

**NOVOS ESPAÇOS DE FRUIÇÃO E COMUNICAÇÃO DA ARTE NO SÉCULO XXI:  
RESSIGNIFICAÇÕES DIGITAIS DE VAN GOGH NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**

SANDRA REGINA BASTOS



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**  
**CURSO DE MESTRADO**

**SANDRA REGINA BASTOS**

**NOVOS ESPAÇOS DE FRUIÇÃO E COMUNICAÇÃO DA ARTE NO SÉCULO XXI:  
RESSIGNIFICAÇÕES DIGITAIS DE VAN GOGH NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**

Vitória

2024

SANDRA REGINA BASTOS

**NOVOS ESPAÇOS DE FRUIÇÃO E COMUNICAÇÃO DA ARTE NO SÉCULO XXI:  
RESSIGNIFICAÇÕES DIGITAIS DE VAN GOGH NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para obtenção de título de Mestre em Artes. Área de concentração Arte e Cultura. Linha de pesquisa Interartes e Novas Mídias.

Orientador: Prof. Dr. David Ruiz Torres

Vitória

2024

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

---

B327n BASTOS, SANDRA REGINA, 1965-  
Novos espaços de fruição e comunicação da arte no século XXI : Resignificações digitais de Van Gogh nas exposições imersivas / SANDRA REGINA BASTOS. - 2024.  
125 f. : il.

Orientador: David Ruiz Torres.

Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. exposições. 2. artes. 3. mídia. 4. digital. 5. tecnologia. I. Torres, David Ruiz. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

---


Sandra Regina Bastos

**NOVOS ESPAÇOS DE FRUIÇÃO E COMUNICAÇÃO DA ARTE NO SÉCULO XXI:  
RESSIGNIFICAÇÕES DIGITAIS DE VAN GOGH NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**


Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito para obtenção de título de Mestre em Artes. Área de concentração: Arte e Cultura. Linha de pesquisa: Interartes e Novas Mídias.

Aprovada em 28 de junho de 2024.

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
 **DAVID RUIZ TORRES**  
Data: 28/06/2024 13:01:53-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. David Ruiz Torres**  
Universidade Federal do Espírito Santo – PPGA/Ufes  
Orientador

Documento assinado digitalmente  
 **ROBSON XAVIER DA COSTA**  
Data: 30/06/2024 12:02:22-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. Robson Xavier da Costa**  
Universidade Federal da Paraíba – PPGAV – UFPB/UFPE  
Avaliador Externo

Documento assinado digitalmente  
 **DANIEL DE SOUZA NEVES HORA**  
Data: 01/07/2024 12:36:25-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. Daniel de Souza Neves Hora**  
Universidade Federal do Espírito Santo – PPGA/Ufes  
Avaliador Interno

*Em memória dos meus pais, Carlos Alberto e Yvone Bernardino Bastos, a quem dedico todas as minhas conquistas, vitórias e superações. Meus maiores amores, que me fizeram chegar até aqui.*

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico à minha filha, Paula Bernardino Bastos, minha inspiração e à minha irmã Ana Paula Bastos, minha força, por nunca deixarem que eu desistisse, sempre acreditando em mim. Elas são meus principais motivos e incentivos na vida.

Aos meus pais, a quem devo minha vida, o ser humano em que me transformei, minhas conquistas, por tudo que tenho e sou, pelo amor e carinho incondicional por toda a vida e por todo o tempo que DEUS me permitiu tê-los por perto. Pela paciência, mão firme, rigidez na minha criação e educação... gratidão eterna.

À banca pela contribuição com sugestões e apontamentos que me fizeram sair da zona de conforto e buscar além dos meus limites e dos meus conhecimentos.

Aos verdadeiros amigos e amigas que aceitaram minha distância, os momentos de isolamento, de renúncia, de tantos “nãos” para poder estudar, ler ou escrever em casa. Agradeço a compreensão que tiveram sem cobranças ou julgamentos.

Ao meu professor orientador, por sua dedicação, seriedade e profissionalismo, exigindo de mim o melhor, desde o momento em que ingressei como aluna especial até agora na finalização do mestrado. Minha gratidão a todos os professores por tantos conhecimentos repassados, dedicação e desprendimento em dividir, somar e contribuir na minha vida acadêmica.

Aos meus queridos amigos Dayana, Francysmeyre e João Coser, por tanta generosidade antes e durante o mestrado, pelas noites e momentos dedicados a me ajudar, orientando-me para chegar aonde cheguei e pelos momentos de companheirismo e amizade que ficarão para sempre no meu coração.

A DEUS, acima de tudo e todos, rendo-me à sua misericórdia. Quantas vezes cansei, adoeci, resisti e chorei de cansaço, mas, em orações, vi-me fortalecida por uma força maior e continuei.

## RESUMO

Cada vez mais instalações contemporâneas estão definindo espaços de realidade virtual com uso de mediação e tecnologias, permitindo interação entre obra e espectador. Fruto da cibercultura, o fato é que a mídia digital, como ferramenta, vem promovendo e expandindo a arte e a cultura, ressignificando obras de arte a partir de animações e efeitos, possibilitando processos de virtualidade. Os eventos tecnológicos geraram um cenário pós-digital, surgindo assim, realidades aumentadas, mistas e outras práticas artísticas que estão se tornando reconhecidas e têm transformado a arte digital num segmento próspero e interessante, já que envolve a participação de muitos artistas importantes. A pesquisa busca apresentar dados reconhecendo como as tecnologias digitais transformam o ambiente imagético e artístico, influenciando a prática de comunicação entre obra, artista e público em exposições com mediações tecnológicas imersivas. A pesquisa propõe uma reflexão sobre os questionamentos apresentados por vários autores que estudam o tema da virtualidade dentre eles, Oliver Grau, autor que contribui fundamentalmente para esta pesquisa e trata a interatividade sensorial como essencial para o estudo de “arte virtual”. A autora Anne Cauquelin trata o tema das exposições imersivas transcendendo o espaço expositivo clássico e ainda nos apresenta o quanto as instalações virtuais são também reflexo do desdobramento do pós-modernismo. A autora Greice Antolini Silveira acrescenta à pesquisa informações da interferência das imagens nos sentidos reagindo aos efeitos da ilusão no momento que o visitante entra nas instalações. Vários outros autores acrescentam dados a partir de pesquisas sobre os elementos como piso, paredes e tetos que fazem parte do projeto para que o participante se sinta como presença cênica e o quanto a ocupação do espaço completa a obra, integrando-a. Nas instalações interativas, as imagens se apresentam de forma a fazer o espectador vivenciar emoções e experiências sensoriais – táteis, auditivas, visuais, olfativas – usando efeitos com imagens 3D em movimento e materiais alternativos. As exposições imersivas ganham notoriedade a partir do início do século XXI e atualmente são apresentadas em espaços de grandes dimensões, usando recursos digitais e trazendo novos parâmetros para convívio, comunicação e divulgação das diversas formas de expressão artística a vários tipos de público. Esta pesquisa investigou como as tecnologias digitais são capazes de transformar o ambiente imagético e artístico, influenciando a prática de comunicação entre obra, artista e público em exposições com mediações tecnológicas imersivas. O estudo foi desenvolvido a partir de uma metodologia de pesquisa qualitativa documental com estudo de caso a partir de relatos e histórias com mapeamento das exposições imersivas dos últimos 4 anos na região Sudeste do Brasil e material referencial elaborado nas

visitas feitas presencialmente desde 2019 com tema do artista em questão. Para a conclusão da pesquisa e para a apresentação do estudo de caso de uma exposição imersiva, usaremos como referência a Metodologia de análise, desenvolvida em 2004 pelo Dr. Javier Marzal Felici, em 4 níveis de análise metodológica. Na pesquisa trouxemos esse contexto de virtualidade e imersão, dentro do qual o espectador tem um novo olhar para os elementos elaborados pelo artista na obra real, em relação às cores, à volumetria, às formas e ao gestual. Dessa forma, a imagem reproduzida com o uso de recursos digitais coloca o espectador como parte da obra. Por ressignificar as expressões artísticas, as exposições imersivas são analisadas nessa pesquisa dentro do ponto de vista poético, do aspecto teatral e espetacular das reproduções além de poder reorganizar e reordenar uma temática desejada para uma nova espacialidade. Dentro desse novo contexto, esses espaços em formato de instalações interativas, ressignificam obras de artistas consagrados como Van Gogh, permitindo-nos compreender essa nova versão ou linguagem museológica, chamada de exposições imersivas, como novo espaço de fruição e comunicação da arte no século XXI.

**Palavras-chave:** Artes Visuais. Exposições Imersivas. Mídia Digital. Van Gogh.

## ABSTRACT

More and more contemporary installations are defining virtual reality spaces using mediation and technologies, allowing interaction between work and viewer. As a result of cyberculture, the fact is that digital media, as a tool, has been promoting and expanding art and culture, giving new meaning to works of art through animations and effects, enabling virtual processes. Technological events have generated a post-digital scenario, thus emerging augmented and mixed realities and other artistic practices that are becoming recognized and have transformed digital art into a prosperous and interesting segment, as it involves the participation of many important artists. The research seeks to present data recognizing how digital technologies transform the visual and artistic environment, influencing the practice of communication between work, artist and public in exhibitions with immersive technological mediations. The research proposes a reflection on the questions presented by several authors who study the topic of virtuality, including Oliver Grau, an author who fundamentally contributes to this research and treats sensory interactivity as essential for the study of “virtual art”. Author Anne Cauquelin addresses the theme of immersive exhibitions transcending the classic exhibition space and also shows us how virtual installations are also a reflection of the unfolding of postmodernism. Author Greice Antolini Silveira adds to the research information about the interference of images in the senses, reacting to the effects of illusion when the visitor enters the installations. Several other authors add data from research on the elements such as floor, walls and ceilings that are part of the project so that the participant feels like a scenic presence and how the occupation of the space completes the work, integrating it. In interactive installations, images are presented in a way that makes the viewer experience emotions and sensory experiences – tactile, auditory, visual, olfactory – using effects with 3D moving images and alternative materials. Immersive exhibitions have gained notoriety since the beginning of the 21st century and are currently presented in large spaces, using digital resources and bringing new parameters for coexistence, communication and dissemination of different forms of artistic expression to different types of audiences. This research investigated how digital technologies are capable of transforming the imagery and artistic environment, influencing the practice of communication between work, artist and public in exhibitions with immersive technological mediations. The study was developed based on a qualitative documentary research methodology with a case study based on reports and stories with mapping of immersive exhibitions over the last 4 years in the Southeast region of Brazil and reference material prepared during visits made in person since 2019 with the theme of artist in question. To conclude the research and to present the case

study of an immersive exhibition, we will use as a reference the Analysis Methodology, developed in 2004 by Dr. Javier Marzal Felici, in 4 levels of methodological analysis. In the research we brought this context of virtuality and immersion, within which the viewer has a new look at the elements created by the artist in the real work, in relation to colors, volume, shapes and gestures. In this way, the image reproduced using digital resources places the viewer as part of the work. By giving new meaning to artistic expressions, immersive exhibitions are analyzed in this research from a poetic point of view, from the theatrical and spectacular aspect of reproductions, in addition to being able to reorganize and reorder a desired theme for a new spatiality. Within this new context, these spaces in the format of interactive installations give new meaning to works by renowned artists such as Van Gogh, allowing us to understand this new version or museum language, called immersive exhibitions, as a new space for the enjoyment and communication of art in the 21st century.

**Keywords:** Visual Arts. Exhibitions Immersive. Digital Media. Van Gogh.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exposição Imersiva de Van Gogh 8K - Barra <i>Shopping</i> – RJ .....	16
Figura 2 – Exposição Imersiva Paisagens de Van Gogh - Iguatemi/Alphaville – SP .....	16
Figura 3 – Pintura rupestre Lascaux (paleolítico sup. 15.000 a.C.) França.....	21
Figura 4 – Sala 5 Villa dei Misteri nos arredores de Pompeia, 60 a.C.....	21
Figura 5 – Claude Monet em seu ateliê 3 com os trípticos das <i>Ninfeias</i> 1915-1917.....	24
Figura 6 – Sala das Ninfeias de Monet - Musée l’Orangerie de Paris 2022.....	24
Figura 7 – Estereoscópio 1838 .....	25
Figura 8 – Câmera de Lumière do Institut Lumière .....	26
Figura 9 – Cineorama .....	27
Figura 10 - Plataforma geral do Cinerama de Fred Waller (tela de 180 graus) .....	28
Figura 11 – Futurama Feira Mundial de 1939, Nova York .....	29
Figura 12 – Simulador Sensorama, Inventor: Morton Heilig, 1962 .....	30
Figura 13 – Esquema construtivo da Cave .....	31
Figura 14 – Projeções em <i>Videoplace</i> de Myron Krueger de 1978.....	34
Figura 15 – Instalação de <i>Videoplace</i> de Myron Krueger .....	34
Figura 16 – Jeffrey Shaw, <i>Virtual Museum</i> (1991) .....	35
Figura 17 – <i>Osmose</i> - Flutuador em <i>tour</i> virtual imersivo de Char Davies, 1995.....	37
Figura 18 – Obra <i>Bones</i> (final III), 1996-1998 <i>Éphémère</i> de Char Davies.....	38
Figura 19 – Óleo sobre tela de Hubert Robert vista da grande galeria do Louvre, 1796, Paris, França .....	45
Figura 20 - Fotografia da grande galeria do Louvre, 2017, Paris, França.....	45
Figura 21 - Cubo Branco Mirror Image studio .....	47
Figura 22 - Interior do Atelier des Lumières na Exposição “Van Gogh, La nuit étoilée”, 2019-2020 .....	49
Figura 23 – Obra <i>Pulse</i> , de Rafael Lozano – Hemmer 1967, México, padrão Panorama.....	53
Figura 24 – Obra <i>Riorotor</i> , de Daniel Acosta (2008) .....	54
Figura 25 - Sala imersiva principal - Exposição Van Gogh e seus contemporâneos Casa França, Rio de Janeiro, 2022 .....	57
Figura 26 – Espectadora interagindo com cenário “Amendoeira em Flor” - Espaço da loja da Exposição Imersiva “Van Gogh e Impressionistas” no <i>Shopping</i> Vitória ES, nov. 2022.....	59
Figura 27 – Obra <i>IDIS</i> ou “Realismo Fantástico”, de Rosangela Renno, exposta em 2016, no Rio de Janeiro .....	61

Figura 28 – Planta Baixa esquemática de um espaço expositivo com temática Van Gogh....	65
Figura 29 – Maquete 3D em escala reduzida do “Quarto em Arles”, na Exposição “Van Gogh e seus contemporâneos”, na Casa França Brasil, RJ, 2022 .....	72
Figura 30 – Cenário em escala real do “Quarto em Arles”, na Exposição “Van Gogh Live 8K”, no Barra <i>Shopping</i> , RJ, 2022 .....	72
Figura 31 – Projeção do cenário virtual em escala ampliada do “Quarto em Arles” de Van Gogh, na “Exposição Van Gogh e Impressionistas Vix”, no <i>Shopping</i> Vitória, Vitória, ES, 2022... ..	72
Figura 32 – Tecnologia por trás das exposições imersivas (Arte/Veja SP).....	73
Figuras 33 e 34 – Sala espelhada com imagens diferentes da Exposição imersiva no Infinity Lumière Dubai .....	75
Figura 35 – Ilustração digital de um visitante no cenário temático imersivo de Van Gogh .....	79
Figura 36 – Mapa Mental com as 35 exposições de longa duração .....	81
Figura 37 – Linha do tempo das 30 exposições imersivas na região Sudeste do Brasil .....	84
Figura 38 – Projeção da obra “A casa amarela de Vincent” na exposição imersiva Van Gogh Live 8K .....	89
Figuras 39 e 40 – Bastidores das montagens de exposição imersiva pela Cia de Cenários, mostrando a complexidade da logística.....	92
Figura 41 – Hall principal da exposição Van Gogh Live 8K .....	93
Figura 42 – Sala histórica e da memória na exposição Van Gogh Live 8K .....	93
Figura 43 – Antessala imersiva dos retratos na exposição Van Gogh Live 8K .....	94
Figura 44 – Sala dos efeitos na exposição Van Gogh Live 8K .....	94
Figura 45 – Acesso principal da exposição Van Gogh Live 8K.....	95
Figura 46 – Sala das memórias: escritos e croquis na exposição Van Gogh Live 8K .....	96
Figura 47 – Pannel de tecido na entrada da exposição com a impressão digital da obra “Amendoeira em flor” .....	97
Figura 48 – Espectadora no espaço da loja de souvenir com a temática “Amendoeira em Flor - Exposição Van Gogh e impressionistas no <i>Shopping</i> Vitória – Vitória – ES, nov. 2022.....	97
Figura 49 – Espectadora no <i>Hall</i> com a temática “Os girassóis”, da Exposição Van Gogh e seus contemporâneos - Casa França Brasil, Rio de Janeiro, abril 2022 .....	98
Figura 50 – Antessala temática “Os girassóis”, da Exposição Van Gogh Live 8K, no Barra <i>Shopping</i> , Rio de Janeiro, julho de 2022.....	98
Figura 51 – Efeitos do olhar do artista no autorretrato na exposição Van Gogh Live 8K .....	99
Figura 52 – Sala dos Efeitos na exposição Van Gogh Live 8K .....	99

