

Each one in it's square: Qr Code's identity in the spaces of artistic experimentation

Cada um no seu quadrado: a identidade QRCode nos espaços de experimentação artística

Catarina Xavier Lopes da Silva, Laura Franco Gonçalves Procaci, Luiza Ferreira Motta de Souza, Melissa Anselmo dos Santos, Katia Correia Gorini, Aurélio Antônio Mendes Nogueira, Ana Cecilia Mattos Mac Dowell, Cristina Grafanassi Tranjan

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro

catarinaxlopes@gmail.com, lprocaci@hotmail.com, luizafmsouza@gmail.com,
melanselmoo@gmail.com, kcgorini@gmail.com, aamong1@gmail.com, cilamacd@gmail.com,
crisgranjan@cla.ufrj.br

Recebido: 27/04/2021

Aceito: 29/04/2021

Publicado: 04/05/2021

DOI: 10.51919/revista_sh.v1i0.270

Abstract. *The study proposes a methodology to give meaning to critical art teaching in contemporary times, seeking references in Cubism, Surrealism, Optical Art, Kinetic Art and in artists who represent contemporary art. Based on practical actions defined by four spaces for artistic experimentation, the methodology involves the contemporary Brazilian public university mission, which aims to disseminate knowledge in a trans / interdisciplinary way, simultaneously articulating teaching, research and extension, offering solutions to address the problems that emerge from the various social strata.*

Keywords. *Art. Education. Identity. Culture. Society.*

Resumo. O estudo propõe uma metodologia que dê significado ao ensino crítico de arte, buscando referências no Cubismo, Surrealismo, Op Art e Arte Cinética, e artistas que representam a arte contemporânea. A partir de ações práticas em quatro espaços de experimentação artística, a metodologia envolve a missão universitária pública brasileira, que objetiva a disseminação do conhecimento de forma trans/interdisciplinar, articulando simultaneamente o ensino a pesquisa e a extensão, e oferecendo soluções para tratar os problemas que emergem dos diversos extratos sociais.

Palavras-chave. Arte. Educação. Identidade. Cultura. Sociedade.

1. Introdução

“Cada um no seu quadrado: a identidade em código QR (*Quick Response*), ou QRCode, nos espaços de experimentação artística” trata de problemas identificados no eixo arte e identidade. A partir do cadastramento no sistema de identidade ORCID (*Open Researcher and Contributor Identity*) como pesquisadoras e estudantes do Curso de Licenciatura em Educação Artística da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA/UFRJ), tivemos a ideia de investigar e experimentar a imagem do QRCode no contexto de propostas artísticas e educacionais. Sabemos que alguns fenômenos culturais podem potencializar o processo de criação artística. Sendo assim, elaboramos propostas que pudessem ser aplicadas ao contexto educacional contemporâneo, coadunando, simultaneamente, o ensino, a pesquisa e a extensão como missão universitária.

Propomos o desenvolvimento de uma metodologia cuja didática se conceitua no fazer artístico crítico. Discutimos sobre o fenômeno da percepção visual na experiência estética e o significado de pertencimento. Para isso, examinamos os diversos aspectos que envolvem a identidade cultural contemporânea em consonância com as escolhas individuais, a percepção de si e a subjetividade. Analisando o reconhecimento das identidades impostas pelo sistema econômico capitalista como sinônimo de afeto, procuramos subverter esta premissa, considerando, em seu lugar, que os sistemas culturais são orgânicos e dinâmicos e que os fenômenos individuais das manifestações artísticas, são dispositivos para a realização de novas leituras sobre as artes visuais na cultura vigente (HALL, 2006).

Nosso objetivo é articular arte, identidade, tecnologias e educação, tendo como base a percepção visual. Pretendemos estudar aspectos da influência do sistema lógico visual na formação crítica do indivíduo contemporâneo através da experiência artística. Percebemos aspectos visuais na cultura de massa destinados a formar uma lógica homogeneizante de visão de mundo. Entretanto, reconhecemos que podem existir singularidades e autenticidade nas vivências individuais por intermédio da liberdade criativa. Propomos um fazer artístico crítico identificando alguns elementos visuais que envolvem a identidade em QRCode no eixo arte e identidade pessoal. Em seguida, pretendemos provocar potências criativas a partir do dinamismo cultural vivido, do cotidiano, do imaginário coletivo, da subjetividade pessoal, do pensamento individual e das desigualdades econômicas e sociais. Com isso, procuramos mostrar que é possível ressignificar a experiência estética para reconectar a arte nas dimensões da sensibilidade crítica, e também evidenciar os atravessamentos conceituais entre a arte popular e a arte culta.

