



FUTURE PERFECT

Curador: Liam Young

INAUGURAÇÃO_ 12 Set, 19:30_ Museu da Eletricidade

PERFORMANÇES ESPECIAIS_ 14 Set, 12:00_ Museu da

Eletricidade: "Pushing Boundaries" de Marshmallow Laser Feast

com o coreógrafo Alex Whitley, seguida de **"Digital**

Artefacts" de Bart Hess. 13 Set - 15 Dez, ter-dom, 10:00-18:00

Participantes: Bart Hess (NL), Bruce Sterling (US), Factory Fifteen (UK), Marshmallow Laser Feast (UK), Mediated Matter, MIT Media Lab (US), Rachel Armstrong (UK), Revital Cohen & Tuur Van Balen (UK), Tim Maly (CA), Tim Maughan (UK), Warren Ellis (UK)

Futuro Perfeito é uma cidade ficcional do futuro. Um think tank de cientistas, tecnólogos, designers, artistas e autores de ficção científica desenvolveram coletivamente este lugar imaginário, as paisagens que o rodeiam e as histórias que contem. A exposição forma o cenário para um conjunto de ficções, infraestruturas emergentes e experiências projetuais que podem ser habitadas sob a forma de "distritos" de grandes dimensões de uma cidade do futuro.

Emergindo das sombras das torres em ruínas de um Dubai pós-afluência petrolífera, produto da geo-engenharia de climatologistas e influenciada pelo boom económico iminente do subcontinente Indiano, esta é uma ilha urbana terraformada. Uma cidade que cresce intuitivamente, uma criatura que vive, respira e computa, uma ecologia em ebulição que se tornou na nova megaforma metropolitana. Trata-se de um urbanismo especulativo, um presente exagerado onde podemos explorar as maravilhas e as possibilidades da investigação biológica e tecnológica emergente e perspetivamos mundos possíveis que queremos construir para nós mesmos.

Porque o futuro não é algo que passa por nós como água, é um lugar que devemos configurar e definir ativamente. Através de ficções, partilhamos ideias e escrevemos a crónica das nossas esperanças e medos, das nossas mais profundas ansiedades ou fantasias mais ousadas. Alguns de nós vão deixar-se levar pelo que a cidade poderia ser, outros vão mostrar-se reticentes e olhá-la com cautela. Nunca percorremos estas ruas, aquilo que está por vir, num *Futuro Perfeito*."

Liam Young

O futura na intersecção da ficção e da ciência.

Usando a ficção como uma ferramenta especulativa conjugada com a pesquisa científica para sondar os limites do reino da possibilidade, colaborações de projeto foram forjadas entre designers, departamentos de pesquisa e escritores para desenvolver uma constelação de cinco trabalhos e seus respetivos contos, que compõem os distritos ou áreas de *Futuro Perfeito*.

Os visitantes da exposição são convidados a percorrê-los, lendo as mensagens inscritas na paisagem, testemunhando os processos cada vez mais reativos através dos quais a cidade cresce, comunica e se autorregula,



perscrutando uma paisagem híbrida onde natural e fabricado, digital e material, facto e ficção, se tornam cada vez mais indistintos.

Robôs vagueiam por esta geologia habitada, uma acumulação densa de quartos-fenda e vales públicos. Através dos diferentes estratos alastraram as gavinhas do complexo sistema circulatório que alimenta as superfícies húmidas de uma ecologia endémica possante, onde natureza e tecnologia se misturam e a biologia se torna numa nova economia. Supercomputadores silvam e zumbem; trata-se de uma cidade virtual, uma cidade paralela que, sobreposta diretamente sobre a física, converte tudo em interface, em programa. Trata-se de uma paisagem imaginária extrapolada a partir das maravilhas e possibilidades da pesquisa biológica e tecnológica emergente. A cidade observa, respirando, piscando os olhos.