Figura 53 – Projeção de várias obras de paisagens do artista Van Gogh na exposição Van Gogh Live 8K .....	100
Figura 54 – Projeção da obra “Quarto em Arles” na exposição Van Gogh Live 8K .....	101
Figura 55 – Projeção no momento das transições e troca de imagens na Grande Sala Imersiva na exposição Van Gogh Live 8K .....	103
Figura 56 – Projeção da obra “Amendoeira em flor” nas paredes e no piso da Grande Sala Imersiva na exposição Van Gogh Live 8K .....	104
Figura 57 – Cenário com estampas japonesas em tecidos no 1º corredor na exposição Van Gogh Live 8K .....	105
Figura 58 – Projeção da obra “Amendoeira em Flor” no grande salão da exposição imersiva Van Gogh, São Paulo, Morumbi, 2022.....	105

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>CAPÍTULO 1: CONTEXTO HISTÓRICO DOS ESPAÇOS IMERSIVOS, DE IMERSÃO, ILUSÃO, VIRTUALIDADE E ESPAÇOS IMAGÉTICOS.....</b>	<b>19</b>
1.1 DA ILUSÃO (DO VIRTUAL) À ESPACIALIDADE .....	19
1.2 AS INTERFACES NAS ARTES VIRTUAIS NO SÉCULO XX .....	32
1.3 MULTISSENSORIALIDADE DOS AMBIENTES E O PROTAGONISMO DO PÚBLICO .....	40
<b>CAPÍTULO 2: O FENÔMENO DAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS.....</b>	<b>44</b>
2.1 EXPOGRAFIA: RESSIGNIFICAÇÃO E REPRODUÇÃO DAS IMAGENS DIGITAIS.....	44
2.2 DISPOSITIVOS IMERSIVOS: FISILOGIA, IMAGEM E EXPERIÊNCIA.....	50
2.3 EXPOSIÇÕES IMERSIVAS: O ESPETÁCULO, A COMUNICAÇÃO E A LINGUAGEM.....	55
<b>CAPÍTULO 3: CENÁRIOS DOS ESPAÇOS EXPOSITIVOS E ESTUDO DE CASO DE EXPOSIÇÃO IMERSIVA .....</b>	<b>63</b>
3.1 CENOGRAFIA: ARQUITETURA, CENÁRIO E A ESPACIALIDADE NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS .....	63
3.2 MAPEAMENTO DAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS .....	76
3.2.1 Produção e organização das exposições imersivas.....	77
3.2.2 As principais exposições dos últimos quatro anos na Europa.....	80
3.2.3 As exposições imersivas nos últimos quatro anos na região Sudeste do Brasil.....	82
3.3 ESTUDO DE CASO DE UMA EXPOSIÇÃO IMERSIVA “VAN GOGH LIVE 8K”. 88	
3.3.1 Os ambientes da exposição “Van Gogh Live 8k” .....	90
3.3.2 A Grande Sala Imersiva .....	100
3.3.3 Análise de imagem da obra “Amendoeira em Flor” .....	104
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>110</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>113</b>
<b>APÊNDICE A - ANDRÉ PADILHA: ORGANIZADOR E RESPONSÁVEL PELAS MONTAGENS DA CIA DE CENÁRIOS .....</b>	<b>117</b>
<b>APÊNDICE B - PATRICIA PAPASSONI: ARQUITETA DA EXPOSIÇÃO ESTUDO DE CASO “VAN GOGH LIVE 8K” .....</b>	<b>119</b>
<b>APÊNDICE C - KARINA ISRAEL: PRODUTORA DA YDREAMSGLOBAL.....</b>	<b>123</b>
<b>APÊNDICE D - ESPECTADOR ADULTO ESCOLHIDO ALEATORIAMENTE.....</b>	<b>126</b>

## INTRODUÇÃO

A partir dos meios digitais e recursos tecnológicos, as expressões artísticas, sejam pintadas, desenhadas, esculpidas ou até escritas, estão se resignificando. Sabemos que as exposições físicas trazem informação, conhecimento e estímulo à vida cultural de uma sociedade, mas, em paralelo a essa realidade, as imersivas parecem envolver de forma mais intensa a participação do espectador, contagiando-o e mobilizando-o por meio da visão, audição, tato, olfato e, por que não dizer, da emoção. Este estudo trata destas experiências polissensoriais estimuladas pelos sons, trilha sonora, cheiros, aromas, vídeos com imagens em movimento, efeitos de luz, elementos táteis, visuais, objetos e ornamentos artificiais diversos, assim como materiais refletivos em painéis, como espelhos, tecidos e texturas. O espectador, no papel de observador, é efetivamente parte integrante desse processo como interator e consegue interagir diante das imagens apresentadas, simultaneamente, num diálogo com a obra. O objeto da pesquisa que concilia a contextualização e a problemática é: Resignificações digitais das obras de Van Gogh nas exposições imersivas em novos espaços de fruição e comunicação para as práticas artísticas contemporâneas. Consideramos também o estudo de caso de uma exposição imersiva, além de um panorama dos eventos com essa tipologia dos últimos 4 anos na região Sudeste do Brasil.

“Novos espaços de fruição e comunicação da arte no século XXI: resignificações digitais de Van Gogh nas Exposições Imersivas” é uma pesquisa que trata como os ambientes imersivos servem para conhecimento das práticas e expressões artísticas através da mediação com uso dos recursos tecnológicos e meios digitais. Também apresenta um panorama atual de como artistas, a exemplo de Van Gogh, são reinterpretados e reproduzidos nessas exposições a partir do processo de conexão e convergência entre arte e mídia, gerando imersão, virtualidade e ilusão, resultando assim num diálogo estreito entre público e obra.

Esta pesquisa está fundamentada em experimentos diversos de autores unindo produções artísticas às tecnologias resignificando artistas como Vincent Van Gogh (1853-1890) no âmbito da cultura e das artes. Durante todo o procedimento de escolha e definição da problemática do tema, percebemos o valor de estudar os processos e de que forma a digitalização e a interatividade podem promover a imersão e experiências sensoriais. O presente trabalho se justifica na importância desse novo papel do espectador como protagonista ou coadjuvante e de aprofundar nessa nova proposta curatorial. Dessa forma podemos compreender o novo repertório entre público e obra, a partir da mediação, da performance midiática e das interfaces também se comportando como ferramentas pedagógicas. Essa

pesquisa possibilitará a criação de narrativas para o meio acadêmico associada aos estudos das interfaces digitais como autores de uma nova experiência sensorial e lúdica nas práticas artísticas e comunicadoras, seja na cultura de massas há muitos séculos, desde os aparatos do pré-cinema até a contemporaneidade.

Para tratarmos de ambientes virtuais imersivos, seria importante compreender o significado de virtual e imersão. Segundo Pierre Lévy (Lévy, 2017, p.15), “a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a “realidade” supondo uma efetuação material, uma presença tangível”. Imersão (do latim *immersio*) se refere, dentre outros significados, à inserção de uma pessoa num determinado ambiente, seja este real ou imaginário. Originada do passado e atualmente revivida com novas estratégias e novas tecnologias, a arte digital para muitos, é aquela produção feita com base no meio digital, o que exclui a digitalização de obras feitas em outros suportes. Sugerir a abordagem das instalações imersivas comerciais como obras de arte digital parece um equívoco e isso se aplicaria apenas a obras criadas para tal tipo de apresentação. Por outro lado, poderíamos dizer que a arte digital comentada por Oliver Grau, automatiza a virtualidade da arte tradicional, dentro de um processo em que arte e tecnologia provocam efeitos. Ainda segundo Oliver Grau, “frequentemente, a arte imersiva serve para criar um distanciamento lúdico e uma desinibição tais no observador [...], recolocando o observador *na imagem* eliminando a distância do espaço imagético, intensificando a ilusão e renovando o poder exercido sobre a audiência – ideia que sistematicamente tem conduzido a dinâmica constitutiva do desenvolvimento de novas mídias de ilusão” (Grau, 2007, p. 394).

Uma exposição imersiva, por fazer uso de ferramentas digitais, consegue apresentar fluidez na comunicação entre obra e público, independente de fatores como a temática apresentada, época de criação da obra, técnica artística ou mesmo outras características históricas. Essa combinação de tecnologia e arte é explicada pela autora Priscila Sacchettin,

No início do século XXI, os ambientes imersivos, combinados ou não com tecnologias interativas, ganharam destaque nas chamadas exposições imersivas nascendo assim a arte digital contemporânea. A proposta é trazer ao público experiências intensas em ambientes polissensoriais usando diversas e simultâneas projeções de vídeo, luzes, sons, trilha sonora e, às vezes, até essências olfativas, no intuito de envolver o visitante por completo. Essas exposições conquistam cada vez mais espaço nas instituições e na mídia, atraindo importantes investimentos e reunindo artistas e coletivos interdisciplinares interessados na intersecção entre arte, tecnologia e, por que não, entretenimento (Sacchettin, 2021, p. 696).

Existem vários exemplos de exposições imersivas que podem ser citados, mas trataremos de forma específica, no decorrer da pesquisa, daquelas que aconteceram no Brasil,

nos últimos quatro anos, na região sudeste do país. Uma delas, destacada nesta pesquisa, foi a Exposição Imersiva “Van Gogh Live 8K” (Figura 1) que está sendo considerada a maior experiência imersiva do mundo e aconteceu no Brasil, em julho de 2022, na cidade do Rio de Janeiro, seguindo por mais tempo para outras capitais do país. Outra exposição recente que aparece como pioneira, também estudo de caso, no Brasil, foi a exposição imersiva “Paisagens de Van Gogh”, organizada para comemoração dos 20 anos do *Shopping* Pátio Higienópolis, em São Paulo, em outubro de 2019 (Figura 2). Esses espetáculos, misturando apresentações teatrais e projeções de vídeos, circuitos elétricos e sons, fazem a arte do artista escolhido como tema, Van Gogh, ser apresentada de forma inovadora, favorecida pela diversidade de efeitos que o uso das tecnologias adotadas oferece. Esses espaços imersivos estimulam a percepção dos participantes interatores, pois exploram 360° do ângulo de visão, com imagens em movimento dentro de espaços de grandes dimensões.

Em ambientes imersivos, é possível “[...] ver, ouvir, tocar, manipular objetos que não existem, percorrer espaços irrealis e fazer parte de uma experimentação que pode acontecer em espaços virtuais, sugestionado por nossa imaginação por meio de estímulos visuais... sonhar acordado” (Cadoz, 1996, p. 17).

Figura 1 – Exposição Imersiva de Van Gogh 8K - Barra *Shopping*-RJ



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 2 – Exposição Imersiva Paisagens de Van Gogh - Iguatemi/Alphaville-SP



Fonte: Arquivo próprio.

Com auxílio dos recursos digitais, poderemos compreender, experimentar e analisar a arte de Van Gogh e de outros artistas de outra forma, pois as imagens provocam a imaginação, geram efeitos que nos levam ao questionamento se esse público visitante contribui, participa e enxerga novos sentidos no campo das artes ou se é a arte que se modifica diante desse novo comportamento. Essa pesquisa busca compreender se a experiência da obra é que reverbera no público ou se os diversos recursos tecnológicos é que reverberam diante dos aparatos artísticos.

Esses novos espaços apresentam não somente um acervo artístico ainda sujeito à restrição de público observador, bem como a relação do espaço aberto para a participação do público nas obras apresentadas.

No caso de Van Gogh, quando tratarmos das exposições imersivas, ficam em destaque, através das imagens, os detalhes de suas pinturas coloridas, a reprodução do gestual de suas pinceladas realçadas pela animação com efeitos tridimensionais e luminotécnicos. As exposições virtuais e os eventos promovidos pelo uso de recursos digitais parecem ter uma espontaneidade diferente de uma exposição física tradicional, o que podemos perceber pelo número de visitantes e o quanto fomentam a divulgação das obras desse e de outros artistas.

O Objetivo Geral da pesquisa é reconhecer como as tecnologias digitais transformam o ambiente imagético e artístico, influenciando a prática de comunicação entre obra, artista e público em exposições com mediações tecnológicas imersivas. Quanto aos Objetivos Específicos, a pesquisa buscou descrever como os espaços interativos estimulam a apreciação, participação e percepção como uma abordagem criativa e inovadora da circulação e reprodução digital de obras de arte a partir de fatores multissensoriais que ressignificam os eventos artísticos. A pesquisa também traz relatos documentados de como a arte imagética é reproduzida e se comunica em linguagem, fisiologia e espacialidade no meio digital em mostras e exposições imersivas como resultado da ressignificação das práticas artísticas contemporâneas no campo digital.

Ainda dentro dos objetivos da pesquisa, com abordagem apropriada no último capítulo, apresentamos o artista Van Gogh e sua obra no circuito de massa com uso das tecnologias para imersão e promoção de experiências sensoriais como prática contemporânea e sua relação com as exposições imersivas dos últimos 4 anos no Sudeste do Brasil.

Importante na pesquisa foi compreender os rumos que os espaços imersivos de exibição alcançaram, conjugando produção com recepção da obra, mudanças que ocorreram com os novos padrões de interação e a circulação das representações das imagens no campo digital.

O capítulo 1 apresenta uma abordagem histórica com levantamento de referências, contextualização e embasamento da hipótese da dissertação, tratando do problema do

crescimento da vertente dos acontecimentos digitais em mostras e exposições imersivas e consequentemente da ressignificação das práticas artísticas contemporâneas. No capítulo 2, seguimos dentro da linha cronológica, considerando que as instituições de arte e o circuito artístico sofreram transformações fazendo referência aos museus, que têm suas origens muito antigas e comparando aos tipos de instalações culturais que ressignificam e reproduzem imagens digitais. Ainda nesse capítulo apresentamos de que forma as exposições imersivas passaram a ser consideradas fenômenos com características de espetáculo. Concluindo, no capítulo 3, descrevemos um cenário dos espaços expositivos dentro dos conceitos de cenografia, cenário e arquitetura e seus papéis, assim como os processos dentro da organização e produção de eventos imersivos e a importância da expografia para uma exposição dessa natureza. Também apresentamos como estudo de caso uma exposição imersiva, cujo tema é o artista Van Gogh e suas obras e qual a importância e relação do estudo das exposições imersivas com suas obras e o quanto suas obras contribuem para o estudo da virtualidade e para a compreensão dos espaços imersivos de imersão e ilusão.

## **CAPÍTULO 1: CONTEXTO HISTÓRICO DOS ESPAÇOS IMERSIVOS, DE IMERSÃO, ILUSÃO, VIRTUALIDADE E ESPAÇOS IMAGÉTICOS**

O capítulo apresentará inicialmente, uma abordagem histórica, com análise das práticas artísticas contemporâneas a partir da reflexão crítica entre ética, estética e arte, além das especificidades técnicas e culturais para a produção das imagens digitais e as novas condições em exposições imersivas.

Vamos apresentar o cenário das artes diante da virtualidade, imersão e projeções de imagens, destacando a citação dos acontecimentos culturais relacionados à arte dentro da tridimensionalidade nos chamados espaços de ilusão, com o uso de recursos digitais e aparelhos tecnológicos para mediação e seus reflexos no século XXI.

### **1.1 DA ILUSÃO (DO VIRTUAL) À ESPACIALIDADE**

Se não há espetáculo ou qualquer apresentação teatral sem público nesses espaços imersivos, sabemos que a passividade e os olhares dão lugar a uma postura de autonomia para o espectador com ampliação do seu papel. Dentro desse enfoque, não podemos deixar de analisar a espetacularização de ambientes expositivos na exploração do valor e reconhecimento artísticos no contexto da cultura digital. Segundo Jacques Rancière (2014, p. 10), o espectador “[...] deve ser arrastado para o círculo mágico da ação teatral, onde trocará o privilégio de observador racional pelo do ser na posse de suas energias vitais integrais”. De constituição estética para constituição sensível, esses espaços virtuais, sem o olhar de passividade, levam espectadores transformando sua relação com o cenário e o espaço.

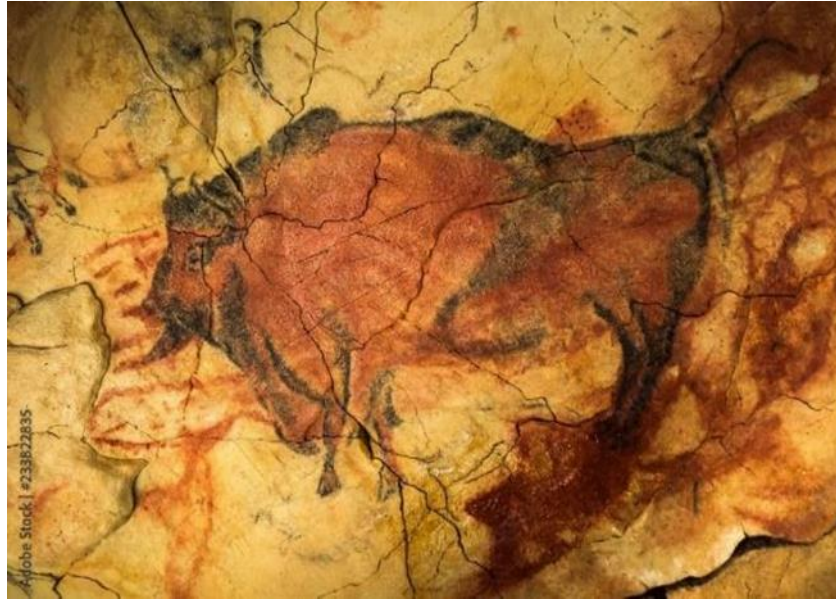
Os primeiros estudos da realidade virtual surgiram com a ligação dos computadores em rede em 1955, em meio à Guerra Fria e com a construção de simuladores de vôo para testes, construídos pela Força Aérea dos Estados Unidos (Grau, 2007, p.309). Desenvolveram métodos de controle e projeção de imagens através da eletrônica, base da moderna tecnologia das telecomunicações, da engenharia da computação, da informática, entre outros. O conceito de realidade virtual vem, pelo menos, desde a década de 1970 e Myron Krueger utilizava o termo *realidade artificial* em seus estudos de combinação de computadores e sistemas de vídeo. Segundo o autor Oliver Grau, “a ideia das imagens em 360° foi um fenômeno contínuo na história da arte e das mídias do século XX” (Grau, 2007, p.405).

