

An aerial night view of a city, likely Brasília, with a dense grid of streets and numerous glowing lights. The scene is overlaid with wispy, ethereal blue smoke or mist that drifts across the city, creating a futuristic and atmospheric effect. The overall color palette is dominated by deep blues and vibrant oranges from the city lights.

Atlas Imaginário

O futuro das cidades brasileiras em uma experiência imersiva
Brasília - Belém - João Pessoa

An aerial photograph of a city grid is shown, overlaid with a vibrant, abstract, multi-colored pattern. The pattern features swirling, organic shapes in shades of yellow, orange, red, and purple, set against a background of blue and green. The overall effect is a blend of urban structure and natural, fluid forms.

Que futuros queremos para nossas cidades?

Um híbrido de 3 linguagens: cartografia, cinema e videogame.

O Atlas Imaginário é uma experiência audiovisual imersiva sobre Brasília-DF, Belém-PA e João Pessoa-PB, que mixa 3 linguagens: cartografia, cinema e game. Propomos um experimento de cocriação e imersão coletiva nestas três cidades no futuro: crescimento populacional, autonomização de sistemas e adaptações climáticas, gradualmente alteram a paisagem destas cidades renderizadas em tempo real.

A narrativa cinematográfica combinada à interatividade de um videogame, convida o público a explorar futuras localidades e a refletir sobre a multiplicidade de caminhos para a metrópoles. O conteúdo será cocriado com a participação de artistas, profissionais audiovisuais e pesquisadores destas cidades.



An aerial night view of a city, showing a dense grid of streets and buildings illuminated by warm yellow and orange lights. The city is set against a dark blue background, possibly representing water or a night sky. The overall scene is a complex, textured urban landscape.

Por que cidades?

Até 2050, estima-se que a população urbana mundial será de dois terços. Para responder aos desafios humanos, precisamos olhar para as cidades. O habitat humano consolidado, as cidades são o resultado de inúmeras escolhas individuais que criam efeitos coletivos, tornando-as extremamente complexas de compreender — e prever. Somada a essa complexidade inerente, testemunhamos profundas mudanças em tempo real: o aquecimento global, alteração de padrões demográficos e a inteligência artificial de sistemas autônomos nos colocam em um ponto de inflexão. Vivemos uma crise de futuros, onde o que está por vir parece assustador, mas também nos deparamos com um espaço de possibilidades. Esse é o momento propício para inventarmos novos jeitos de habitar o planeta. O Atlas Imaginário propõe uma instalação de enquadramento aberto, incluindo o público como agente criador e experimentador de sua cidade do futuro. Uma linguagem híbrida de cinema, cartografia e videogame convida a refletir sobre possibilidades da paisagem habitada.



As cidades engolem a floresta ou a floresta reclama as cidades?

Como vamos responder à tendência de urbanização sem comprometer mais o meio ambiente? Como podemos reverter o paradoxo ambiental da abundância natural versus miséria humana? O Atlas Imaginário propõe um debate acerca da realidade palpável do presente, o futuro provável e o futuro desejável, de modo a proporcionar reflexão sobre as consequências da ocupação urbana.

A escolha pela cidade de **Brasília** se dá pelo fato de ser umas das mais jovens cidades brasileiras encrustada dentro do ecossistema do **cerrado**, com impactos significativos. Já **João Pessoa**, na **mata atlântica**, é uma capital nordestina que experimenta nesse momento um boom proporcionado pelo turismo e pela construção civil, de modo a ser um modelo que ainda tem alto poder de interferência no próprio futuro. **Belém** é uma grande metrópole do norte brasileiro, onde a disputa entre a cidade e o ecossistema **amazônico** refletem de forma física na ambiência do espaço urbano.

Além representarem três diferentes regiões do país e três diferentes biomas, elas tem estéticas urbanas que serão muito úteis ao desenvolvimento artístico do projeto. Uma das janelas de oportunidades que visualizamos, é a realização da COP30 em Belem no próximo ano, desse modo podemos sincronizar a realização da exposição com a realização do evento.

An aerial night view of a city, likely Brasília, Brazil, showing a complex network of roads and buildings illuminated with warm yellow lights. A prominent river or canal winds through the urban landscape. The overall color palette is dominated by deep blues and purples, contrasted with the bright yellow and orange of the city lights.

Produção

- 1. Captação de Imagens**, que irão servir como conteúdo audiovisual na exposição;
- 2. Construções Narrativas**, com processo de roteirização, montagem e edição do material captado;
- 3. Formação**, essa etapa se realiza em conjunto com as duas anteriores, contemplando alunos-parceiros de cada uma das três cidades, nos processos de captação e tratamento;
- 4. Desenvolvimento**, tanto da parte de sistemas informáticos quanto das interfaces de interação com o público;
- 5. Montagem e Operação**, da exposição composta por instalações imersivas em Brasília -DF;
- 6. Circulação**, da exposição por outras duas regiões, nas cidades de João Pessoa e Belém.

