória do Holocausto possibilitou, dentre

¹⁰ Sabemos que o olvido não é advento da sociedade pós-moderna. Muitos autores até destacam a preocupação contemporânea com o esquecimento. Fato é que essa problemática não é apenas relevante na contemporaneidade e que há há outras razões que a circundam, como discutem muito bem Paolo Rossi em “O passado, a memória e o esquecimento” e Jeanne Marie Gagnebin em “Lembrar, escrever, esquecer”, dentre outros autores do campo da Memória. Neste artigo, vamos nos ater apenas aos questionamentos na compreensão da pós-modernidade.

outras aspectos, que seu debate fosse diluído nas dinâmicas midiáticas e nos processos comercializados e americanizados, mas também que situações políticas históricas buscassem nas suas narrativas apoio necessário para enfrentar novos episódios de genocídio. (*ibid*, p.10-11).

Huysen enumera diferentes razões do que ele batiza como “comercialização da memória” ou “indústria da memória” depois da Segunda Guerra Mundial. Esse paradoxo causado pelo consumo compulsivo pela memória e expandido a partir da década de 70, em busca dos passados que constituem-se de potências e incompletudes históricas, é um contemporâneo que alguns analíticos julgaram como a “incapacidade e falta de vontade de lembrar e lamentam a perda de consciência histórica.” Tal advertência recai, segundo Huysen, “numa crítica à mídia (*ibid*, p. 18). Para nós, uma das conclusões dos argumentos de Huysen nos interessa revelar. Uma de suas alegações de que “a ameaça do esquecimento emerge da própria tecnologia à qual confiamos o vasto corpo de registros eletrônicos e dados, esta parte mais significativa da memória cultural do nosso tempo” (*ibid*, p. 33).

Huysen traz nas suas observações as mudanças tecnológicas e a proliferação das novas mídias como um dos elementos das questões que envolve o oblívio na pós-modernidade como sintoma preocupante.

“E se as relações entre memória e esquecimento estiverem realmente sendo transformadas, sob pressões nas quais as novas tecnologias da informação, as políticas midiáticas e o consumismo desenfreado estiverem começando a cobrar seu preço? Afinal, e para começar, muitas das memórias comercializadas em massa que consumimos são “memórias imaginadas” e, portanto, muito mais facilmente esquecíveis do que as memórias vividas.” (*ibid*, p. 18);

Na visível apreensão de Huysen com o esquecimento no contemporâneo tecnocultural, traçamos um paralelo com a inquietude de Vilém Flusser com o surgimento das novas tecnologias comunicacionais - principalmente as eletrônicas - caracterizando o mundo contemporâneo farto de instrumentos técnicos que “passam a chamar-se “máquinas”.” (FLUSSER, 2011, p. 31). Para nós, uma evidência da concretização de como o esquecimento estava estruturando-se ao redor das mídias e no dilema com as tecno-imagens na crise de “nível de consciência pós-histórico.” (FLUSSER, 2008, p. 27).

A partir das revelações de Huyssen, é possível também fazer alguns apontamentos que Giselle Beiguelman pesquisa sobre memória e esquecimento. Para além de *Esc for Scape* e de tantas suas outras produções artísticas, Beiguelman traz em seus estudos ideias sobre a problemática da memória pública, a complexidade da contemporaneidade nas dinâmicas políticas de apagamentos da história na segunda metade do século XX, o debate dos processos de conservação e preservação com o papel das mídias no depósito e transmissão das informações. Antes de entrarmos nos detalhes da obra artística de Beiguelman, vamos compreender um pouca mais a artista pelas suas ideias teóricas.

Beiguelman trabalha em suas pesquisas e nas suas intervenções artísticas não só como a arte digital e arte computacional podem tensionar o papel das imagens, das mídias e dos espaços públicos no cotidiano, principalmente no Brasil. Num primeiro momento, parece que os meios digitais e os espaços públicos não possuem uma relação conjunta. Contudo, Beiguelman nos oferece um caminho contrário desse pensamento .