A visita inicia-se nas periferias, n' **AS SELVAS** da cidade. Novas espécies de plantas farmacêuticas desenvolvidas em laboratórios de bioengenharia brilham sob a luz de sóis de néon. Conforme passamos pel' **OS TEARES**, as nossas cabeças tocam o dossel em teia dos cabos dos robôs à medida que estes zumbem e direcionam as suas extremidades para segregarem numa secção de terreno virgem. Esta é uma cidade que cresce, ao invés de ser construída, um território computacional, facetado e abstrato, que se reimprime a si mesmo interminavelmente à medida das necessidades. Avançamos através de uma montanha scaneada a laser n' **O SUPERCOMPUTADOR**, à medida que as suas paisagens digitais irradiantes se tornam mais reais que o chão debaixo dos nossos pés. A um gesto nosso, um iceberg fantasma divide-se e atravessamo-lo em direção às piscinas de impressão d' **O PRONTO-A-VESTIR** e às próteses digitais penduradas a secar. Chegamos à **VISTA PANORÂMICA** e diante de nós, *Futuro Perfeito* estende-se em luminoso detalhe. Observamos crianças que brincam e correm pelas ruas enquanto a cidade se esforça por os acompanhar.

Os contos de *Futuro Perfeito* encontram-se compilados em "**BRAVE NEW NOW**", um livro de ficções originais que têm como pano de fundo a cidade imaginária, a par de trabalhos fotográficos. O ebook está disponível para compra em close-closer.com e nas lojas Apple e Kindle.

"**BRAVE NEW NOW**" inclui ficções originais de Rachel Armstrong, Bruce Sterling, Tim Maughan, Warren Ellis, Anil Menon, Jonathan Dotse, Samit Basu e fotografia de Victoria Sambunaris, Michael Wolf, Greg White, Neil Choudary, Vincent Fournier, Dan Holdsworth, Thomas Weinberger, Brice Richard, Daniel Beltrá, Christina Seely, Greg Girard, Bas Princen, Charlie Koolhaas.

AS SELVAS
And Nowhere a Shadow
Revital Cohen and Tuur Van Balen (UK)

Já não existe natureza. Deambulamos por um novo tipo de território selvagem, onde a linha entre biologia e tecnologia se está a tornar cada vez mais indistinta. Através da modificação genética, carne de laboratório, cirurgia estética e geo-engenharia, estamos a refazer o nosso mundo, da

escala das células à escala dos continentes. A floresta, selvagem e misteriosa quando vista à distância, surge como um palco onde cada elemento é importante. Plantas alteradas geneticamente que são mantidas de forma artificial, inseridas no ambiente ecológico circundante, mas que não deixam de ser independentes. Durante a noite, os lobos chegam-se às estruturas. Os movimentos do lobo geram eletricidade para o sistema, ao passo que os frutos dos mirtilos contêm vacina contra a raiva que protege o animal da autodestruição.

Revital Cohen e Tuur Van Balen dirigem um estúdio experimental que se foca no limite entre o design e a arte, explorando a justaposição do natural e artificial. O seu premiado trabalho constrói compostos desertos de corpos pós-humanos, metabolismos modificados, animais sobrenaturais e maquinaria poética, e pode ser visto nas coleções do MoMa em Nova Iorque e na Science Gallery de Londres.

OS TEARES

Bots of Babel

Mediated Matter Group, MIT Media Lab (US)

A história bíblica da Torre de Babel envolvia um plano intencional arquitetado pela humanidade para construir uma plataforma a partir da qual o Homem pudesse combater Deus. Tragicamente, a destruição derradeira do edifício surgiu motivada pela quebra da comunicação entre os seus fabricantes. Nesta parte da cidade, redimimos a Torre de Babel criando a sua antítese. Sobre as nossas cabeças, num dossel de fios, um virtuoso, descentralizado e no entanto altamente comunicativo ambiente de construção de robôs de fabricação suspensos constrói conjuntamente estruturas maiores que eles próprios. Inspirados pelos pólipos de coral multicelulares que constroem recifes, os robôs produzem um esqueleto estrutural complexo, manufacturado por adição, extrudindo material num movimento assíncrono. Entre apitos e movimentos frenéticos para trás e para diante, formas emergem; eles constroem em toda a parte, a toda a hora.

Dirigido por Neri Oxman, o Mediated Matter Group do Media Lab do MIT dedica-se ao desenvolvimento e aplicação de processos inovadores que permitem e apoiam projetar matéria física e a sua adaptabilidade a condições ambientais na criação de forma. A sua pesquisa integra estratégias de definição de forma computacionais de fabricação biologicamente inspirada. Isto permite mediar sinergias entre objetos e ambientes, entre humanos e objetos e entre humanos e ambientes. O objectivo do grupo é exponenciar a relação entre ambientes naturais e fabricados, através de elevados níveis de customização e versatilidade de projeto, integração ambiental do desempenho e eficácia material. Procuram estabelecer novas formas de projeto e processos de prática material, na intersecção das ciências informáticas, engenharia de materiais, design e ecologia, com um vasto espectro de aplicações em múltiplas escalas.

