

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 practicada<sup>1</sup>, 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

de la cultura material urbana, es decir de los objetos que materializan las dinámicas socioculturales que tienen lugar en la calle, se pueden representar esas cualidades que cargan de sentido el espacio público de las ciudades y que convierten lugares de paso en territorios.

El marco teórico de la investigación -desarrollado en el segundo capítulo- se centra en el concepto de territorio desde la óptica que lo presentan Deleuze y Guattari<sup>2</sup>, y al que se refieren como un producto de la territorialización, es decir, del acto a través del cual un individuo reclama un espacio determinado como propio implementando diferentes estrategias de comportamiento. En la territorialización los elementos del medio son convertidos en materias de expresión de esa territorialidad. De manera similar, sobre el espacio público, diferentes elementos son integrados y articulados para formar artefactos que se convierten en marcas que reflejan las situaciones que allí tienen lugar. Los territorios urbanos en este sentido están constituidos por objetos que reflejan las cualidades de un lugar, en marcas que indican quién habita esos lugares, qué hace en ellos y cómo lo hace.

En el tercer capítulo, a través de un modelo de análisis morfológico se estudian una serie de objetos considerados “artefactos urbanos adaptativos” por su propiedad de territorializar el espacio público y de ajustarlo para que ciertas situaciones tengan lugar en él. Cada uno de estos objetos es analizado desde aspectos que permiten definir qué tipo de apropiación es la que generan, a partir de: Cómo y con qué están hechos; para qué sirven y cómo funcionan; qué significan y qué siente la gente por ellos. Para finalmente proponer por medio del análisis cuatro tipologías de objetos: Laborales, lúdicos, domésticos y comerciales.

Finalmente en el cuarto capítulo a través de diferentes estudios de caso se caracterizan las tipologías propuestas desde los rasgos funcionales, comunicativos y productivos de los objetos más representativos de cada una. Mostrando en cada caso los diferentes aspectos de la cultura urbana que quedan materializados en estos artefactos. La conclusión a la que se llega es que estos objetos logran materializar rasgos importantes de la cultura urbana y en especial de los saberes técnicos y conceptuales de la llamada cultura popular.

#### Notas

1. Al respecto: Manuel Delgado. El animal público. Y Disoluciones urbanas.
2. Gilles Deleuze y Félix Guattari. Del ritornelo. En: Mil Mesetas.

\* Diseñador Industrial - C. Magíster en Estética, Observatorio de Cultura Material. Grupo de Estudios en Diseño (GED). Escuela de Arquitectura y Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín Colombia.

## Estéticas del consumo (a162)

### Configuraciones de la cultura material

Juan Diego Sanín Santamaría\*

Los estudios sobre la cultura material se restringen por lo general a entender la manera en que los objetos son concebidos por sus productores: cómo son diseñados, producidos y vendidos, centrando por lo general su interés en productos extraordinarios, “obra” de grandes diseñadores para usuarios de un mundo ideal.

“Estéticas del Consumo”, tiene por objetivo establecer un marco conceptual y metodológico, sobre los estudios de la cultura material, enfocado a conocer la manera en que los objetos son puestos en práctica por sus consumidores: Cómo son comprados, usados y desechados. El objetivo consiste en comprender más que el objeto, las formas en que éste es apropiado por las personas en la vida cotidiana.

La investigación se desarrolla desde dos metodologías: la primera documentativa, permitió establecer hipótesis conceptuales y metodológicas sobre los estudios de la cultura material; la segunda consistió en un trabajo de campo que permitió comprobar las hipótesis propuestas a través del estudio de diferentes formas de apropiación de los objetos. La presentación de los contenidos se realiza a través de cuatro partes: Una hipótesis, una fundamentación conceptual, una propuesta metodológica y por último la aplicación de esa metodología en la comprobación de la hipótesis a través de estudios de caso.

La hipótesis de la cual parte la investigación se centra en la posibilidad de aplicar en los estudios de la cultura material modelos de análisis similares a los que en lingüística han permitido estudiar el lenguaje desde dos perspectivas: La forma en que es concebido, la lengua; y las maneras en que es practicado: El habla. Este cuestionamiento es a la vez justificado con las apreciaciones que hace Baudrillard<sup>1</sup> sobre la necesidad de expandir el análisis formal, funcional y estructural de los objetos, hasta la manera en que éstos son vividos. A partir de esta pregunta se propone la “estética del consumo” como un marco teórico-metodológico para estudiar la manera en que la cultura material es puesta en práctica, haciendo visible en sus configuraciones, las formas en que las categorías culturales se materializan. El marco conceptual desarrollado en los capítulos 2 y 3 gira en torno a los conceptos de cultura material y consumo, definiendo así los dos ejes temáticos del proyecto: Primero las formas en que la cultura se materializa y segundo las puestas en práctica de esa información cultural materializada.

El concepto de cultura -tema del segundo capítulo- es abordado desde la definición de Jesús Mosterín<sup>2</sup>, que la define como el conjunto de información transmitida socialmente y compartida por un grupo, para mostrar desde allí que lo que se materializa en los objetos, es esa información compartida y transmitida.

Partiendo de la distinción que establece Manuel Delgado<sup>3</sup> entre una ciudad concebida y una ciudad practicada se plantea la posibilidad de establecer esta misma