

Um humor descolonizado de criação de um espaço digital tridimensional baseado na integração do conhecimento transdisciplinar

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.66.g55

Esta arte experimental tentou produzir um clima descolonizado de pesquisa e criação de um espaço digital tridimensional (3D) de Realidade Virtual (RV), baseado na integração de conhecimento transdisciplinar. Aplicou o conceito de Transformação Digital (DX) (O'Brien e Reinitz, 2021), dentro de processos de prática computacional educativa (Tissenbaum et al. 2019) para capacitar pessoas (Freire, 2016), por meio da concepção e execução de um espaço 3DRV, utilizando técnicas de programação de computação gráfica 3D para o desenvolvimento de comunicação visual (Cunningham, 2007) com suporte do emprego de tecnologias baseadas em Web3D (Web3D Consortium, 2021) como Recursos Educacionais Abertos (REA) (UNESCO, 2019). As tecnologias Web3D acessíveis e de baixo custo permitiram praticar, analisar e estender uma investigação de longo prazo nos níveis de educação K-12, referente ao compartilhamento de conhecimento, com o objetivo de inspirar o envolvimento dos indivíduos em práticas de computação que abrangem habilidades de codificação e alfabetização visual (Franco e Lopes, 2012; Franco, 2020), incluindo a arte e suas oportunidades de aprendizagem e expressão na era digital (Wand, 2007). Com o apoio de tecnologias Web3D e experiências de aprendizagem e ensino ao longo da vida, por meio da participação no curso "Projeto Espetáculo em Realidade Aumentada", na Fábrica de Cultura Diadema, o desenvolvimento contínuo desta obra ampliou nosso processo de pesquisa através da produção de um material descolonizado, ao interconectar o conhecimento conceitual relacionado à arte visual da mistura de culturas afro-brasileiras, ameríndias e europeias de Rubem Valentim (Mendes Wood DM, 2021)

e a representação simbólica da cultura afro-americana de Jacob Lawrence (Smithsonian American Art Museum, 2021). Ambos os artistas têm uma trajetória de aprendizagem ao longo da vida e usam geometria e formas coloridas em sua composição artística. Suas obras expressaram conhecimentos relacionados às culturas afro-brasileira e afro-americana, contribuindo para diminuir uma lacuna de invisibilidade na educação oficial (Fernandes, 2016), no ensino das contribuições da cultura negra para o mundo das artes, das ciências e da tecnologia. A interação com a trajetória e trabalho destes artistas tem levado a pesquisar, aplicar e compartilhar conhecimentos relacionados à África antiga, tendo como referência o uso da matemática, da geometria pela civilização egípcia, em certa medida (geometria sagrada, Calter, 1998) conhecimentos de formas e cores para construção e decoração de pirâmides e outros monumentos. Tal confluência de conhecimento transdisciplinar fez parte da pesquisa e formação de bibliotecas e técnicas de computação gráfica, permitindo, por meio de práticas educativas de programação de computadores 3D, integrar nesta realidade virtual 3D (RV) - (3DRV) recursos de arte de escultura digital, instalação e net art (Wands, 2007), de forma autônoma e/ou por meio de uma interface baseada em blog. Assim, esta confluência de conhecimentos tem gerado, conforme investigado e materializado por meio da computação gráfica 3D em (T'OSÚN, 2014), a construção e visualização de representações simbólicas de adornos e instrumentos sagrados de Seres Encantados Afro-Brasileiros, Europeus e Ameríndios, incluindo o aprimoramento das habilidades cognitivas e técnicas das pessoas.