Na prática, buscamos integrar a docência, a ciência e a comunidade na Universidade Federal do Rio de Janeiro, e demonstrar suas ressonâncias com a teoria na experiência artística. Desta forma, esperamos construir bases de experiência que pudessem ser discutidas à luz de sistemas como a “Abordagem Triangular: apreciar, fazer e contextualizar”, da educadora Ana Mae Barbosa, ou das discussões sobre o ensino de arte tratadas pelo filósofo Thierry De Duve. O filósofo reconhece o método de ensino de artes atual como a dissolução das convenções artísticas na relação com o aprendizado antiacadêmico, propondo um novo pacto entre artista e público baseado na compreensão da história através da experiência contemporânea (BARBOSA, 2009; DUVE, 2013). É sobre espaços que possam favorecer novos pactos entre pesquisa, formação e extensão,

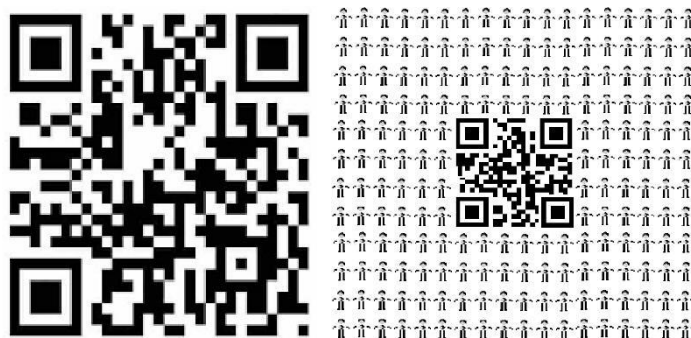
artista e público, academia e sociedade, que nos debruçamos, e apresentamos na oportunidade deste artigo, trazendo experiências impulsionadas por conceitos embarcados no código QR.

2. A concepção dos espaços de experimentação artística

Como nosso objetivo é articular arte e identidade com as tecnologias e a educação, criamos quatro espaços de experimentação artística para explorar aspectos que envolvem o QRCode. Significados do código QR emergiram das práticas artísticas afinadas com os conteúdos teóricos da arte e demais áreas de conhecimento científico aqui costuradas. A partir do conceito transcendental da fita Möbius, desenvolvemos as características norteadoras dos quatro espaços de experimentação artística, destinados ao diálogo com outros campos do saber. Definimos as etapas ou espaços, para o ensino de artes por experimentação, em sequência: o levantamento do conceito de QRCode e suas representações gráficas para desconstrução das imagens visuais; o estudo sobre os movimentos de vanguarda modernistas, como Cubismo, Surrealismo, Op Art (Arte Óptica) e Arte Cinética, experimentando analogias de representação visual com imagens de representação gráfica do QRCode; a realização de entrevistas semiestruturadas com artistas, professores e pesquisadores da UFRJ para reforçar a compreensão dos conceitos abordados e tirar dúvidas sobre a práticas do fazer artístico; por fim, discussões sobre identidade e pertencimento partindo de experiências práticas do desenho e da cerâmica (DANTAS, 2019).

2.1 O primeiro espaço

O primeiro espaço de experimentação artística corresponde ao levantamento do conceito do código QR e a desconstrução das imagens visuais representadas por desenhos gráficos (Figura 1). Entendemos que as aplicações deste recurso digital permitem a otimização de uma produção industrial, o armazenamento de dados de um produto ou de um indivíduo com informações detalhadas de identificação, entre outras atribuições. Definimos o conceito de QRCode como recurso de resposta rápida, de interpretação digital, de leitura, por *scanner*, da informação que se encontra embutida num código de barras em duas ou três dimensões. A partir disso, pensamos que os códigos digitais de identificação suprimem alguns aspectos de materialidade característicos das coisas e das pessoas. Com isso, pensamos em desconstruir graficamente algumas ilustrações de QRCode aleatórios para subverter as informações lá contidas, e utilizamos os recursos de recorte e colagem digitais, e as ferramentas de perspectiva, para provocarmos uma distorção das representações gráficas originais (FREITAS, 2017).



