



ÁGUA

UMA EXPOSIÇÃO SEM FILTRO

Emergência Climática · Seca
Direitos Humanos · ODS · Saneamento
Futuro com água · Compromisso

O gesto de abrir uma torneira e ter água potável a correr é banal em muitas partes do planeta. No entanto, para mais de 2 mil milhões de pessoas, é apenas um desejo impossível. Mas pode tornar-se realidade.

Esta exposição surge no contexto da Década Internacional para a Ação – Água para o Desenvolvimento Sustentável e enquadra-se no Objetivo 6 das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável: Água e saneamento para todos até 2030.



ÁGUA – uma exposição sem filtro dá voz ao direito básico a água potável. Num tom positivo e cativante, convida a experimentar e descobrir as múltiplas facetas da disponibilidade e uso da água. Explora como a ciência e a tecnologia, o conhecimento e a imaginação são decisivos para um futuro com água.

Esta exposição interativa, composta por 29 módulos, envolve o visitante desafiando-o a empenhar-se e a comprometer-se pela água.

As quatro áreas temáticas da exposição exploram os contrastes entre a vida com e sem acesso a água. São abordadas mensagens e conceitos-chave como a pegada hídrica, a importância de saneamento adequado, a relevância crescente dos sistemas eficientes de gestão de água nas cidades e o papel fundamental da água nos ecossistemas e na biodiversidade.



PRESENTE COM ACESSO A ÁGUA

A água está por todo o lado! Nos ecossistemas, na biodiversidade, e até em nossa casa, um privilégio a que temos acesso com infraestruturas de abastecimento e saneamento, que tanto nos ajudam. Ficamos a conhecer o que é a 'pegada hídrica' do que consumimos no nosso dia a dia e que é gasta na produção de bens e serviços. Uma chamada de atenção aos padrões de consumo de parte significativa do planeta.

