

Sobre a Arte do SemiEdu 2015

Introdução

A arte do SemiEdu 2015 possui uma característica colaborativa, uma vez que foi criada e pensada após várias reuniões com os coordenadores do evento, e técnicos de design. A Direção de arte, por sua vez, foi possível graças ao trabalho de dupla dos Ilustradores e Designers Maurício Mota e Guilherme Goés.

Embora a arte seja digital, o trabalho foi construído com base em referências artísticas clássicas, de pintura e grafite fine-art. Aproveitando o tema do evento, que é Educação e seus Sentidos no Mundo Digital, a construção do conceito deveria caminhar para esse sentido.

Estética

Na busca de um conceito estético, algumas referências foram tomadas. Artistas de renome nas artes contemporâneas como Aryz, Sainer, Bezt e Sachin Teng foram utilizados na construção de uma estética mais ousada, surrealista e cheia de simbologia. Logo, a semiótica da composição se deu através de aprofundamento em alguns signos.

Signos

Os signos presentes na arte são:

- Hermes [mit. Grega] (ou Mercúrio, segundo a mitologia Romana)
- Criança da Geração Y (também chamada geração do milênio ou geração da Internet)
- Pássaro (alusão ao Twitter)
- Balão de fala (alusão ao Facebook)
- Livros (representando a base de toda educação)
- QR-code (sintetizando a tecnologia em forma de grafismo e combinações binárias, usada na arte como ornamentação)
- Capacete de Hermes (referência a velocidade que as mensagens são transmitidas)

- Estátua com *Circuito Impresso* interno (localizado no rompimento do antebraço esquerdo e direito).

Narrativa

A estátua passa uma ideia de classicismo, durabilidade, excelência e de importância; Grandes personalidades recebem estátuas pelos seus feitos, como forma de homenagem. O evento do SemiEdu optou por essa estética, além desses motivos, para trabalhar a ideia de que tecnologia não é necessariamente um robô, internet, fibra óptica e afins; Tecnologia é uma extensão do homem, seja um lápis, régua ou espátula que modela a estátua.

Porém, a ideia de tecnologia do senso comum, não podiam ficar de fora. Então foi inserido junto a estátua elementos contemporâneos, como o Facebook e Twitter, além de uma tecnologia não tão recente, mas fortemente explorada ultimamente: O QR-code.

Todos os elementos presentes na arte, assim como a própria tecnologia, buscam fazer parte da extensão de um todo, que se complementa pela soma das partes.

As localizações do livro na base da mão direita, bem como do pássaro na mão esquerda, representam a ideia de que a educação sempre será a base, mesmo que as novas tecnologias (de nuvem por exemplo) estejam em alta.

Os circuitos impressos localizados dentro da estátua dialogam sobre o fato de uma tecnologia (ou resultado de uma tecnologia) poder ser reproduzido a partir de meios eletrônicos (como acontece com estátuas em miniatura vendidas em lojas comuns).

A ilustração em si possui uma carga fortemente surrealista, bem como a própria internet (a virtualização das coisas). A internet é formada por um espaço intangível, recheado de informações e usuários que se atualizam constantemente, deixando vaga a noção de totalidade, e sim de universalidade, como diria Pierre Lévy.

É curioso pensar que velocidade e mensagem sempre foram correlacionados. Hermes com seu capacete alado, rápido, astuto, e ótimo

comunicador, era o mensageiro dos deuses, ou seja, mesmo em tempos remotos, mensagem era sinônimo de velocidade e volatilidade.