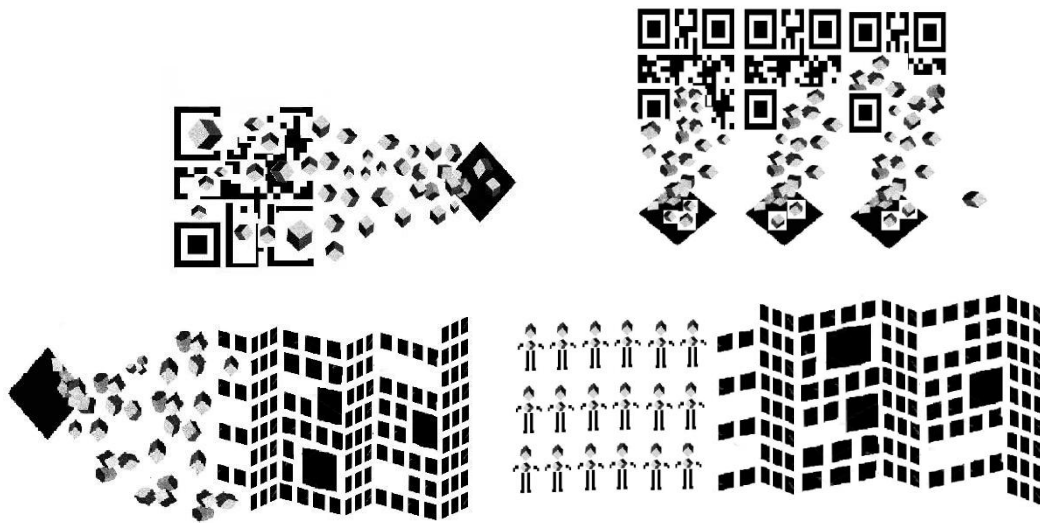


Figura 1. Desconstrução, por desenhos gráficos, de três imagens em QRCode, exemplificada nas três duplas.

Fonte: Acervo do projeto – Desenhos de Aurelio Antônio Mendes Nogueira (2020).

2.2 O segundo espaço

Apresentamos neste espaço a base teórica dos movimentos de arte aqui resumidos. Os conceitos dos movimentos de vanguardas modernistas foram pesquisados, buscando inspiração para analogias de ordem visual com imagens de representação gráfica do QRCode. Baseando-nos no historiador Giulio Carlo Argan, montamos uma linha de tempo na arte moderna, elencando as características principais do Cubismo, do Surrealismo, da Op Art e da Arte Cinética (ARGAN, 1996).

Iniciamos pelo Cubismo, que se destacou pelo rompimento com a representação real das formas, ou seja, com a linha do horizonte, a profundidade e a interposição entre figura e fundo através de formas geométricas de expressão artística abstrata; todas as partes de um objeto eram representadas num mesmo plano, dispensando fidelidade à aparência real e propondo equivalentes geométricos para os objetos. Desenvolveu-se em três fases, tendo sido a primeira delas, a Cezanniana (1907) ou Pré-Analítica, influenciada pelos trabalhos de Paul Cézanne (1839 - 1906) e se caracterizando pela representação geométrica das formas, das paisagens e da figura humana. A segunda, identificada como Cubismo Analítico ou Hermético (1909), com destaque para os artistas Pablo Picasso (1881 - 1973) e Georges Braque (1882 - 1963). Na pintura, destacaram-se os aspectos estruturantes da natureza e dos objetos, em que todas as suas faces eram representadas no mesmo plano, lançando mão da bicromia, das cores frias e terciárias para desmaterializar a forma. A terceira fase, denominada Cubismo Sintético (1911), regressou à policromia e abriu portas para outros artistas como Juan Gris (1887 - 1927), Robert Delaunay (1885 - 1941), Marcel Duchamp (1887 - 1968). Aproximou, ainda, as categorias da escultura e da pintura, retomando a forma e cor das coisas e dos objetos, enfatizando o uso da madeira, vidro, metal, e explorando os sentidos táteis, para além do visual.

IncurSIONAMOS por elementos do conturbado contexto histórico da época. A primeira metade do século XX foi marcada por duas grandes guerras e sucedida por um período conturbado, em que valores sociais foram amplamente questionados. Neste contexto se insere a concepção do movimento surrealista, idealizado por André Breton (1896 - 1966) e divulgado com a publicação do *Manifeste de Surréalisme*, em 1924. Por tratar-se de um período entre guerras, a arte surrealista dissertava sobre a libertação do homem do automatismo psíquico forçado através do uso livre do inconsciente para aliviar as situações políticas. A força motriz do surrealismo era o inconsciente e seus desdobramentos. Nas artes visuais, a construção da imagem na poética surrealista foi observada através da fusão da liberdade expressiva com o campo psicanalítico. Segundo a perspectiva freudiana, o sonho foi visto como uma alternativa atingível à realidade lógica, e essencial à existência humana. Sendo assim, esse estado de contemplação do imaginário poderia ser atingido através de procedimentos surrealistas que liberariam o potencial criativo do subconsciente, de modo que o indivíduo alcançasse o propósito utópico da libertação.