Um dos pontos está quando Beiguelman trata dos entrelaços das micropolíticas com as novas tecnologias informacionais e seus “agenciamentos e as possibilidades de trocas culturais na era da mobilidade.” (BEIGUELMAN, 2011, p. 139, tradução nossa). A artista e pesquisadora revela que as configurações da arquitetura das grandes cidades e as tecnologias de comunicação e informação estão associadas quando avalia a formação do território em rede e o agenciamento do espaço informacional. Executa tal associação na relação dos locais de projeções publicitárias em *outdoors* digitais urbanos e os aparelhos móveis (especificamente, os telefones celulares) como telas disseminadoras do consumo e do controle. Beiguelman propõe um combate a essas imagens e informações do nosso presente que pertencem ao processo que ela denomina de “brandificação” (*ibid*, p. 138) - executado pelas grandes empresas de comunicação - para atuar de maneira crítica na luta pela disputa das subjetividades afetadas por essas fontes de contatos e conexões (*ibid*, p. 141).

Beiguelman atua de forma a questionar esses agenciamentos em diversas das suas obras artísticas, pensando na tarefa da arte em como transgredir “a integralidade de suas máquinas semióticas, minando ao mesmo tempo suas funcionalidades objetivas e subjetivas” (*ibid*, p. 144, tradução nossa). *Poetrica* e *Did You Read The East* são alguns de outros trabalhos que integram a apropriação das imagens digitais para inserí-las nos

espaços públicos por meios de teleintervensões espalhadas pelas cidades. Essas artes constituem uma forma de “repensar a natureza da fruição artística e as convenções e formatos da comunicação no âmbito de uma cultura da ubiquidade” (Beiguelman, 2006) das tecno-imagens - como Flusser, provavelmente, apontaria - num cenário contemporâneo de mudanças tecnológicas constantes.

Em recente entrevista ao programa em *podcast* “Ilustríssima”, do Jornal Folha de São Paulo, Beiguelman aponta que não deve existir uma discussão entre o digital e o que não é. “É uma discussão real. E é uma discussão, acima de tudo, política sobre a memória na nossa contemporaneidade.” (ILUSTRÍSSIMA, 2019). Ela ainda continua dizendo que os fenômenos da industrialização e a comercialização da memória - os quais Huyssen aponta - também tem a ver com as políticas de amnésia em torno dos detentores do controle dos *media*, estimulando o rejuvenescimento de territórios culturais físicos ou de sites, plataformas e sistema na internet.

E por meio da arte digital que Beiguelman retrata a possibilidade da consciência da nossa condição no mundo e nos conduz a problematizá-lo. Como ela própria reflete, “o que diferencia as artes digitais das outras artes é que elas problematizam a tecnologia no campo estético” (BEIGUELMAN, 2009). Assim, em Beiguelman, as imagens digitais são transformadas em valor artístico para que possamos perceber nosso contemporâneo tecnocultural na tentativa de evidenciar o que está em jogo na nossa história - e Vilém Flusser enunciou que tivéssemos elucidações semelhantes a essas na relação com as imagens técnicas. *Esc for Escape* é a aposta do nosso breve ensaio de traçar como esses dois temas (mídia e arte) ancoram-se nas ideias de memória em Flusser e como a arte de Beiguelman figura sinais da estética do esquecimento no pós-moderno.

ESC FOR ESCAPE

Na abertura da exposição da instalação de vídeo de *Esc for Escape*, no Instituto Itaú Cultural, em 2004, a artista Giselle Beiguelman afirma: “O erro é o mínimo denominador comum no processo de digitalização e, enfim, na medida em que essa globalização é mediada por computadores, esse erro passou a ser um paradigma de comunicação.” (BEIGUELMAN, 2004). O que vamos encontrar na arte de Beiguelman

é justamente a acusação de um apagamento na narrativa das imperfeições das tecnologias eletrônicas, resultante de uma reificação em volta do desenvolvimento dos artefatos eletrônicos e informáticos e, como vimos também, das políticas contemporâneas de esquecimento que ela também retrata.

Esc for Escape é um projeto *cross media* - elaborado, produzido e apresentado em múltiplas mídias - “sobre o mundo das mensagens de erro” (BEIGUELMAN, 2000). Ele tem início em 2000, quando a artista passou por algumas situações no cotidiano que foram tomando proporções cada vez mais maiores e acabaram contribuindo na ampliação da produção de sua arte. No site, a pesquisadora conta, na parte “Um pouco de história”, que os episódios aconteceram exatamente em função das falhas causadas pela tecnologia quando nos momentos que mais precisou desta. O aparelho de fax que não funcionou no envio de um trabalho porque “folhas e mais folhas eram cuspidas ininterruptamente, com sinais ininteligíveis, enquanto mensagens terminais pulavam pela tela, deixando claro que nada iria ser esclarecido (sic)” (*ibid*).

