

PANORAMA ARTÍSTICO E EDUCACIONAL: A TECNOLOGIA DO *QR CODE* COMO PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE*

Nora Vaz de Mello**

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais - CEFET – BH

RESUMO

Esse trabalho se propõe a mostrar a relevância do recurso tecnológico para incentivar a produção de subjetividade, a partir de texto sobre a linguagem poética da dança. Nessa tendência, o objetivo do artigo é apresentar uma pesquisa em andamento, sobre a inserção do *QR Code* no ambiente de leitura, utilizando o recurso tecnológico do símbolo bidimensional (2-D) para comunicação com o leitor. Além disso, esse recurso pode ser inserido tanto no ambiente acadêmico como no panorama educacional, buscando maior interação entre docente e discente, em qualquer área do conhecimento. No entanto, essas ponderações me direcionam para uma retomada reflexiva de um passado, que se liga ao presente enquanto escrevo sobre a obra coreográfica de “Terra Brasilis”. Assim, no cenário artístico, o espetáculo de dança contemporânea produzido pela Companhia de Dança Movimento, de Belo Horizonte, foi inspirado no livro literário homônimo, de Rogério Zola Santiago. Com a inserção dessa mídia, também, no meio artístico espera-se abrir possibilidades para que o leitor estabeleça novas percepções de cunho intersemiótico.

Palavras-chave: Linguagem da Dança. Tecnologia: QR Code. Subjetividade. Intersemiótica.

QUESTIONAMENTOS

O que direciona toda pesquisa são questionamentos. Os meus, especificamente, procuram respostas às indagações de como a dança contemporânea do espetáculo “Terra Brasilis” (TB), uma arte efêmera, pode ser lembrada? De que maneira a inserção tecnológica do *QR Code* abre possibilidades para que o leitor estabeleça uma maior interação com o material que está lendo? Quais subjetividades decorrem deste evento no panorama artístico e educacional?

Nesse arcabouço, os enunciados (Foucault, 1996), do parágrafo anterior, revolvem as memórias, lembranças e as ligações que tenho com a dança. Assim, ao escrever esse artigo, recordo minhas experiências como coreógrafa e produtora artística da Companhia de Dança Movimento (CDM), de Belo Horizonte.

De acordo com Gagnebin (2006, p.54), essas lembranças em termos benjaminianos significam “uma atenção precisa do presente, em particular a estas estranhas ressurgências do passado no presente, pois não se trata somente de não esquecer do passado mas também de agir sobre o presente”. Essas ponderações me direcionam na retomada reflexiva de um passado que se liga ao presente quando escrevo sobre a obra coreográfica TB, baseada no livro homônimo do escritor mineiro Rogério Zola Santiago (1999), *corpus* da minha pesquisa em andamento.

* XIV EVIDOSOL e XI CILTEC - Online - junho/2017 - <http://evidosol.textolivre.org>

** Mestranda em Estudos de Linguagens, na linha I de pesquisa, do POSLING do CEFET BH/MG. A orientação é da Prof. Dra. Olga Valeska. Integrante do Núcleo de Pesquisa COMTE/CEFET.

Sabemos que a mídia é um aparato técnico (MAZETTI, 2009) que permite a comunicação e a troca de informação. Diante de tais evidências o objetivo do artigo é apresentar, no ambiente de leitura, a possibilidade de interação da coreografia do espetáculo TB com o leitor, por meio da mídia *QR Code*¹. Além do mais sugerir como esse recurso midiático (CLÜVER, 2006) pode ser inserido tanto no ambiente acadêmico, quanto no panorama educacional visando maior interação entre docente e discente. Nesse entendimento, o decorrer do trabalho chama a atenção para os desdobramentos intermidiáticos, da obra de arte e/ou do assunto proposto pelo professor, que levam o receptor à produção de subjetividade (GUATTARI, 2008).

