ÁGUAS

Tomando como tema as relações ecológicas que tornam o homem parte de um entorno natural e cultural, a seção *Águas* da exposição *Demasiado humano* tem como objetivo discutir as possíveis narrativas e os diversos caminhos com que a humanidade poderá projetar e concretizar seus destinos.

A secção se inicia com o painel *Crescimento populacional*, que mostra a pressão produzida pelo aumento do número de habitantes sobre a quantidade limitada de recursos que o planeta possui – tal processo é identificado como um dos grandes responsáveis pela perda do equilíbrio nas relações entre humanidade e ambiente.

O segundo ambiente é composto por um painel lúdico, dedicado ao tema *Consumo consciente*. A ideia é instigar o público a refletir acerca do impacto de seus hábitos de consumo sobre o ambiente e sobre como sua mudança – redução do consumo e da produção de lixo – e a introdução de produtos sustentáveis entre suas opções de consumo poderiam auxiliar na manutenção do equilíbrio do planeta. A instalação simula uma gôndola de supermercado, onde estão expostas imagens de produtos sustentáveis, acompanhadas de informações acerca de suas qualidades. Além de refletir sobre seus hábitos e entrar em contato com uma nova forma de pensar o consumo, o visitante terá acesso a informações úteis sobre os produtos, a exemplo dos selos de garantia de sustentabilidade e meios de controle da produção sustentável.

Na sequência, um painel interativo abordará o tema dos desafios que o consumo de recursos energéticos renováveis e não renováveis impõe à humanidade. Além da exposição do problema da finitude das fontes de energia não renováveis e as formas de impacto ambiental ocasionadas por cada método de obtenção de energia, o painel mostrará também como a pesquisa e as novas tecnologias, como a nanotecnologia, vêm apontando novos caminhos e aumentando a eficiência dos mecanismos de produção e condução de energia. Uma miniunidade produtora de energia que gera eletricidade através da captação da energia solar por células fotovoltaicas e um vídeo explicativo irão facilitar a compreensão, por parte do público, dos processos envolvidos na produção da energia. O vídeo foi criado sob a orientação do professor Marcos Pimenta, da UFMG, especialista em nanociências e nanotecnologia.

Instalada em meio à exposição, uma cascata de água será usada como um gráfico que representa a relação proporcional entre a quantidade de água existente na terra e o ínfimo volume dela que efetivamente encontra-se à disposição para consumo humano. O painel servirá como introdução ao debate das questões ambientais que giram em torno da necessidade de conservação dos recursos hídricos do planeta. Complementando a discussão do tema, uma instalação artística, criada pelo professor Fabrício Fernandino, promoverá a exposição alternada de imagens de rios e mananciais de águas limpas e de mananciais poluídos e assoreados, todos localizados em Minas Gerais. O objetivo é promover a sensibilização sobre a necessidade de conservação da qualidade das águas.

Estes quatro primeiros módulos da seção *Águas* foram produzidos sob a orientação e acompanhamento dos

professores Rodrigo Matta Machado, Paulina Barbosa e Francisco Barbosa, que promovem pesquisas na área de ecologia no Instituto de Ciências Biológicas da UFMG.

Os fundos do painel de água servirão, ainda, como tela de projeção de um lounge interativo, que apresentará filmes, entrevistas e conteúdos audiovisuais relacionados aos biomas brasileiros. Idealizado por Álvaro Andrade Garcia e desenvolvido pela Clicope.art.br, em parceria com o Instituto Israel Pinheiro, de Brasília, e o Espaço TIM UFMG do Conhecimento, o equipamento interativo poderá ser navegado pelo público, que, através de um sistema de votação, poderá usar seus aparelhos de telefonia celular para eleger os conteúdos que desejam assistir.

Outras plataformas digitais de interação foram criadas pelo grupo 1maginári0 para ocupar o andar da exposição *Demasiado humano*. A primeira delas é uma extensão da plataforma *Evolução biológica*, da seção *Origens*. Alguns seres virtuais criados pelos usuários no quarto pavimento migram para outro ambiente virtual, situado no segundo pavimento. Ali, os seres começam a viver e se reproduzir, até que a entrada e presença de seres humanos na sala, ao ser captada por sensores, promove uma interação entre os visitantes e o ambiente virtual: a maior ou menor concentração de pessoas em determinado espaço da sala provoca uma maior ou menor pressão no ambiente virtual, podendo promover ou não a morte ou extinção dos seres virtuais.

Ao lado desta sala interativa, o visitante terá acesso a mais duas plataformas interativas criadas pelo grupo 1maginári0: *Piracema* e *Dança da chuva*. Essas plataformas consistem em jogos cooperativos, em que o público deverá atuar em conjunto para promover um impacto positivo no ambiente virtual, seja ajudando um cardume de peixes a cumprir seu trajeto na piracema, seja promovendo a queda da chuva.

Logo após este ambiente, segue-se o último módulo da exposição *Demasiado humano*, que consiste em mais um jogo de cooperação, desta vez trabalhando o tema da coleta seletiva. A produção destes jogos contou com o apoio do Instituto Israel Pinheiro, instituição parceira do Espaço TIM UFMG do Conhecimento.