Experiência Imersiva

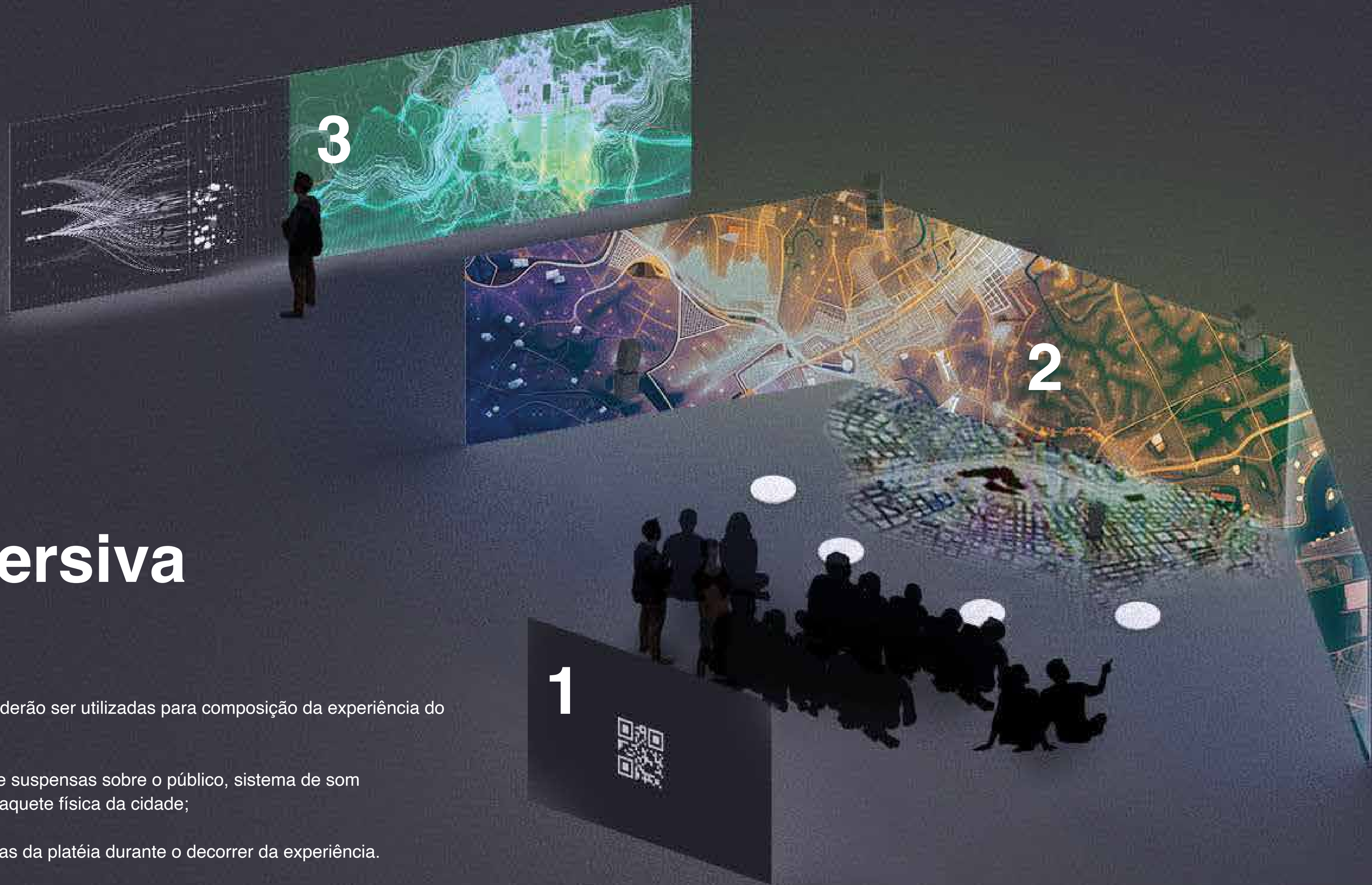
A exposição terá 3 ambientes:

1. Entrada - Cadastro dos participantes: as informações poderão ser utilizadas para composição da experiência do público, através de uma aplicação de Inteligência Artificial.

2. Espaço Imersivo - Composto por telas frontais em 180° e suspensas sobre o público, sistema de som multidirecional, interfaces de interação do público e uma maquete física da cidade;

3. Painel Externo - Visualização de dados sobre as escolhas da platéia durante o decorrer da experiência.

A exposição funcionará com visitas guiadas para grupos de até 20 pessoas, com duração de 10 minutos aproximadamente. Nestas os monitores instruirão o público tanto sobre os conteúdos audiovisuais quanto sobre as ferramentas de interação. A exposição ficará aberta a visitação por 30 dias em cada cidade, projetando um público diário de 400 pessoas e contará com ferramentas de acessibilidade em todos ambientes.