DANÇA E TECNOLOGIA

Ao conceituar a arte da dança como sistema histórico de uma cultura, esse conceito incorpora significados da vida em sociedade, numa visão de interpretação de mundo. Na origem deste estudo, encontro em Júlio Plaza (2013, p.2) a constatação de que “as realizações artísticas de antepassados traçam os caminhos da arte de hoje e seus descaminhos. Mas é a visão da história como linguagem e a visão da linguagem como história que nos ajudam a compreender melhor estas relações”. Ora, sabemos que o homem, desde os tempos primitivos, vem buscando maneiras de se comunicar por meio da linguagem verbal: a fala e a escrita.

No entanto, se dirigirmos o foco para a linguagem não verbal da dança percebemos que ela abrange os movimentos e os gestos do corpo, os sons e as imagens. A transmissão via corporal que se instala numa comunicação visa transmitir saberes, experiências de vida de uma pessoa para outra, crenças e, conseqüentemente, produzir arte.

Nesse contexto de linguagens, a historiadora Assamann (2011, p.11) afirma que a “memória cultural é constituída por heranças simbólicas materializadas em textos, ritos, monumentos, celebrações, objetos, escrituras sagradas e outros suportes mnemônicos que funcionam como gatilhos para acionar significados associados ao que passou”. Nessa conjuntura, na forma mais singular, se pensarmos que o homem para comunicar acontecimentos relacionados aos fenômenos da natureza ele, por conseguinte, utilizou-se de seqüências de movimentos. Portanto, a transmissão dessa linguagem corporal de uma geração para outra foi se constituindo como uma dança.

Por isso, podemos dizer que dança é movimento. Acrescento que dança é aquilo que se quer dizer utilizando a linguagem corporal. No entanto, no conjunto da interpretação cênica quando se pensa em dança, conseqüentemente, a coreografia surge para organizar os movimentos e os gestos do bailarino (a).

Nesse contexto poético, o foco vai ser direcionado para a produção artística da Companhia de Dança Movimento (CDM), de Belo Horizonte que produziu o espetáculo homônimo, de dança contemporânea, baseado na obra literária “*Terra Brasilis*” (1999), do jornalista e escritor mineiro Rogério Zola Santiago.

O espetáculo questiona a vida cotidiana do imigrante brasileiro, seus valores e impotência perante uma realidade avassaladora no contexto social e cultural, da cidade de Boston, nos Estados Unidos. Nesse sentido, têm sido feitas análises nos registros guardados em arquivos da CDM, da estreia do espetáculo TB, realizado em 1999, no Teatro Alterosa. O espetáculo foi originalmente gravado em mídia de videocassete e transmutado (PLAZA, 2013) para o formato de mídia Mp4², em 2014. Nesse arcabouço de intermedialidade (CLÜVER, 2006) têm-se a referência de várias mídias tecnológicas que auxiliam na composição do clima da cena coreográfica como também a sua releitura.

¹ QR Code: *Quick Response Code* – *Código de Resposta Rápida* - tradução livre.

² Mídia em formato Mp4: arquivo digital de áudio e vídeo.

A CDM tem uma trajetória artística de apresentações de trabalhos coreográficos no cenário nacional e internacional, principalmente no período de 1985 a 2001, que contribuíram para o enriquecimento da dança no cenário artístico e social da capital mineira.

No entanto, o que vem a ser dança contemporânea? Uma pergunta que ainda não tem uma resposta pronta, uma vez que retrata o momento atual que vivemos (SILVA, 2005). Essa linguagem artística tem sido objeto de discussão entre teóricos e artistas, levando-se em conta os componentes estruturais de sistematizações aprimorando técnicas de danças existentes, a forma de ser abstraída, a análise crítica do tema, o entendimento da obra, o uso de mídias e a inscrição histórica, cultural e social.

Todavia, a dança se esvai no momento que é performada, mas, devido ao seu valor intrínseco, Taylor (2008, p. 96) a considera um “patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração [...] contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana”. Não longe disso, o espetáculo artístico tem valor intangível e na interpretação tangível do bailarino, a criação do seu papel cênico acessa a memória individual e social, tornando essas reminiscências em movimentos visíveis.