Na página na internet da arte¹¹ notamos cada etapa do processo artístico que Beiguelman realizou, reunindo imagens enviadas por pessoas do mundo todo contendo os erros de sistema que apareciam nas telas dos seus computadores, televisores, máquinas fotográficas, e qualquer outro aparelho eletrônico. Para recebê-las, o recolhimento foi feito pela página virtual do projeto, por envio de SMS¹² e MMS¹³ - na época, serviços de telecomunicação muito utilizados. Beiguelman retrabalhou essas imagens, distribuiu e apresentou em espaços como *sites*, exposições e *outdoors* eletrônicos espalhados na cidade de São Paulo. O trabalho totaliza-se em 2004, quando a artista é convidada para apresentá-lo na exposição “Emoção Art.ficial 2.0”¹⁴, com a curadoria dos artistas e teóricos de arte Arlindo Machado e Gilberto Prado, sobre forma de uma videoinstalação.

Tendo a oportunidade de navegar pelos *sites* da obra e visualizar as imagens e suas projeções - inclusive, em suas outras produções artísticas - creditamos em

¹¹ Disponível em: <www.desvirtual.com/escape>

¹² *Short Message Service* - serviço de mensagens de texto de até 160 caracteres enviados por telefones celulares.

¹³ *Multimedia Messaging Service* - serviço de mensagens para telefones celulares que, além do texto, é possível incluir imagens, vídeos, áudios, etc.

¹⁴ Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento331104/emocao-artficial>>

Beiguelman uma artista de artemídia, tal qual propõe MACHADO (2002), quando o autor trata do desafio do artista enquanto produtor de uma arte metalingüística da mídia:

“Ele busca interferir na própria lógica das máquinas e dos processos tecnológicos, subvertendo as “possibilidades” prometidas pelos aparatos e colocando a nu os seus pressupostos, funções e finalidades. O que ele quer é, num certo sentido, “desprogramar” a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-as a funcionar fora de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução. Nesse sentido, ao operar no interior da instituição da mídia, a arte a tematiza, discute os seus modos de funcionar, transforma-a em linguagem-objeto de sua mirada metalingüística.” (MACHADO, 2002, p. 27).

Machado discute, nesse texto, as relações entre arte e mídia e reordenação da arte apropriando-se dos meios de comunicação para subvertê-los, reinventando suas lógicas, suas formas programadas e suas funções. Para isso, é preciso, ainda segundo o teórico e artista, compreender a dinâmica das “máquinas semióticas” para que o artista de artemídia possa ir na contramão do presente instaurado na sociedade tecnológica e produzir uma arte que não esteja a mercê dos objetivos industriais contidos no desenvolvimento dos aparatos técnicos (*ibid*, 24).

Assim, *Esc for Escape* possui valor de uma artemídia, pois é possível constatar que as imagens digitais são modificadas e recompostas por Beiguelman para pôr em xeque algumas condições que aparentam estabelecidas em nosso contemporâneo tecnocultural. Em todo o processo do projeto em *cross media* é notório que a artista buscou nos orientar da consciência sobre como as imagens eletrônicas e computacionais nos envolvem no cotidiano.

As imagens de erro dos aparelhos tecnológicos dispostas nos *outdoors* eletrônicos no centro de São Paulo tinham como objetivo perturbar as dinâmicas urbanas. A distribuição da arte reconfigurou parte da paisagem da metrópole - revitalizada pelas políticas de esquecimento que a artista discute - quando expôs intencionalmente as imagens em espaços tomados pela publicidade, descontinuando e desterritorializando signos e símbolos culturais de “um universo urbano de aceleração e entropia contínuas” (BEIGUELMAN, 2006).

Num dos vídeos que fazem parte do projeto de nome “Erroções Eletrônicas”¹⁵, pessoas relatam como reagem de modo revoltante com a ineficiência de suas máquinas

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ntlUF46_ALI&t=62>

eletrônicas pessoais. Isso nos revela o quão a sociedade, já no início do século XXI, preocupava-se com as falhas das tecnologias em meio a um processo do que Beiguelman denomina de “obsolescência programada” (BEIGUELMAN, 2011, p. 149) da tecnologia, ou seja, de um descarte tecnológico organizado por um mero consumismo.