Sendo uma tecnologia de interface entre um usuário e um sistema operacional por meio de recursos digitais, a realidade virtual, ou VR, ganhou força a partir de 1980, com a tecnologia e a grande popularização dos jogos digitais (*games*) no início de 1990. Inicialmente restritos a espaços especializados, os ambientes digitais herdaram a tecnologia de realidade virtual, permitindo a formação de espaços próprios e fechados, estabelecendo uma relação estreita e livre entre o usuário com os diversos aparatos e recursos.

Atualmente, o que observamos evidente em termos de interferências das mídias digitais são os efeitos especiais que essas “ferramentas” trazem ao mundo audiovisual, gerando novas narrativas. Citamos nesse contexto, os filmes que se apresentam em ambientes imersivos e com efeitos multimidiáticos, promovendo ilusão e estimulando o espectador com imagens cuidadosamente tratadas e geradas por dispositivos, resultando em experiências sinestésicas estimuladas por sons, imagens, cheiros ou ventos e respingos de chuva. Em se tratando de filme como exemplo, o suspense “Twisters”, as poltronas se movimentam, permitindo simular quedas, trepidação e vibrações, além de aceleração e frenagem. Junto a isso, a sala possui instalações especiais nas paredes e poltronas, que geram até 20 efeitos de luzes, água, vento, aromas e névoa. Um dos exemplos de espaços de exibição que exibiram filmes com esse padrão é a sala de cinema no Cinépolis JK Iguatemi (Carreiro, 2023, p.115-140). Ampliando a experiência sensorial, essa sala de cinema conta com tecnologia digital de ponta em reprodução de imagem e som: sistema IMAX com telas de 16,1 x 22 metros (ocupando uma parede inteira) e sistemas de reprodução de som com 24 alto-falantes além do uso de plataformas computacionais configurando assim, um ambiente imersivo.

Ao tratarmos o objeto da pesquisa de forma cronológica, com um breve relato histórico, mostramos o quanto “[...] conceitos e tradições artísticas não são de modo algum obsoletos” (Rancière, 2014, p. 27) e citamos relevantes exemplares: as pinturas rupestres. (Figura 3). Com grande apelo sensorial percebemos nessas pinturas, as expressões físicas e artísticas tridimensionais dos desenhos, assim como a representação dos movimentos e a profundidade das cenas pintadas. Para o espectador, a forma de compreender a imagem sugere um comportamento diferenciado, afinal cada imagem tem sua própria mensagem.

Figura 3 – Pintura rupestre Lascaux (paleolítico sup. 15.000 a.C.) França



Fonte: *Site Adobe Stock*<sup>1</sup>.

Na sequência cronológica de espaços de ilusão, estão os afrescos de Pompeia, na Itália a.C., obras que têm como características predominantes cenas em perspectiva e imagens de 360° com efeitos ilusionistas (Figura 4).

Figura 4 – Sala 5 Villa dei Misteri nos arredores de Pompeia, 60 a.C.



Fonte: *Site Wikimedia Commons*<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Disponível em: [https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/33/82/28/1000\\_F\\_233822835\\_US47qhRWt7IYbx18GWmI JtnRqwn2oyl8.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/33/82/28/1000_F_233822835_US47qhRWt7IYbx18GWmI JtnRqwn2oyl8.jpg). Acesso em: 03 nov. 2023.

<sup>2</sup> Disponível em: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Villa\\_dei\\_Misteri\\_-\\_Pompei.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Villa_dei_Misteri_-_Pompei.jpg). Acesso em: 04 nov. 2023.

Posteriormente, podemos citar as igrejas barrocas e ao compará-las às exposições imersivas, evidencia-se a combinação de arquitetura, pintura, escultura, simbolismo, música e motivos litúrgicos, criando experiência emotiva com os devotos. Para Oliver Grau (2007, p. 394), “[...] estes espaços de ilusão valorizam e maximizam a intensidade das mensagens que estão sendo transmitidas”.

Desde as salas de afrescos da cidade de Pompeia, passando pelo barroco, sabemos que o poder ilusionista das imagens tem sido percebido historicamente e atualmente, de forma similar a uma expografia de exposições imersivas. O conteúdo, a ideia e a forma que representam ambientes assim, imersivos, são responsáveis por gerar a percepção e as sensações, pois dirigem o olhar do visitante para a exibição (obras projetadas em sequências predeterminadas) num percurso aleatório, indefinido, mas planejado e previsível. As cenas e imagens com audio apresentam uma sequência que não impede o observador de se sentir livre durante toda a experiência imersiva. Imagens em três dimensões, dentro desses espaços ilusionistas, destacaram-se na história pelo uso da perspectiva, que é uma técnica artística que induz à imersão, independentemente de onde o observador se posicione: próximo, distante ou ocupando todo o espaço, como se fosse uma única cena. E, no caso das mídias ilusionistas, elas dependem da posição do observador em relação à experiência com a imagem.

Em seguida, citamos o *trompe l'oeil* como um gênero de arte visual do período barroco. É uma técnica artística de ilusão de ótica usada em pintura para superfícies de paredes e tetos da arquitetura interna e externa. Sensibilidade múltipla e polissensorial são características que estão impressas nessa habilidosa arte de pintar representando em perspectiva, como um bom exemplo de espetáculo multissensorial. Na intenção de ilusão de ótica, o *trompe l'oeil* poderia ser equivalente a uma versão aprimorada de um espaço ilusório de 360° criado com os meios da pintura tradicional, considerando que antes, já existiam paredes ilusionistas criadas com efeitos tridimensionais. Segundo Oliver Grau, “o objetivo imediato do pintor é, através de painéis coloridos, evocar em nós representações visuais vívidas dos objetos que está tentando retratar” (Grau, 2007, p. 131).

Um entretenimento bastante popular na Europa até o final do século XVIII, e que foi pioneiro para vários artistas, o Panorama foi patenteado pelo pintor irlandês Robert Barker, em 1792. Apresentado ao público pela primeira vez na Leicester Square de Londres, em 1793, com uma paisagem pintada de uma vista em 360° montada no interior de uma grande estrutura circular tinha altura equivalente a dois andares, não permitindo ao visitante ter contato com o que estava do lado de fora. O sucesso de público fez com que as possibilidades de suas instalações se ampliassem e fossem desenvolvidos tamanhos e padrões diferenciados para as

peças de montagem com telas enroladas, de forma que toda a estrutura desmontada fosse facilmente transportada para diversos locais. O Panorama compartilhava o potencial polissensorial com sons, iluminação especial e até mesmo com outros efeitos, como fumaça. Tudo para envolver o visitante e criar encenação de uma completa ilusão com cenas distantes, pois “[...] a essência era a suposição de estar envolto pelo real” (Grau, 2007, p. 70).

Assim como seus precedentes imersivos, o Panorama também proporcionava iniciativas quanto às questões sensoriais, comunicação e transferência de conhecimento. Segundo autores que o descrevem, no quesito interatividade, contrariava um princípio geral das exposições imersivas, segundo o qual “[...] o participante ou visitante do museu prefere a participação ativa à observação passiva” (Lorentz, 2006, p. 24, tradução nossa).

Então, podemos considerar que os adventos e avanços da tecnologia favoreceram o modo de vida social e, conseqüentemente, também aprimoraram as relações comunicacionais entre as pessoas, embasados num grande desejo de criatividade autônoma.

O Panorama, no formato circular para a projeção de imagens, surge em 1894, como um marco no desenvolvimento de novas mídias de ilusão. A característica determinante dos típicos Panoramas foi atribuída ao fato de terem sido desenvolvidos como uma forma de ilusionismo, com efeitos de luz indireta, para que a imagem aparecesse como real e mantivesse o olhar do observador com foco na pintura, sem desviar a atenção. Resultado da combinação de duas imagens, os Panoramas “[...] serviram a propósitos educacionais, científicos, estéticos e atmosféricos em papéis de parede produzidos na passagem do século XVIII para o XIX e persiste[m] até hoje” (Grau, 2007, p. 91). Ainda Grau, “o Panorama instala o observador no interior da pintura” (Grau, 2007, p.86).

Como um exemplar do padrão Panorama, podemos citar a série de pinturas de Claude Monet, “Ninfeias”, que representam, com integridade, os espaços imagéticos, já que conseguem criar a sensação de imersão pela redução da distância entre imagem e observador. Monet é um artista que se destaca por ser um representante dos pintores modernos que utilizaram espaços imagéticos com distância reduzida entre o observador e a pintura (Figura 5) e por fazer uso de efeitos para criar ilusão. Monet em sua Obra “Ninfeias”, pintada em 8 telas, de forma contínua, com imagens uma do lado da outra, em formato curvo de Panorama (Figura 6), conseguiu dar a sensação ilusionista de um jardim iluminado com um lago. As cores, a pintura da água, as pinceladas abertas e as diferentes tonalidades sobrepostas criaram uma imagem de 360° em perspectiva e com profundidade. Esse efeito, segundo Grau (2007, p. 86), define um espaço imagético e “[...] essa obra instala o observador no interior da pintura”.

Figura 5 – Claude Monet em seu ateliê 3 com os trípticos das *Ninfeias* 1915-1917



Fonte: Grau (2007, p. 167).

Figura 6 – Sala das *Ninfeias* de Monet - Musée L'Orangerie de Paris 2022



Fonte: Site História das Artes<sup>3</sup>.

A pouca distância da tela, ao pintar, conferiu a Monet a capacidade de confundir a visão do observador na intenção de dar realidade à cena e, sendo um artista impressionista, conseguia retratar a realidade como ele a percebia, com ênfase na luz e na cor, adotando a justaposição e mistura de cores sobre a tela para efeito óptico.

Como continuidade do Panorama, houve outras tentativas bem-sucedidas de criar espaços ilusionistas com imagens tradicionais, mas que não prosseguiram. Foram elas, em sequência cronológica: o Estereoscópio, o Cineorama, o Palco Cênico Futurista, o Cinerama, o Futurama, o Sensorama, Imax e Omnimax, a original Cave e o Cinema 3D. Todos são representantes de espaços imagéticos imersivos com uso de imagens em 360°, assemelhando-se aos casos históricos mencionados anteriormente.

Iniciamos o relato cronológico desses inventos que integraram a mídia de ilusão e imersão com a apresentação do Estereoscópio, inventado, em 1838, por Charles Wheatstone, e aperfeiçoado pelo cientista escocês David Brewster. Foi a primeira câmera com efeito tridimensional combinando duas imagens em lentes prismáticas para dar ideia de profundidade e tridimensionalidade. Esse dispositivo surgiu do desejo de criar imagens envolvendo o público em todas as cenas e, segundo Grau (2007, p. 184), para que pudessem “imersão, envolver e capturar”.

O inglês Charles Wheatstone e o escocês David Brewster dividiram os méritos da invenção do aparelho e o primeiro teria sido o responsável por desenvolver um estereoscópio simples. Entretanto foi o escocês que ganhou reconhecimento por aperfeiçoar esse dispositivo simples, com quatro pequenos espelhos que favorecem a formação de imagens tridimensionais (Figura 7).

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/museu-lorangerie/#jp-carousel-6866/>. Acesso em: 22 jun. 2023.

Figura 7 – Estereoscópio - 1838



Fonte: *Site Google Arts & Culture*<sup>4</sup>.

A fim de analisar melhor as possibilidades, contextualizando o tema, é relevante citarmos os irmãos August e Louis Lumière, pioneiros das mostras cinematográficas, em 1897, com a criação da primeira câmera ou máquina de filmar (Figura 8). Foram considerados inventores da Sétima Arte, junto com Georges Méliès, também francês, e todos eles se dedicaram à atividade cinematográfica, produzindo alguns documentários curtos. Também desenvolveram o primeiro processo de fotografia colorida, apresentando o primeiro filme em três dimensões, exibido publicamente com temas sensacionalistas, ou de comédia e jornalismo. Para visualizar o filme, constituído de diversas fotos dispostas sucessivamente, uma lâmpada era acionada por detrás e, com um giro de manivela, as fotos eram projetadas uma após a outra, consecutivamente. Assim, destacava-se pelo seu potencial como mostra cinematográfica e por usar um aparato óptico para visão de três dimensões. Essa experiência visual mostrava que imersão era a conexão entre essas inovações tecnológicas na produção de ilusão.

---

<sup>4</sup> Disponível em: [https://artsandculture.google.com/asset/brewster-lenticular-stereoscope-museo-nazionale-della-scienza-e-della-tecnologia-leonardo-da-vinci-sir-david-brewster-1781-1868/JAHqz\\_OrScXwmw](https://artsandculture.google.com/asset/brewster-lenticular-stereoscope-museo-nazionale-della-scienza-e-della-tecnologia-leonardo-da-vinci-sir-david-brewster-1781-1868/JAHqz_OrScXwmw). Acesso em: 29 mar. 2024.

Figura 8 – Câmera de Lumière do Institut Lumière



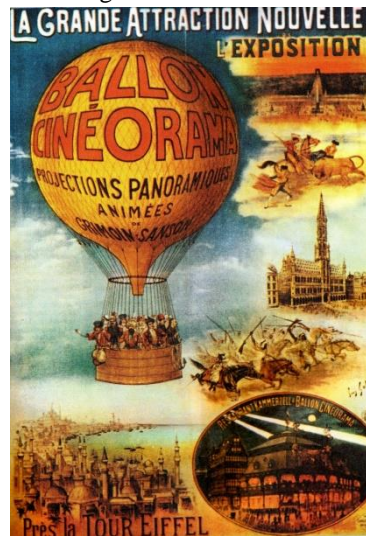
Fonte: *Site Wikimedia Commons*<sup>5</sup>.

Na sequência, o Cineorama, com conceito híbrido, consistia em dispositivo cinematográfico experimental que representava uma diversão. Ele foi inventado por Raoul Grimoin-Sanson e apresentado, pela primeira vez, na Exposição de Paris, em 1900, simulando um passeio em um balão de ar quente sobre a capital francesa. Representou uma união da tecnologia anterior de pinturas panorâmicas com a tecnologia recentemente inventada do cinema, funcionando por meio de uma tela circulatória que projetava imagens auxiliadas por dez projetores sincronizados. Essa projeção, em dez telas dispostas em um círculo completo de 360° ao redor da plataforma de visualização, consistia num balão de ar quente com capacidade para 200 espectadores (Figura 9). O filme a ser exibido contava com um único acionamento central, em um balão real, filmando o voo, enquanto o balão subia e descia de forma alternada. Com tecnologia cinematográfica constituía uma mídia híbrida para projeção de imagens 360°, o Cineorama apresentava projeções em uma tela especial que dava a impressão de imagens em relevo.

---

<sup>5</sup> Disponível em: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Institut\\_Lumi%C3%A8re\\_-\\_CINEMATOGRAPHE\\_Camera.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Institut_Lumi%C3%A8re_-_CINEMATOGRAPHE_Camera.jpg). Acesso em: 29 mar. 2024.

Figura 9 – Cineorama



Fonte: Site IDIS <sup>6</sup>.

Inovando as recém-inventadas, o artista futurista Enrico Prampolini, durante seus 62 anos, desenvolveu uma carreira de cenógrafo e figurinista de teatro, além de ter sido autor de um cenário conhecido como *spazioscenico polidimensionale futurista* (espaço cênico multidimensional futurista). Construído em 1924, o teatro em ângulo perspectivo tinha intenção dramática como um palco iluminado e dinamizado, definido por “novos elementos verticais, oblíquos e multidimensionais” (Prampolini, 1924 *apud* Grau, 2007, p. 169).

Esse artista “inovou”, em 1915, aos 20 anos de idade, quando exigiu, em um manifesto sobre cenografia futurista, que cenas estáticas pintadas fossem removidas para serem substituídas por uma arquitetura cênica, dinâmica e em movimento. Importante para ele eram as imagens ampliadas, elementos em movimento e efeitos dramáticos, recursos usados comparados ao cinema chamado de “palco futurista”. Sua intenção eram as formas expressivas, que despertariam a atenção da plateia com uso de elementos luminosos, perspectiva horizontal, alguns ângulos estratégicos e efeitos com “mágicas e técnicas teatrais” (Prampolini, 1924 *apud* Grau, 2007, p. 169-171). Valorizar mais o espectador era também sua intenção, pois para ele o palco tradicional favorecia mais o ator e comprometia a arte no teatro.

Outros artistas da Bauhaus seguiram o mesmo caminho de pesquisa e produção de projetos que pretendiam unir palco e plateia. Um exemplo é o Palco Expandido de Walter Gropius, ou *The Totaltheater* (1927), montado com superfícies alternadas móveis e separadas com uso de elementos em movimento, com luz, som e composição artística abstrata. É chamado de expandido porque buscava uma participação mais ativa do público, sem o conhecido silêncio

<sup>6</sup> Disponível em: <https://proyectoidis.org/wp-content/uploads/1900/03/imagengrande2.jpg>. Acesso em: 29 mar. 2024.

das plateias. Logo, esses ambientes com tantos aparatos contribuíram para a criação de “imagens teatrais aparentemente vivas” (Grau, 2007, p. 170), ao misturarem observador e espaço imagético dinâmico e transformarem o observador em interventor, coautor ou interator.