PRESENTE SEM ACESSO A ÁGUA

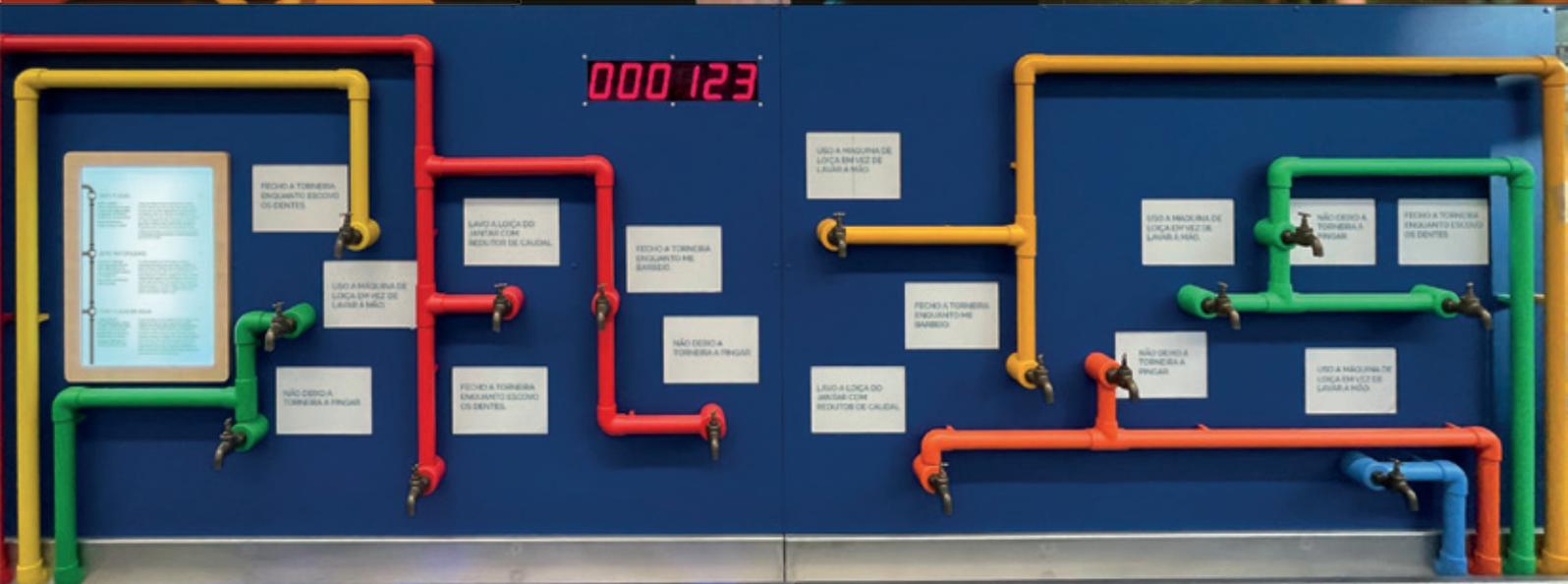
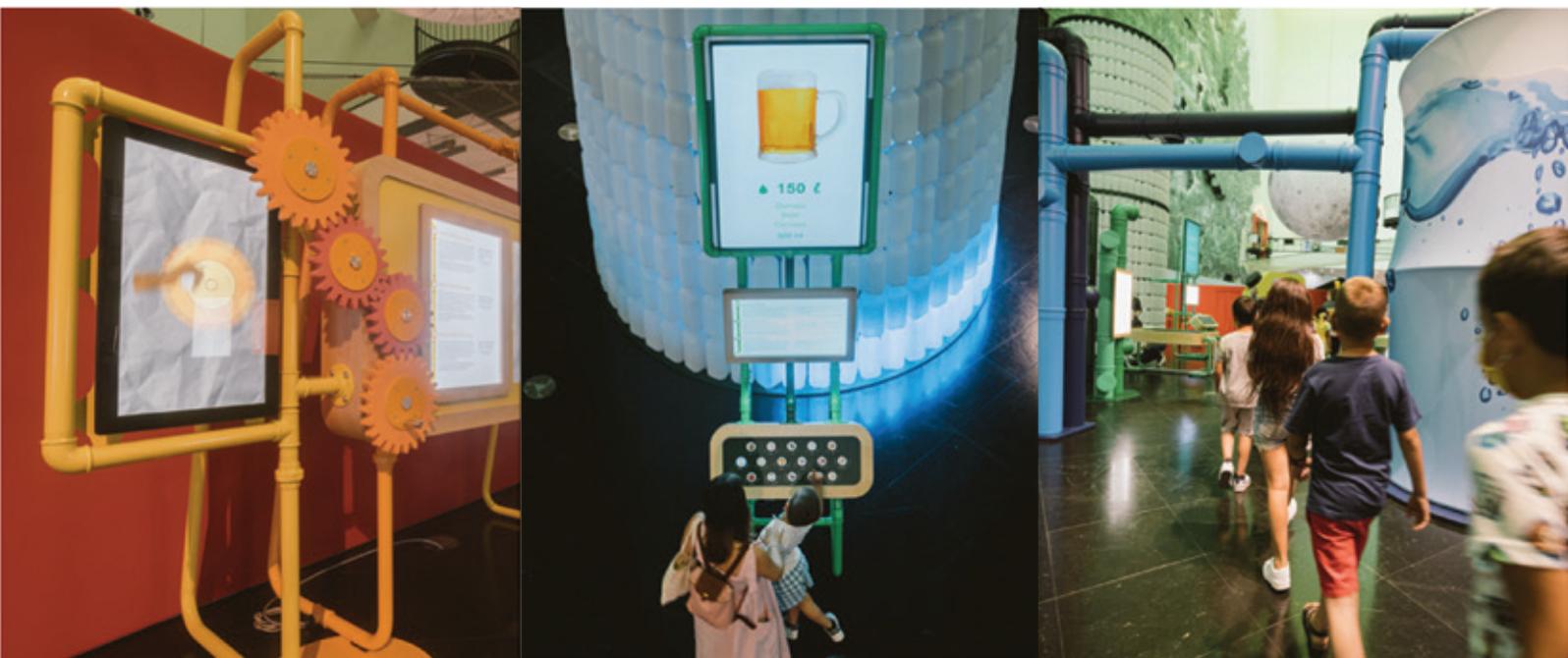
A dimensão de 'direito humano' da água, abre a porta para as desigualdades no acesso à água e as suas consequências nas mais diversas dimensões: sociais, políticas, de desenvolvimento. Para responder a algumas situações extremas surgem também soluções engenhosas e simples e uma grande capacidade de adaptação de algumas espécies.