Logo, ao atingir o público, não existe um modo de mensurar a sensação, a fruição e a reflexão decorrente dessa interação que ao acontecer no presente já se tornou passada. Vale ressaltar, que a mediação da transmissão, ao vivo, que se estabeleceu do intérprete com demais profissionais envolvidos assumiu uma importância a partir da estreia com a presença do público que cria sentidos e percepções.

Todavia, segundo Arantes (2005, p.18) “o momento da obra de arte na atualidade, no entanto, já não diz mais respeito somente à era da reprodutibilidade técnica, mas à era digital, a esse momento histórico permeado pela revolução da informática e por sua confluência com os meios de comunicação”. É nesse entendimento, que proponho a operacionalização de uma conexão tecnológica para se comunicar com o leitor, ao escrever a dissertação, por meio da arte da dança.

A respeito da inserção de produções de dança na *internet*³ Coimbra Diniz (2014, p.6) explica que “o espetáculo de dança no ciberespaço, e tudo o que o cerca, parece ser mais do que podemos prever ou imaginar e traz consigo todo um ‘contexto’ cuja produção de sentido tem na interatividade com o meio digital um percurso instigante a ser percorrido e desvendado”. Esse espaço virtual interligado por inúmeros computadores permite que os usuários circulem e modifiquem a informação inclusive fazendo suas adaptações.

Com base no pensamento de Guattari (2008, p.177), o filósofo acrescenta que “[...] nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afetos, de narratividade pode ter a pretensão de escapar à influência invasiva da “assistência por computador”, dos bancos de dados, da telemática etc.”. Portanto, a interação nesse caso, por meio da linguagem poética da dança acontece a partir da incorporação de diferentes modalidades vivenciais e midiáticas que se somam à prática corporal e aos processos criativos da dança.

Por isso, o processo da produção de subjetividade quando aliado ao sistema tecnológico, admite o aprofundamento de novos campos de possibilidades ao produzir novas relações consigo mesmo, com o outro e com o mundo. Dessa forma, ao se transmutar (PLAZA, 2013) a coreografia para o universo digital, cada vez mais a cartografia de territórios tem estabelecido novas subjetividades entre o volume dos corpos (Nancy, 2000) do bailarino com o uso de intermídias (CLÜVER, 2006), possibilitando múltiplas relações de plasticidades virtuais.

³ A internet, a world wide web, é composta por uma rede de computadores espalhados pelo mundo, que se comunicam por meio de protocolos padronizados (TCP/IP), objetivando atender os diversos tipos de demandas vindas do usuário.

Nesse contexto de interação digital introduzo a utilização da tecnologia *QR Code* pouco difundida no Brasil. Esse código foi criado, em 1994, pela empresa *Denso Wave*, uma subsidiária da *Toyota Motors* do Japão, para identificar as peças no processo de produção de carros.

Contudo, essa tecnologia é disponibilizada gratuitamente em *world wide web(internet)* e tem sido aplicada nas áreas do saber de modo a permitir a difusão de informações com maior eficiência.

Segundo o professor Americano Hopkins⁴, o *QR Code* (2013, p. 11) “é um caminho rápido e simples para conectar o mundo impresso com aquele eletrônico, que acessa a internet. Use seu celular para escanear o *QR Code* e você será direcionado para o site desejado” – tradução da autora do texto. Assim, essa mídia de acordo com COPETTI e GHISLENI (2012, p.59) comporta,

Um código em 2D permite encriptar dados numéricos e alfanuméricos em vários alfabetos diferentes, além da capacidade de armazenamento muito maior que o tradicional. Isto é possível pela combinação de duas dimensões para a criação e leitura dos pontos (ao contrário do espaçamento e largura para o código linear), sendo que cada região do *QR Code* tem sua própria função, como posicionamento, alinhamento, versão da informação e de produto e outras voltadas para segurança. (COPETTI; GHISLENI, 2012, p.59).