Ainda dentro do contexto, em 1939, surgiu, dentre outros meios precursores da mídia nas artes, o Cinerama, criado como um registro do processo cinematográfico de *WideScreen*, ou tela larga, que trabalhava com a gigantesca tela em curva, com um arco de 146°. A configuração de um cinema curvo consistia numa enorme tela de projeção em três dimensões e som ambiente, contando com uma plataforma giratória central, onde os visitantes interagiam com todo o espaço. *WideScreen* é também, o nome da corporação que patenteou o processo, pois, no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, o nome "Cinerama" foi usado como nome da companhia distribuidora de filmes e sua denominação unia os conceitos de cinema e Panorama, com som estereofônico e a projeção de imagens (Figura 10). Por causa da tela extremamente curva na projeção, as imagens eram apresentadas em partes e essas “emendas” acabavam por comprometer a qualidade final. Tanto o Cinerama quanto o Cineorama apresentavam efeitos teatrais.

Figura 10 – Plataforma geral do Cinerama de Fred Waller (tela de 180 graus)



Fonte: Grau, 2007, p.186.

Na sequência cronológica, como um ambiente multissensorial e multimidiático com características americanas, foi criado o Futurama de Chrysler, em 1939, por Bel Geddes. Ele representa uma grande imagem urbana com prédios, dando a sensação de visão de mundo em miniatura (Figura 11). Os visitantes acessavam a imagem a partir de cabines distantes, suspensas, escuras e ao redor do cenário. O Futurama desenvolve colaborações entre artistas e engenheiros, com acessos restritos de túneis com efeitos teatrais de som, luz e imagens em movimento, conseguindo dar a sensação de dinamismo, expressividade e dramaturgia, com resultados sinestésicos. Dentro desse contexto, com objetivo de promover colaborações entre

artistas, engenheiros e cientistas em 1966 surge o EAT, Grupo *Experiments in Art and Technology*, fundado para cuidar da iniciação e realização de projetos que ampliaram o papel do artista na sociedade contemporânea e a relação dos seres humanos com as mudanças tecnológicas.

Figura 11 – Futurama Feira Mundial de 1939, Nova York



Fonte: *Site Never Was*<sup>7</sup>.

Esses ambientes contribuíram para a criação de “imagens teatrais aparentemente vivas”, que transformavam o observador em elemento de interpretação, coautor ou interator e funcionavam como instalações, promovendo a imersão pela sensação de ilusão (Grau, 2007, p. 171). Inspirado no Futurama, o Sensorama foi criado e patenteado por Morton Heilig, em 1962. É considerado uma das primeiras tentativas para desenvolvimento de tecnologia imersiva multissensorial. Constituiu-se de simulação de um passeio de moto pelas ruas do distrito de Brooklyn (Nova Iorque).

Como uma máquina multissensorial imersiva e simulador para entretenimento, provocava vibrações e odores simulados, sem ser interativo, mobilizando e integrando todos os sentidos. Proporcionava entrosamento com o filme e era classificado por seu inventor, Morton Heilig, como “Cinema de Experiências”. Era capaz de exibir imagens em 3D, juntamente com som estéreo, inclinação do corpo e sensação de vento e aromas (Figura 12).

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://neverwasmag.com/1939-new-york-worlds-fair-futurama-3/>. Acesso em: 22 jun. 2023.

Figura 12 – Simulador Sensorama, Inventor Morton Heilig, 1962



Fonte: Grau (2007, p. 189).

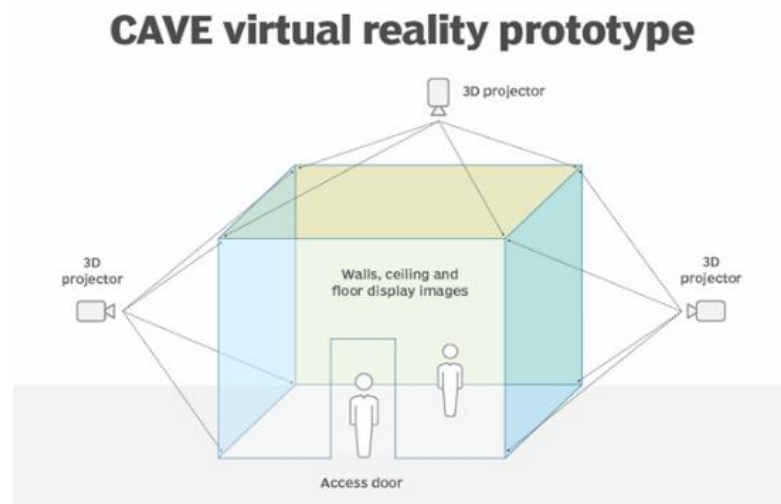
Também conhecidos como cinemas em plataformas tipo ambientes circulares, denominados sistemas 3D Imax e Omnimax (1984), esses tipos consistiam em telas com 1.000 metros quadrados. Do ponto de vista ilusionista, o Imax, com maximização de imagens, representou o que havia de mais novo. Fato que resultou na instalação de mais de 150 de seus cinemas espetaculares em mais de vinte países. Sobre o Imax ou Imagem Maximum, podemos dizer que trazia um filme com efeitos maximizados, como som, imagem, resolução, formato da tela côncava. E até a posição das cadeiras é colocada estrategicamente para incrementar a experiência do espectador na sensação de imersão. Os filmes Imax superdimensionam e mostram situações espetaculares de locais inatingíveis e inacessíveis, por isso foram campeões de bilheteria e premiações.

Omnimax e Imax são tipos de telas de cinema de grande formato projetadas para proporcionar experiências de visualização mais envolventes que as telas de cinema tradicionais. A principal diferença entre os dois está no formato da tela. As telas Imax são planas e retangulares e usam projetores de filme, enquanto as telas Omnimax são em formato de cúpula, permitindo um campo de visão mais amplo e uma experiência visual mais abrangente e usam projetores digitais. Vemos, assim, todos esses experimentos propostos com uso de recursos, dispositivos ou interfaces para a produção de arte nos mobilizando para fora dos espaços artísticos convencionais e institucionais como os ateliês, os museus e as galerias.

Do final da década de 1980 a 1991, estimuladas pelo sentido de interferência e proximidade com imagens tridimensionais, surgiram modernas interfaces com o uso do *Head Mounted Display* (HMD) ou *Cave Automatic Virtual Environment* (Cave), como são

conhecidas. A Cave é representada por um ambiente em formato de cubo. Seis superfícies usadas como telas de projeção de imagens circundam o visitante. Os usuários podem enxergar as imagens em 3D com uso de óculos estereoscópicos leves, experimentando um efeito impressionante de profundidade espacial. Essas lentes são retráteis, com rápidas sucessões de luz e com imagens diferentes em cada olho, que resultam numa única imagem unida pelo cérebro (Figura 13).

Figura 13 – Esquema construtivo da Cave



Por outro lado, em 1995, surgiu um projeto de espaço virtual, no padrão instalação, um pouco diferente da narrativa de ambiente expositivo, porém interativo e imersivo, com participação do público que faz uso de capacete de realidade virtual (HMD), de computação gráfica 3D e de som. É um trabalho diferente das exposições imersivas, mas também muito dinâmico, progressivo, colaborativo e não linear. Com novo significado e para uso individual, com sentido no universo das artes contemporâneas, “Osmose”, de Char Davies (1995), desencoraja e desmistifica o uso de espaços físicos onde os limites deslocam a posição central do autor ou do artista ao passar o destaque, a autonomia e o controle para os espectadores.

Como um último exemplar, diferente de instalação imersiva com projeções de pinturas, mas que consistia numa instalação apresentada em mostra digital no museu MoMA, em Nova York, 2012, o *Rain Room* reproduzia a chuva que caía numa sala fechada e cessava quando o corpo do visitante era detectado pelas câmeras com sensor de movimento distribuídas no museu: as pessoas podiam atravessar o “temporal” sem se molhar. Essa experiência, intitulada

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.techtarger.com/whatis/definition/CAVE-Cave-Automatic-Virtual-Environment>. Acesso em: 22 jun. 2023.

de *Rain Room*, é uma obra de arte experimental feita por Hannes Koch e Florian Ortkrass, pela Random International, cuja primeira instalação permanente aconteceu em Xarja, Emirados Árabes Unidos, em 2018. Essa instalação pode ser vista como uma representação que explora as relações humanas entre si e com a natureza, cada vez mais mediadas pela tecnologia. Embora o som e o cheiro da chuva sejam intensos, seu toque permanece ausente, deixando os visitantes secos numa chuva contínua, enquanto navegam pelo espaço. Em *Rain Room*, desenvolve-se uma relação, aparentemente, intuitiva entre o visitante e a obra de arte, entre as pessoas e a máquina. Somando aos referenciais históricos citados, o autor Rancière (2014, p. 55) ainda relatou que

[...] a eficácia da arte não consiste em transmitir mensagens, dar modelos ou contramodelos de comportamento ou ensinar a decifrar as representações. Ela consiste sobretudo em disposições dos corpos, em recorte de espaços e tempos singulares que definem maneiras de ser, juntos ou separados, na frente ou no meio, dentro ou fora, perto ou longe.

Dentro de uma análise comparativa, podemos analisar o quanto eventos e instalações vem modificando a posição e participação do espectador para ator, de cena para *performance* e de representações para mediações. Dessa forma identificamos efeitos sensoriais com presença de materiais como tecidos estampados de girassóis ou da amendoeira em flor, odores sendo liberados por todos os lados, presença de diversos elementos e objetos formando volumes em movimento por cima das pessoas, enquanto elas se movimentam pelo som, pelos ruídos ou pelas imagens em movimento. Em outro momento, uma trilha sonora de fundo e os aromas que mudam a cada instante, em paralelo à mudança de imagem e da posição dos espectadores, que interagem a partir de reações individuais ou em grupo, tudo com muito brilho e efeitos luminotécnicos também em movimento.

## 1.2 AS INTERFACES NAS ARTES VIRTUAIS NO SÉCULO XX

Desde 1970, alguns pesquisadores trabalham em projetos de interfaces de computador de imersão” integrando “a mente humana e as imagens computadorizadas interativas” (Grau, 2007, p. 197-199). Essas diversas tentativas de conexão de equipamentos aos seres humanos geraram possibilidades tecnológicas para o cenário das produções artísticas e da comunicação. Assim como Grau, Jacques Rancière (2014, p. 96) também defendeu a ideia de que “[...] uma imagem nunca está sozinha, pertencendo a um dispositivo [...] que regula o tipo de atenção que

provoca” (Rancière, 2014, p. 96). Considerando o conceito de interface como meio “[...] que permite a interação entre dois sistemas” (Interface, 2024), este subcapítulo tem a intenção de explorar as extensões artísticas em paralelo com as exposições imersivas, por meio do crédito das experiências vividas por um público que, de outra forma, dificilmente as visitaria.

Também Frank Popper, (2006) historiador de arte e tecnologia, analisou o desenvolvimento da arte imersiva e interativa das novas mídias e incluiu análises detalhadas do trabalho de artistas como Nam June Paik, John Maeda e Jenny Holzer. Para esse autor, as imagens mudam nosso olhar, nosso conceito do que é real e representam o quanto a arte vem humanizando a tecnologia. Nos espaços imersivos, podemos dizer que a imagem passa a ser objeto desse conhecimento.

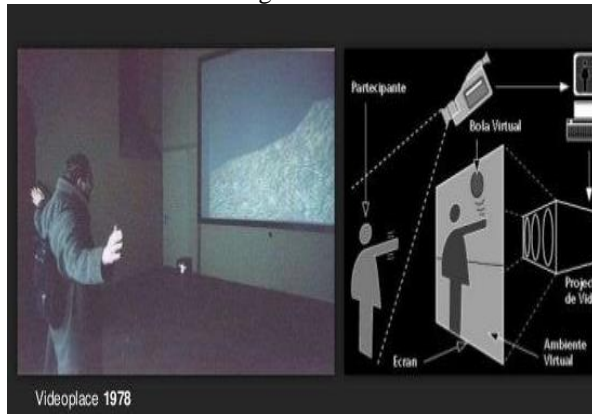
De acordo com Pierre Lévy (2000), surgiu uma “sociedade coletiva” ou “linguagem da nova era” sobre a massificação coletiva que usa a mídia para se comunicar e traçar seus próprios sentidos. Para estudarmos espaços imagéticos precisamos entender o decorrer da história e trajetória dos artistas, tratando da arte virtual diante da diversidade de interpretações possíveis. Também referenciamos, nesta pesquisa, artistas que destacam as diferenças históricas e de abordagem, como Myron Krueger (1982), Char Davies (1998) e Diana Domingues (1997), com propostas bem diferentes, mais experimentais do que as exposições imersivas e com acervo de artistas históricos.

Rancière (2014) ressaltou que o artista deve ser invisível em sua obra, considerando também que a obra não é objeto estético autônomo, já que é influenciado pela presença do observador. Espaços de grandes proporções, dimensões gigantescas, locais com alturas e profundidades imensas, com uso de projeções, permitem sensações diversas, quando aliadas aos movimentos da imagem e presença do som. Afinal, a imagem intensifica a força dessa ação e da participação do observador.

Nas últimas décadas do século XX, artistas de obras interativas, como Myron Krueger (com o *Videoplace*) e Jeffrey Shaw (com o *Virtual Museum*), trabalhavam na intenção de romper limites entre arte e tecnologia e atuando em institutos superequipados e privilegiados para o desenvolvimento de pesquisas de realidades virtuais.

O cientista e artista digital Myron Kruger foi pioneiro nestas pesquisas e investigações da arte interativa. O *Videoplace*, da década de 1970 representava um projeto fruto dessas pesquisas e consistia num espaço físico no padrão de um laboratório de realidade artificial, que respondia aos movimentos e ações dos usuários com uso de óculos e luvas (Figuras 14 e 15).

Figura 14 – Projeções em *Videoplace* de Myron Krueger de 1978



Fonte: *Site Artes, Mídias e Tecnologia*<sup>9</sup>.

Figura 15 – Instalação de *Videoplace* de Myron Krueger



Fonte: *Site Artes, Mídias e Tecnologia*<sup>10</sup>.

A instalação desenvolvida por Krueger, em 1992, para o evento SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques) na “19ª Conferência anual sobre computação gráfica e técnicas interativas, consistia em gráficos projetados nas paredes de uma sala enquanto o público usava óculos especiais e se movia, pelo espaço, com o auxílio de um pequeno bastão. A partir dessa instalação, tornou-se corrente associar o “Mito da caverna”, de Platão, à nascente ideia de realidade virtual (Sacchettin, 2021).

Usando novas tecnologias digitais e adotando como tema central a relação entre realidade e simulação, imaginação e experiência, foi criado o *Virtual Museum* (1991), de Jeffrey Shaw, como ambiente interativo que reproduz um espaço expositivo definido por uma plataforma circular motorizada com um monitor colocado sobre ela.

Os visitantes, sentados na frente de uma tela, podiam navegar por outros quatro espaços virtuais usando o peso do corpo para mudar sua posição, inclinando ou girando a cadeira. Cada espaço era diferente em sua composição imagética e utilizava vários meios artísticos digitais, como imagens, esculturas, fotografias etc.

Shaw construiu inúmeras instalações ou espaços visualmente simulados com estratégias de imersão no espaço virtual (anamorfose, perspectiva, efeitos *trompe l’oeil* e Panorama) e assim como ele, na intenção da criação de obras interativas, os artistas fizeram uso de tecnologias digitais que, continuamente, usavam projeções de imagens de obras de arte para reagirem, em tempo real, aos movimentos e reações do espectador (Figura 16).

<sup>9</sup> Disponível em: <https://artemidiastec.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/05/videoplace1.jpg>. Acesso em: 30 mar. 2024.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://artemidiastec.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/05/videoplace1.jpg>. Acesso em: 30 mar. 2024.

Figura 16 – Jeffrey Shaw, *Virtual Museum* (1991)



Fonte: Site Jeffrey Shaw Compendium<sup>11</sup>.

Em 1999, depois do “Cinema Expandido” do final de 1960, com características híbridas, unindo e interagindo com o cinema (Grau, 2007, p. 196), surgiu o Sistema *eMUSE de Murmuring Fields*, sistema criado para a obra de Wolfgang Strauss e Monika Fleischmann, que fez do vídeo uma obra de arte mista, por meio de um projetor no teto para filmar e gravar cada movimento e ação do espectador, criando seu próprio avatar, com pontos e traços coloridos, além de transitar no espaço da tela de forma bidimensional. “Nesse sistema *eMUSE de Murmuring Fields*, o usuário interferia no processo e na produção”, cada passo e movimento eram armazenados no computador para construir cenas e ações que se modificavam à medida que o usuário navegava no espaço real (Grau, 2007, p. 289).

Dentre vários sistemas de projeção e exibição da realidade virtual imersiva descritos por Oliver Grau, o HMD é o primeiro bem-sucedido. Depois dele, veio um que se destacou: o *Automatic Virtual Environment (Cave)*. As Caves têm a característica própria de permitir imersão do corpo inteiro, dentro do espaço, e simular um espaço dentro de outro. São necessárias, no mínimo, três paredes para configurar a estrutura física dessas cavernas imersivas. Elas se configuram no formato de cubo, com 3 a 6 superfícies projetáveis, incluindo o chão e muitas vezes o teto, para que não exista nenhum fator externo que não compactue com seu formato. Nas Caves, o efeito de projeção no chão permite maior absorção do efeito de imersão, por gerar profundidade abaixo do campo de visão habitual, e oferece a possibilidade de entrarem projeções de imagens sincronizadas em todos os lados.

<sup>11</sup> Disponível em: [jeffreysawcompendium.com](http://jeffreysawcompendium.com). Acesso em: 30 mar. 2024.