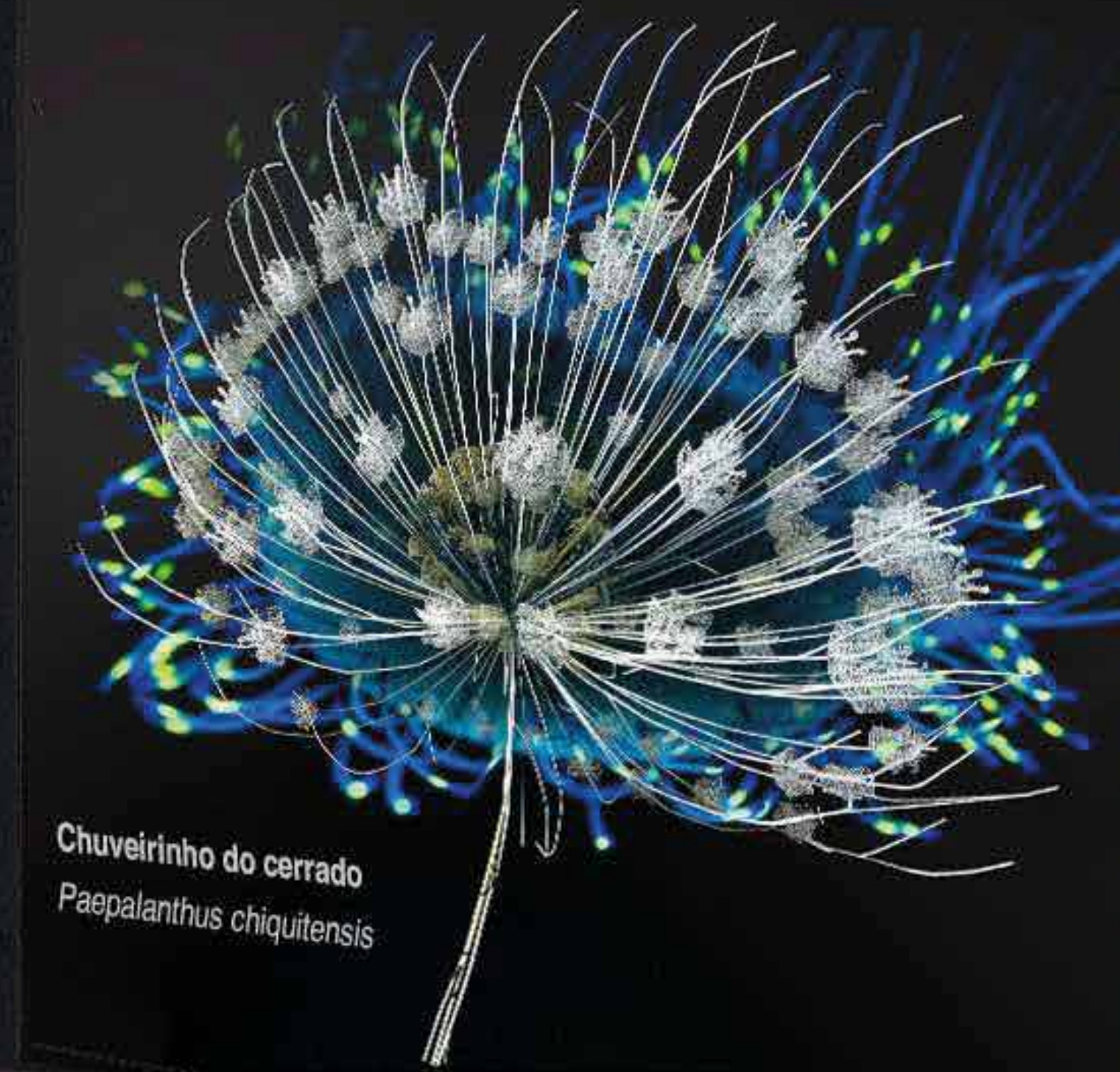




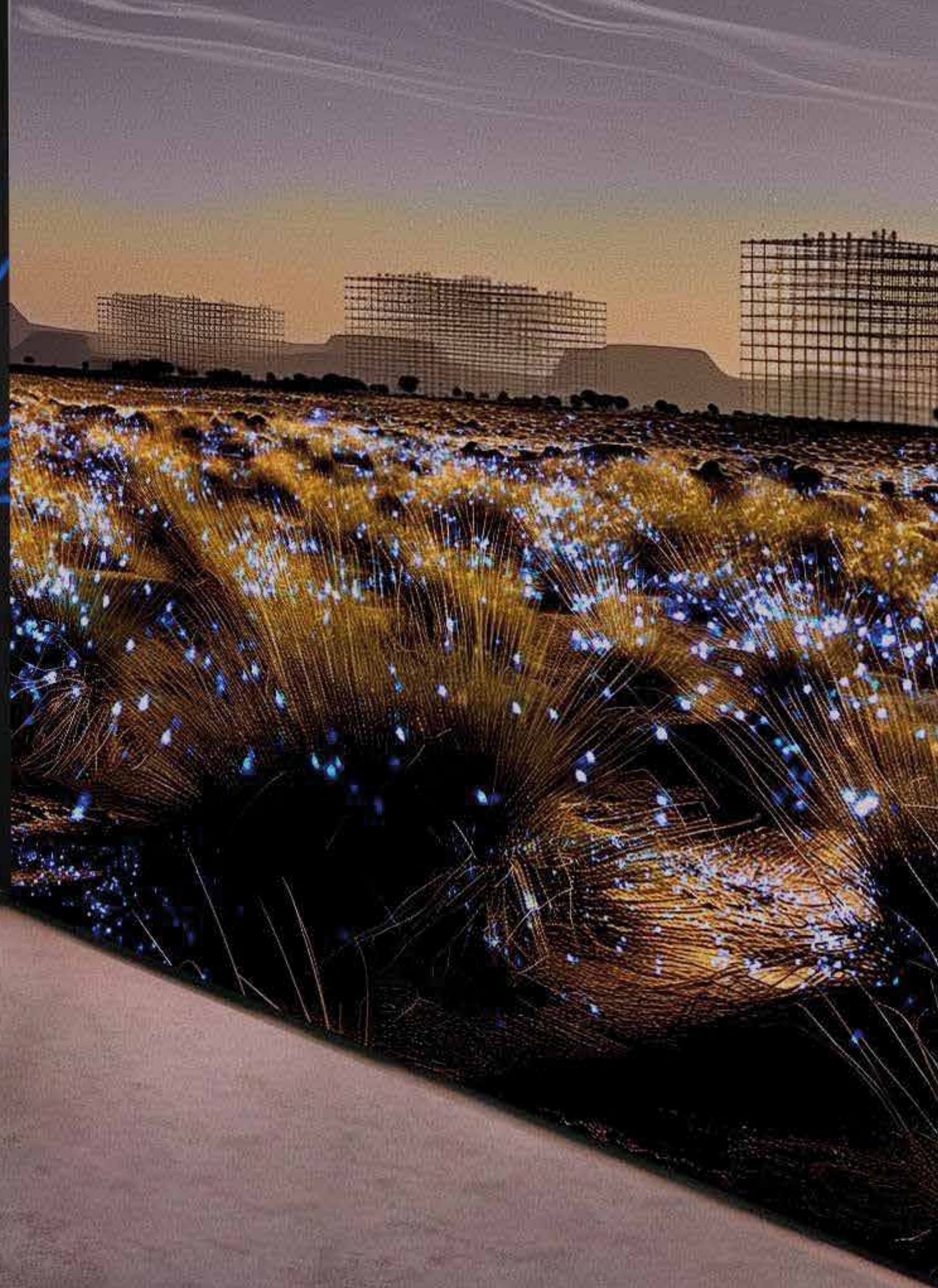
Interação

Interfaces físico-digitais

Em determinados momentos a platéia poderá navegar e interferir nas cenas através de interfaces físicas, assim explorando outras camadas da história.



