

**SIEEESP**

**Escola Particular – Revista**

Publicação mensal do Sindicato dos Estabelecimentos de Ensino no Estado de São Paulo

Coluna: **Educação Científica e Tecnológica**

Julho/2015

## **Arte com reciclável: sucata ou matéria prima para ética, conhecimento e sustentabilidade?**

### PARTE I

*Relato de um projeto de base artística e tecnológica, realizado a partir de sucata de equipamentos e dispositivos contemporâneos, de autoria de Gilberto Vieira Mendes.*

#### **Techné – Logos, arte e conhecimento que transforma o mundo, eis a Tecnologia.**

Cotidianamente ouvimos uma impropriedade conceitual e semântica a respeito de um dos termos mais usados na atualidade: tecnologia.

Convém, na maioria das vezes em que ouvirmos alguém se referindo a ‘tecnologia’, incluímos a sua natureza, referindo-nos ao termo ‘digital’. Tecnologia digital é processo lógico-criativo que ocorre na mente das pessoas, contando-se com recursos de gestão da informação e conhecimento, e que, dentre outras coisas, resulta nesta miríade espetacular (e, por que não dizer poluída?) de equipamentos e dispositivos que fazem parte integrante da vida contemporânea.

Um dos equívocos mais frequentes é quando registramos que alguém se refere a um novo tipo de produto da indústria digital, como se o produto em si fosse “a” tecnologia. Definitivamente, não é, mas dela deriva.

Tecnologia é processo criativo e lógico que busca soluções para um determinado problema, ou para um conjunto deles. O resultado final deste processo, que tem sua gênese com a cultura, a mesma que faz um pequeno mamífero humano se transformar em homem, é um produto que, em síntese, apresenta a solução para um ou mais problemas, os mesmos que inspiraram o início e o desenvolvimento do processo tecnológico.

Na atualidade, desde a revolução trazida pela microeletrônica suportada por semicondutores como o germânio e o silício, em meados dos anos 50 do século XX, principalmente com a invenção do transistor, o leque de produtos que processam, armazenam, transportam, reproduzem e integram informação aumenta de forma exponencial, em mínimos intervalos de tempo.

Quantos fabricantes de computadores existem hoje no mundo? E de celulares, equipamentos de TV, som, eletrodomésticos, veículos e outros inumeráveis produtos que embarcam dispositivos eletrônicos? Quantos produtos estão disponíveis a cada dia no mercado? Qual o tempo de validade de um produto dessa natureza? E quando se deterioram ou deixam de funcionar, ou de serem úteis e simplesmente são descartados? Aonde vão parar? O que se faz deles, ou com eles?

## O olhar, a percepção e a intervenção tecnológica: um encontro.



Conheci o trabalho do profissional e artista Gilberto Vieira Mendes no Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA), onde trabalha como técnico eletrônico. As obras que pude ver algumas de pequeno porte e, posteriormente, outras que envolvem um robô com quase dois metros de altura e que interage com o público, veículos e inacreditáveis objetos de arte, deixaram-me claro tratar-se de um artista, com um olhar e percepção

nada triviais pela natureza do seu trabalho.

Ao contemplar suas obras dei conta de que se tratava de uma abordagem de autoria complexa, que envolve processos tecnológicos (na perspectiva do conceito como abordei há pouco), socioeducativos e, também, éticos. A entrevista que me concedeu e as imagens colhidas a partir de suas obras objetivam proporcionar momentos de reflexão e encantamento, inspirando-nos a situar nossa percepção estética a partir de novos sinais de referência, captados na interface entre *Techné* e *Logos*.



## ENTREVISTA

### **Como se deu o início do seu trabalho como ‘escultor tecnológico’, termo aqui utilizado para provocar reflexão?**

Gilberto: Foi em abril de 2011 quando ajudava minha filha na construção de uma maquete para feira de ciências na escola onde estuda, e o desejo de colaborar com a conservação do meio ambiente através da melhoria da educação das pessoas.

### **Como costuma ter início o processo criativo?**

O próprio formato do material que encontro sendo descartado, ou quando desejo expressar alguma mensagem através de algumas obras.

### **Quais os fatores que mais o inspiram a iniciar uma obra?**

Intuição quando percebe alguma sacada ou alinhar o trabalho com a temática do evento que participo.

(Continua no próximo número)

## Referência

Disponível em: <http://artecomreciclavvel.nafoto.net/>. Acesso em 14.07.2015.

**Gilberto Vieira Mendes** é graduado em Gestão Tecnologia da Informação pela Universidade Paulista - UNIP. Funcionário do Instituto Tecnológico Aeroespacial - ITA. Criou o Projeto Arte com Reciclável em abril 2011, fazendo da arte locutor ou interlocutor para desenvolver a criatividade e levar a inovação, com foco em educação ambiental, ensino de ciência e desenvolvimento social.

**Cassiano Zeferino de Carvalho Neto** é pós-doutorado em educação digital pelo ITA e doutorado em engenharia e gestão do conhecimento pela UFSC; é mestre em educação científica e tecnológica (UFSC) e especialista em qualidade na educação básica (INEAM/OEA/USA). Tem licenciaturas em Física e Pedagogia (PUCSP). É fundador e atual presidente do Instituto Galileo Galilei para a Educação (IGGE), e também fundador e diretor executivo da Laborciencia editora. [www.carvalhonetocz.com](http://www.carvalhonetocz.com). Contato: [carvalhonetocz@gmail.com](mailto:carvalhonetocz@gmail.com).

Esta coluna conta com o apoio do Instituto Galileo Galilei para a Educação ([www.igge.org.br](http://www.igge.org.br))