Assim, podemos salientar uma condição fundamental e primeira na arte de Beiguelman. Se na contemporaneidade há sinais de políticas de esquecimento (BEIGUELMAN, 2019) em meio a um obsolescência poetizada e potencializada (FELINTO, 2000, p. 22) fruto da tecnocultura, existe no gesto humano um mundo que vai sendo abstraído à sua volta. Esse aparenta ser o receio de Vilém Flusser: não lembrarmos do propósito dos objetos enquanto guias para compreender e transformar o mundo. “Na medida em que tal luta minha contra a resistência de determinado tipo de objeto vai progredindo, vou esquecendo minha intenção original de transformar o objeto em mediação com o outro.” (FLUSSER, 1981-II, p. 2).

Como arte e seu papel crítico, *Esc for Escape* pode ser uma saída para escapar desse gesto e simbolizando certos sintomas dos modos de esquecer no presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em primeiro lugar, afirmamos a complexidade que há em obter respostas dos questionamentos anteriores. Principalmente, se pensarmos na imensidão de informações que hoje nos cerca. Por um lado, as práticas de arquivamento no contemporâneo pós-moderno mostram cada vez mais aperfeiçoamentos e possibilitam novas formas de acessar e expandir os armazéns das informações. Por outro lado, a falta de preservação da história - identificada na reformulação do urbanismo das grandes cidades -, as trocas contínuas dos símbolos culturais no agenciamento da comunicação no espaço informacional e a acelerada obsolescência dos programas e serviços tecnológicos que observamos em Beiguelman permite perceber o quão dissonante a contemporaneidade mostra-se. Fica claro, então, que compreender os paradigmas da memória e do esquecimento num presente midiático não é tarefa fácil.

O próprio *site* que *Esc for Escape* encontra-se armazenado é reflexo dessa heterogeneidade do pós-moderno. Quando Beiguelman discute sobre as dificuldades da

preservação da *net art*, fica evidente esse empenho ao clicarmos e tentarmos acessar parte das informações do projeto artístico: simplesmente não funcionam ou apresentam um erro de página que não pode ser acessada. Um pedaço de *Esc for Escape* tornou-se refém da obsolescência programada pelas aceleradas atualizações dos programas e serviços digitalizados.

Esse segundo lugar, esse artigo é um artigo de começo de um movimento cartográfico¹⁶ sobre Vilém Flusser - em especial, suas ideias sobre memória. Podemos dizer que ele é fruto das nossas observações da pesquisa que está iniciando sobre Flusser - foi essa a nossa busca dentro do trabalho. Procuramos evidenciar aqui para onde as forças incipientes sobre as reflexões de Flusser foi nos arrastando, nos movendo, quase nos gesticulando as direções.

Na procura por fenômenos que pudessem trazer nitidez às concepções do filósofo praguense sobre memória para compreender a estética do olvido na pós-modernidade, a arte pareceu ser uma boa escolha. Achamos em Beiguelman uma potência de trabalhos artísticos que se comprometem com o que está em jogo na contemporaneidade nas políticas de memória e esquecimento - *Esc for Scape* é só um deles. De muitas de suas técnicas artísticas envolvidas com tecnologias comunicacionais, a inquietude em desvendar a arte e mídia em Flusser. Da constatação desse vínculo, a aparição dos seus conceitos sobre memória como artifício¹⁷ para elucidar, em muitos momentos, os fatos que ali destacou. Do que o autor discute sobre memória, notamos suas preocupações com a abstração da memória enquanto história do mundo, nas formas de armazenar, processar e transmitir a cultura no presente do qual vivenciou - nossa motivação de pesquisa.

Evidentemente, outros fenômenos artístico-culturais foram investigados só nesse primeiro esforço. Essa parece uma direção promissora a seguir. Contudo, mesmo com uma bússola apontada para a conexão entre arte, mídia e memória, para atravessar a obra de Flusser é preciso estar ciente que navegamos ainda por mares com informações vampyrotêuticas, vindas das profundezas do mar dos seus arquivos ainda por explorar; que nos deslocamos por terras desterritorializadas dos temas que ele abordou - coincidência ou não, sua vida foi repleta de deslocamentos; por fim, que

¹⁶ O primeiro volume da obra “Mil Platôs: de Gilles Deleuze e Félix Guattari “Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia” oferece um bom ponto de partida para pensar na Cartografia como metodologia.

