



fotografía de Bart Hess

The Next Nature

The Thing We Design Will End Up Designing Us

The Next Nature

The Things We Design Will End Up Designing Us.

Por: Patrícia Isabel Machado Campos (mm07063)

1. Objectivos

A proposta de projecto aqui desenhada consiste na criação de uma exposição dinâmica e criativa sobre os objectos de uma **próxima natureza**. Nesta exposição, o primeiro suporte será a fotografia manipulada que servirá como apresentação do objecto numa situação em uso, mas por sua vez, através da técnica de **Realidade Aumentada** a exposição far-se-á em 3D com movimento, na qual nos deparamos com um design curioso de seres vivos mecânicos e extensões naturais de fruto computacional. A exposição deverá estabelecer-se ao longo de uma sala, primeiramente fotográfica, contudo, ao lado de cada quadro deverá existir um marcador específico que necessitará que os observadores usem uns óculos próprios de realidade aumentada para visionarem os objectos em 3D e em movimento. Numa segunda fase, o observador será também impulsionado a deixar-se desenhado por esta natureza, utilizando a mesma técnica de realidade aumentada, através da qual o observador estará presente a um espelho manipulado, no qual se vai ver mecanicamente alterado.

O objectivo principal desta exposição é o de originar uma forte consciencialização do Homem perante as suas criações, ou seja, até que ponto o Homem que vive no progresso, não se deixará ultrapassar pelas suas criações? Será que o Homem viverá emergente da natureza que ele próprio cria, até que esta natureza molde o próprio Homem à sua condição? Será que a arte fruto da expressividade humana, transformar-se-á numa substância híbrida e inerente a uma próxima natureza?

Trata-se sim, de uma visão futurista, embora perfeitamente plausível, contudo, o objectivo é também, por sua vez, o de imaginar o design ousado e minimalista de uma próxima natureza – a natureza fabricada.

2. Contextualização

2.1 – O conceito

A Próxima Natureza é um conceito de filosofia pós-moderna que foi cunhado recentemente no ensaio do artista e cientista holandês Koert van Mensvoort – Explorando a Próxima Natureza, influenciado pela hiper-realidade e pela fenomenologia, o qual afirma que, através da actividade cultural humana, uma próxima natureza surgirá. A “Antiga natureza”, percebida como árvores, plantas, animais, átomos ou o clima, tornar-se-á crescentemente controlada e governada pelo Homem. Por outro lado, os produtos culturais, que são usados para entreter e controlar o Homem, tendem a superá-lo e a tornarem-se autónomos. A ideia principal por de trás da próxima natureza é o raciocínio de que não devemos ver a natureza como algo estático, mas antes sim, como uma força dinâmica que se irrompe ao nosso redor.

A próxima natureza assenta assim, num paradigma para explicar a actual relação entre a cultura e a natureza. O modo de desenhar a fronteira entre estes dois elementos mudou através da história e em diferentes culturas. No passado, o reino dos que “nasciam” pertencia à natureza e a cultura era vista como um reino do “fabricado”. Mas por intermédio da ciência humana estas categorias tornaram-se cada vez mais indistintas e ofuscas. O novo modo de distinguir a cultura da natureza é pintar uma linha entre o “controlável” e o “autónomo”. Os desenvolvimentos tecnológicos e os novos campos de pesquisa, como a Nanotecnologia, manipulação genética, inteligência ambiental, engenharia de tecidos vivos e Neurociência interferem radicalmente na nossa noção do que é “natural”. Estes estão ligados à visão natural da próxima natureza. Com o progresso da cultura, as forças da natureza tornam-se complexas, pois natureza e cultura parecem estar a trocar de lugar.

"A Próxima natureza é uma segunda natureza sem a qual não podemos mais viver. A Segunda natureza tornar-se-á na primeira natureza".

"A Próxima natureza manifestar-se-á quando o ciberespaço se fundir com o espaço físico".



