



## CIBER-MEMÓRIA DO PROCESSO CRIATIVO DO ARTISTA: USO DE QR CODES EM ESPAÇOS EXPOSITIVOS

David Ruiz Torres  
UFES

### Resumo

As “tecnologias da memória”, como as denomina Pierre Lévy, protagonizaram a incursão dos espaços de exposição na Internet, convertendo a tela de nossos diferentes dispositivos em uma porta de acesso à obra de arte. A exposição do artista Attilio Colnago em Vitória (ES), serviu como cenário para o uso experimental dos QR codes como mediadores da recepção da obra, buscando revelar aspectos do processo criativo do artista, assim como os referentes que participam na consecução do trabalho final, através das imbricações com o meio virtual, que tornar-se em referente e custódio da memória do artista para a sociedade presente.

**Palavras-chave:** QR code, espaços expositivos, arte, processo criativo, Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTIC)

### Abstract

The “memory technology” as called Pierre Lévy, have staged the incursion of the exhibition spaces on the Internet, converting the display of our various devices on an access door to the artwork. The exhibition of the artist Attilio Colnago in Vitória (ES), was the setting for the use of QR codes as mediators to reveal the creative process of the artist, and the referents involved in the achievement of the final work, through the imbrications with the virtual environment, which becomes referent and custodian of the memory of the artist to present society.

**Keywords:** QR codes, exhibition spaces, art, creative process, New Information and Communication Technologies

539

## 1 Introdução

Uma das características de nosso presente, sem dúvida, é a presença de elementos tecnológicos que adquirem cada vez um maior protagonismo, evidenciando que os âmbitos de nossa vida profissional, e inclusive a pessoal, estão midiatisados por algum tipo de dispositivo eletrônico. Áreas do conhecimento, tais como a educação, o jornalismo, ou a própria criação artística, são exemplos claros dessa nova dimensão, na qual se produziram verdadeiras revoluções, e onde as vantagens e potencialidades sempre tem superado os inconvenientes ou inadequações na esta era das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTIC), na qual, a rede de redes, Internet, torna-se em vertebradora da mesma.

A forma como abordamos a leitura de um livro está passando por uma grande mudança com o advento do meio digital e os novos dispositivos de leitura; assim como, o deleite de nossa música favorita cuja última transição do formato analógico para o formato digital, não levou ao debate e à controvérsia que, por contra, si ocorreu com o livro. De igual forma, a maneira na qual o público se aproxima da obra de arte



também sofreu uma mudança, se submergindo nas redes do ciberespaço, e onde o conhecimento e difusão da mesma - sem esquecer a própria prática artística na chamada arte as novas mídias -, estarão mediados pela inclusão de algum *gadget* de última geração.

## **2 Museografia e NTIC: a tela como acesso**

Neste contexto, os espaços de exposição, museográficos ou não, estão adaptando seu discurso às novas práticas sociais e culturais, e fizeram das novas tecnologias da informação e da comunicação uma ferramenta interpretativa para o público dentro e fora das salas de exposição. Este interesse nos parece, muitas vezes, motivado pelo desejo de promover a acessibilidade, não só física, mas também cultural, como por exemplo, a tradução em várias línguas e a personalização dos conteúdos. Definitivamente, mostram-nos uma tendência crescente, cujo objetivo final seria atrair mais visitantes para “comunicar e exibir o patrimônio material e imaterial da humanidade”, conforme definição do Conselho Internacional de Museus (no inglês *International Council of Museums - ICOM*), a qual constitui uma labor fundamental e cada vez mais prioritária no dia a dia desses espaços.

Dentro desta dinâmica, temos também que considerar outras questões relacionadas à aplicação dos avanços tecnológicos em espaços de exposição, e de acordo com María Luisa Bellido, podemos dizer que “eles modificaram e continuam modificando seu enfoque expositivo, ainda que implique, em ocasiões, dar-lhe mais importância ao “efeitismo” e a espetacularidade que ao valor intrínseco das obras expostas” (2001, p. 261, tradução nossa).

