

* Prof. Doutoranda. Departamento de Artes Visuais. Curso de Design Gráfico. Universidade Federal de Pelotas. Rio Grande do Sul. Brasil.

Presencia portuguesa en la caricatura brasileña (a157)

Soplos de modernidad en el trazo y en el humor.

Ana Maria Rebello Magalhães

La práctica docente como titular de la disciplina Design en Brasil, y la incorporación al programa disciplinario del Curso de Design Gráfico en el Instituto Politécnico de la Universidad Estácio de Sá mostró la necesidad de promover pesquisas capaces de ampliar conocimientos sobre cuestiones esenciales dentro del diseño gráfico en Brasil. El presente artículo, como parte de ese esfuerzo, presentado recientemente en el Congreso Internacional Lusocom 2006, con sede en la Universidad de Santiago de Compostela aborda parte de un estudio mas amplio sobre la caricatura transmitida por la prensa de la Belle Époque, en Rio de Janeiro.

Debido a su fuerte apelación visual, la caricatura, como expresión gráfica del humor, mostraba hechos al público que de otra forma podrían pasar desapercibidos, tornándose simultáneamente relevante como recurso de lenguaje y como objeto de estudio, en torno del cual gira el interés de investigadores de diversas áreas, visto que permite conocer mas sobre aspectos técnicos, culturales e históricos. De ese modo, algunas de las investigaciones recientes desentruadas sobre la caricatura y la contribución de los caricaturistas brasileños, en especial dentro del período comprendido entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del XX, han rescatado fenómenos y hechos relevantes negligenciados por la historia dentro de nuestras manifestaciones culturales al mismo tiempo que han ampliado la comprensión sobre interrogantes referentes al debate de la modernidad brasileña antes de la segunda década del siglo XX.

Resultan de gran importancia, en el período antes mencionado, los artistas gráficos portugueses Bordalo Pinheiro y Julião Machado, cuya presencia marcante en la prensa carioca, aunque haya sido en momentos diferentes, fue de vital importancia para el proceso de renovación en la caricatura brasileña.

Apoyados en la representación humorística, descomprometida con los valores racionales vigentes, registraron importantes pasajes de la vida política, social y cultural, creando condiciones para que el público lector pudiese reelaborar el sentido de sus vivencias cotidianas, abriéndoles la visión hasta horizontes de nuevas perspectivas.

Analizando la contribución de ambos como colaboradores de periódicos y revistas en Rio de Janeiro. Vemos que las ilustraciones de Bordalo pre enunciaban, con sus trazos sofisticados y su técnica precisa, las rupturas con la estética tradicional, que veinte años mas tarde Julião Machado profundaría, durante su permanencia prolongada en Brasil, siendo el responsable por la

implantación del nuevo estilo gráfico en las imágenes y la innovación de la forma de crítica psicológica sobre la vida social y política.

En ese contexto cuando las formas de representación hallabanse resentidas por la crisis instaurada con el modernismo, intentando vertientes en procura de un nuevo sentido, las caricaturas se presentaban como importante forma de expresión visual de la cultura, por su amplio acceso al público. Revistas y periódicos eran los primeros elementos con visual y destaque tanto en capas como hojas internas, seduciendo al consumidor con su aspecto alegre, descomplicado, inclusive irreverente, comunicándoles el sentido de las últimas noticias, intrigas de salón o pesares de la vida urbana cotidiana.

Cupo entonces a la caricatura, tanto o mas que al texto escrito, la función de informar, formar un nuevo público, permitiendo que iletrados, o aquellos que tenían dificultades con la lectura apreciaran los hechos políticos y sociales, tornados visibles por la apreciación hilarante. Por intermedio de la síntesis gráfica, en las representaciones humorísticas, era posible para el ilustrador traducir lo que muchas veces seria incomprendible en otras formas de comunicación.

La influencia de Julião fué decisiva en la formación de la generación siguiente de importantes caricaturistas brasileños, incluyendo entre ellos: Raul Pederneiras (Raul), Calisto Cordeiro (K-lixto) y J. Carlos.

Comprendemos que la representación gráfica humorística constituye un campo privilegiado para aproximarnos analíticamente a la comprensión del significado de ser brasileño dentro de una realidad mutante, donde se operaban múltiples rupturas con las tradiciones, y con perspectivas de futuro imprevisibles. Tal forma de lenguaje, en aquel contexto cultural, permitía expresar publicamente cuestiones no registradas por la historia oficial, trayendo a tona la memoria clandestina o subterránea de manera risible, concediéndole visibilidad.

* Licenciada en Comunicación Visual. Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Maestria en Antropologia del Arte. EBA / UFRJ.

Desenho Inteligente (a158)

Suzete Venturelli* y Mario Maciel**

Os desenhos digitais, bidimensionais ou tridimensionais, podem ser elaborados com tecnologia de inteligência artificial e, neste caso, eles passam a ser construídos com procedimentos que levam em questão a relação entre criação artística e ciência da computação. Exemplificaremos essa relação analisando algumas características do processo de criação do desenho de personagens para jogos eletrônicos. Segundo Steve Poole (2002:76-85), a modelagem da inteligência de um personagem para *games* é muito complexa, pois precisa convencer os interatores a continuarem jogando. Os jogadores geralmente se convencem pelo realismo dos desenhos ao simularem movimentos do humano.