Para melhor perceber este conceito, é necessário ter em atenção a noção de **hiper-realidade**. Quando a consciência humana perde a sua habilidade de distinguir a realidade da fantasia e passa a relacionar-se com essa imagem de forma natural, sem dispor pois, da compreensão necessária que essa situação requer, acaba, por sua vez, por ser deslocado para o mundo da hiper-realidade, deixando-se imergir por essa concentração na fantasia e alienação da sua condição real. Alguns exemplos caricatos além dos jogos, TV, cinema e fotografias retocadas, são bebidas de sabores que naturalmente não são possíveis (ex. soda de cereja), a ilha Palm Island no Dubai, a Disney World e Las Vegas, que são capazes de fabricar uma simulação de uma realidade que nunca existiu, tomando como exemplo a última que através de uma parafernália de luzes e ambiências artificiais nos casinos, são capazes de levar o jogador a se sentir num mundo onírico, o que o leva a estar pouco consciente do dinheiro real que pode perder. Contudo esse aparato de luzes oníricas é uma simulação de algo que não existe realmente – é uma hiper-realidade.

Baudrillard, que fora um sociólogo e filósofo francês do séc. XX, em particular sugere que o mundo em que vivemos foi substituído por um mundo-cópia, no qual vivemos cercados por um **simulacro** de ordem estimular e nada mais. Ora, esta ideia de um mundo-cópia, que quer representar o real, mas acaba por criar um paradoxo, pois torna-se tão perfeito que não parece real, é a base do hiper-realismo. A próxima natureza será pois, um produto hiper-real, representando o real, mas alterando-o à sua perfeição, jogando com utilidade, versatilidade, práticoismo e minimalismo, na sua fusão com o ciberespaço.

Relativamente à próxima natureza, a hiper-realidade é então, a base do seu fundamento, pois através da criação de artificialidades como espaços, objectos, situações, mundos virtuais, que são usados de forma pouco consciente da sua artificialidade, ou seja, cada vez mais assumidos como naturais, chegamos à noção da natureza fabricada, o que é artificial parece tornar-se natural, e numa visão futura, também independente.

Alguns exemplos de uma próxima natureza poderão ser: Produtos que crescem nos seus próprios pacotes; Alianças feitas com tecido ósseo do seu par; Homem com extensões mecânicas como pelos metálicos, mutação corporal natural como cores de cabelo; natureza híbrida e funcional como flores que são lâmpadas; etc.

Atendendo a estes exemplos, as possibilidades são imensas, e a exposição referida deverá encontrar propostas ousadas para uma possível próxima natureza.

2.2 A técnica

O suporte de apresentação desta proposta, deverá usufruir da técnica de realidade aumentada, mas antes de a definir o conceito de virtual e realidade virtual devem ser delineados. O virtual usualmente é colocado oposto ao real, contudo essa oposição é fortemente contestada pois o virtual refere-se a uma categoria tão verdadeira como a real. O virtual não deverá ser visto como oposto ao real, o virtual pode sim ser oposto ao actual, porque o virtual carrega uma potência de ser, enquanto o actual já é (ser).

“A virtualização pode ser vista como o movimento inverso à actualização (...) a virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis) mas sim antes numa mutação de identidade.”

Defende Pierre Lévy, um dos maiores autores e teóricos actuais do virtual.

A Realidade Virtual, ou ambiente virtual, por sua vez, é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema computacional. O objectivo dessa tecnologia é o de recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adoptar essa interacção como uma das suas realidades temporais. Para isso, essa interacção é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário.

O sistema de **Realidade Aumentada**, é uma variante da realidade virtual, o qual utiliza geralmente um capacete específico que combina imagens entre o mundo real com o mundo virtual, ou seja o observador não é transportado para o mundo virtual (realidade virtual imersiva), mas sim objectos virtuais são transportadas para o real. Através do uso de uma interface que poderá ser uma câmara de vídeo ou uns óculos específicos embutidos num capacete que funcionam através da leitura de marcadores por um software criado para tal, situamo-nos então na realidade aumentada. Com estes marcadores é possível ler e representar objectos em 3D e em movimento na nossa própria realidade.