Estas palavras encerram um dilema em relação ao uso das novas tecnologias que, pela sua dimensão inovadora, muitas vezes chamam a atenção do visitante. No entanto, na maioria das vezes o seu uso não está justificado, agindo como um mero recurso acessório e decorativo que pouco contribui para a transmissão do conhecimento, o diálogo, e sua reflexão posterior, sendo estes elementos essenciais na função dos espaços de exposição como agentes educadores.

Esta última afirmação nos faz pensar sobre o uso e necessidade que atualmente se tem das novas tecnologias nestes espaços, uma preocupação também inclui Isidro Sánchez Moreno, quando diz-nos que “esse deslumbramento nos impede uma utilização mais eficaz das NTIC ao serviço da comunicação, e do relato museográfico”, e passa a afirmar que “nossa meta é fazer que a tecnologia esteja ao serviço do discurso de modo que resulte invisível” (2008, p. 105-106, tradução nossa).



Apesar dessas premissas, não há dúvida de que o uso das novas tecnologias é mostrado como algo ineludível, inescapável à nossa sociedade, prestando atenção à “progressiva implantação da linguagem audiovisual como o principal articulador da comunicação humana” (Rico et al., 2009, p. 20), criando a necessidade de receber a informação, educação ou de entretenimento como uma experiência que o espaço de exposição fornecidos mediante as novas linguagens que emprega a sociedade contemporânea.

Este está ligado com a filosofia do pedagogo Paulo Freire que postulava porque o ensino-aprendizagem deve ser baseado na realidade dos educandos, e além disso, defendia que “se o meu compromisso é realmente com o homem concreto, com a causa de sua humanização, de sua libertação, não posso por isso mesmo prescindir da ciência, nem da tecnologia, com as quais me vou instrumentando para melhor lutar por esta causa” (1976, p. 22).

Portanto, não é surpreendente, apesar das reservas de uma prática ainda não bem estruturada, que as novas tecnologias ocupem, em espaços expositivos, o papel auxiliar de mediadoras. Tal ação nos parece favorecer a aprendizagem não formal que é pretendida nesses espaços, tornando mais atraente a experiência de interação com a obra de arte.

Os espaços de exposição não só estão adotando as novas dinâmicas da sociedade *cyborg* no discurso museográfico, mas também se adentraram no ciberespaço para criar outra tipologia que vai além dos limites físicos destes espaços e das obras, se expandindo globalmente. Tal procedimento nos remete a Marcel Duchamp, com sua *Boite en Valise* (1936 - 1941), na qual reunia pequenas reproduções de suas obras para ser transportadas em uma mala.

Mas, o uso dessas tecnologias pelos espaços museográficos não só produzem um deslocamento globalizante, mas também levam a uma nova compreensão da coleção, fazendo-nos participantes do ideal de André Malraux, em seu texto *O museu imaginário* (1947), que, como precursor da ideia de museus em rede, supõe a existência de um imenso *cibermuseu* no qual se reúnem todas as expressões da arte, todos os estilos, todos os artistas ... em uma grande sala de exposição que tem como cenário a Internet e o meio digital.

Assim, como bem as denomina Pierre Lévy, “as tecnologias da memória” nos possibilitaram o acesso a um grande arquivo no qual se reúnem e se interligam todos o saberes da cultura. Esta associação entre arquivo e memória não é estranha ao meio,



pois no mesmo surgimento da Internet, baseada no hipertexto como uma nova maneira de administrar e organizar a informação, se utilizou o termo Memex (*MEMory EXtender*) para se referir a esta nova forma de navegar pelo ciberespaço; relacionando-o com a maneira de funcionamento do cérebro, por associação, e estabelece um paralelo para descrever a esta nova extensão da memória humana.

Por outro lado, além da presença de Internet e o meio digital, em nossa sociedade atual, também devemos referir-nos a novos fatores que têm facilitado o acesso, graças à evolução tecnológica da telefonia móvel, especialmente com o chamados *smartphone*, e, sobretudo, o estabelecimento de sistemas sem fios (*bluetooth*, redes *wi-fi*), ou sistemas de geolocalização – essas tecnologias transformaram esses equipamentos em mais que um modo de falar à distância, mas em um novo modo de se relacionar com o mundo e os objetos sensíveis nele presentes.