Chuveirinho do cerrado
Paepalanthus chiquitensis

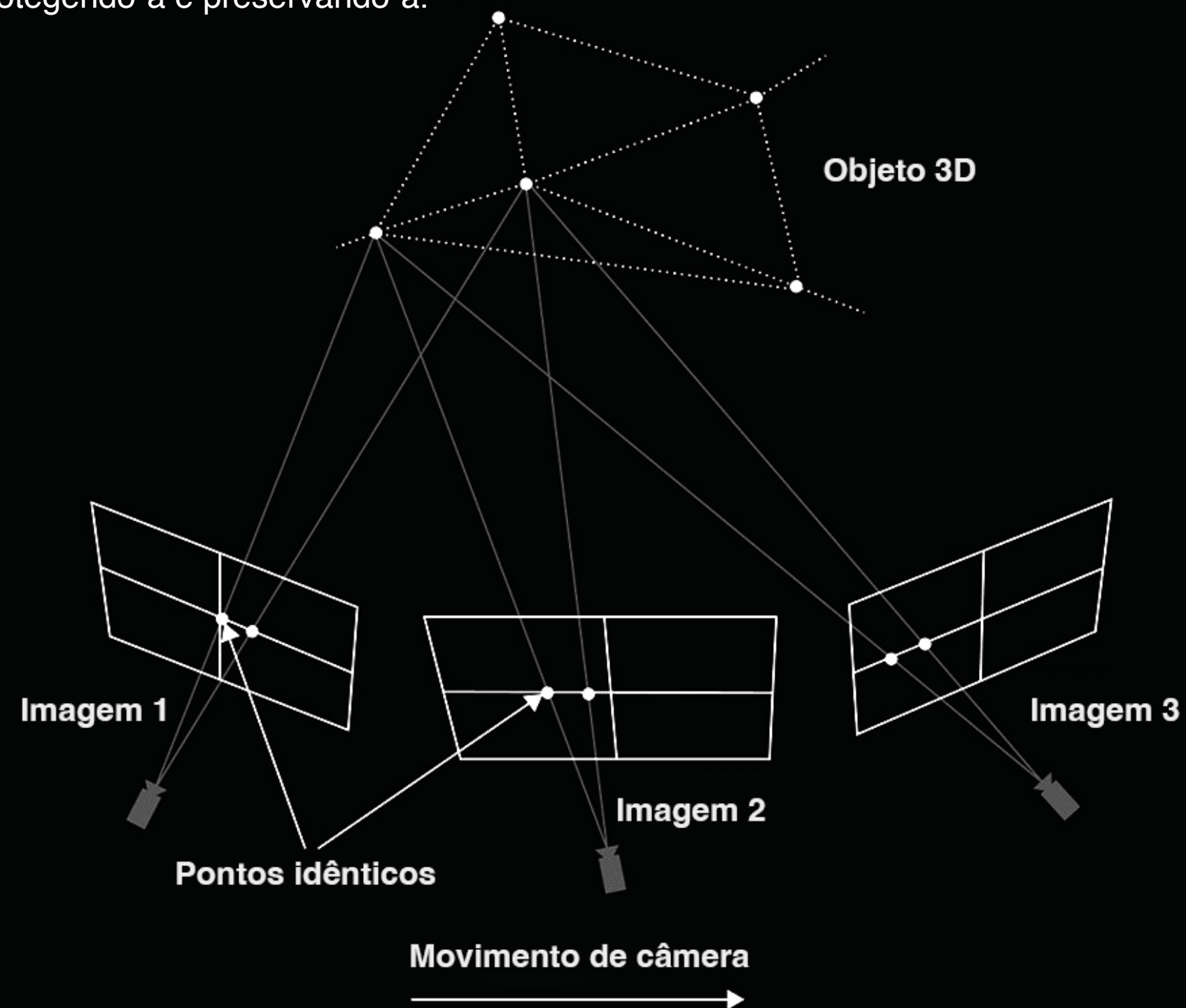


Captação

Fotogrametria e acervos digitais 3D open source

A fotogrametria será usada para escanear e produzir modelos 3D digitais de partes das cidades, assim como de espécies de seus ecossistemas naturais. A fotogrametria é uma técnica muito usada em videogames para criar modelos 3D ultradetalhados a partir de objetos reais. No Atlas Imaginário, usaremos esse método para criar as bases com as quais o público irá interagir na exibição imersiva.

É importante ressaltar que hoje os acervos digitais 3D da biodiversidade brasileira são praticamente inexistentes. Os modelos criados no Atlas Imaginário, tanto biológicos quanto das cidades, serão disponibilizados online gratuitamente de forma open source. Esses assets 3D podem ser usados tanto para pesquisa como para uso em indústrias como arquitetura, paisagismo, games, cinema, entre outros. A ideia é difundir e valorizar a rica variedade biológica do Brasil, protegendo-a e preservando-a.