É importante destacar que tanto em HMD ou Cave o corpo só é ativo dentro dos limites impostos pela instalação em particular e, com isso, as “[...] realidades mistas não são necessariamente imersivas, como afirmam alguns autores, mas têm seu *design* promovendo o espectador a mergulhar no espaço sugestivo das imagens” (Grau, 2007, p. 291). Essas instalações “colocavam o observador de modo mais intenso *na imagem*, mas, através de interações elaboradas, envolviam os observadores na criação real da obra” (Grau, 2007, p. 210). Tiveram como parceiros Charlotte Davies, Edmond Couchot, Peter Weibel, Paul Garrin e outros. Para as criações desses artistas, a imagem deixava de ser experimento e, pela primeira vez, “[...] o observador é parcialmente responsável por gerar imagens 3D”, indo além do Panorama ou Cinerama, levando a discussão para os meios cinematográficos (Grau, 2007, p. 194-195).

Em 1991, o *Banff Center for The Arts*, no Canadá, fomentou que os artistas desenvolvessem e experimentassem a tecnologia da realidade virtual, em dois anos, realizando diferentes projetos artísticos. Uma dessas instituições de pesquisa em arte virtual foi o SIMLAB, da Universidade de Carnegie Mellon, nos EUA, que apresentou ambientes virtuais via telepresença e controlados por programas de vida artificial. De outro lado, o MIRALAB, de Genebra, na Suíça, também apresentou o primeiro campo de animação em 3D com simulações de movimento do corpo, animação de materiais e objetos em ambientes virtuais habitados por avatares acessados de locais distantes. Se antes o uso dos computadores dava fundamento ao uso militar, agora, de forma reativa, passou a ser decisivo para manipulação em nova realidade, com *performances*, reações e com a participação e interação do público.

Em 1995, Charlotte Davies, com a obra *Osmose*, conseguiu explorar todo seu potencial e se tornou referência como artista digital no uso de complexos *softwares* de computação gráfica, pois o efeito de imersão é tão envolvente que realmente acreditamos estar na imagem que enxergamos. É um exemplo de arte nova ilusionista como nenhum outro do gênero. Além disso, conseguimos associar aos estudos de Char Davies o fato de que o observador, reservado e distante em relação à arte, inclua-se, aproxime-se e se envolva de corpo inteiro ao ter sensações e experiências sinestésicas com a impressão de que nada é irreal.

A partir das instalações imersivas, como *Osmose*, da artista imergente Charlotte Davies, em exposições na Europa e na América do Norte, o observador consegue vivenciar uma experiência inovadora. *Osmose* é um modelo desse tipo de ambiente interativo, imersivo e individual que faz uso de um capacete de realidade virtual (HMD), computação gráfica 3D e som interativo para exploração sinestésica (Figura 18). Nesse modelo imersivo, efeitos e

reações de simulação criam um ambiente simulando vários ambientes tridimensionais, como um “simulacro da natureza” (Grau, 2007, p. 220).

*Osmose* é um composto de cenários virtuais gerados por uma grade de coordenadas cartesianas, como, por exemplo, abismo oceânico sem limites, ou nas nuvens, ou numa vegetação densa, escura e outros cenários com temas naturais. Todos com passagens simultâneas de um cenário para outro de forma suave e fluida, por isso o nome *Osmose*, que significa difusão, permeabilidade ou troca. É uma arte digital estruturada com ambientes virtuais de rochas, raízes, folhagens, floresta, nuvem, clareira, terra, lago, profundezas do oceano, microrganismos, até chegar às folhas e às árvores. Todos os elementos nos permitem vivenciar um espaço possivelmente inatingível dentro de nossa realidade (Figura 17).

Figura 17 – *Osmose* - Flutuador em *tour* virtual imersivo de Char Davies, 1995



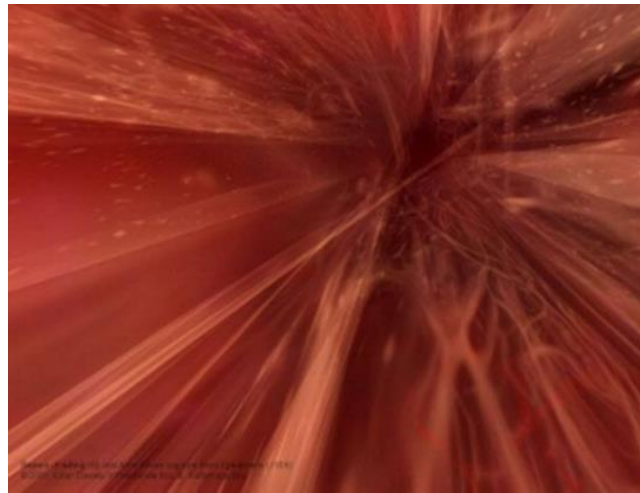
Fonte: Site Proyecto Idis<sup>12</sup>.

Segundo Grau (2007), sem a intenção de substituir um Panorama ou um filme que associasse naturalmente ilusão, técnica e obra na criação da “realidade virtual”, esta obra valorizava a arte contemporânea, expandia o gosto pela tecnologia, e enfatizava como as instalações virtuais poderiam reduzir a objetividade que uma exposição física tradicional apresenta. Comparando com as mostras ou exposições imersivas, o passeio virtual *Osmose* é um tipo de arte contemporânea criada para simular imagens virtuais, por fazer uso de óculos do tipo estereoscópicos e de fones de ouvido, além do uso de música suave e diversas cenas lúdicas, durante um período de, aproximadamente, 20 minutos de imersão, ou uma viagem sinestésica. Os visitantes giram, movimentam-se, comportam-se de formas diferentes e agem de acordo com as formas e imagens projetadas no piso e nas paredes, em alguns momentos, até nos tetos. E, concorrendo para um ineditismo na relação corpo, materialidade e artificialidade, esse evento digital fortalece os estímulos corporal e sensorial, como olfato, visão, audição e tato.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://proyectoidis.org/char-davies/>. Acesso em: 31 mar. 2024.

Outro exemplo de instalação artística, com proposta para imersão da artista Char Davies, é *Éphémère* (1998), que estreou na *National Gallery of Canada*, em 1998, em uma exposição individual, parcialmente financiada pela Fundação Daniel Langlois. Consistiu-se de um conjunto artístico que representava mundos virtuais e imagens que induziam à "imersão", com uso de temas e elementos da natureza, como rocha, árvore, órgãos corporais, em ambientes fluidos, navegáveis e efêmeros (Figura 18).

Figura 18 – Obra *Bones* (final III), 1996-1998 *Éphémère* de Char Davies



Fonte: Site Fondation Daniel Langlois<sup>13</sup>.

A reação do participante determinava a navegação imersiva, por meio de um programa de computador que, por intermédio de um colete e um visor no usuário, permitia uma experiência imersiva suave, tudo regulado pela respiração e movimentos do participante dentro de um espaço virtual e interativo.

Essas novas tecnologias têm, na maioria das vezes, preferência por espaços de grandes proporções, dimensões gigantescas, locais com alturas e profundidades imensas e uma projeção que permite fluir a velocidade com movimentos da imagem, som, aroma e sensações. Se falarmos de autonomia da arte, com todos os exemplos citados nesta pesquisa, a ideia artística se traduz e se reproduz, na forma material, a partir de mediações e imagens que não podem ser confundidas com passividade pictórica. O observador, assim, pode penetrar no campo imagético, definir-se como uma presença real, assimilar a ilusão que a imagem artificial representa e, finalmente, se sentir parte das projeções. É um processo dinâmico, não estático e várias empresas desenvolveram tecnologias de realidade virtual para esse fim, como as telecomunicações com *design* de novas interfaces para integrar as artes e tecnologias. Também

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=102>. Acesso em: 31 mar. 2024.

nessa pesquisa buscamos compreender o desenvolvimento de cenários interativos e a relação com a realidade virtual imersiva, arquitetura e outras formas de comportamento da arte contemporânea. E ratificando essa informação, Oliver Grau (2007, p. 214) apresenta que,

Um número significativo desses artistas, importantes internacionalmente, participa desse programa, artistas que normalmente trabalham em institutos de alta tecnologia no desenvolvimento de novas interfaces, modelos interativos e estratégias visuais, e que estão desempenhando um papel decisivo no design do futuro de alta performance da Internet.

Abordar as exposições imersivas nos permite tratar das alternativas qualitativas e compreender a difusão da arte e comunicação de massa em todos os meios; possibilita experiências de colaboração, intervenção e diálogo entre público e artista. A tecnologia admite mediar e consolidar as artes dentro desses ambientes virtuais ou semivirtuais e os circuitos expositivos permitem inserção social. Nesse contexto, “[...] as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e a que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (Grau, 2007, p. 10).

Para o autor Rancière (2014, p. 122), “[...] só o espectador pode fixar a medida da relação do seu olhar com a realidade, ampliando o conceito de figura [...] como entrelaçamento de várias artes e várias mídias”. A realidade virtual concorre oposta à forma essencial física tradicional, porque, com as tecnologias, as imagens não desaparecem tão rapidamente como antes e, agora elas materializam obras projetadas em exposições imersivas para que sejam objeto de interação. A expressão “transformações interativas” parece substituir o chamado espetáculo e parece também dar fim a uma visão idealista da arte quando a imaginação se une às condições técnico-materiais de produção, passando por uma fase de ressignificação. Novos registros de significação e fruição interligam técnica e estética, gerando mudanças sem alterar a verdadeira natureza e a qualidade das criações artísticas, mas sim ampliando ambas as condições.

Concorrendo para um ineditismo na relação corpo, materialidade e artificialidade, os eventos digitais surgem com uso de imagens e objetos que interagem sem exclusão de sua identidade. Assim, espaços de ilusão e imersão são também espaços para comunicação e produção de diálogos, existindo um processo colaborativo, aberto para a criação na intenção de produzir conhecimento.

### 1.3 MULTISSENSORIALIDADE DOS AMBIENTES E O PROTAGONISMO DO PÚBLICO

Como um dos formatos da cibercultura, os ambientes virtuais imersivos ganham destaque por combinarem arranjos musicais, textos, desenhos, vídeos, imagens com fotografias, objetos físicos e táteis, efeitos sonoros, visuais e outros processos híbridos. Não é recente o uso de imagens virtuais em espaços expositivos e a história da arte nos mostra claramente através das pesquisas de Oliver Grau sobre espaços imagéticos ilusionistas, já citado em capítulos anteriores.

Dentro desta pesquisa, identificamos autores que chamam essas exposições de arte participacionista, termo defendido por Couchot (1997), para explicar a associação do espectador na elaboração da obra. Nesse caso, muitas pessoas podem entrar juntas num processo de interatividade, em que a tecnologia muda as condições da criação artística. Logo, deduzimos que a relação forte e predominante entre autor, obra e espectador é um processo híbrido e essas trocas interativas têm significados e geram relações simultâneas de receptividade entre a obra, o artista e o público.

O termo artemídia tem sido utilizado para essas novas formas de expressão artística, por fazerem uso de tecnologias e experiências digitais tanto na comunicação quanto nas intervenções em espaços expositivos. É evidente que, no interior de ambientes com essa tipologia, são muitas as vantagens de atender à demanda para um público diverso, a partir de imagens em movimento, tridimensionais, em tempo real, ou com efeitos de ilusão e é a perspectiva a característica que mais se destaca nessas projeções, porque, imprime realidade ao espectador. Estamos tratando de equipamentos, de recursos digitais com funções semióticas e finalidades específicas, reinventando condições, potencializando as relações: obra e público. Em tempos de virtualização, um exemplo apresentado pela pesquisadora e especialista em História da Arte, Carolina Horta (2021) ilustra a pesquisa mostrando o quanto a arte digitalizada e imersiva de Van Gogh apresentada através do virtual em exposições imersivas, simula o mundo como ele enxergava: “é uma experiência multissensorial que permite ao espectador mergulhar no mundo rico, colorido e dinâmico de Van Gogh. Experiência individualizada em que o corpo participa da obra, movimenta-se e desloca-se” (Horta, 2021, n.p.). O maior desafio das exposições em grandes instalações é o fato de que imagens são pouco improváveis e o público são os prováveis “imaginadores”, afinal, o objeto da arte agora é elemento de mediação. As interfaces levam as expressões artísticas à contemporaneidade e as exposições imersivas são

os novos palcos para um público maior e variado que também está aprendendo a conviver e se relacionar de forma diferente com a arte.

Virtualidade e imersão nascem da ação dos meios técnicos à disposição de artistas e curadores “[...] na criação de efeitos que permitam que o público interaja instantaneamente com as imagens, com os textos e com os sons que lhe são propostos” (Couchot, 1997, p. 135). Nesse momento, percebemos que, nos espaços expositivos, o público contribui dando “vida” à obra, com postura participacionista e o diálogo se dá através de canais e linguagens diversas: “visual, sonoras, gestuais ou tácteis” (Couchot, 1997, p. 140), seja pelo contato, o som de sua voz, sua presença, seu sentar ou andar.

Conseguimos identificar em exposições imersivas semelhanças entre artistas entendendo que se inspiram em outro(s)? Conseguimos estabelecer conexões sobre o tema desta dissertação, as pinturas de Van Gogh, com projeções por meio de vídeos 360°, dentro de realidades aumentadas? Ao vivenciar uma experiência imersiva nesses espaços e conhecer suas obras, deparamo-nos com reações de interação acontecendo num processo de correspondência entre arte e público e que trataremos no terceiro capítulo desta pesquisa.

O fenômeno da multissensorialidade pode ser interpretado de várias maneiras. Ele ocorre desde a separação dos sentidos (visão, tato e audição) até o relacionamento entre o objeto da obra, imagem e o espectador com suas sensações a partir dos estímulos. Segundo Basbaum (2012, p. 246), “[...] desde o século XVIII há relatos descrevendo pessoas que, expostas a um estímulo relacionado a uma determinada modalidade sensorial, experimentam reações em uma modalidade diversa”, por exemplo, um evento digital, virtual e/ou imersivo. Quando falamos de sinestesia, estamos falando de causar experiências diretas como um dos efeitos em que a sensação de ilusão favorece dentro do espaço acústico, visual, sensorial e narrativo. Ocasão em que visão, tato e corpo trabalham cooperativamente.

Sérgio Basbaum (2012, p. 260) ressaltou “[...] o convite que a obra de arte faz a seus espectadores, ouvintes e participantes enquanto a tecnologia automatiza os recursos. Com isso a arte procura seu novo lugar numa sociedade reinventada”.

É um contraste se compararmos com a concepção do *Cubo Branco*, de Brian O’ Doherty, década de 1970, que trata da interação entre espaço expositivo, público e obra de arte e nos chama a atenção para o fato de que espaços expositivos não são neutros: são sim, construídos historicamente e condicionados pelos valores do grupo social responsável por sua concepção e “desnuda os artifícios desse espaço introspectivo e auto-referente da arte modernista (a galeria de arte)” (2002, p. XIV).

Ainda segundo a leitura de Brian O’ Doherty, podemos deduzir que a arte tem relação

direta com artista, espectador, colecionador, curador, críticos, e o *Cubo Branco* oferece experiência sensorial em seu próprio dispositivo, o que significa que estímulos aos sentidos de forma simultânea acontecem quando estão no seu interior. Se ousarmos comparar a espaços como galerias, museus e espaços expositivos, podem ser considerados alternativos e específicos e, no caso das imersivas, existe uma relação recíproca entre contexto expositivo e obra exposta. Tanto o *Cubo Branco* quanto a imersiva convertem em obra o próprio espaço expositivo.

Então, é pertinente afirmar que *Cubo Branco* e exposição imersiva se assemelham na questão do espaço, ambos independentes da grandiosidade das projeções e do espaço. Sem os recursos interativos e a presença humana, nada faria sentido nem aconteceria espetáculo algum. Nesse sentido, o *Cubo Branco* se reserva à condição de ser funcional, enquanto as exposições imersivas necessitariam de apelos dos sentidos e o uso de recursos espetaculares, na maioria das vezes, maximizados.

Comprendemos que o papel do artista na era contemporânea, é se sentir inclinado a uma ideia de aceitação ou pertencimento, passando a coexistir dentro de uma nova realidade com códigos para fazer parte do mundo digital. Segundo Sacchettin (2021), “Acredito então que a exposição imersiva possa ser pensada como um anticubo branco se fizermos considerações pelo olhar do espectador, pela interação entre espaço expositivo e público”.

Esse tipo de evento, com possibilidades fora do convencional, e soma emoção, som e manifestação digital, é fruto de uma cultura “[...] que reconhece como característica da arte o resultado estético” (Eco, 2005, p. 175). Ainda na visão de Eco, (2005, p. 163), quando analisamos as imagens em movimento e repetidas,

[...] a cena obtém-se com a repetição da mesma figura, visando representar uma personagem ou uma história inteira em momentos sucessivos. A arte nesses eventos deve ser vista como uma reação imaginativa do espectador, a partir de imagens descontínuas, saindo da linguagem comum e símbolos figurativos convencionais, reagindo ao discurso comum.

Outra característica importante a ser considerada é que, se a obra virtual está em constante construção, talvez possamos nomear como obra “aberta” algumas intervenções ou formas usadas, soando imprevisíveis dentro do ambiente virtual. A obra aberta se coloca entre o que é científico e o que é sensível, permitindo-nos compreender o mundo de forma diferente. Para Eco (2005, p. 158), “[...] quase como uma espécie de esquema transcendental que nos permite compreender novos aspectos do mundo”.

Novos critérios de apreciação numa mostra artística virtual, diferentemente de uma mostra de arte física, são evidenciados quando estamos diante de uma imagem animada, em

movimento e colorida, dando-nos a impressão de que podemos agir sobre ela, transformá-la, explorá-la e até tocá-la. Como Lévy (1997, p. 97) descreveu: “Não é uma ilusão de realidade, como se descreve muitas vezes o virtual, visto que você sabe que se trata de um jogo, de um artifício, verdade lúdica ou emocional de uma ilusão experimentada como tal”.