FUTURO SEM ACESSO A ÁGUA

Como será o futuro no que toca à água? A decisão está nas nossas mãos. Num labirinto de escolhas, somos confrontados com cenários de escassez. Uma visão do que seria o mundo sem acesso à água.

FUTURO COM ACESSO A ÁGUA

Assumido um compromisso pelo futuro da água, olha-se para o acesso pleno a água, com propostas de soluções assentes na inovação e na tecnologia. Qual o papel de cada um de nós neste futuro?





ÁGUA – UMA EXPOSIÇÃO SEM FILTRO

Uma cascata de palavras dá as boas vindas e apresenta a exposição de uma forma lúdica e sensorial.



ÁGUA, QUEM ÉS TU?

A água é uma substância química. Quais as suas características e especificidades?



PLANETA ÁGUA

Vista do espaço, a Terra é azul. No entanto, de toda a água existente, menos de 1% está disponível para consumo. Neste módulo em formato de planeta, somos confrontados com a limitação deste recurso imprescindível.



CICLO DESEQUILIBRADO

O desafio é descobrir nesta ilustração que efeitos, um a um, têm as nossas ações.



SOMOS ÁGUA

Somos água. Sem água sobreviveríamos poucos dias. Num jogo multimédia hidratamos o cérebro, pulmões e a pele de alguém desidratado. Depressa, não há tempo a perder!



ÁGUA É VIDA

Em todo o planeta os ecossistemas necessitam de água. Dos mangais, às zonas costeiras, passando pelas regiões pantanosas, ou pelas florestas húmidas e tropicais. Este módulo é o retrato da imensa biodiversidade do planeta Terra.



ÁGUA PARA QUEM E PARA QUÊ?

Do consumo doméstico, à indústria, passando pela agricultura, a água tem de “alimentar” todos os setores. Este módulo apresenta os usos que fazemos da água.



CICLO URBANO DA ÁGUA

Neste módulo, através de realidade aumentada, é possível explorar e acompanhar o ciclo urbano e todo o percurso da água, da barragem à ETA, passando depois por zonas residenciais, agrícolas e industriais, por ruas, jardins e até à sua chegada à ETAR.



ÁGUA INVISÍVEL

Quase tudo o que produzimos consome água, mas nem sempre este consumo é visível. Um totem com oito metros, feito de garrações, revela a água que é utilizada para bebermos um café, comermos um bife de vaca ou comprarmos uma t-shirt.



MERCEARIA DA D. ROSALIA

Numa mercearia podemos escolher produtos que representam serviços, ações ou bens de uso habitual e cada um tem um gasto de água associado. Um hambúrguer ou um prato de esparguete não são indiferentes. Após a seleção dos produtos qual será a nossa "conta" hídrica?



ÁGUA, DIREITO HUMANO

Este módulo imersivo transporta-nos para um cenário de falta de acesso a água potável, confrontando-nos com a realidade de milhões de pessoas por todo o mundo.



O CAMINHO

Em todo o mundo, cerca de três em cada dez pessoas não têm acesso fácil a água potável. O visitante terá que carregar um jerricã cheio de água e descobrir quanto tempo consegue caminhar.



O CAMINHO - UM DIA NA VIDA DE AYSHA

Um filme da UNICEF apresenta-nos Aisha, uma criança que despende cerca de 8 horas por dia a caminhar.



CAÇA À CÓLERA

Leptospira e Campylobacter não são só nomes de peluches engraçados. São nomes de vírus, bactérias ou parasitas que proliferam com a falta de saneamento. A missão é caçar estes agentes patogénicos e perceber o impacto que podem ter na saúde.



SANEAMENTO PARA TODOS

Um filme de animação é aborda a importância do saneamento. Doenças, desigualdade de género e absentismo escolar são algumas das suas consequências. Uma nova cultura da água e saneamento é urgente.