Pois bem, esse recurso é disponibilizado gratuitamente na *internet* e permite que sejam criados *QR Codes* a partir de informações fornecidas pelos usuários. Após serem impressos, poderão ser lidos por câmeras fotográficas digitais como aquelas existentes nos *smartphones*⁵ ou *tablets*⁶, usando aplicativos também gratuitos. Para isso, basta apontar a câmera para a figura, que contenha o *QR Code*, que é na verdade um código de barras em 2D, e o programa tecnológico transformará aquela imagem em uma informação específica.

No caso desse recurso tecnológico ser utilizado em ambiente escolar, o professor pode empregar essa solução em atividades das diferentes áreas do conhecimento. O primeiro passo é a criação de um grupo no *Facebook*⁷ para expor o assunto.

Para a criação dessa rede social e educacional, o professor deve acessar o site <<https://www.facebook.com/>> e seguir as devidas instruções. Logo depois, em sala de aula, o docente deve fazer uma explicação didática, com os devidos objetivos dessa interação. Dando prosseguimento nesta etapa colocar, o material a ser discutido, na página criada do *Facebook*.

Como segundo passo, o docente pode pesquisar na *world wide web* as referências sobre *QR Code*, com as diversas soluções que são atualizadas constantemente, de maneira gratuita. Nesse momento deve-se inserir o link da página criada no *Facebook*.

No terceiro passo, o educador deve transmitir para o aluno-usuário como ele poderá baixar o aplicativo, gratuitamente, em seu aparelho celular. Para efetivação do procedimento é necessário que o aluno faça uso de *smartphone* com sistema operacional *Android*⁸ ou *iOS*⁹ que tenha uma câmera fotográfica. A distribuição do *QR Code* para os alunos resulta no intercâmbio que se instala proporcionando a produção de subjetividade pelo aluno.

⁴ it's a quick and simple way to link the printed world with the online electronic one. Use your phone to scan the QR Code and be directed to a website.

⁵ Smartphone são telefones celulares, com acesso à internet.

⁶ Tablets é um tipo de dispositivo com uso semelhante a um computador portátil, com tela sensível ao toque com acesso à internet.

⁷ Facebook é uma rede social, fundada em 2004, que conecta pessoas digitalmente, com possibilidades de discussões de assuntos variados.

⁸ Android é um sistema operacional para celulares e outros dispositivos eletrônicos.

⁹ iOS é um sistema operacional para dispositivos da empresa Apple.

Assim, segue um exemplo, para efeito deste artigo. O leitor, ao apontar o celular para o *QR Code*, inserido abaixo, o mesmo fará a leitura do código que o direcionará para a página da Companhia de Dança Movimento, do espetáculo “Terra Brasilis”, na rede social *Facebook* possibilitando-o acessar a foto da coreografia II e outras informações.

Outra opção seria a indicação do *link*¹⁰, para a página do *Facebook*, que inserido pelo usuário na mídia computador, daria a opção de navegação pela *internet* de maneira mais tradicional.

Figura 1 - Exemplo de um *QR Code* para acessar a página da Companhia de Dança Movimento no Facebook pelo celular:



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos do site: <<http://br.qr-code-generator.com/?PID=1150&kw=qr%20code%20free&gclid=CNTx8dud89MCFUwHkQodg0wM7A>>

Para acessar a página da Companhia de Dança Movimento no Facebook inserir o link:
<<https://www.facebook.com/groups/ciadedancamovimentobh/>>

Em vista do exposto, a tecnologia pode proporcionar ao meio educacional e/ou à produção artística, a comunicação entre diversos usuários.

Portanto, no panorama educacional o professor ao utilizar esse recurso ocorrerá a tradução intersemiótica (Plaza, 2013) da leitura do *QR Code* para o *Facebook* e o fenômeno tecnológico da hipermídia, como Santaella (2009) assegura, é dinâmico. Esse fato permitirá que o aluno e/ou leitor visualize “os processos híbridos das linguagens (mistura entre o verbal, visual e sonoro).” (SANTAELLA, 2009 p.396) ampliando o interesse do estudante na disciplina.