Após diversas visitas a exposições imersivas, objeto de estudo desta pesquisa que apresentaremos no terceiro capítulo, podemos afirmar que o movimento contínuo de imagens mediadas pela tecnologia consegue absorver o espectador de tal forma que ele aprende a gostar, conviver, manipular e a lidar com o mundo virtual. A virtualidade oferece experimentações em cenários inovadores com o digital e o físico juntos, dentro de uma narrativa de ilusão no espaço imagético, seja em galerias de arte, museus, instalações e em todos os lugares onde espectador e obras atuam influenciando e sendo influenciados. Dessa forma, exposições imersivas inseridas no contexto da arte contemporânea conseguem dialogar com outras áreas do conhecimento, ao usarem recursos e materiais digitais estabelecendo ações transformadoras nas mãos de artistas, curadores e educadores.

Exposições virtuais com imagens em 360°, dinâmicas e interativas são de fato uma tendência crescente, com ideia diminuir o distanciamento, intensificando a sensação de ilusão. E, nessa relação entre público e artista, “[...] a obra de arte como objeto único desaparece” (Grau, 2007, p. 239).

Assim é “Van Gogh Imersivo”. Uma experiência autônoma dos vários sentidos em que a pintura para os olhos, a música para os ouvidos, o aroma para o nariz, os objetos e elementos físicos para o tato, as projeções em 3D em movimento para o corpo e as demais representações contribuem para nova narrativa que sustenta a arte desse artista dentro da cultura digital. As projeções das imagens não deixam o domínio do autor, mas se tornam referenciais do processo digital e essa nova relação define uma tríade de interação que contribui para que o público se sensibilize e perceba o mundo do artista através de sua arte.

## CAPÍTULO 2: O FENÔMENO DAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS

### 2.1 EXPOGRAFIA: RESSIGNIFICAÇÃO E REPRODUÇÃO DAS IMAGENS DIGITAIS

Uma grande expansão dos museus, galerias e espaços expositivos em geral, que compõem o circuito artístico contemporâneo marcou as últimas décadas na forma de expor as obras de arte. Analisando desde sua criação para uma função de um espaço para reunião de artistas e reflexões sobre a arte, os museus iniciaram na Grécia antiga, chamados por *Mouseion*, espaços nos quais os artistas da época faziam rituais de apreciação aos deuses para receber inspirações para seu trabalho. Organizar exposições começou muito depois, já por volta do século XVI, como forma de exibição de coleções particulares, cujo hábito, sabemos, é da natureza humana de colecionar, preservar e guardar objetos como memória afetiva.

No século XIX, as exposições de arte aconteciam com coleções particulares e eram estabelecidas como eventos que demonstravam as direções intelectuais da aristocracia da época e essa prática incentivou o patrocínio aos artistas da época. Nessa perspectiva, os museus, tradicionalmente, foram criados na Europa e foram sendo modificados de acordo com a maioria do público que tinha acesso aos eventos realizados em seu interior ou entorno.

As exposições nesses espaços eram realizadas em extensas galerias, com aproveitamento total das paredes cobertas de quadros em composições aleatórias, ora simétricas ora assimétricas, com o objetivo de otimizar todos os espaços, sem folgas e com intenção de expor o máximo possível, sem os conceitos posteriormente construídos de curadoria, educativo e de catalogação. As molduras, os temas e as técnicas usadas nas obras eram critérios de separação ou harmonização dos conjuntos de quadros, mantendo certa ordem e distância entre eles. Um grande exemplo que podemos citar é o Museu do Louvre que, no ano de 1796, teve suas galerias reorganizadas com obras dispostas até o teto, a partir da altura da linha dos olhos, para melhor visualização comparativa (Figuras 19 e 20).

Figura 19 - Óleo sobre tela de Hubert Robert vista da grande galeria do Louvre, 1796, Paris, França



Fonte: *Site Louvre*<sup>14</sup>.

Figura 20 - Fotografia da grande galeria do Louvre, 2017, Paris, França



Fonte: *Site Adobe Stock*<sup>15</sup>.

Segundo a História da Escola de Belas Artes e a pesquisa sobre revisão crítica de sua trajetória (Cavalcanti; Malta; Pereira, 2016), os museus sofreram influência da industrialização, transformando as relações sociais de trabalho e com as entidades culturais que cuidavam e preservavam as artes clássicas. Se dentro do conceito de expografia, as atividades nesses ambientes eram direcionadas à pesquisa, planejamento e desenvolvimento da concepção da comunicação com o público, passaram a ser espaços mais dinâmicos a partir de reivindicações para que fosse democratizado, com programação que facilitasse o entendimento das obras por parte do público.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://collections.louvre.fr/en/>. Acesso em: 31 mar. 2024.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://stock.adobe.com/br/search?k=louvre>. Acesso em: 31 mar. 2024.

Nos Estados Unidos, os grandes centros culturais mais dinâmicos se voltaram a atender o grande público, como exemplo, o MET, em Nova York, em 1872. A criação do MoMA, em 1929, marcou o início de um novo tempo, influenciando a formação do Museu de Arte de São Paulo (Masp), em 1947, e do Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM), no ano seguinte, cujas inaugurações celebraram um novo circuito para a arte moderna, por mediar, desde então, o intercâmbio entre obras nacionais e internacionais.

Segundo Cavalcanti (2016),

[...] os primeiros museus surgiram como desdobramento das atividades culturais da família real, com uma sólida formação da arte acadêmica chamada “Belas Artes” – uma das principais vertentes do acervo da Pinacoteca de São Paulo, direcionada a esta formação da história colonial do Brasil.

Nesse contexto, surgiram na década de 1960, os projetos de intervenção: os artistas começam a executar trabalhos em espaços públicos, na cidade e no campo, provocando uma intervenção na paisagem ou no meio ambiente. Esses trabalhos, algumas vezes desmaterializados; outras vezes, enormes, eram executados no meio natural com o nome de *Land-art*, ou *Earth-art* (não há uma tradução para o português), e os realizados nas cidades eram chamados de Intervenção Urbana. Os trabalhos de caráter intervencionista perduraram dos anos 1960 até os dias de hoje.

Artistas e empresários com ações contrárias não somente às academias, mas também ao modernismo do cubo branco, perceberam a necessidade de modificar o espaço para acondicionamento, manuseio e organização das obras expostas. A esse novo processo, que institui uma nova relação entre as obras, o espaço e a localização das obras em relação aos demais objetos, chamamos de expografia, incluindo também a divulgação e a comunicação. O minimalismo de Robert Morris faz eco a toda uma nova geração de artistas para diálogos mais eloquentes com o espaço, apresentando uma nova proposta considerada inovadora entre o objeto estético e a relação com o público.

Nesse processo chamado de fruição, registram-se as primeiras obras projetadas em tempo real, com a presença do espectador. Se os locais se caracterizavam como locais de guarda e conservação de acervo e de material de pesquisa, até se assemelhando a uma biblioteca, agora se apresentam como espaços alternativos para exposições com caracteres muito diferentes dos protótipos anteriores. Com as novas montagens e instalações expositivas, esse termo, “fruição”, começou a ser usado com o significado de algo que desperta sentimentos nos admiradores, ou o ato de tirar prazer do objeto artístico.

No início dos anos 1970, foram registradas as primeiras obras projetadas em tempo real, com a presença do espectador, graças às pesquisas do cientista da computação e artista digital Myron Kruger e, na década de 1980, com o artista e cientista da computação Jaron Lanier, que se baseou no trabalho de Krueger para continuar suas pesquisas. “Krueger fez experiências com instalações criativas, e sua obra abriu caminho para ambientes interativos e psicologicamente comunicativos” (Grau, 2007, p. 199).

Com a reconfiguração, os espaços expositivos no século XX se tornam lugares de experiências vanguardistas para expor produções artísticas contemporâneas, como as exposições imersivas. Com isso, boa parte das intenções arquitetônicas modernas passou a se dedicar a essa nova tipologia, reformulando seu conceito tradicional físico e funcional em termos de dimensões, acessos, padrão nos formatos geométricos e volumetria, assim como nas proporções.

Ainda sobre o século XX, como um exemplar desse rompimento do formalismo expositivo, surgiu o conceito de obra de arte conceitual denominada Cubo Branco, que consistia numa volumetria geométrica sem janelas ou aberturas, com todas as paredes brancas fechadas, para impedir que o mundo exterior entrasse. Essa obra é resultante da interação entre espaço interativo, público e obra de arte, dentro do contexto do pós-minimalismo e da arte conceitual da década de 1970. Ele foi criado como uma reação às galerias de arte modernistas, que buscavam isolar o visitante, apresentando um ambiente atemporal e local de arte normativa, em que as sensações e percepções de cada espectador passassem a ter um destaque maior em conjunto com a obra como mostra a figura 21 a seguir.

Figura 21 - Cubo Branco Mirror Image studio



Fonte: *Site iStok by Getty Images* <sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Disponível em: [https://www.istockphoto.com/br/collaboration/boards/jktUYq2qlE691\\_wlihCSvg](https://www.istockphoto.com/br/collaboration/boards/jktUYq2qlE691_wlihCSvg). Acesso em: 20 abr. 2024.

Defender as ideias de "fazer", de "experimental", de "participar" e de "interagir" fazem parte do contexto das exposições imersivas. Os projetos expográficos e a prática expositiva, modificam-se dentro de um novo referencial para mostras e eventos culturais e artísticos. A concepção de expografia vai além de entender os processos e as linguagens das diversas atividades dos museus, galerias e espaços artísticos para realização de exposições imersivas, visto que abrange também os aspectos de planejamento, questões metodológicas e técnicas, até a materialização da forma e definição da comunicação com o público.

Analisar o tema expografia considerando a vertente das exposições imersivas nos leva a pensar na arquitetura, no espaço, nas obras e em todas as transformações ocorridas na arte moderna e contemporânea, comparando os conceitos avessos ao conceito do Cubo Branco: “Acredito que a exposição imersiva possa ser pensada como um anticubo branco” (O’Doherty, 2002, p. 3). Em pelo menos cinco aspectos, os dois ambientes se assemelham: a primeira semelhança diz respeito ao isolamento ou ao fato de que o espaço interfere na obra; a segunda é que os espaços intensificam os efeitos das projeções supervalorizando-as; a terceira é que ambos têm aspecto da informalidade de um entretenimento; a quarta semelhança diz respeito ao aspecto de atemporalidade; a quinta e última é o condicionamento recíproco entre contexto expositivo e obra exposta. A diferença maior reside em como concebem o espectador e as formas de interação entre espaço expositivo e público. Nesse sentido, o Cubo Branco não surge como concepção de galeria de arte, segundo Brian O’Doherty (2002), mas como desconstrução do suporte, do padrão e das convenções. Nele, o artista e o curador podem ressignificar o espaço expositivo dentro da concepção espacial, com ausência de formas, elementos e volumes, além de excesso e objetividade na iluminação artificial. Valorizando o construtivismo, a geometria, a construção tridimensional e a racionalização das formas, o Cubo Branco conseguiu reproduzir um espaço expositivo integrando arte e arquitetura.

Um exemplo a ser citado, considerando as exposições imersivas alvo da pesquisa, seria o *Atelier des Lumières*, como um local dedicado a exposições imersivas, em Paris, inaugurado em 2018. Nesse espaço expositivo, as novas tecnologias digitais são exploradas usando obras de artistas consagrados que têm suas pinturas reproduzidas digitalmente ou “virtualizadas”, como prefere descrever o material de divulgação do Atelier (*AMIEX - Art & Music Immersive Experience*), em desenvolvimento desde 2012. As grandes dimensões e o espaço amplo são características marcantes desse empreendimento que não apresenta nenhum quadro para ser visto, nem obras, apenas imagens a partir delas. A compensação dessa ausência vem da carga sensorial produzida por todas as imagens projetadas em paredes e piso (Figura 22).

Figura 22 - Interior do Atelier des Lumières na Exposição “Van Gogh, La nuit étoilée”, 2019-2020



Fonte: *Site Atelier des Lumières Paris*<sup>17</sup>.

Como parte das atividades de um espaço expositivo e dentro da análise de expografia, seja um museu, atelier ou galeria de arte, a produção artística se destaca, primeiro, por explorar a participação do público de forma integral e, depois, num segundo plano, as questões de entretenimento e avaliação quantitativa de êxito: número de visitantes, patrocínio e faturamento. Podemos observar que, mostras espetacularizadas como as exposições imersivas utilizam “interfaces lúdicas” (Bentes, 1994, p. 104-105), promovidas por diversos tipos de máquinas de produção ou dispositivos e servem às narrativas de uma produção, de comunicação e de arte. Todos esses recursos surgiram para oferecer condições para capturar a atenção e convocar o espectador ou usuário para um comportamento mais participativo.

As exposições imersivas vêm transformando o processo de expografia, mudando consideravelmente o desenvolvimento e execução desses eventos, ressignificando a relação com a arte a partir das imagens digitais reproduzidas. A mídia-arte surgiu neste contexto de transição de modelos, segundo Ivana Bentes (1994, p. 105), interferindo no circuito de arte, independente se o espectador é profissional ou amador, e na atuação dos artistas e não artistas, junto ao consumidor tradicional ou especialista. Ocorre a reconfiguração de massa ou coletivo e até individual, destacando-se também nas formas de cooperação, “[...] recepção, expressão, recombinação, apropriação e porque não dizer, alterações de uso e percursos como novas formas de autoria coletivas ou coautoria” (Bentes, 1994, p. 106).

No caso das imersivas, a expografia obedece a algumas normativas, dentre elas direcionar o olhar do espectador e suas atitudes para as imagens exibidas em relação ao conjunto do espaço com obras em sequência por um tempo também determinado. Dentro desse complexo

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.atelier-lumieres.com/en/verse>. Acesso em: 31 mar. 2024.

sistema de relações elementos como espaço, tempo, imagem, luz, som, aroma, temperatura e o modo, todos são coordenados definindo o ambiente expositivo.

Como pesquisa de linguagem e de uma expressão fiel na tradução de programas de uma exposição, a expografia passou a ser concebida além de um espaço construído fisicamente, mas também constituído pela composição de conteúdo, ideia e forma, além de elementos visuais, sonoros, táteis e até mesmo olfativos. O resultado gerado permite promover com sucesso o envolvimento, interação, experiência sensorial e estética, promovendo interatividade e diálogos.

## 2.2 DISPOSITIVOS IMERSIVOS: FISILOGIA, IMAGEM E EXPERIÊNCIA

As experiências com uso da imagem estão em crescente diversificação, a partir do uso de novas propostas eletrônicas, tornando importante o estudo da inter-relação entre público e dispositivo, entre objeto e tecnologia. Os dispositivos são os meios para proporcionar a imersão ou “[...] uma situação em que o espectador experimenta um estado de ilusão capaz de provocar uma sensação de realidade, de presença a distância” (Carvalho, 2006, p. 77). O uso de vídeos, sons, luzes, odores e mídias eletrônicas recontextualizaram imagens antes estáticas e ainda assim em contrapartida sabemos que essas experiências interativas por meio de toques, acionamentos e manipulação não fazem do evento uma exposição imersiva.

A história da arte nos mostra que o homem sempre usou diversas estratégias para criar, unindo o observador e a imagem, em espaços imagéticos ilusionistas. Destacamos as pinturas rupestres, o uso da perspectiva no renascimento e no barroco, o *Trompe l'oeil*, a câmara escura, os Panoramas, os diversos desdobramentos, como o Sensorama, o cinema, até câmara escura com visão racional e estática. Outros meios técnicos e tecnológicos disponíveis em cada período da história também fizeram uso de sons e luzes, como por exemplo o mito platônico da caverna, em que Platão defendia a relação de impressão de realidade com a própria realidade.

Partindo dessa análise, este estudo analisa os dispositivos imersivos presentes nos diversos tipos de instalações e que dentro da transparência e opacidade da mídia, eles não dependem necessariamente de estarem camuflados ou escondidos para garantirem eficiência, como no caso do cinema tradicional.

Em algumas instalações eles estão acessíveis para poder facilitar a interação do espectador, propondo estratégias e intenções, haja vista o uso de capacetes, luvas ou trajes típicos específicos que vêm permitindo essa experiência dentro de ambientes virtuais. Os dispositivos seguem sendo usados movidos pelo fascínio de aumentar a ilusão e, o computador,

como um deles, contribui para os novos parâmetros das exposições de arte virtual. Na busca de estimular a "participação" ativa do visitante, as *Caves* são um desses exemplos dessa narrativa. Relevante compreender as exposições imersivas como agentes de uma experiência de transformação de uma sociedade, da arte e também para o estudo da fisiologia.

Ao analisar as questões técnicas, é preciso considerar flexibilidade no uso dos dispositivos interativos, fechados ou autônomos (*off-line*), quanto dos dispositivos abertos ou interconectados em rede (*on-line*). A exposição imersiva, como uma modalidade de instalação de arte digital, tem utilizado algumas opções de dispositivos em grande escala. Um exemplo disso é o uso de um computador conectado, gerando imagens animadas e textos projetados sobre uma tela com recursos multimídia e muitas pessoas juntas interagindo em tempo real. Falamos de painéis circulando em movimento, sons recriando os momentos de criação do artista de forma realística em 3D ou 360° e esses dispositivos favorecem a criação de ambientes virtuais, possibilitando a exposição de obras em eventos imersivos e recriando a espacialidade com muito realismo.

A aproximação entre o espaço e o corpo do espectador é fator importante nesse processo e é tema de pesquisa para muitos artistas contemporâneos, pois as tecnologias digitais têm se revelado ferramentas interessantes para experimentação. Os projetos que utilizam esses recursos digitais ganharam destaque, nos últimos anos, estendendo-se para escolas, hospitais e outras instituições.