O SUPERCOMPUTADOR **Pushing Boundaries** **Marshmallow Laser Feast (UK)**

Disposto sobre a cidade física temos um duplo virtual, uma paisagem-fantasma de hiperligações, georreferenciadores, mapas digitais e imagens de satélite. Uma rede de câmaras de monitorização segue-nos nas nossas deambulações pela cidade, traduzindo os nossos gestos e movimentos e depois projetando-os como formas de luz dinâmicas que se animam à nossa volta. Como maestros extravagantes, os visitantes interagem com uma multiplicidade de projetores de elevada potência que dão vida a este luminoso território de montanhas, nuvens e partículas. Empregando tecnologia áudio direcional, uma paisagem sonora sintética parece quase real, transmitindo a experiência visceral de um mundo que atualmente se encontra escondido em ecrãs, circuitos e hardware. Trata-se de um novo modelo de interação com tecnologia e o mundo invisível que nos envolve por completo – uma visualização habitável do digital que brilha incandescente na névoa para depois faiscar até à escuridão.

O estúdio artístico londrino Marshmallow Laser Feast (MLF) produz projetos altamente pioneiros que intersejam a tecnologia de ponta e a produção artística, tendo sempre por objetivo oferecer experiências emocionais e apelativas ao público. Fundado em 2011 por três artistas visuais multi-talentosos - Memo Akten, Robin McNicholas e Barney Steel – o grupo já apresentou os seus projetos no Curtain Hall, no Festival Internacional de Criatividade de Cannes e na Bienal STRP.

PERFORMANCE ESPECIAL _14 Set, 12:00 _ Museu da Eletricidade

Marshmallow Laser Feast juntam-se ao coreógrafo britânico Alexander Whitley e seis jovens bailarinos portugueses para apresentar "Pushing Boundaries", uma performance especial que combina arte e tecnologia, dança e multimédia.

PRONTO-A-VESTIR **Digital Artefacts** **Bart Hess (NL)**

Para as tribos de jovens de Futuro Perfeito, o corpo é um local de adaptação, ampliação e experimentação. Celebram a degradação dos dados corporais consolidando no interior das vestes todas as imperfeições de uma digitalização corrompida. Reluzindo na paisagem da exposição encontra-se uma rede de piscinas geométricas refletivas de cera derretida. A superfície espelhada é quebrada quando um corpo, suspenso de um arnês robotizado, mergulha no líquido. Uma crosta de cera cristaliza sobre as suas curvas e pregas, desenvolvendo formas arquitetónicas, camada por camada, como uma impressora 3D a desenhar diretamente sobre a pele. O corpo emerge lentamente, envolto numa prótese a escorrer. Ficam pendurados em ganchos como uma coleção de animais estranhos e avatares imobilizados. São impressões corporais, imperfeitas, distorcidas e sempre absolutamente únicas.

Bart Hess explora vários campos artísticos combinando estudos, animação e fotografia de uma forma surrealista. Levando ao limite as fronteiras do design têxtil, os seus designs transcendem o ofício estendendo-se a outros

media como animação, filme e fotografia tornando assim indefinidos os limites entre pele e têxtil, novas espécies e ser humano.

**PERFORMANCE ESPECIAL _ 14 Set, 12:00 _ Museu da Eletricidade
"Digital Artefacts", conduzida por Bart Hess**

"Planeio mergulhar as modelos em tanques cheios de uma mistura de água e cera quente. Vão emergir cobertas desta substância, como estátuas, em formas estranhamente orgânicas mas muito arquitetónicas. Vamos em seguida extraí-las, pendurar e expor os resultados finais." (B. Hess para DazedDigita, Agosto 2013)