¹⁷ *Artificialis*, “relativo à arte ou ao ofício”. *Ars*, “arte”

estamos diante de fenômenos apontados por ele e que são verdadeiros objetos para nos orientarmos no universo flusseriano com o cuidado de que não são sua única forma de mapeá-lo.

Num contemporâneo que nos faz refletir sobre as evidências de um esquecimento programado pelas políticas e estéticas de registro da história e de processos midiáticos que nos velam do conhecimento, nossa intenção também é de fazer sobreviver o pensamento de Vilém Flusser na memória de todos nós.

REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle. **For an aesthetics of transmission**. First Monday, Special Issue #4: Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society. 2006.

Disponível em <<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/1553/1468>>. Acesso em: 27 de set. 2020

_____. **Estéticas tecnológicas**. In: BEIGUELMAN, Giselle. Blog Desvirtual. São Paulo, 03 set. 2009. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/esteticas-tecnologicas>>. Acesso em: 01 out. 2020.

_____. **Territorialización y agenciamento en las redes (en busca de la Ana Karenina de la era de la movilidad)**. In: Nomadismos tecnológicos (dispositivos móviles: usos masivos y prácticas artísticas), G. Beiguelman e Jorge La Ferla (orgs.). Barcelona: Ariel, 2011. Disponível em <<http://www.desvirtual.com/nomadismos-tecnologicos-livro-novo/>>. Acesso em: 27 de set. 2020.

_____. In: **ESC FOR ESCAPE - Emoção Artificial 2.0**. Narração: Giselle Beiguelman. [S. l.: s. n.], 2004. 1 vídeo (1:27 min). Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=BRJ_Gwgc7uc>. Acesso em: 01 outubro 2020.

_____. In: **ESC FOR ESCAPE**. Blog Desvirtual. 2000. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/escape>>. Acesso em: 25 setembro 2020.

_____. **Preservação digital em museus: a net art entre nuvens computacionais e de esquecimento**. Paper apresentado em Besides The Screen Conference 2018: Vaults, Archives, Clouds and Platforms: Archiving and Preservation in the 21st Century. CIAC-ISMAI, Porto, PT, 5 – 6 July 2018. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/preservacao-digital-em-museus>> Acesso em: 27 set. 2020.

FELINTO, Erick. **Vampyroteuthis: a segunda natureza do cinema, a ‘matéria’ do filme e o corpo do espectador**. Flusser Studies 10. vol. 2. 2010. Disponível em: <<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/felinto-vampyroteuthis.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

_____. **Por uma teoria pós-moderna da memória e do esquecimento.** *Contracampo*. vol. 13. 2000. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17310>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia: reflexões sobre o futuro.** Trad. Tereza Maria Souza de Castro. São Paulo. Martin Fontes, 2014.

_____. **O universo das Imagens técnicas: elo da superficialidade.** São Paulo, Annablume, 2008.

_____. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** São Paulo. Annablume, 2011.

_____. **Vampyroteuthis Infernalis.** São Paulo. Annablume, 2011.

_____. **Como Explicar a arte - I.** Vilém Flusser Brasil. 1981-I. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art217.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

_____. **Como Explicar a arte - II.** Vilém Flusser Brasil. 1981-II. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art218.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

_____. **Como Explicar a arte - III.** Vilém Flusser Brasil. 1981-III. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art219.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

_____. **Como Explicar a arte - IV.** Vilém Flusser Brasil. 1981-IV. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art220.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

ILUSTRÍSSIMA: **Da escravidão à ditadura, esquecimento é marca do Brasil, diz professora.** [Locução de]: Walter Porto. Entrevistada: Giselle Beiguelman. [S. l.] Folha de São Paulo, 10 ago. 2019. Podcast. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2019/08/da-escravidao-a-ditadura-esquecimento-e-marca-do-brasil-diz-professora.shtml>>. Acesso em: 27 ago. 2020.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia: aproximações e distinções. *Galáxia*. n. 4. 2002. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1289>>. Acesso em: 01 out. 2020.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia.** Trad. Sérgio Alcides. 2ª ed. Rio de Janeiro. Aeroplano, 2004.