

Gambiarra Tecnológica Solidária

APRESENTAÇÃO

Gambiarra Tecnológica Solidária é um projeto de formação educacional que busca uma arrecadação de materiais eletroeletrônicos obsoletos com foco em reapropriação tecnológica; utilizando para diversos fins e possibilidades alternativas de criação de novos produtos artísticos, inventivos e inovadores. Parte da arrecadação é utilizada em cursos de formação livre na área de cultura e arte digital, adotando princípios de metareciclagem, ecologia, sustentabilidade e economia criativa. O projeto é composto por 02(duas) etapas: a primeira consiste numa campanha itinerante para arrecadação de materiais eletroeletrônicos obsoletos e sem uso doméstico e a segunda consiste em realizar oficinas formativas na área da eletrônica criativa ministrada em escolas da rede municipal envolvendo robótica, eletrônica criativa, programação e interatividade. Este projeto parte do conceito de reapropriação tecnológica estimulando com que a sociedade aproveite de forma sustentável a tecnologia, utilizando-a para diversos fins. Toda a arrecadação será utilizada em cursos de formação livre na área de cultura e arte digital, adotando princípios de metareciclagem, ecologia, sustentabilidade, cultura maker-hacker e eletrônica criativa.

OBJETIVOS GERAIS

- Difundir princípios de metareciclagem que tem como finalidade a desconstrução da tecnologia para a construção social;
- Desenvolver projetos na área de economia criativa e eletrônica criativa;
- Criar metodologias de ensino-aprendizagem inserindo conteúdos na grade curricular de ensino, temas e conhecimentos em arte e cultura digital, como: robótica, programação, cultura maker e cultura hacker.
- Incentivo do uso de licenças em software livre.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Colaborar coletivamente com artistas, desenvolvedores, pesquisadores, comunidade estudantil, professores e alunos – buscando possibilidades entre a inovação, ciência e tecnologia;
- Vivências coletivas acerca de temas que envolvem tecnologia, arte e cultura digital;
- Desenvolvimento de projetos e apresentações artísticas coletivas através dos experimentos e seus respectivos trabalhos em arduino, programação, interatividade, cultura maker e cibernética;
- Contribuir para uma formação cultural, baseada nas inúmeras convergências que a cultura do cyberspaço nos amplia e informa no mundo; do público jovem e da comunidade em geral. Despertando o interesse por novas linguagens artísticas e estéticas; agregando valores e contribuindo para a sua diversidade cultural;
- Fomentar a produção artística que é produzida no atual panorama em cultura digital. Trabalhando com a diversidade e outras interpretações da cultura digital brasileira. Incentivando a produção tecnológica que é produzida no nordeste e na cidade de Fortaleza (Ceará), objetivando outras linguagens artístico-digitais.

JUSTIFICATIVA

O projeto criado pelo artista multimídia e educador, **Eric Barbosa**, foi desenvolvido nos anos de 2015 e 2016, e teve como base a Casa da Cultura Digital em Fortaleza/CE. Durante o projeto, foi arrecadado em média 80(oitenta) equipamentos eletro-eletrônicos das mais diversas referências e finalidades, como: computadores, televisores, liquidificadores, rádio-relógio, micro-ondas, aparelhos de videocassete, DVD's, microsystem entre outros. Com os materiais arrecadados, foram realizadas oficinas de formação em cultura e arte digital por meio de encontros criativos em tecnologia, reutilizando diversos componentes eletrônicos oriundos de sucatas e lixos. Em sua nova fase, o projeto propõe adotar escolas da rede municipal de ensino inserindo cursos na área de eletrônica criativa, robótica, arte digital, programação e interatividade. O projeto paralelamente visa sensibilizar a inserção de conteúdos em arte e cultura digital na grade curricular de ensino básico, uma demanda da classe artística e de artistas digitais que vem sendo discutida em fóruns, seminários e nos sistemas curriculares de ensino brasileiro.

Uma ação coletiva onde cada pessoa envolvida assume um papel de transformação social e cultural - permitindo que comunidade em geral troquem conhecimento e informação nas regiões de baixo IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) e de IVJ (Índice de Vulnerabilidade Juvenil) tão presente em metrópoles como Fortaleza/CE. Permitindo um diálogo com outras linguagens artísticas em todas as esferas, criações e denominações.

Em virtude do impacto de formação e conscientização ambiental, o projeto visa ampliar esta rede de formação realizando trabalhos e ações de formação em escolas da rede municipal e estadual de ensino, cooperativas, associações, centros comunitários, centros culturais, coletivos ambientais e espaços de formação para crianças e jovens.