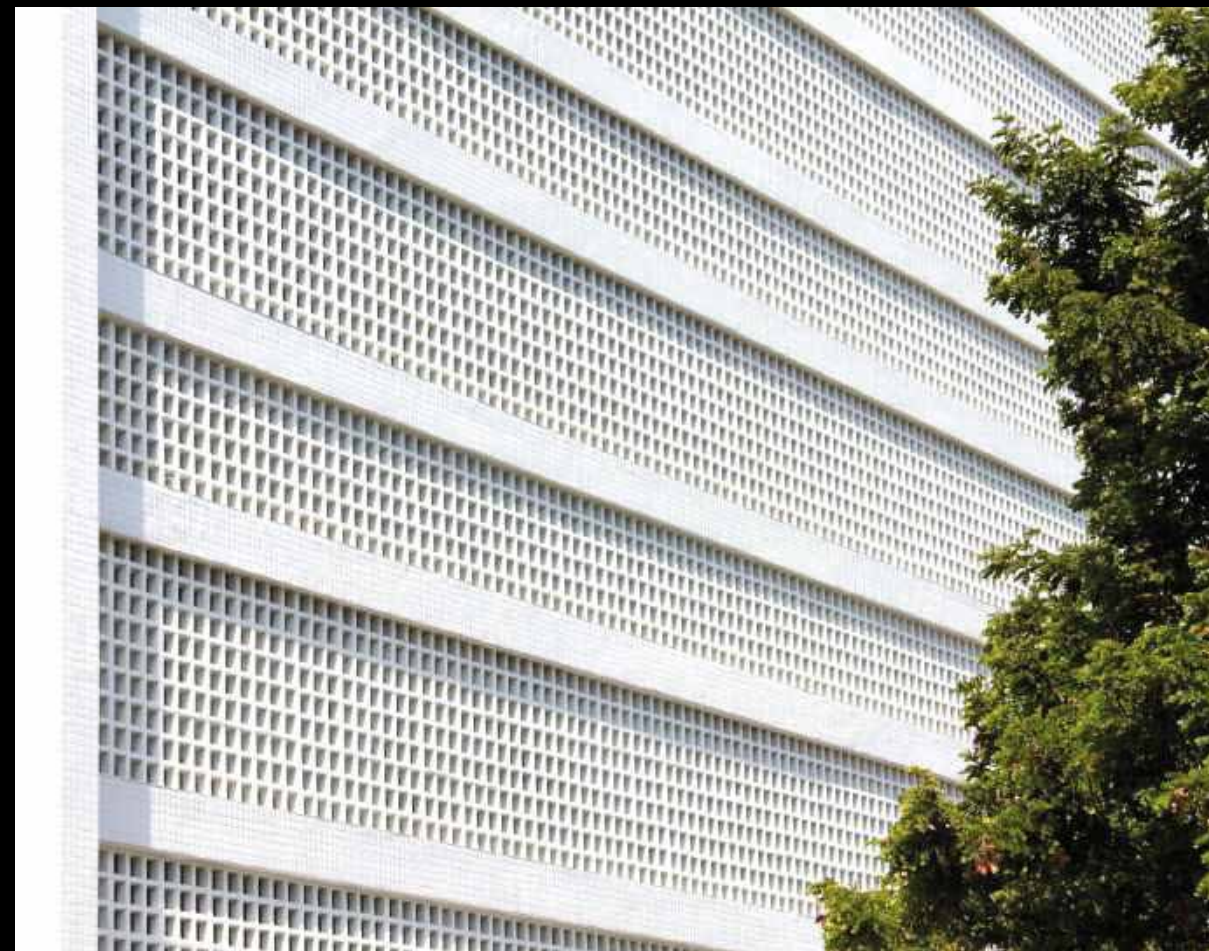
Cinema + Motion capture

Misturando real e virtual

As cenas da cidade serão transformadas em curtas-metragens experimentais, com uma nova linguagem que combina tomadas típicas de cinema com cenas em 3D, criando uma grande fusão entre o real e o virtual.

O conteúdo captado por fotogrametria 3D, câmera e motion capture será importado para dentro da engine de videogames, onde