CONCLUSÃO

Nestas considerações finais resalto a relevância da abordagem tecnológica proposta para a interação com o leitor e/ou aluno nos vários setores do conhecimento. No entanto esclareço que qualquer interação poderá vir a existir sem depender da tecnologia. Entretanto, a comunicação, quando apoiada pela mídia digital, tem sido potencializada por ela.

Se dirigirmos o olhar para a dança contemporânea, essa estética no espetáculo “Terra Brasilis” recupera estilos e técnicas passadas refletindo a história do imigrante brasileiro em um só conjunto. Mesmo a análise coreográfica sendo de uma apresentação de mídia filmada, as duas temporalidades – a da estreia e a da exibição digital – não perdem o poder de disseminar emoções e novas percepções, instigando o espectador a se interessar por todas as situações cênicas.

Por conseguinte, destaco que o *QR Code* tem a proposição tecnológica de inserir novas estratégias na atualidade. Esse recurso pode ser aplicado tanto no ambiente escolar quanto no espaço acadêmico e, ainda, no setor comercial ou industrial favorecendo a produção da subjetividade pela exatidão das informações.

¹⁰ Link é uma ligação digital entre os inúmeros documentos na internet.

Para finalizar indico que este recurso tecnológico ao ser inserido em rede visa à comunicação com o público alvo. Em decorrência, esse elemento no panorama artístico e educacional difunde-se criando fluxos, em múltiplos componentes de interseções. Assim, esses aspectos se inserem sobre as qualidades humanas no âmbito social e cultural e até mesmo no campo educacional, tornando, portanto, estas relações com a tecnologia um caminho sem volta.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia*. São Paulo: Senac, 2005.

ASSMANN, Aleida. *Espaços para recordação: formas e transformações da memória cultural*. Trad. Paulo Soethe. Campinas: Unicamp, 2011.

COIMBRA DINIZ, Isabel Cristina Vieira. *Ciberespaço, cultura livre e dança*. Disponível em: <<http://evidosol.textolivre.org/papers/2014/link/viewer?proposta=68>> Acesso em: 15 mar. 2017.

COPETTI, Cinara ; GHISLENI, Taís Steffenello. *Mobile marketing: a tecnologia QR Code utilizada em ação da Heineken*. Disponível em: <<http://sites.unifra.br/Portals/36/Sociais/2012/04.pdf>> Acesso em 10 mar. 2017.

CLÜVER, Claus. *Intermedialidade*. Disponível em: <<https://cursointermedialidade.files.wordpress.com/2014/08/cluver-2011.pdf>>. Acesso em: 10 de março de 2016.

FOUCAULT, M. *A Ordem do Discurso*. São Paulo: Loyola, 1996.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Limiar, aura e rememoração: ensaios sobre Walter Benjamin*. São Paulo: Ed. 34, 2006. p. 8-20.

GUATTARI, Felix. *Da produção de subjetividade*. In: *Imagem-Máquina*. PARENTE, André. 3 ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008. p. 177-191.

HOPKINS, David. *QR Codes in education*. 2 ed. London: Amazon, 2013. p. 5-23.

MAZETTI, Henrique. *Mídia e questionamento do poder: três abordagens teóricas*. In: *Mídia e poder: ideologia, discurso e subjetividade*. COUTINHO, Eduardo Granja; FREIRE, João; Paiva, Raquel. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 235-271.

NANCY, Jean-Luc. *Corpus*. Lisboa: Veja, 2000.

PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal*. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SANTIAGO, Rogério Zola. *Terra Brasilis*. Belo Horizonte: Lê, 1999.

SILVA, Eliana Rodrigues. *Dança e pós-modernidade*. Salvador: EDUFBA, 2005.

TAYLOR, Diana. *A memória como prática cultural*. In: *O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas*. Belo Horizonte: UFMG, 2013. p.125-164.