A imagem como experiência se coloca aqui como objeto de estudo, considerando os efeitos e estímulos que despertam sensações. Termo que deriva do latim *Sentire*, *sensação* significa perceber ou sentir e é estimulada em ambientes interativos, onde cenas promovem interação entre obra e público. A relação entre corpo e ambiente, nas exposições imersivas, é intensificada por estímulos visuais, sinestésicos, auditivos, olfativos e táteis, além de outros causados, como emoções e reações de humor, fantasia e ilusão. Essa relação, conhecida como fisiologia, acontece por conta do envolvimento por parte do espectador com imagens de simulação em ambientes virtuais: “Sentir, pensar e decidir estão sempre presentes na interação com a obra, porém em obras não interativas no sentido físico, estão presentes ao nível da interpretação mental” (Sogabe, 2014, p. 225).

A experiência depende também do local e posicionamento do espectador dentro da mostra, seja diante da imagem, no centro ou sentado, se está interagindo ou estático, se está respeitando limites, dançando, ou acompanhando o movimento do evento. Percebe-se, ao visitar exposições imersivas, que o público sente necessidade de se aproximar da produção movimentando seu corpo, na maioria das vezes acompanhando o ritmo da música e da imagem

buscando se relacionar com eles. A aproximação e o contato físico podem ou não acontecer de imediato e em diversos níveis e em algumas situações, pode acontecer de tocar em algum dispositivo para interagir ou criar um efeito ao adentrar num ambiente, ou mesmo ao caminhar sobre as projeções.

Motivações individuais e próprias de cada indivíduo fazem com que a experiência imersiva aconteça por causas externas, em que o público pode interagir e modificar imagens ou o som do ambiente ou por motivações internas, que se diferenciam muito de uma pessoa para outra. Podemos citar vários tipos de experiências como sentir o vento, um mergulho no mar, estar na praia, ouvir o barulho da mata ou o som da água caindo; sentir aroma da paisagem, ouvir pássaros, visitar outros planetas, mudar a aparência de uma paisagem, construir cidades imaginárias, enfim, criar realidades ou novos cenários virtuais são as diversas possibilidades que os dispositivos oferecem com a função de mediar a experiência entre a imagem e o interator. Segundo Silveira (2011, p. 72),

[...] a sensação de imersão é possibilitada pelo uso de dispositivos de realidade virtual e tecnologias digitais, proporcionando ao interator uma percepção de fuga da realidade mais intensa, diminuindo seus referenciais táteis e visuais com os objetos do ambiente expositivo, a partir de obras que estão em constante mudança.

Uma das principais características das exposições imersivas é oferecer subjetividade e, conseqüentemente, a sensação de imersão dentro de uma instalação. Como afirma Cauquelin (2005 p. 168), interação sempre existiu e, para a autora, “[...] é algo próprio de todo indivíduo vivo que reage a seu meio e age em retorno sobre ele”. Como já foi dito nesta pesquisa, a proposta de imersão e ilusão esteve presente nas pinturas de tetos e paredes, em pinturas bidimensionais ilusionistas, bem antes do surgimento das tecnologias surgidas a partir do século XX. Para Carvalho (2006, p. 147), o dispositivo “[...] não garante a obra, já que a obra é experiência sempre nova de cada observador”, mas a experiência do interator com a obra e o dispositivo passa a ser compreendida como “[...] uma *performance* individual ou coletiva” (Carvalho, 2006, p. 142).

Segundo Almeida (2000, p. 34), em se tratando da experiência com a imagem, o Panorama é um bom exemplar, pois “[...] cerca o espectador e seus sentidos para convencê-lo de que se encontra no lugar apresentado pela imagem”. O observador, localizado em ponto elevado, rompe com a ideia de quadro fechado. Desde os anos 1990, “[...] as instalações já colocavam o observador de modo mais intenso na imagem, através de interações elaboradas, envolvendo os observadores na criação real da obra” (Almeida, 2000, p. 210). Atualmente,

alguns artistas se utilizam do princípio dos Panoramas, como, por exemplo, Rafael Lozano-Hemmer, artista mexicano que, através da tecnologia e da luz, consegue criar instalações interativas que intensificam a relação entre o indivíduo e o espaço.

Uma de suas obras mais famosas é a *Pulse*, na qual os espectadores são convidados a colocar seus dedos em um sensor que mede seu batimento cardíaco e faz com que as lâmpadas cintilem no ritmo de seu pulso. O efeito permite às pessoas ver e sentir a presença física dos outros no espaço, criando uma sensação de partilha de experiência e conexão, com intenção de explorar 360° da visão do participante, com movimentos constantes da imagem diante do observador (Figura 23).

Figura 23 – Obra *Pulse*, de Rafael Lozano – Hemmer 1967, México, padrão Panorama



Fonte: *Site Studio International*. Foto: *Cath Carver*<sup>18</sup>.

Dessa forma, comparamos, com algumas ressalvas, a ideia do conceito dos Panoramas originais com os eventos imersivos, pois nesses últimos, as imagens se apresentam ampliadas em várias paredes dos ambientes, não ocupando totalmente a visão do observador, que precisa se deslocar para ir descobrindo as imagens. Carvalho explica as ressalvas na distinção de ambos:

A experiência imersiva produzida nas instalações contemporâneas de arte poderia ser comparada à experiência nos panoramas do século XIX, onde o observador também era solicitado a circular no interior de um espaço criado para ser ilusionisticamente perfeito. No entanto, o participante das instalações imersivas não é capaz de perceber a obra na sua totalidade; ainda que a explore inteiramente, é capaz apenas de ter uma visão parcial da obra (Carvalho, 2006, p. 89).

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.studiointernational.com/rafael-lozano-hemmer-pulse-review-hirshhorn-museum-washington>. Acesso em: 20 abr. 2024.

Outro exemplo é a obra *Riorotor* (2008), do artista gaúcho Daniel Acosta, que consiste numa estrutura circular, com uma abertura por onde o participante entra, com imagens em preto e branco em seu interior, parecendo ondas pelo formato e movimento, girando lentamente na tentativa de fundir observador e o ambiente circular. Observe a seguir a obra em imagens conjugadas (Figura 24).

Figura 24 – Obra *Riorotor*, de Daniel Acosta (2008)



Fonte: *Site Flickr*<sup>19</sup>.

Nessa obra não há o uso de dispositivos digitais, mas sim o uso de equipamentos analógicos, para que o observador interaja com o ambiente no formato circular, promovendo o deslocamento. Em alguns momentos, chega a causar desconforto visual, como vertigens, devido ao movimento constante da estrutura.

Ainda relacionando imagens às experiências com dispositivos, destacamos a *Câmara Escura*, a *Lanterna Mágica* ou técnica da *fantasmagoria*, que consistia em uma caixa cilíndrica, escura, iluminada por uma vela que projeta e simula imagens de fantasmas em espelhos, fazendo uso de luzes e efeitos sonoros de vozes ou trovões, com o objetivo de assustar o público. Sobre isso, Grau (2007, p. 250) descreve:

Essa inovação distinguiu a fantasmagoria de todas as outras máquinas de imagens do período. A consciência [...] negada pela escuridão absoluta, pela música marcante e em especial pelas projeções de imagens. Juntos, esses elementos serviam para constringer, controlar e focar a percepção.

Se analógico ou digital, sabemos que explorar obras inacabadas, inacessíveis e vivenciar realidades inadmissíveis somente é possível com o uso da tecnologia favorecendo às transformações em toda sociedade em favor de outras áreas do conhecimento. Ambientes imersivos virtuais produzidos por artistas contemporâneos, como Jeffrey Shaw e Daniel Acosta, são bons exemplos para estudo e observação das relações entre dispositivo e experiência. Em se tratando de Daniel Acosta, artista escultor, atua com uma diversidade nos seus repertórios da

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/acostadaniel/6910292277>. Acesso em: 31 mar. 2024.

arte, do desenho industrial, da arquitetura e dos espaços urbanos, explorando a espacialidade em uma escala ampliada, desde o aumento proposital de motivos usualmente ornamentais em pequena escala, até em intervenções gerando espaços de inclusão, convivência e ambiguidade sugeridas pelas obras, como a “Riorotor”, e outras com sistema de giro e reciprocidade. “A obra é o próprio processo e a experiência se dá necessariamente no tempo [...] e na relação que se dá através do dispositivo [...] sob forma de ‘obra processo’” (Carvalho, 2006, p. 87).

Se o principal papel dos dispositivos é produzir “impressão de realidade”, é possível afirmar que se torna eficaz para o espectador ativo, pois ele reage e interage durante todo o evento e provoca o corpo em todos os sentidos.

[...] mostra-se necessário olhar para estas mídias e para as pesquisas e discussões em torno delas desenvolvidas ultimamente, as quais procuram entender não apenas sua natureza, os princípios que as regem e suas lógicas particulares, como também o papel do leitor/usuário na construção e reconstrução das mesmas (Silverstone, 2005).

O grau de relevância desses dispositivos está associado ao fato de que são recursos responsáveis por ressignificar a obra de arte e assim museus, galerias de arte e todos os tipos de ambientes expositivos, passaram a ser considerados como espaços de experiência e não mais se restringindo ao espaço artístico de conexão entre passado, presente e futuro, mas agregando a função de instituição permanente. Essa instituição aberta ao público com fins comunicacionais, educativos e de divulgação da arte, também conservam, investigam e expõe patrimônio material e imaterial.

Dessa forma, não mais cabe conceber o museu como um espaço de enquadramento, mas um espaço relacional de diálogo, de interatividade, que deve ser pensado dentro do conceito geral de um projeto expográfico, se considerarmos que, na maioria dos casos, as exposições imersivas também acontecem em locais não institucionais da arte. Tão importante quanto analisar o ambiente é colocar o dispositivo em evidência, tratando dos equipamentos e de toda parte técnica como os promotores dessa relação entre a imagem e a experiência.

### 2.3 EXPOSIÇÕES IMERSIVAS: O ESPETÁCULO, A COMUNICAÇÃO E A LINGUAGEM

Novas propostas interativas estão em evidência dentro de processos de comunicação e de experimentação para que exposições ofereçam experiências multissensoriais, seja pela apresentação de obras inéditas ou pelas obras seculares da história da arte que tem por natureza caráter dialógico. Nesse caso, a interatividade não se compara com a ideia de participação, mas com uma linguagem individual e coletiva a partir do público. Acontecem nas exposições

imersivas as trocas, efeitos, fenômenos e interação através dos sentidos humanos, como o toque (ativo ou não) e o olfato (passivo), além das experiências de comunicação.

Considerando essa relação entre linguagem e espetáculo, podemos observar pressupostos paralelos entre esses conceitos, ao mesmo tempo antagônicos, que coexistem independente do espaço, expectativa, cultura do público e das propostas das curadorias. Segundo a arquiteta entrevistada na exposição que é estudo de caso dessa pesquisa, e que será apresentada no último capítulo, Patricia Papassoni (Apêndice B), o projeto de uma exposição imersiva inicia-se com a escolha da área, dos tipos de planos (piso e paredes ou divisórias), coleta das informações, protótipo com simulação de cenas e cenários, estudo do campo e definição das especificações dos elementos e suas relações com os espaços diferentes.

É necessário incluir também a possibilidade de ampliação e facilitação dos processos de desconstrução das imagens (por meio do seu desdobramento em planos) e possibilidade de controle do tempo de leitura. Se os meios digitais romperam com o caráter linear e simétrico da comunicação, também ressignificaram as informações e experiências artísticas, resultando numa comunicação interativa.

Segundo Manovich (2001, p. 27, tradução nossa), em *The Language of New Media*, a linguagem das “[...] novas mídias como objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”, incluem os efeitos especiais tão utilizados nas exposições imersivas. Para o autor, o termo “novas mídias” pode ser caracterizado por inúmeros elementos, como: “interatividade”, “convergências”, “multimeios” e outros, mas nenhum pode definir os principais elementos das novas mídias tão presentes nos espetáculos das exposições imersivas.

O aspecto “espetáculo”, nesse caso, está associado a questões como simbolismo, implicações econômico-mercadológicas, políticas e produção de investimento seguro, segundo O’Doherty (2002). O autor ainda afirma que um artista renomado pode ter “[...] sua obra considerada pertencente à história e à posteridade – quer dizer, garantia de bom investimento” (O’Doherty, 2002, p. 3, tradução nossa), apesar de alguns organizadores afirmarem que questões políticas e sociais não entram no contexto do valor artístico do espetáculo pelo uso de imagens. Contraditoriamente observamos, ainda, diversas tentativas dos organizadores e até curadores de evitar esnobação e qualquer atitude de elitismo ou exclusividade em favor do consumo do mercado, porém essas questões esbarram no valor dos ingressos, atualmente consideráveis e que podem estar inibindo o acesso de muitas pessoas.

A valorização desse investimento está diretamente ligada à condição e grau de envolvimento do público diante de uma obra e nesse tipo de evento, as obras por não estarem

“distantes”, nem mesmo “em palcos”, trazem para o público a possibilidade de poder experimentar e, por conseguinte, conferir reconhecimento ao evento (Figura 25).

Figura 25 - Sala imersiva principal - Exposição Van Gogh e seus contemporâneos  
Casa França, Rio de Janeiro, 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Ambientes informacionais, criados inicialmente a partir de projetos expográficos, como as exposições interativas, tornaram complexas as relações de comunicação das imagens com o público e de seus processos perceptivos e cognitivos. Em alguns momentos, essas exposições são caracterizadas tanto como espetáculo quanto evento artístico e nos dois casos, fica evidente que o papel do mercado e da empresa que se dedica a organizar, planejar e executar uma mostra imersiva é importante, assim como a motivação inicial, a busca do patrocínio corporativo e os locais escolhidos.

Segundo André Padilha (Apêndice A), responsável pela montagem e execução de algumas exposições imersivas no Brasil à frente da empresa *Cia de Cenários*, os equipamentos específicos, as vitrines comerciais, o *merchandising* e a divulgação de mídia em redes sociais fazem parte do processo dessa promoção. E um evento dessa natureza, comparado a um outro espetáculo, pode agregar valor à equipe organizadora, induzindo à natural divisão do público-alvo em classes, horários e até mesmo tempo de permanência no evento. Essa questão é justificada pela diferença de valores dos ingressos, pelas categorias estudantis ou profissionais e até mesmo pelos horários escolhidos. Existem pacotes, os chamados combos, em que o espectador escolhe ter uma experiência diferenciada em momentos diferenciados, integrados à visita na exposição como estar no café, ter direitos à brindes, permanência nas apresentações teatrais, tempo maior de visitação ou direito de revisitar ou levar acompanhantes.

Como espetáculo é possível dizer que, nas exposições imersivas, a arte é usada para implicações sociais como estratégia de ganhar público e conseqüentemente, como propaganda, se a imagem da empresa organizadora ou patrocinadora está vinculada ao evento. Promove-se o esperado sucesso e se incluem, nesse grupo, formadores de opinião, público em geral, jornalistas, críticos e influenciadores digitais. Segundo Rafael Reisman, CEO da *Blast Entertainment*, organizadora das exposições imersivas de grande porte no Brasil e exterior, em entrevista à Revista *Veja* Abril São Paulo (Rodrigues, 2023), a associação de vários fatores constrói a imagem do evento e, assim, as exposições imersivas passam a representar um investimento que justifica o patrocínio baseado na narrativa de um ou mais artistas com suas obras, como por exemplo Van Gogh, tema de várias exposições imersivas no Brasil e no exterior citadas nessa pesquisa.

Essas grandes instalações seguem inovando e cada vez mais dinâmicas, apresentando altos valores investidos e incorporados em projetos monumentais, exatamente para atrair um público diferente, mais jovem, pertencente à geração digital, que pouco ou nada frequentava as galerias de arte tradicionais. E que inovações seriam essas? Diversidade e criatividade para os jovens não seriam suficientes, então trata-se de tecnologia aplicada e recursos tecnológicos. Dessa forma cresce a demanda de experiências sensoriais nessas exposições com uso de materiais e programas de alto desempenho na intervenção nas artes, causando resultados junto à esse público junto às campanhas de *marketing*. Cresce o interesse e se torna um grande atrativo para um público que estava fora e distante dos espaços de artes, até mesmo de grupos influentes, elites empresariais, grupos sociais e diversas companhias, os maiores interessados na caracterização de espetáculo para essas exposições. Distinguindo ações, meios, processos e técnicas aplicadas, essas mostras acontecem em ambientes físicos onde a virtualidade é uma das características principais em todo projeto expográfico.

Durante nossas visitas em diversas exposições com objetivo de estudo do meio, conhecemos os processos de montagens e execução de uma exposição imersiva aqui no Brasil. Observamos a importância de alguns procedimentos para que o espetáculo acontecesse como o posicionamento da marca da empresa divulgadora e organizadora, o uso do evento culturalmente para relações públicas e simultaneamente, a criação e gestão de conteúdos nas mídias sociais. Exemplos desses procedimentos são as antessalas chamadas de espaços “instagramáveis”, locais que rendem momentos de imersão para o participante por causa dos compartilhamentos que alcançam um número de pessoas inimaginável. O termo “instagramável” se adequa a cenários montados, humanizados e decorados para esse fim e esse tipo de cenário está sempre próximo das lojas onde a publicidade é valorizada por que a “[...]”

tal capacidade estaria vinculada à emotividade, ao espetacular e à presença reiterada nas redes sociais” (Sacchettin, 2021, p. 638). Exemplificamos essa narrativa, quando presenciamos uma espectadora interagindo com o cenário físico da obra “Amendoeira em Flor”, montado no espaço da loja da exposição imersiva. Ela tocava as flores, reagia aos efeitos aromáticos de forma discreta, cheirava as flores e por fim reagia diante de uma brisa saindo de um canto, tudo sincronizado. (Figura 26).