Os métodos computacionais para simulação do humano geram desenhos complexos, sendo o principal a síntese da figura humana, suas expressões fisionômicas e sua inteligência. Algumas pesquisas recentes usam recursos digitais para a simulação de movimentos corporais e faciais e conseguem dados de alta precisão para obter o movimento das dos membros do corpo e de expressões faciais, que simulam as emoções e a fala. É uma maneira de atribuir aos personagens gestos naturais. Outro importante método para simulação do corpo humano é a programação algorítmica que possibilita a geração de modelos geométricos precisos, além de controlar instruções armazenadas em memórias eletrônicas, que processam rotinas de movimentos, respiração, sensores de presença e inteligência artificial. Esses métodos possibilitaram a criação e a proliferação de humanoides veiculados pela publicidade, pelo desenho animado digital, pelos jogos eletrônicos e pelas obras de arte computacionais.

O desenho inteligente dos personagens considera também na expressão corporal e facial a incorporação da tecnologia de inteligência artificial por meio da simulação da cognição humana com sistemas artificiais capazes de reproduzir interações complexas entre humanos e máquina e entre máquinas e ambientes/objetos virtuais concomitantemente.

A interação complexa está relacionada também com a autonomia do desenho inteligente. Por definição desenhos inteligentes autônomos não precisam dos humanos para existir, pois possuem vida própria.

Nesse sentido, estamos desenvolvendo, como pesquisadores da Universidade de Brasília, desenhos inteligentes com comportamentos ativados segundo a ação humana que ocorre através do uso de teclados, mouse e câmeras digitais e outros trabalhos que se relacionam à criação de desenhos inteligentes autônomos, que possam viver em ambientes virtuais artísticos ou de jogos, envolvendo também a área de vida artificial.

Para tanto, estamos adotamos na elaboração metodologias de criação com abordagem simbólica e numérica, como as de redes neurais. Essas abordagens permitem construir desenhos inteligentes nas áreas da arte e jogos inteligentes com personagens autônomos bidimensionais e tridimensionais, sistemas de ensino-aprendizagem a distância com a idéia de trabalho colaborativo onde participam tutores inteligentes. É importante destacar, ainda, que o desenho da representação física e psicológica do ser humano que fazemos é estudado, pois remete a era pós-biológica ou pós-humana, onde o corpo está se fundindo com a máquina.

Os trabalhos têm caráter interdisciplinar com participação de professores da engenharia, tais como Ricardo Queiroz e alunos da graduação e pós-graduação, tais como Daniel Scanduzzi, da ciência da computação, André Felipe Ramalho Maciel, artes visuais, Thiago Mattos Bouzan, da mecatrônica, e Rafael Galvão, engenharia elétrica, com apoio UnB e com as instituições de fomento à pesquisa CNPq e Finatec.

Bibliografia

POOLE, Steve. Character Forming. In: Game On: the history and culture of videogames, King, Lucien.

London: Laurence King Publishing Ltd, 2002, p. 76-85.
VENTURELLI, Suzete. Arte: espaço_tempo_imagem. Brasília: Editora da Universidade de Brasília. 2004.

* Artista e pesquisadora. Universidade de Brasília/ Departamento de Artes Visuais/IdA/CNPq/Finatec.

** Arquiteto e artista. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal/CNPq.

Ciudad Recreada (a161)

Apropiaciones del espacio público

Juan Diego Sanín Santamaría*

La ciudad es representada generalmente a través del mapa, éste es un registro gráfico que a partir de elementos cuantitativos pretende mostrar cómo es la ciudad en su composición física. Dentro de estas formas de representación el espacio público es considerado como un espacio de tránsito, en el que la calle se concibe como un soporte para ir de un lugar a otro; espacio que, a la vez que es de todos, no pertenece a nadie y que bien puede ser entendido como un no-lugar. Estas formas de representación tradicional no logran dar cuenta de cómo la ciudad es vivida, es decir, de cómo el espacio construido deviene en espacio vivido, no a través de cómo “la ciudad está hecha”, sino de “lo que la gente hace en ella”.

A través de las “Apropiaciones del Espacio Público” que se presentan en la investigación “Ciudad Recreada”, se trata de mostrar a través de la cultura material urbana, y en especial por medio de los llamados “artefactos urbanos adaptativos”, las diferentes situaciones que tienen lugar en el espacio público que reflejan los estilos de vida urbanos y las formas en que la calle es apropiada por los ciudadanos, quienes configuran en su superficie diferentes formas de territorios.

La investigación se desarrolla a través de cuatro capítulos que contemplan una hipótesis de partida, un marco conceptual, la presentación de un modelo de análisis, y finalmente un trabajo de campo realizado sobre estudios de casos particulares.

El resultado de esta investigación es una clasificación de “objetos espontáneos” que muestran diferentes formas de adaptación urbana, realizadas con el fin de ajustar el espacio público a situaciones laborales, lúdicas, comerciales y domésticas. Es decir, artefactos construidos muchas veces por las mismas personas que los usan, que permiten que en la calle se trabaje, se juegue, se venda y se viva.

A partir de la distinción que ha establecido la antropología urbana entre una ciudad concebida y una ciudad practicada¹, la investigación parte de un interrogante que cuestiona sobre los diferentes modos de representación de esas dos dimensiones de la ciudad, y en concreto de la posibilidad de representar la primera a través de elementos cuantitativos que son graficados en un mapa, y la segunda a través de marcas cualitativas que son las que configuran sobre el entorno físico diferentes territorios. Y se parte de la hipótesis de que a través