As experiências perceptivas e sensíveis oferecidas nos espaços expositivos tiveram seus primeiros aplicativos associados ao desenvolvimento de guias multimídia e assistentes pessoais que permitem, aos nomeados por Giselle Beiguelman como “leitores nômades”, realizar um percurso pelas diferentes salas acessando a informações adicionais sobre as peças que contêm.

Este aumento de dispositivos portáteis levou ao desenvolvimento e consolidação de certas tecnologias em espaços expositivos que têm dado origem ao surgimento de várias *apps*, que foram desenvolvidos pelas mesmas instituições com a intenção de que o visitante pudesse acessar as informações através da conexão móvel à internet, muitas vezes com acesso gratuito, do tipo *wifi*, nas diferentes salas, ampliando os modos de percepção e recepção das obras.

Uma das tecnologias que está conseguindo um importante protagonismo nesta nova mediação cultural, tem sido o uso dos QR codes (*Quick Response Code*). Simples marcas que funcionam como um código de barras que, ao serem focados pela câmara de um dispositivo portátil, atua como um link que nos dá acesso a conteúdos multimídia hospedados na web, os quais estão de certo modo, articulados com a obra ou com o artista e sua época. A usabilidade desses códigos, que podem ser contextualizados em qualquer ambiente expositivo, os torna um dos referentes no acesso ao objeto e conteúdos culturais (CEIPIDOR et al., 2009; LOPES DA SILVA et al., 2012; DELINSKI et al., 2012; KELLY, 2013).





### 3 Experiência com QR codes em arte: a tecnologia da memória

#### 3.1 O uso de QR codes no âmbito cultural brasileiro

Os QR codes conseguiram ter uma clara atuação no campo cultural, com várias aplicações que têm sido postas em prática por vários centros expositivos durante estes primeiros anos do século XXI, e que, apesar da aparição de outras tecnologias com maior nível de complexidade e transmissão de informações (como, por exemplo, a tecnologia NFC ou a realidade aumentada), ainda é considerado um dos recursos museográficos mais utilizados.

O panorama do uso dessas tecnologias auxiliares na mediação cultural com os objetos e obras no Brasil<sup>1</sup> apresenta-se na forma de vários casos, especialmente desenvolvidos nos últimos anos, que indicam um aumento na implantação dos QR codes nestes espaços, o que também não deixa de estar em relação com o surgimento e proliferação dos *smartphones* e *tablets* entre a população brasileira durante este período<sup>2</sup>.

Assim, a 31ª Bienal de São Paulo em 2014, apresentou sua guia de áudio colocando QR codes em alguns dos trabalhos; e da mesma forma, no mesmo ano, a exposição sobre Salvador Dalí, no Instituto Tomie Ohtake, em São Paulo, utilizava este recurso para oferecer os conteúdos de seu áudio guia sobre as obras que fizeram parte da amostra.

Mas, essas experiências com os QR codes também se encontram em instituições menores, nas quais esta tecnologia está tendo também seu papel na difusão dos conteúdos, em parte porque os QR codes são um dos recursos relativamente econômicos em comparação com outras tecnologias cuja utilização se faz inviável dentro de orçamentos mais modestos. A partir de uma iniciativa da Universidade Livre do Mar e da Mata (Pontal Dos Ilhéus, Bahia), o Museu do Mar e da Capitania, utiliza, desde 2014, os QR codes para ampliar as informações de algumas das peças expostas, que além disso também se encontram em cinco idiomas que promovendo a acessibilidade dos visitantes.

<sup>1</sup> A web QRStuff.com realizou em 2012 um estudo estatístico por países, em relação aos QR codes criados a partir da web durante o primeiro terço do ano, no qual o Brasil foi classificado no posto 16 no ranking mundial de países. Disponível em: <http://www.qrstuff.com/blog/2012/04/08/q1-2012-qr-code-trends>. Acesso em: 26/abril/2015.