será criado o modelo interativo das cenas. Durante a exposição, o público poderá interferir através de controladoras físicas em parâmetros do conteúdo, como navegação, escala de objetos, cor, texturas, ângulo de câmera, entre outros.

Prototipagem realizada em Janeiro 2024:

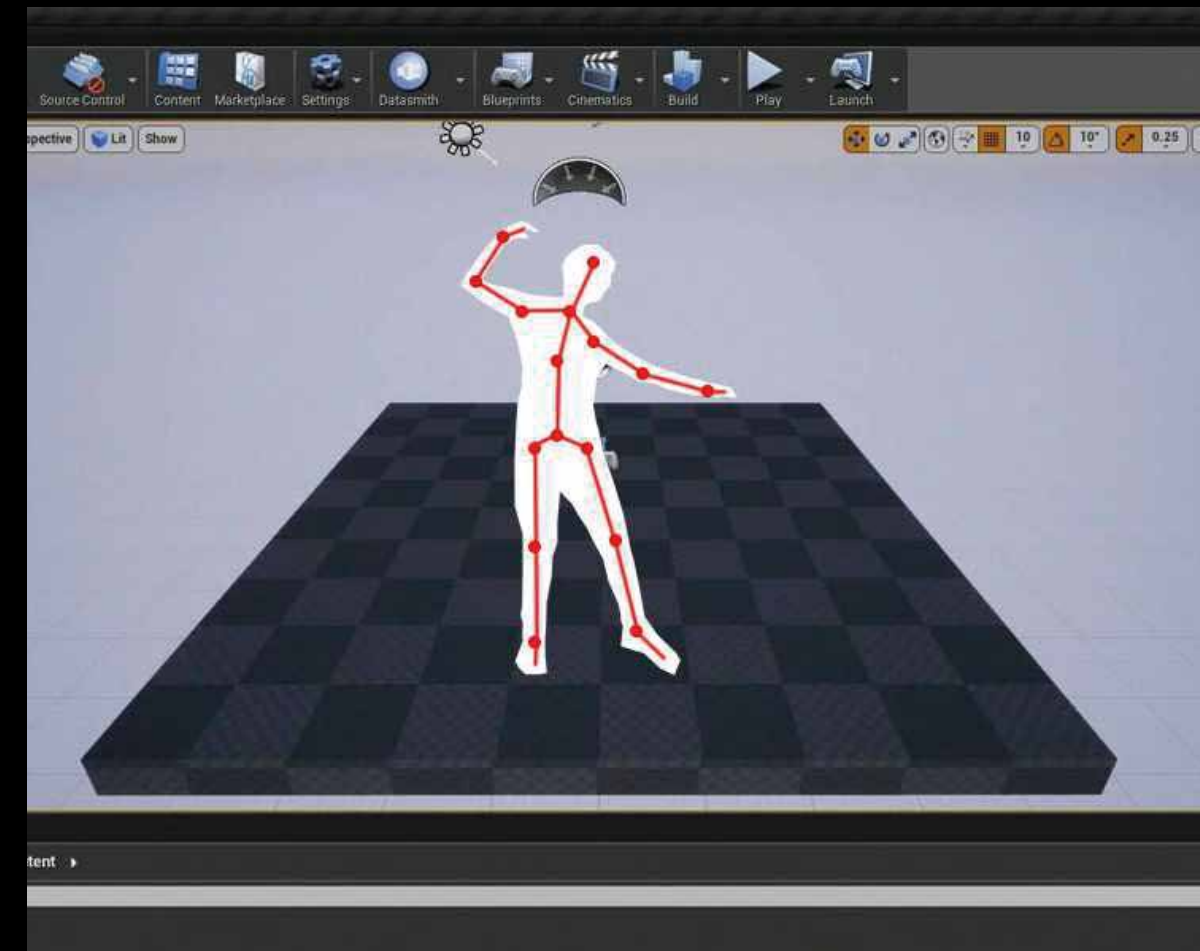


Tomadas internas e externas de fachadas de edifícios históricos no centro de Brasília.