Seguimos para a Op Art, apresentando-a como um desdobramento tecido pelo Suprematismo, Construtivismo e Concretismo, e que procurava evocar respostas ópticas involuntárias do observador. A desorientação da visão era provocada através de figuras simples, contraste de cores e ambiguidade de formas. Seu reconhecimento como movimento foi nos anos 60, com a primeira exposição em 1965 no Museu de Arte Moderna (MoMA), em Nova Iorque, intitulada “O Olho que Responde”. Nesta, diversos artistas foram apresentados, dentre estes Victor Vasarely (1906 - 1997), considerado um dos pioneiros do movimento. O artista húngaro, Victor Vasarely, iniciou seu trabalho com a Arte Óptica enquanto estava na academia Muhey, equivalente húngaro do Bauhaus Alemão. Durante sua passagem pela Budapeste Bauhaus, pôde conhecer artistas que pesquisavam a relação das cores com a ótica, como Johannes Itten (1888 - 1967) e Josef Albers (1888 - 1976), além de também se familiarizar com os construtivistas Kazimir Malevich (1879 - 1935) e Wassily Kandinsky (1866 - 1944). Dava-se, assim, início ao emprego da ilusão de ótica utilizando a geometria, ambiguidades de formas, contraste e perspectiva. A Arte Óptica, considerada uma vertente de outras linhas artísticas, foi vista, inicialmente, como variação do expressionismo abstrato por não representar o concreto, apenas o ilusório. A inglesa Bridget Riley (1931) também fez parte da exposição novaiorquina “O Olho que Responde”. Suas pinturas em preto e branco foram associadas à Op Art, apesar da artista não ter se identificado com o movimento.

Por fim, chegamos à Arte Cinética, que, opondo-se à arte figurativa, foi marcada pelo emprego de efeitos visuais para percepção de movimento, associados à outros recursos de ilusão de ótica como profundidade e tridimensionalidade. Somavam-se o uso da matemática, de elementos geométricos e técnicas de engenharia; de sombras, cores e efeitos de luz; de formas simples e repetitivas; de efeitos de movimento associados à água, vento, motores e outros elementos mecânicos. Esse movimento artístico moderno surgiu na Europa, mais precisamente na capital francesa, Paris, através da exposição *Lemouvement* (O movimento), na *Galerie Denise René*, em 1955. Vários grupos de Arte Cinética surgiram, destacando-se o Equipo 57 (1957), fundado no café Rond Point, em Paris, e ativo entre 1957 e 1962. O grupo era integrado pelos escultores Jorge Oteiza (1908 - 2003) e Luís Aguilera (1924 - 2011), e pintores como Angel Duarte (1930 - 2007), José Duarte (1928 - 2017), Juan Serrano (1935) e Agustin Ibarrola (1930). Influenciados pelo artista dinamarquês Richard Mortensen (1910 - 1993) e pela arte clássica espanhola,

estes artistas procuravam mudar a realidade social através da transformação do ambiente cotidiano, empregando o abstrato geométrico e cores uniformes, tanto na pintura quanto na escultura.