**VISTA PANORÂMICA
Chupan Chupai
Factory Fifteen (UK)**

A partir de uma abertura na neblina perscrutamos a cidade a um nível de pormenor fabuloso. Na vista panorâmica projeta-se um filme que segue um grupo de crianças que brincam às escondidas em *Futuro Perfeito*. Gravado em ambientes reais na Índia, através dos olhos das crianças vemos um futuro próximo profundamente influenciado pelo boom iminente do subcontinente indiano, uma superpotência tecnológica e económica. Nas profundezas de *Futuro Perfeito* encontra-se um supercomputador que controla a cidade e todos os que nela vivem. Quase como algo remanescente de um filme mudo exagerado, todos interagem com a cidade digital através de sinais complexos e de controlos gestuais. À medida que brincam, as crianças aprendem a aceder às ruas amplificadas, fugindo aos amigos, mas perdendo-se nos espaços ocultos que abriam. Têm de fugir a uma cidade senciente que já não as reconhece.

Factory Fifteen são um estudio de cinema e animação, baseado no Reino Unido, dirigido por Jonathan Gales, Paul Nicholls e Kibwe Tavares, cujos antecedentes passam por arquitetura, visualização 3D, engenharia, animação e fotografia. Criam filmes evocativos e premiados, tendo as suas animações sendo já exibidas por todo o mundo em vários festivais de cinema como Sundance Film Festival, SXSW, The Royal Academy, Africa International Film Festival e London Short Film Festival, entre outros.

Vincenzo Natali é um diretor e argumentista que teve a sua estreia em 1997 ao dirigir *Cube*. O filme tornou-se um sucesso mundial recebendo cinco nomeações para a 19ª edição dos prémios Genie e o prémio de Melhor Filme Revelação Canadiano no Festival de Cinema Internacional de Toronto. Após este sucesso, realizou também *Cypher* (2002), *Nothing* (2003) e *Splice* (2009).

Liam Young
Curador

Liam Young é um arquiteto que se move nos espaços entre o design, a ficção e o futuro. É fundador do laboratório de ideias *Tomorrows Thoughts Today*, um grupo que explora as possibilidades de urbanismos fantásticos, perversos e imaginários. Também é responsável pelo workshop nómada *Unknown Fields Division*, que parte em expedições anuais para os confins da Terra com o objetivo de investigar paisagens irreais e esquecidas, terras

estranhas e ecologias industriais. Os projetos de Liam desenvolvem especulações ficcionais como ferramentas críticas para avaliar as consequências de futuros ambientais e tecnológicos emergentes.

Autores de Ficção

Tim Maughan (UK)

Após passar grande parte da vida a adiar o facto, o autor Tim Maughan, sediado em Bristol, iniciou-se na escrita de ficção científica em 2008. Em 2012 lançou o aclamado *Paintwork*, uma coletânea de contos em torno dos temas da arte, celebridade e globalização num futuro muito próximo e estranhamente familiar. Atualmente encontra-se a trabalhar no seu romance de estreia, outro escrito sobre um futuro próximo que aborda o impacto social e cultural do “hacktivismo”, da contestação online e da ciberguerra. Fora do domínio da ficção, Tim é um dos mais reconhecidos autores do Reino Unido sobre os temas de animação e banda desenhada japonesa, é blogger residente para Tor.com e colaborador *freelance* para revistas como Icon e SFX.

Anil Menon (IN)

Anil Menon escreve histórias. Contos e histórias longas, histórias de ficção especulativa, histórias realistas, histórias que vão bem com *chai*, histórias que não vão, histórias com pessoas de cor, histórias sem elas, histórias sobre o que é, o que não é, e ainda. Os contos ficcionais de Menon figuram em revistas e antologias como Albedo One, Chiaroscuro, InterZone, Lady Churchill's Rosebud Wristlet, New Genre, Sybil's Garage, Strange Horizons, TEL: Stories e Apex World SF. O seu primeiro romance “The Beast With Nine Billion Feet” (Zubaan) está disponível internacionalmente. Co-editou, com Vandana Singh, *Breaking The Bow*, uma antologia internacional de contos de ficção especulativa inspirados pelo Ramayan.

Jonathan Dotse (GH)

Jonathan Dotse é um tecno-progressivo que explora, desenvolve e promove ficção científica e especulativa relacionada com os povos de África. É estudante do bacharelato em Sistemas de Gestão de Informação na Ashesi University College, na região oriental do Gana. Jonathan encontra-se a trabalhar no seu romance de estreia, um *thriller*-mistério policial passado na metrópole de Accra em meados do século XXI. Ele discute o futuro da ficção científica africana no seu blog afrocyberpunk.com.