Atriz é gravada em estúdio com câmera de cinema e também motion capture, para digitalização de seus movimentos.

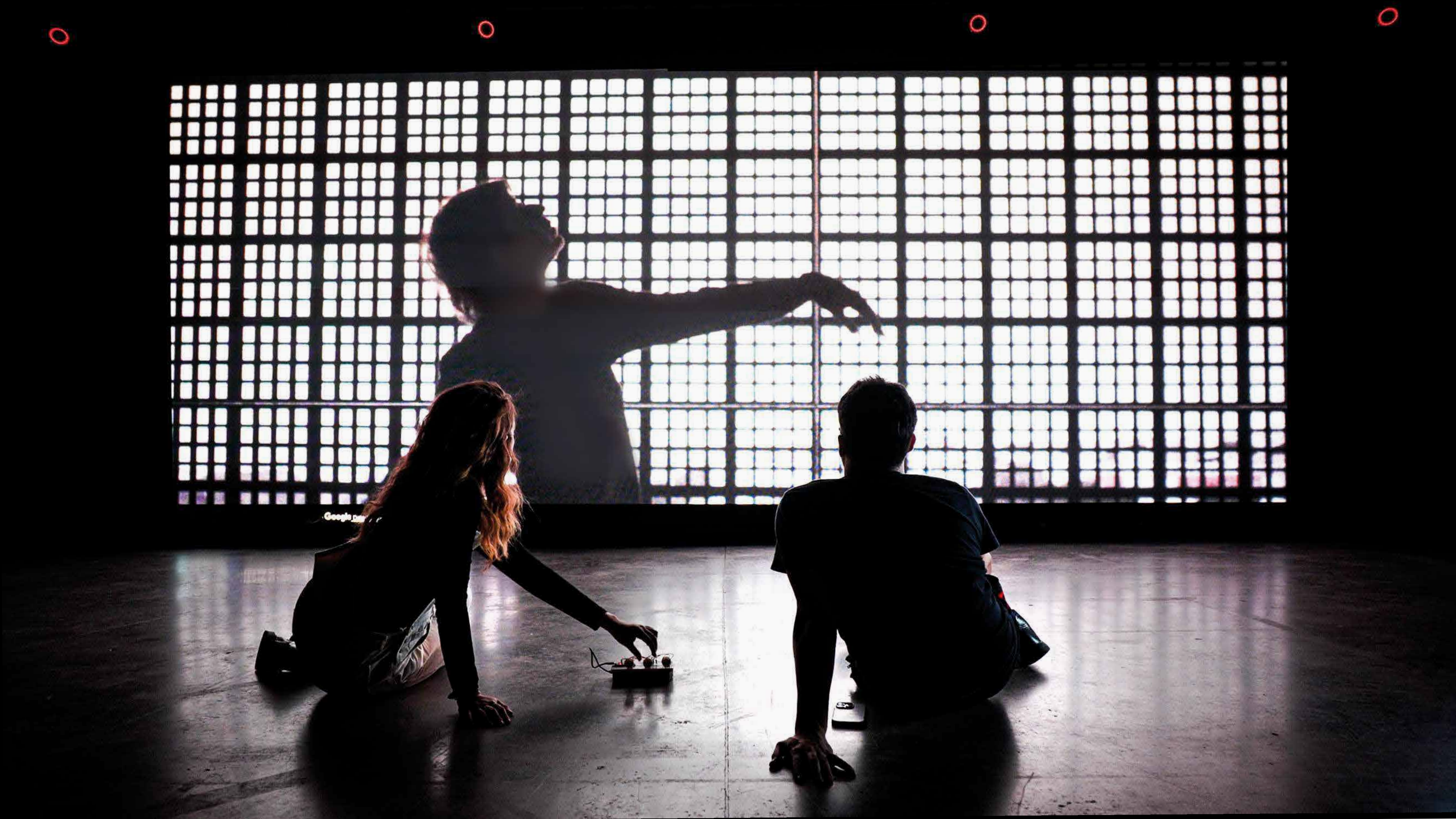
A imagem da fachada do prédio é projetada em um telão de LED no estúdio, iluminando a atriz de forma consistente.



Movimentos da atriz são transformados em um esqueleto digital, que poderá ser manipulado na instalação.