Na exposição definida aqui nesta proposta, a realidade aumentada funcionará não só pela magnificência que ela provoca, mas sim pela simbologia ligada ao conceito da próxima natureza, que se define como a fusão do ciberespaço com o espaço físico, embora no seu conceito máximo isso implicaria a destruição da interface para a fusão total, contudo metaforicamente a realidade aumentada funciona inerente a este conceito.

O observador poderá assim visualizar os objectos de uma próxima natureza em 3 dimensões e na sua própria realidade, provocando uma maior absorção da mensagem, e uma maior sensação de realidade, que complementa as imagens fotográficas, que por si só, são introdutórias e identificativas do objecto numa situação de usabilidade.

3. Objectos

Os objectos desta exposição basear-se-ão em dois suportes diferentes, o primeiro a fotografia e o segundo pela técnica de Realidade Aumentada. No primeiro suporte, a fotografia representará cada proposta de objecto de uma próxima natureza numa situação de uso, ou seja, mais do que representar o objecto, este aparecerá envolvido num ambiente no qual ele aparecerá coerente e funcional, apelando sempre ao híbrido, ousado, funcional, minimal e sobretudo diferente. No segundo suporte, através da realidade aumentada, o observador com o uso de uns óculos próprios já existentes, deverá visionar uns marcadores que se encontram ao lado dos quadros nos quais poderão ver os objectos propostos em 3D e em movimento, como se fizessem parte da sua realidade. Cada objecto possuirá um nome específico e uma frase ou pergunta reveladora, com o objectivo de consciencializar o indivíduo que os observa.

Numa segunda fase da exposição, o próprio observador deverá sentir-se igualmente alterado geneticamente, através de uma simulação numa espécie de espelho, o qual utilizará novamente a técnica de realidade aumentada.

A nível numérico propõem-se 8 a 10 propostas de objectos + 1 espelho.

4. Metodologia

Este projecto envolve maturação, pesquisa e originalidade, utilizando técnicas de fotografia, manipulação de imagem, animação e modelação 3D, e técnicas de realidade aumentada. Sendo assim, o projecto prevê-se pela seguinte ordem:

1º - Maturação do projecto, pesquisa e definição concisa dos objectos a desenhar/alterar;

2º - Esboço dos objectos e definição da sua condição de utilização;

3º - Elaboração fotográfica das situações e objectos;

4º - Manipulação fotográfica;

5º - Pesquisa e desenvolvimento de técnicas de modelação 3D;

6º - Animação e Modelação 3D;

7º - A técnica de realidade aumentada e sua ligação com 3D;

8º - Preparação cénica da exposição;

9º - Exposição.

5. Horizonte Temporal

O projecto "The Next Nature – The Things We Design Will End Up Designing Us" prevê algum tempo de elaboração, especialmente na questão de animação e modelação em 3D, pois é uma área que eu ainda não domino plenamente, o que levará algum tempo a investigar e a aprender estas técnicas para assim moldar esta ideia que proponho. Sendo assim, o projecto prevê uma longa pesquisa, que se realizará durante o próximo semestre lectivo, desde a maturação da ideia, à aprendizagem das técnicas de animação e modelação 3D assim como a introdução à técnica da realidade aumentada. Este projecto deverá realizar-se durante o primeiro semestre do ano 2009, pelo que seria interessante ter já terminado este projecto na altura do projecto da minha tese, para assim possuir 2 projectos para exposição no final do Mestrado em Multimédia (mas é extensível ao segundo semestre de 2009 por qualquer questão de disponibilidade).

6. Bibliografia/Referências

www.thenextnature.net; www.barthess.com; www.en.wikipedia.org



Patrícia Isabel Machado Campos
mm07063

Arte e Comunicação Multimédia
MM 2007/2008