ESTRATÉGIAS DE FORMAÇÃO E AÇÃO

01.1 Seleção das escolas/associações/coletivos participantes bem como dos alunos (estudantes, alunos com base nos critérios adotados pelos realizadores do projeto);

01.2 Mapeamento e divulgação do projeto nas escolas municipais e comunidades. Através de material de divulgação provisório. Informando a proposta da vivência. Utilizar os aparelhos de cultura do municípios participantes para informar a população sobre as atividades do projeto.

0.2 .Início das atividades:

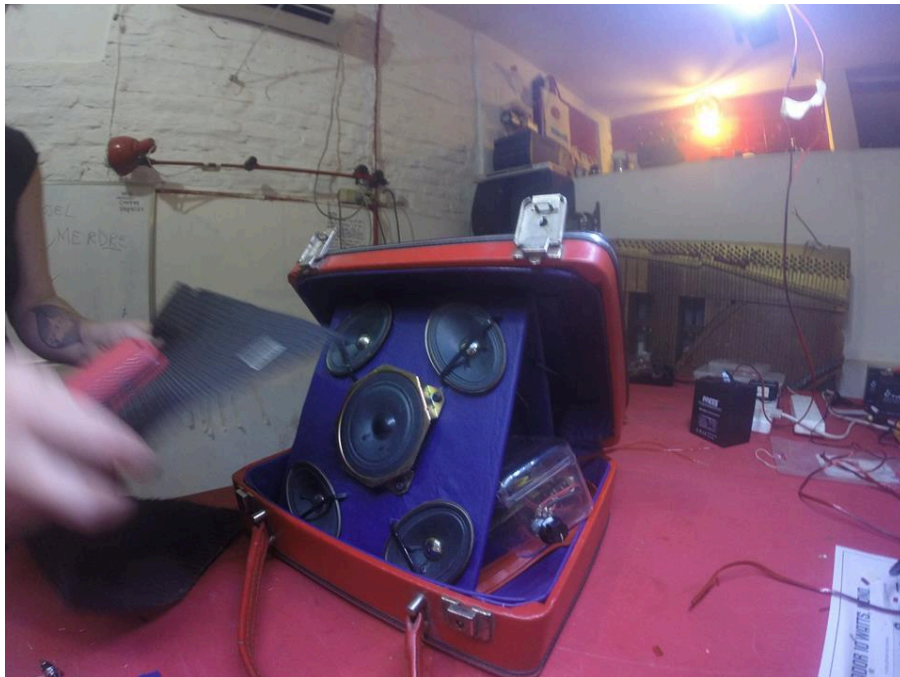
02.1. Encontro: Gambiarra Tecnológica Solidária. Realização da vivência dentro da programação do projeto, composta por 03(três) formações educativas, que são:

- Oficina Eletrônica Criativa/Noções Básicas de Eletrônica / Carga Horária: 20(vinte) horas
- Oficina de Programação e Robótica / Carga Horária: 30(trinta) horas
- Oficina Criação de Instrumentos Eletrônicos com Sucatas e Eletrônicos // Carga Horária: 40(quarenta) horas
- Oficina de Interatividade com Arduino / Carga Horária: 40(quarenta) horas

GALERIA DE IMAGENS



materiais e componentes eletrônicos utilizados durante o processo de formação / triagem feita com materiais descartados em lixo eletrônico.



*mochilampis - desenvolvido pelo artista sonoro argentino Juan Pichincha



*mochilampis - desenvolvido pelo artista sonoro argentino Juan Pichincha / Troca de saberes em arte sonora (2016)



CLIPPING CITAÇÕES IMPRENSA MÍDIAS VIRTUAIS:

Jornal O POVO

<http://www20.opovo.com.br/app/opovo/cotidiano/2015/12/19/noticiasjornalcotidiano,3551614/projeto-recicla-equipamentos-eletronicos-sem-uso.shtml>

Prefeitura Municipal de Fortaleza

<https://www.fortaleza.ce.gov.br/noticias/casa-da-cultura-digital-anuncia-programacao-para-janeiro-e-fevereiro>

Portal Itaquera

<http://www.itaquera.net.br/casa-de-cultura-digital-divulga-programacao-do-mes-de-setembro/>

G1

<http://g1.globo.com/ceara/noticia/2016/03/casa-da-cultura-digital-divulga-programacao-do-mes-de-marco.html>

Dragão do Mar

<http://www.dragaodomar.org.br/materias.php?pg=sabadomassa>

Cultura Alternativa

<http://culturaalternativa.com.br/geral/eventos-geral/item/6915-casa-da-cultura-digital-divulga-programacao-do-mes-de-marco>

CONTATO:

Eric Barbosa

ericdsbarbosa@gmail.com

skype: eric.barbosa.fossil

fone: (85) 9.9869.4168 // (85) 2180. 2738

fortaleza / ceará / brasil

Para conhecer mais sobre o projeto, visite o site do artista: www.ericbarbosa.com