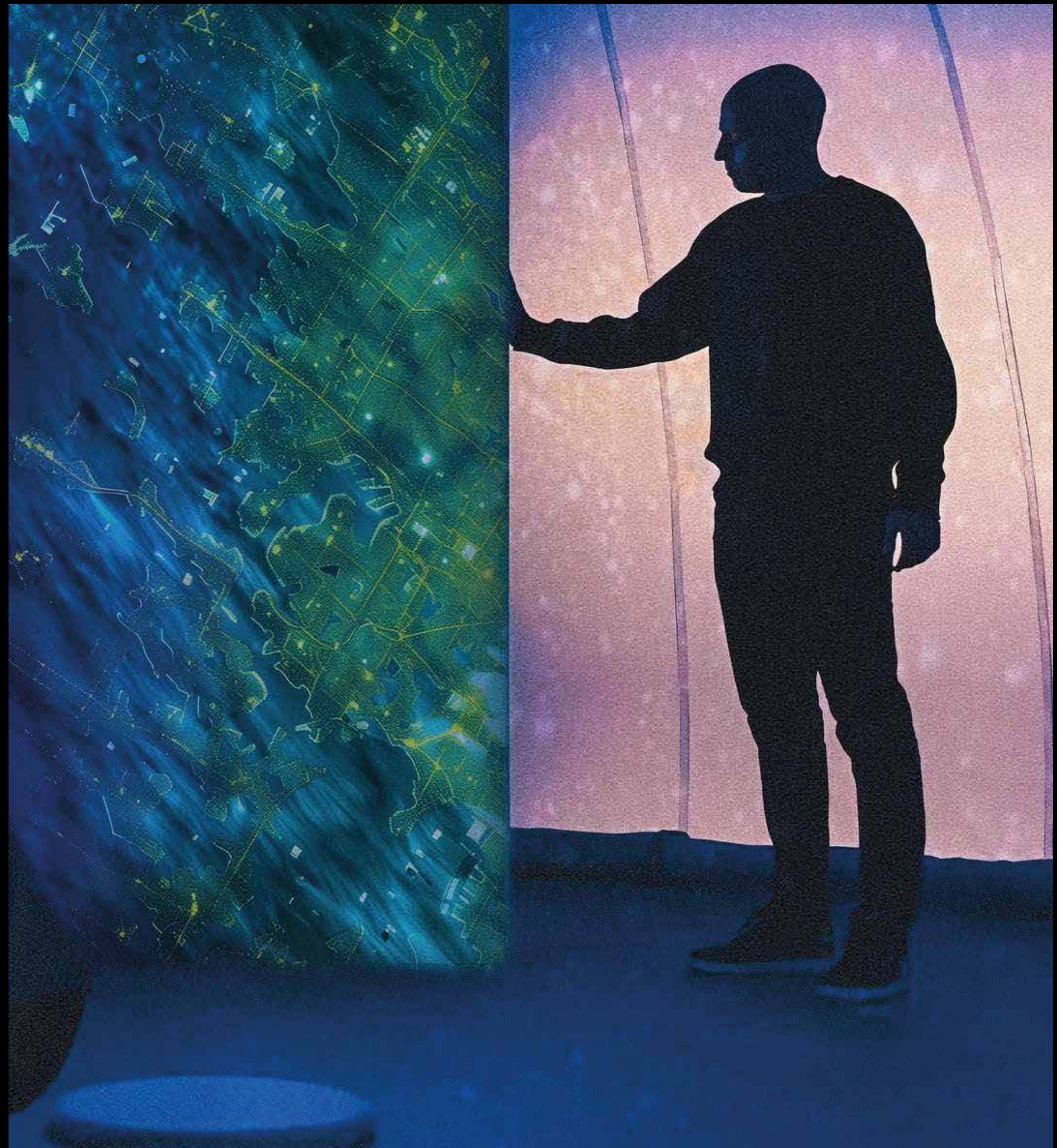
Conectamos a atriz à uma controladora física que interage com seus movimentos. Outros elementos da cena também são controláveis como iluminação, ângulos de câmera, abertura das janelas, etc.



Formação profissionais locais

A etapa de captação nas três cidades será realizada em colaboração com profissionais locais. Por se tratar de uma técnica nova, o projeto já prevê a formação desses profissionais no cronograma de desenvolvimento. Ao oferecer oficinas de treinamento em fotogrametria e cinematografia voltada para produção virtual, pretendemos capacitar talentos, fomentando as economias locais em tecnologias emergentes para cinema, o que reforça a presença do Brasil na indústria. À medida que a demanda por conteúdo imersivo e visual aumenta, a fusão de tecnologia e arte torna-se cada vez mais fundamental.

Além disso, os profissionais e artistas locais, com sua vivência local singular, serão chave para criação de uma linguagem estética do projeto. A ideia é que a definição dos espaços e objetos que irão compor as histórias sejam definidos de forma colaborativa com os colaboradores locais.





Personagens e trilha sonora

Personagens e mitologias do futuro incorporam simbolicamente a fusão entre cidade e floresta. Elas serão criadas com artistas locais, misturando os saberes populares, materiais da região e as novas tecnologias.

A trilha sonora original e os efeitos sonoros serão peças-chave para criar imersão, e serão compostos especialmente para cada uma das três cidades também por músicos locais.





VR Projetos

Culturais e Educacionais

Fone 51 3737 0809
contato@vrprojetos.com.br