Bruce Sterling (US)

Futurista, jornalista, autor de ficção científica e crítico de design, Bruce Sterling é mais conhecido pelos seus livros e trabalho de referência na antologia *Mirrorshades*, que definiu o género cyberpunk. Os seus trabalhos de não-ficção incluem “The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier”; “Tomorrow Now: Envisioning the Next Fifty Years” e “Shaping Things”. É Editor da revista *Wire*, onde escreve regularmente sobre política, globalização e *offshoring*, tecnologia e segurança e o potencial das ONGs. Escreve ainda um blog. Em 2005, Sterling foi “visionário residente” no Art Center College of Design em Pasadena. Em 2008, foi curador convidado do Share Festival de Arte e Cultura Digital em Turim, Itália, bem como visionário residente no Sandberg Instituut, Amsterdão. Em 2011, liderou um projeto especial de realidade aumentada no Art Center de Pasadena. Sterling é presença regular nos meios de

6/7

comunicação, da televisão à imprensa, incluindo a MTV e TechTV, revistas Time e Newsweek, The Wall Street Journal, The New York Times, Fortune, Nature, I.D., Metropolis, Der Spiegel, La Stampa e muitos outros.

Samit Basu (IN)

Samit Basu é autor de livros, filmes e banda desenhada. O seu primeiro romance, "The Simoqin Prophecies", publicado pela Penguin India em 2003, quando Samit tinha 23 anos de idade, foi o primeiro livro da trilogia *bestseller* Gameworld Trilogy, que marcou o início da escrita do género fantástico na Índia. Os seus outros livros incluem a história de superheróis "Turbulence", publicada no Reino Unido em 2012 e nas EUA em 2013 onde foi largamente elogiado pela crítica e distinguido com o prémio Goldenbot 2012 da revista Wired. Todos os cinco romances de Basu são *bestsellers* na Índia. O seu trabalho em banda desenhada estende-se do romance histórico à comédia zombie e inclui diversos colaboradores, desde o escritor de X-Men/Felix, Mike Carey, a Terry Gilliam e Duran Duran. O seu próximo trabalho, Local Monsters, será publicado em 2013.

Warren Ellis (UK)

Warren Ellis é um premiado escritor de romances gráficos como TRANSMETROPOLITAN, FELL, MINISTRY OF SPACE e PLANETARY, o *bestseller* GUN MACHINE e o "clássico underground" CROOKED LITTLE VEIN. O filme RED baseia-se no romance gráfico com o mesmo nome e IRON MAN 3 baseia-se no seu romance gráfico para a Marvel Comics. Escreveu para e foi extensamente publicado por VICE, WIRED UK e Reuters em temas tecnológicos e culturais. Foi coautor de um projeto vídeo intitulado

WASTELANDERS e de um livro de não-ficção sobre o futuro da cidade. A sua próxima publicação será um conto digital DEAD PIG COLLECTOR, da FSG Originals. Um documentário sobre o seu trabalho, CAPTURED GHOSTS, foi lançado em 2012. Warren Ellis foi distinguido com a Medalha do Presidente da NUIG Literary and Debating Society por serviços prestados pela liberdade de expressão, inclusão no quadro de honra dos EAGLE AWARDS por uma carreira de mérito no domínio da BD e romances gráficos e o Grand Prix de l'Imaginaire 2010.

Rachel Armstrong (UK)

Rachel Armstrong é co-diretora de AVATAR (Investigação Arquitetónica Virtual e Tecnológica Avançadas) em Arquitetura e Biologia Sintética na Escola de Arquitetura e Construção, Universidade de Greenwich, Londres. TED Fellow Sénio 2010 e Assistente de Pesquisa Visitante no Center for Fundamental Living Technology, Departamento de Física e Química, Universidade do Sul da Dinamarca. Rachel é uma inovadora no domínio da sustentabilidade que investiga uma nova abordagem aos materiais de construção chamada "arquitetura viva", que sugere a possibilidade dos nossos edifícios partilharem algumas das propriedades dos sistemas biológicos vivos. Ela trabalha em colaboração transdisciplinar para construir e desenvolver protótipos que materializem esta abordagem.