<sup>2</sup> Foi considerada para o desempenho da nossa colaboração, o uso do telefone celular no estado do Espírito Santo, com base na PNAD (IBGE) de 2013, e ao item "Acceso a Internet, a Televisor y Posesión de Teléfono Móvil para Uso Personal". Na estatística o 78,1% da população do Espírito Santo de mais de 10 anos tinha telefone celular para uso pessoal. Dentro deste intervalo de população, o 86,7% correspondeu à população ocupada que possuía telefone móvel, em comparação com o 66,9% da população não ocupada. Disponível em: [http://www.ibge.gov.br/estadosat/temas.php?sigla=es&tema=pnad\\_internet\\_celular\\_2013](http://www.ibge.gov.br/estadosat/temas.php?sigla=es&tema=pnad_internet_celular_2013). Acesso em: 30/abril/2015.



### 3.2 O valor da memória no processo criativo-artístico

Tendo nos aproximado a um estado da questão sobre os QR codes, especialmente em relação aos espaços expositivos, se realizou uma experiência em cooperação com a exposição temporária no Espaço Cultural Palácio Anchieta, no centro histórico da cidade de Vitória (ES). A mostra, intitulada “O encantado” *Desenhos, pinturas e objetos Attilio Colnago*, exibida no período entre 2 de setembro e 27 de dezembro de 2014, foi o cenário para um projeto curatorial tecnológico baseado no uso desta tecnologia como estratégia de mediação da mesma.


A ideia principal foi escolher algumas das obras mais expressivas dentro do discurso poético do artista capixaba Attilio Colnago para colocar os QR codes, e fornecer as informações ampliadas sobre elas. Isto seria possível hospedando os conteúdos na web, cujo link seria o acesso as informações associadas com os codes, permitindo aos visitantes saber mais sobre a obra em questão ou mesmo sobre obras citadas dentro daquelas apresentadas pelo artista na mostra. Aqui se pretendeu possibilitar uma visão do processo criativo do artista, para entender a gênese e os procedimentos através que atravessa a obra até que ela nos mostra seu estado final no espaço expositivo.

A importância da obra do artista no contexto da arte contemporânea, também foi outro dos valores adicionados ao usar no evento a mediação das chamadas, por Pierre Levy, como “tecnologias da memória”. Um deles foi a presença que têm nas suas obras as referências aos grandes mestres da história da arte, que o artista retoma para elaborar e comunicar uma nova mensagem em nosso presente:

[...] fundamenta o seu fazer artístico no Renascimento, no Barroco e na arte moderna, com os desdobramentos que esta última lhe permite experimentar e desenvolver na contemporaneidade e que estão ao seu alcance no desenho, nas pinturas e nos objetos (Pessoti, 2010, p. 24).

Mas, na complexidade do processo criativo de sua obra e sua transcendência, também encontramos outras referências que fazem parte da memória pessoal e vivencial do artista, levando a outros desdobramentos na interpretação e discussão de sua *praxis* criativa:

Pode-se dizer ainda que o processo do artista se conduz de forma bastante fluida e coerente e percebe-se um grande envolvimento pessoal com a atividade, que se reflete na obra [...]. O ato de criação se torna aqui algo como um ritual de entrega e compartilhamento - de confidências murmurantes a terceiros- no qual a obra é o resultado de uma interação entre vida e imaginação, realidade e sonho, desejos e angústias... (Cirillo, 2013, p. 41).



Assim, a partir do labor do processo criativo, no qual o artista se apropria de elementos pertencentes a memória cultural e pessoal para desenvolver sua poesia artística, encontramos a obra de arte em sua última fase, aquela que procura comunicar a mensagem e se mostrar ante um público contemporâneo.

### 3.3 Mediações e QR codes: a ciber-memória cultural do artista

Além da natureza intrínseca da arte como comunicadora, no contexto da exposição do artista Attilio Colnago, se pretendeu mostrar através do espaço digital, o desenvolvimento do trabalho do artista sobre o seu processo criativo, porque, como já mencionamos, na sala de exposição aparece a obra final acabada, mas uma leitura mais em profundidade através do uso de novas tecnologias, pode-nos revelar a gênese e interseções da *praxis* da arte.