2.3 O terceiro espaço

Neste espaço realizamos entrevistas semiestruturadas ao longo de 2020. A primeira entrevistada foi Waldelice Souza, coordenadora de projetos de extensão do Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas (CCJE/UFRJ). Ela detalhou o tema QRCode e nos ofereceu subsídios para análise de sua funcionalidade partindo das diferenças entre um código de barras e um QRCode. Também nos explicou que o QRCode dispensa um formato padrão na confecção da imagem, e que pode ser usado para propósitos de inclusão. O mestrando Lucas Almeida do Programa de Design da EBA/UFRJ, também entrevistado, ressaltou a importância do arte educador no processo de aprendizagem, a integração das histórias em quadrinhos à arte educação, a formação estética e cultural na EBA/UFRJ. Segundo ele, Arte é discurso que pode ser usado como poder transformador de realidades sociais. Inspirados nas observações de Waldelice de Souza acerca do uso do QRCode como recurso de inclusão social, convidamos o Grupo Alfabrielle, do Laboratório de Meios Interativos Eletrônicos (LaMIE), da EBA, composto por estudantes da licenciatura e de design de comunicação, para assuntar o uso dos celulares nas propostas pedagógicas, a introdução do celular como tecnologia acessível a não videntes e a missão da sociedade na busca por soluções de inclusão e acessibilidade das Pessoas com Deficiência (PcD). Partimos também para uma entrevista com o artista plástico Jimson Vilela. Nosso intuito foi investigar a possibilidade de produzir um livro-objeto como arte, inserindo os aspectos desenvolvidos neste projeto em torno do QRCode. Assim sendo, na entrevista, ele abordou a necessidade de desconstruir a ideia de que o livro só pode ser lido com palavras, enfatizando o papel da arte na promoção de outras formas de leitura. Prosseguimos com entrevista realizada com a professora da EBA/UFRJ e artista visual Cila MacDowell, quando procuramos trazer à discussão a tecnologia como suporte para expressão artística, aproveitando para considerar o QRCode na arte educação. A ilustradora e designer Graça Lima também contribuiria para essas entrevistas, trazendo-nos questões importante quanto ao método artístico de criação, a importância das cores e das formas ao se fazer um livro para crianças, e salientando as dimensões do livro mais diretamente implicadas em seu trabalho. Ademais, o professor da EBA e Design, Henrique Souza, compartilhou conosco experiências vivenciadas na docência acadêmica, discorrendo sobre o conhecimento da Arte e a influência no processo de criação do *design*, o aproveitamento do QRCode no *design* e o uso do celular como recurso pedagógico.

2.4 O quarto espaço

Entendemos que a arte se posiciona em um espaço à frente de seu tempo. Tendo como base os cruzamentos de conhecimento e processos criativos vivenciados nos espaços de experimentação artística 1, 2 e 3, procuramos nos dedicar ao desenvolvimento de uma estrutura interativa como trabalho artístico. O processo tecnológico padrão do QRCode tornava evidentes os limites da lógica sistemática aplicada à sua produção, deixando de lado um universo de potencialidades que seria revelável pela arte. Concebemos, então, a confecção de um jogo, através das técnicas do desenho e da cerâmica, que reconfiguraria a identidade QRCode ao infinito. Abrimos, assim, possibilidades de escape dos sistemas

de controle tecnológico embarcados nos QRCode atuais, subvertendo-os através da arte (Figuras 2 a 5).

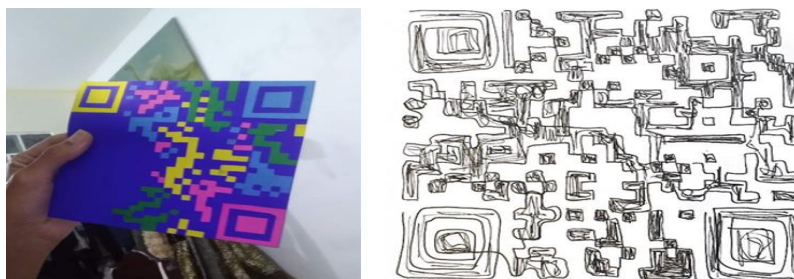


Figura 2. Montando informações, Melissa Anselmo (2020), à esquerda, e Teste 2, escolhido como arte final, Catarina Lopes (2020), à direita.

Fonte: Acervo do projeto – Desenhos de Melissa Anselmo.

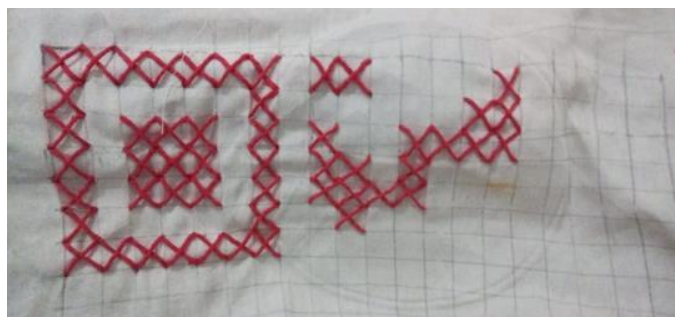


Figura 3. Estudo de relevo e toque, Melissa Anselmo (2020).

Fonte: Acervo do projeto.