ÁGUA COMO ARMA

A água é também motivo e arma de conflito. Este módulo mostra como o acesso à água foi, e ainda é, uma fonte de conflitos nos mais diversos pontos do mundo.



SE EU FOSSE UM CATO...

Numa espécie de vestidário digital "vestimos" as bossas de um camelo, a carapaça de um escaravelho ou as orelhas de uma lebre e conhecemos as adaptações de diferentes seres vivos à escassez de água.



MACGYVERES DA ÁGUA

Com uma rede, um funil ou um vaso, é possível obter água potável. A necessidade aguça o engenho. Manipulando as três ferramentas, captamos e purificamos água através destes engenhos criativos e cheios de ciência.



TÚNEL DA POLUIÇÃO

O visitante atravessa um túnel submerso em água poluída e lixo. Este módulo imersivo é uma chamada de atenção para a poluição dos recursos hídricos causada pela ação humana.



LABIRINTO DAS ESCOLHAS

O visitante entra num labirinto onde é confrontado com caminhos que refletem diferentes cenários futuros em relação à água. O caminho de um futuro com água depende das nossas escolhas individuais e coletivas.



COMPROMISSO PELO FUTURO DA ÁGUA

Para garantir um futuro com acesso a água para todos é urgente uma tomada de decisão. Um compromisso. Neste módulo, o visitante é convidado a comprometer-se com ações concretas pelo futuro da água.

FUTURO COM ACESSO A ÁGUA



DESSALINIZAÇÃO É SOLUÇÃO?

A dessalinização constitui já em algumas zonas do planeta uma das soluções para a escassez recorrente de recursos hídricos. Do impacto ambiental aos avanços tecnológicos, o que definirá esta solução complexa no futuro?



CHÁ? CAFÉ? SUOR? OU LÁGRIMAS?

Numa estação espacial nada é desperdiçado. Suor, lágrimas ou até mesmo o chichi dos astronautas são transformados em água potável. Com quantas gotas de suor se faz um café nesta máquina espacial?



CASA EFICIENTE

Nesta casa eficiente somos os canalizadores e o desafio é maximizar o reaproveitamento de águas com as ligações corretas. Será do lavatório para o chuveiro? Da máquina de lavar a roupa para o autoclismo?



DUCHE EFICIENTE

E porque não tomar um duche numa exposição? O visitante torna-se num cantor de ópera enquanto experimenta um sistema de reutilização de água aplicado a um chuveiro. Está na hora do banho!



VISTA DO ESPAÇO

Os satélites são uma ajuda crucial para se perceber a importância da gestão dos recursos hídricos. O trabalho da Estação Espacial Europeia mostra-nos quais são os desafios atuais para a água e como estes devem ser encarados com um "olhar espacial".



ZERO FUGAS

Um cenário em que a água acabe numa cidade (dia zero) não está longe da realidade em algumas partes do mundo. Neste módulo cidade, os habitantes evitam o dia zero, carregando em botões para evitar situações de desperdício e fugas de água num ambiente urbano.



EQUILIBRAR O MUNDO

Este módulo, explora os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas, associados à água (Objetivo 6). Todas as peças do jogo são importantes para o equilíbrio global do planeta.



ÁGUA CERTA

O uso eficiente da água na agricultura – o maior consumidor de água a nível global – é um passo importante para a sustentabilidade. Neste jogo multimédia, vegetais e frutos cultivados com a “água certa” são um fator distintivo para os consumidores.



BAR DE ÁGUA

A água não é toda igual. Neste bar faz-se um brinde à água e à sua diversidade.



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Módulos: 29

Público-alvo: escolas, famílias e público em geral.

Idiomas: preparada para 3 idiomas

Espaço necessário: 600-700 m² (flexível ao espaço)

Acessibilidade: acessível a visitantes com mobilidade reduzida.

Materiais educacionais: cedência de guião do professor com proposta de exploração da visita.

Marketing / RP : cedência de kit de materiais de divulgação.

CONTACTOS

equipaexpositiva@cienciaviva.pt

+351 961 751 904