Imagem que mostra dois exemplos dos conteúdos associados aos QR codes.  
David Ruiz Torres. Setembro, 2014.

Através da mediação dos QR codes, torna-se possível expandir exponencialmente a comunicação e difusão do trabalho artístico desde o espaço de exposição, o qual se desdobra sobre o mundo digital e integra-lho como parte do discurso museográfico.

Assim, estes códigos agem como intermediários entre o real e o virtual, pontes de mediação da obra com a cultura, com a memória coletiva compartilhada, mostrando uma transposição digital do esforço dialógico do artista, um diálogo que se estabelece ao longo de um percurso estabelecido no projeto curatorial da mostra e que se expande pelo ciberespaço, provocando no público um movimento errante em busca de outras mediações provocadas pela obra, a partir dos QR codes.



Giselle Beiguelman tem se referido aos QR codes como “a primeira forma de escrita desenvolvida pra leitores nômades” (2013, p. 149), referindo-se a tendência crescente do uso de dispositivos portáteis que em nossa experiência serviram como suporte para a mediação. O público na mostra de Colnago é provocado a se colocar como errante nesses espaços para além do espaço físico da obra. Além disso, a autora considera que o uso dos QR codes torna os nossos dispositivos portáteis em “um controle remoto de cidades interativas, um órgão de visualização do que os olhos não veem, uma evidência do processo de imbricação do virtual no real” (2013, p. 151).

Da mesma forma, na exposição de Attilio Colnago, os QR codes nos mostram, e permitem-nos conhecer, através do espaço virtual, os elementos intrínsecos que fazem parte do processo criativo da obra, e que complementam a memória artística do autor, a qual é, certamente, dialogada com aquilo que é mediação cultural.

A ideia do ciberespaço como um repositório da memória cultural, é mostrada no pensamento de Pierre Lévy, quando fala dele como o lugar no qual a memória dos homens se expande e se mostra para tudo o conjunto da sociedade:

Eis o ciberespaço, a pululação de suas comunidades, a ramificação entrelaçada de suas obras, como se toda a memória dos homens se desdobrasse no instante: um imenso ato de inteligência coletiva sincrônica, convergindo para o presente, clarão silencioso, divergente, explodindo como uma ramificação de neurônios (1999, p. 260).

Tendo em consideração estas ideias sobre a memória do ciberespaço, a experiência com os QR codes no espaço expositivo, justifica-se além do simples uso de um recurso museográfico vanguardista. Assim, na obra de Attilio Colnago, há inumeráveis referências que aludem à memória cultural em muitos aspectos, seja através dos grandes mestres da história da arte, como a experiência pessoal do artista..., elementos estes, que formaram parte na consecução da obra. Desta forma, o conhecimento desta e a leitura da mensagem comunicadora do artista, torna-se essencial uma mediação que permita a correta conexão com o público além da própria experiência estética.

#### **4 Considerações finais**

As mediações tecnológicas utilizando códigos QR permitiram completar a narrativa da obra de arte, ampliando os conteúdos que pertencem à memória cultural do artista, e estabelecendo um espaço de exposição infinito através do ciberespaço, perpetuando assim a mensagem intrínseca e comunicadora da arte, e ampliando o papel mediador da arte na cultura





Mas, conviria aspirar a novas facetas e novos papéis por parte de artistas, espaços expositivos e público, pois a rede não só aparece como um imenso arquivo de informações interrelacionadas, senão que também está aberta à interação dos atores que se encontram na prática contemporânea da arte. Recolhendo as palavras de José Luis Brea, quando fala sobre isso em sua metáfora da cultura-RAM, “o tipo de memória que produz a cultura não é tanto uma de arquivo [...], senão mais bem, e sobre tudo, uma memória do processo, de interconexão ativa e produtiva dos dados (Brea, 2007, p. 13, tradução nossa).