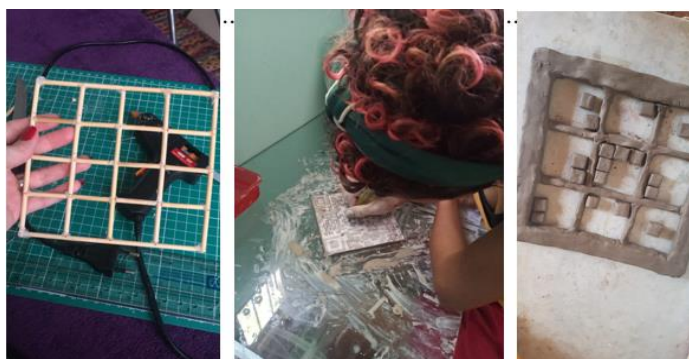


Figura 4. Da esquerda para a direita em processo: projeto de miniatura de estrutura, Catarina Lopes (2020), teste quebra cabeça 1, Melissa Anselmo (2020) e estudo de volume e dimensão na cerâmica, Catarina Lopes e Luiza Souza (2020).

Fonte: Acervo do projeto



Figura 5. Arte final escaneada, Luiza Souza (2020).

Fonte: Acervo do projeto

3. Considerações finais

Avaliando que a formação do professor de artes envolve despertar no estudante o interesse da arte como instrumento de poder, coadunar as práticas artísticas com as teorias da cultura nos possibilitará ampliar a significação de espaços trans/interdisciplinares como os aqui apresentados, para costuras amplas possíveis a partir da associação entre pesquisa, formação e extensão, com especial atenção aos métodos de educação artística que visem a inclusão social. Como ampliação da aplicabilidade destes espaços de experimentação artística de interface com múltiplos campos de conhecimento, pretendemos publicar um *e-book* e o desenvolver jogos para o público não-vidente em estágio de alfabetização conjuntamente com o projeto "Jogos Recreativos Inclusivos". Desta forma, pretendemos também trazer visibilidade à profissão de arte educador no sistema educacional brasileiro.

Referências bibliográficas

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Editora Martins Fontes. São Paulo: 1996.

BARBOSA, Ana Mae e CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: UNESP, 2009.

DANTAS, Fred F. V. **Fita de Mobius e suas aplicações**. In: 10º Colóquio Alagoano de Educação Matemática nos anos iniciais. Alagoas: FAT, 2019.

DUVE, Thierry. **“Fazendo escola (ou refazendo-a?)**. Rio Grande do Sul: Editora Argos, 2013.

FREITAS, Andreia Roseiro Rodrigues Pereira de. **QR Code: tendência de evolução comercial no ponto-de-venda físico de retalho**. IADE – Universidade Europeia, 2017.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

NOGUEIRA, Aurelio Antônio Mendes, GORINI, Katia Correia, LIMA, Maria da Graça Muniz, MAC DOWELL, Ana Cecilia Mattos, FERNANDES, Otávio Fontes, MORAES,

Júlia Mateus Dias. Projeto: Mat Ilhas. **Revista Scientiarum História** 20 (dezembro 13, 2019): 8. Disponível em: <http://revistas.hcte.ufrj.br/index.php/RevistaSH/article/view/189>. Acesso em: 10 nov. 2020.

NOGUEIRA, Aurelio Antônio Mendes *et al.* O Enredo de Afetos, Saberes e Conhecimentos: métodos desenvolvidos nos projetos de extensão A.R.T.E.2 e o Mar de Histórias e suas oficinas. **Revista Educaonline** (setembro/dezembro, 2020): v. 14, n. 3. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=1122>. Acesso em: 10 nov. 2020.

NOGUEIRA, Aurelio Antônio Mendes. *Desenhando o Brasil Colonial* (2019). Disponível em: https://issuu.com/lamie_lab/docs/ebook_desenhandoobrasilcolonial. Acesso em: 15 nov. 2020.

NOGUEIRA, Aurelio Antônio Mendes *et al.* *Jogos Recreativos Inclusivos: Alfabraile* (JICTAC 2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BI2TwwdBsP0>. Acesso em: 15 nov. 2020.

RODRIGUES, Mariana Silva, PAIXÃO, Poliana da Silva, NOGUEIRA, Aurélio Antônio Mendes (2018). *Memória em Fragmentos dos Ícones Arquitetônicos na Exposição Internacional no Rio de Janeiro. Anais do Congresso Scientiarum História. Filosofia, Ciências e Artes: Conexões Interdisciplinares. "Sacudindo a poeira"*. Disponível em: https://www.2018.sh.eventos.dype.com.br/resources/anais/8/1539734922_ARQUIVO_MemoriaemfragmentosdosiconesarquiteticosdaExposicaoInternacionalnoRiodeJaneiro.pdf. Acesso em: 18 nov. 2020.