Assim, o acesso que ocorre com a utilização das NTIC, às produções culturais e às informações derivadas destas, também é devedor de novos processos de análise mais complexos, que permitam estabelecer juízos críticos contemporâneos, no nosso caso sobre a prática artística, produzindo uma relação de diálogo, uma constelação de saberes que esta na base das inteligências coletivas propugnadas por autores como Pierre Lévy. De modo que “se, no passado, coube à crítica fazer a mediação dessas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa” (Almeida, 2010, p. 193), sendo o elemento tecnológico o suporte e a ferramenta que estrutura todas essas informações.

### Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Marco Antônio de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Perspectiva em Ciência Informação**, vol.14, número espacial, 2009, p. 184 -200. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/907/618>>. Acesso em: 23/abril/2015.

BEIGUELMAN, Giselle. Arte pós-virtual: Criação e agenciamento no tempo da Internet das Coisas e da próxima natureza. In: PESSOA, Fernando. **Cyber-arte-cultura – A trama das redes**. Seminários Internacionais Museu Vale 2013. Vila Velha: Museu Vale, 2013, p. 147 - 171.

BELLIDO, María Luisa. **Arte, museos y nuevas tecnologías**. Gijón: Trea, 2001.

BREA, José Luis. **Cultura\_RAM**. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona: Gedisa, 2007.

CEIPIDOR, Ugo B.; MEDAGLIA, Carlo M.; PERRONE, Amedeo; MARSICO, Maria De; e ROMANO, Giorgia Di. A museum mobile game for children using QR-codes. In: **Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children** (IDC '09). New York: ACM, 2009, p. 282 - 283.



CIRILLO, José. Confidências para uma terceira pessoa: uma proposição autobiográfica na obra de Attilio Colnago. In: BARROS, Paulo de (org.). **“O encantado” desenhos, pinturas e objetos de Attilio Colnago**. Catálogo da mostra. 2013, p. 37 - 43.

DELINSKI, Vinicius Paulo; CANDIDO, Felipe Martins; CERUTTI, Diolete Marcante Lati; CELINSKI, Tatiana Montes; PACHECO, Mauricio Zadra. O uso de QR-code em material didático para o museu virtual da Universidade Estadual de Ponta Grossa. In: **10º CONEX**. Ponta Grossa: Anais do CONEX, 2012. Disponível em: <<http://www.uepg.br/proex/anais/trabalhos/172.pdf>>. Acesso em: 21/abril/2015.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

KELLY, Michelle. A case study on the appropriateness of using quick response (QR) codes in libraries and museums. **Library & Information Science Research**. Amsterdam: Elsevier B. V., vol. 35, 3, p. 207-215, julho, 2013.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOPES, Uellisson; FERREIRA, Robson; SCHERER, Daniel. Uso de QR Code e Realidade Aumentada como suporte a visitação de museu. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre: UFRGS, v. 10, 2, 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36132>>. Acesso em: 14/abril/2015.

MENEZES, Robério. **Maramata inicia implantação de QR Code em peças do Museu**. Outubro, 2014. Disponível em: <<http://jornalsportnews.blogspot.com.br/2014/10/maramata-inicia-implantacao-de-qr-code.html>>. Acesso em: 05/abril/2015.

MORENO, Isidro. NTIC y Museo: Nuevas formas de difusión participativa del patrimonio material e inmaterial. In: Bellido, Maria Luisa (dir.). **Difusión del patrimonio cultural y nuevas tecnologías**. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, 2008, p. 102 - 121.

PESSOTI, Alda Luiza. **Sebastianus: pinturas de Attilio Colnago**. Vitória: EDUFES, 2010.

RICO, Juan Carlos (coord.). **¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?** Las exposiciones en la era digital. Gijón: Trea, 2009.

---

#### Minicurriculo

*David* é Doutor em História da Arte (2013) pela Universidade de Granada, Espanha. É pesquisador e professor colaborador do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. Possui graduação em História da Arte (2008), e graduação em História (2009), pela Universidade de Granada (Espanha), assim como mestrado em Conhecimento e Tutela do Patrimônio Histórico (2011), e mestrado em Museologia (2012) pela mesma universidade. Bolsista do Programa Nacional de Pós-doutorado da CAPES (PNPD/CAPES). Em suas pesquisas, dedica-se às mediações das novas tecnologias nos espaços culturais e experiências na criação artística.