Figura 26 – Espectadora interagindo com cenário “Amendoeira em Flor” - Espaço da loja da Exposição Imersiva “Van Gogh e Impressionistas” no *Shopping* Vitória ES, nov. 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Para alguns autores, é importante que tenhamos o cuidado de não julgar o deslumbramento das pessoas ao usar as funções de *selfies*” com as obras, mas buscar entender outros significados para seus comportamentos. Nicholas R. Bell, curador da exposição “WONDER”, afirmou que “[...] pessoas diferentes alcançarão de maneiras diferentes a sua experiência mais significativa em um museu e eu não acho que devemos ser os árbitros disso” (Sacchettin, 2021, p. 638). Já o crítico do *The Wall Street Journal*, Terry Teachout, entendeu que “Vamos a museus para olhar grandes obras de arte, nos deleitar com elas e aprender sobre elas” e rejeitou a alegação de que exposições imersivas contribuam para a formação do público. “Não consigo imaginar qualquer pessoa que assista a esses exercícios eletrificados de puro exibicionismo enfeitado e saia dizendo - Uau, agora quero ver um pouco de arte, de verdade!” (Teachout, 2020 *apud* Sacchettin, 2021, p. 639).

Em se tratando dessa polêmica dentro do aspecto de entretenimento, levantamos o questionamento se as mostras imersivas poderiam cair no exagero de consumo e talvez “[...]”

afastá-lo [o público] cada vez mais da verdadeira experiência estética” (Leiner, 2017). A importância da quantidade de pessoas e o quanto isso possa influenciar na qualidade de eventos dessa natureza podem esclarecer os questionamentos levantados, pois eventos artísticos promovem conhecimento, na medida em que, quanto mais pessoas visitam uma “exposição espetacular”, mais conseguirão atrair multidões.

Quanto à questão da comunicação e linguagem que a interatividade promove em espaços expositivos, algumas características se destacam mais, segundo o Guia para Projetos de Arquitetura (Brasil, 2020), tais como análise da realidade, automação, intervalos do tempo imersivo e outras.

Em exposições de pequeno porte, instaladas dentro de lojas ou salas de cinemas, o tempo pode reduzir o potencial interativo, dificultar a comunicação e a reflexão; assim como o sentido instantâneo das imagens projetadas pode afetar a linguagem e reduzir a capacidade de percepção. Uma apresentação pode ser tão rápida que, em algumas vezes, sobra pouco tempo para que o público construa suas interpretações. As contínuas imagens transformam a instalação em um espetáculo de impacto e, às vezes, a relação é mais mediativa que interativa e o visitante a compreende como momento de imersão. As pessoas param para ver as projeções, ouvir os sons ou a música, mas não permanecem por muito tempo.

Um detalhe importante é a iluminação, que está sendo modificada nos projetos de arquitetura desses eventos: onde existiam focos de luz tradicionais agora estão sendo substituídos por lâmpadas fluorescentes e de alta potência. Segundo Alexandre Alberro, professor de História da Arte no *Barnard College* de Nova York, isso faz com que “[...] as paredes brancas da galeria pulsem como as telas brancas de cristal líquido de *smartphones e tablets*” (Alberro *apud* Sacchettin, 2021, p. 641). Fala-se, portanto, nesse momento, de legitimação dos processos e experiência artística com a luz em confronto com a questão da visibilidade, evitando comprometer a qualidade das exposições.

Falar do aspecto “espetáculo” é compreender o papel da curadoria desde o conceito, as formas de montagens e os procedimentos na mediação para definição das escolhas dos artistas, das obras até da temática para o evento. A curadoria cuida do projeto pensando em todos os sentidos, principalmente da visão, por ser importante para a comunicação e por manter as pessoas ligadas e interagindo com o mundo e com tudo o que se pode observar ao redor, até mesmo de forma inconsciente. O olhar manipula o sistema sensório-motor de ação e reação a partir dos estímulos ofertados nas projeções dentro de um espaço multissensorial. Consequentemente o corpo também faz parte desse processo com os movimentos, direção do

olhar, gestos das mãos e o simples ato de sentar ou girar o corpo para acompanhar o ritmo das imagens e de paisagens.

Para ilustrar esse conceito, a instalação chamada IDIS ou “Realismo Fantástico”, da artista Rosângela Rennó (Figura 27), é um exemplo que induz o público a se distanciar da realidade e foi exposta em 2016, na cidade do Rio de Janeiro. Consiste numa máquina misteriosa que projeta espectros de luz, usa efeitos de fumaça que se desfaz no ar, espelhos nas projeções, vozes inexpressivas e efeitos sonoros, com objetivo de criar sensações subjetivas puramente imaginárias no público.

Figura 27 – Obra IDIS ou “Realismo Fantástico”, de Rosangela Renno, exposta em 2016, no Rio de Janeiro



Fonte: *Site* Rosangela Renno<sup>20</sup>.

Nessa obra de Rennó, as projeções ocorrem separadamente, e a fumaça emerge dos equipamentos juntamente com a imagem em movimento, em meio à cortina de fumaça. Dentro da escuridão, o espectador é instigado a buscar entendimento próprio, nem sempre seguindo a ordem da comunicação do conteúdo da exposição.

Passa a ser relevante repensar a questão da comunicação dentro desses espetáculos, pela inter-relação de todos os elementos usados e de um conceito multidimensional. Uma exposição imersiva se estabelece pela relação de linguagens verbais e não verbais, com natureza dialógica associada às tecnologias e aos elementos expográficos, conseguindo, assim, potencializar espaços de interação e ressignificação de conceitos. Dessa forma, cada vez mais, os meios digitais estão sendo usados para promover cultura, como espetáculos comercialmente lucrativos e sem aprofundar no exame crítico do que eventos dessa natureza representam na arte. É possível considerar o quanto a “indústria cultural” tem transformado o mundo das imagens e da vida cotidiana, apresentando ambientes comerciais de lazer, de espetáculos e de comunicação. Um projeto expográfico bem definido tem como objetivo implantar diversão em massa,

<sup>20</sup> Disponível em: <https://proyectoidis.org/rosangela-renno/>. Acesso em: 31 mar. 2024.

integrando cultura, arte e tecnologia para atender a uma demanda da oferta cultural, estética e mercantil de uma sociedade do entretenimento. As exposições imersivas estão dentro dessa grande oferta cultural de transversalidade, diferenciação e hibridização dos efeitos, nas quais os consumidores estão vivenciando experiências sensoriais, sensitivas, imaginárias e emocionais diante do virtual e do 3D. “A arte contemporânea por sua vez, se apresenta como ‘experencial’ proporcionando sensações fortes, um choque visual pelo espetáculo do desmedido, do excessivo [...]” (Lipovetsky; Serroy, 2016, p. 40).

Portanto, cada vez mais, as exposições imersivas se consolidam como eventos modelos e extensões dos *hiperespetáculos* que valorizam a realidade “*show*”, com imagens superdimensionadas, representando assim, uma nova versão e fruição para a arte contemporânea.

## **CAPÍTULO 3: CENÁRIOS DOS ESPAÇOS EXPOSITIVOS E ESTUDO DE CASO DE EXPOSIÇÃO IMERSIVA**

### **3.1 CENOGRAFIA: ARQUITETURA, CENÁRIO E A ESPACIALIDADE NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**

A tipologia de um cenário expositivo passou por mudanças e as intervenções digitais na reprodução e projeção das imagens foram os maiores responsáveis por essa transformação, crescendo, assim, o número de eventos imersivos inovadores quanto aos conceitos da cultura, da arte, da ciência, da informação e do entretenimento. O termo “imersivas” tem sido usado para definir as exposições que utilizam ambientes polissensoriais, efeitos visuais, sonoros e táteis que estimulam os sentidos e projeções de imagens em superfícies irregulares, compondo cenografias tão específicas que torna relevante a função e o papel de alguns agentes envolvidos no processo, como o curador.

Entendemos que a arte associada às tecnologias tem sua origem na imagem técnica, produzida por um aparelho (Flusser, 2022), desde o final do século XIX, com o surgimento da fotografia, desenvolvendo-se, a partir dos anos 1960, no campo da arte computacional e dos vídeos. Podemos então relacionar o conceito “arte e mídia” com às máquinas semióticas, “[...] aquelas dedicadas prioritariamente à tarefa da representação” (Machado, A., 2007 p. 191). A partir das pesquisas de Myron Krueger (Lorentz, 2006), a história das obras eletronicamente interativas se inicia nos últimos anos da década de 1960, no sentido de projetar obras de arte capazes de reagir em tempo real aos movimentos do espectador.

No início do século XXI, ambientes imersivos ganharam destaque com as chamadas exposições imersivas, com cenografias resultantes de um novo tipo de projeto expográfico que tinham o objetivo principal de promover a arte tradicional no formato digital. Atualmente nas cenografias das exposições e de grandes espaços de exibição não museológicos, os materiais usados existem para serem suportes das projeções digitais onde o destaque é a obra exposta. A relação entre cenografia, cenário e expografia, inicia-se com o conceito para a cenografia como área de estudos que abrange os vários elementos que compõem um cenário ou um ambiente, como a iluminação, os objetos, os efeitos sonoros, o figurino e a disposição desses itens no espaço determinado. O cenário, nesse contexto, representa o conjunto desses elementos visuais (tais como telões, móveis, objetos, adereços e efeitos de luz) que compõem o espaço onde se apresenta um espetáculo. Já a expografia é o conjunto de técnicas para a elaboração de um

projeto de *design* integrado, seja espaço físico ou virtual, utilizando elementos visuais dos cenários, com objetivo de construir uma exposição.

Segundo Costa (2012, p. 68), “[...] a expografia passou a ser importante para o artista e para o crítico [...] aos poucos sendo substituída pelo impacto das ideias do curador [...] que assume a dianteira do processo e da seleção, orientação, concepção e montagem do aparato expositivo atual”. O curador passou a ter função de destaque e, em alguns momentos, foi confundido ou chamado de arquiteto, responsabilizando-se pela visibilidade das obras nesses novos espaços de fruição e comunicação da arte contemporânea. Também assume a coordenação do projeto na escolha das obras e do artista, na seleção do local para a instalação do evento, no *design*, no tempo de duração, na definição do acervo a ser exposto e até na decisão sobre as características físicas do espaço. Para todos esses processos, a cenografia passou a ser planejada dentro de uma sequência técnica construtiva, seguindo a tipologia da arquitetura e dos cenários para, depois, definir aspectos específicos da espacialidade.

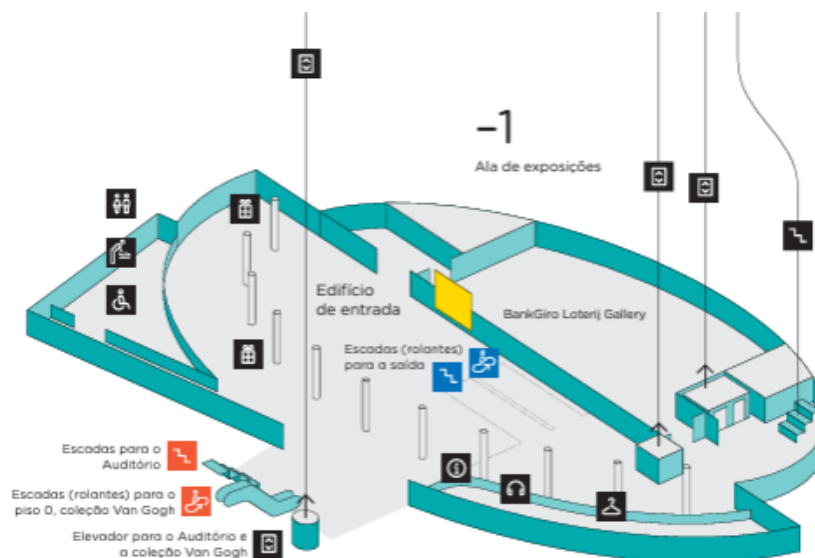
Segundo André Padilha (Apêndice A), gestor da empresa Cia de Cenários e responsável pelas montagens da maioria das exposições imersivas no Brasil, os projetos da cenografia e da arquitetura de uma exposição estão sempre integrados e são iniciados a partir dos estudos do espaço vazio, partindo do tema principal da exposição. Em seguida o uso da imagem superdimensionada e posterior definição dos ambientes e das superfícies para projeção das obras em pisos, tetos ou paredes. Por fim, conclui-se o projeto com a avaliação das proporções, sentido da pintura ou imagem (se é linear, horizontal ou vertical), presença da perspectiva e de elementos que representem movimento, como águas de rios ou do mar, aves, árvores balançando, presença ou não da luz e, por fim, geografia da cena.

Essa parte técnica, ainda segundo Padilha (Apêndice A), é importante para a instalação dos componentes nas áreas da exposição e por isso algumas instalações são feitas em edifícios, ou construções sociais corporativas, dentro de grandes *Shoppings Centers*, ou de grandes centros corporativos.

Quando tratamos dos aspectos arquitetônicos, as exposições poderiam estar em grandes museus se houvessem condições, ampliando dessa forma, a associação entre o marketing de empresas patrocinadoras e o capital cultural. Os espaços são escolhidos ou por já possuírem espaços de *hall*, recepção, corredores ou rampas, salas de apresentação ou para exposições individuais e coletivas ou por estar numa área para a construção de todos esses espaços. Há também o grande salão principal com o formato estendido, para um grande público, pensando no extenso conteúdo da vida do artista e sua trajetória artística como o "galpão decorado" em “Aprendendo com Las Vegas” (1972) de Robert Venturi, Steven Izenour e Denise Scott Brown

propõem o estudo de uma arquitetura voltada para a persuasão linguística com uso de “elementos ornamentais–simbólicos” no modelo voltado para o ato de comunicar-se e configurar-se com os transeuntes buscando originalidade. Assim as exposições imersivas, inseridas num padrão de construção contemporânea, podem ser consideradas um local vivo e seu projeto de arquitetura precisa ser capaz de configurar e desconfigurar conceitos diante da presença de um espectador que experimenta cenas performáticas e sensoriais. Dessa forma o *layout*, que é a planta baixa ambientada do espaço, precisa determinar os ambientes de forma proporcional, mas dinâmica e estabelecendo um formato ergonômico induzindo a circulação do espectador para a sala principal, conforme mostra a figura 28.

Figura 28 – Planta Baixa esquemática da ala de exposições do Museu Van Gogh, térreo



Fonte: Catálogo oficial do Museu de Van Gogh Amsterdam 2018<sup>21</sup>.

Os cenários são configurados para serem impactantes, monumentais, verticalizados ou horizontais, modulares em formatos de câmaras, hermeticamente fechadas, sem aberturas, com profundidade exagerada para o campo visual do espectador (que se desloca e se movimenta na maior parte do tempo). Também de grandes dimensões e proporções esses ambientes contribuem para a conexão com o público durante toda a visita e permanência na exposição.

A fundamentação teórica para esta parte da pesquisa foi obtida a partir das teorias de Sonia Salcedo del Castillo, em seu livro “Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições” (2008), que analisa e estuda as questões práticas, técnicas e construtivas do espaço expositivo; assim como dados e informações obtidos dos estudos da Prof.<sup>a</sup> Dra. Lisbeth

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.vangoghmuseum.nl/nl>. Acesso em: 20 dez. 2019.

Rebollo Gonçalves, da USP, que possui experiência concreta em curadoria e em administração de museus de arte. A pesquisa também considerou os estudos relevantes dos autores: Marcello Stancati, com “Cenografia imersiva” (2023); Virgínia E. Rocha Pitta, com “A cenografia no espaço expositivo” (2015); Márcio Pinho, com “Interação em ambientes tridimensionais imersivos” (2000); Tatiana Machado, com “Projeto expográfico interativo: construindo o campo da interatividade” (2016); Fernanda Junqueira, com “Sobre o conceito de instalação” (1996); Lisbeth Rebollo Gonçalves, com “Entre cenografias – O museu e a exposição de arte no século XX”; Robson Xavier da Costa, com “Expografia moderna e contemporânea: diálogos entre arte e arquitetura” (2012); Luciana F. Almeida, com “O espaço digital imersivo” (2000), dentre outros. Todos autores que pesquisaram espacialidade, arquitetura, cenários, cenografia, peculiaridades e fatores determinantes de projeto de exposição imersiva. Também buscamos respaldo em informações obtidas nas entrevistas feitas aos profissionais, arquitetos e organizadores durante as visitas em exposições. Desde as chamadas coletivas ou individuais, salões, exposições, às Secessões (grupo de artistas que apresentavam tendências artísticas rompendo com o tradicionalismo e aparatos decorativos) e as mostras dos impressionistas, sabemos o quanto os locais escolhidos para exposição são importantes pelos aspectos intrínsecos da espacialidade. Com as Secessões, nasceu o desejo do novo nas montagens expositivas, trazendo diálogo entre obra, espaço e espectador e um exemplo disso foi a exposição de Viena, em 1902, quando foi construído um prédio próprio, com arquitetura diferenciada e novas tipologias de construção.

É importante destacar uma das primeiras galerias de artes plásticas no Brasil, a Guatapará, na década de 1930, no centro antigo da cidade de São Paulo, com a “I Exposição de Arte Moderna”, da Sociedade Pró-Arte Moderna (SPAM). Um novo momento que estabelece dois conceitos como pressupostos para reflexão: de que os museus atuais são agentes de legitimação artística de carreiras e trabalhos e de que as galerias atuam na construção do valor de mercado. Como já descrevemos anteriormente, a inauguração do MASP, em 1947, e do MAM, em 1948, incrementou a posição do Brasil no circuito da arte moderna, pois mediaram o intercâmbio entre obras nacionais e internacionais e a partir desse período, os artistas passam a assumir uma postura de manifesto, representando seu próprio trabalho, defendendo a ideia de que a obra, enquanto simples representação estética, deve falar por si mesma. Nesse sentido, eles ganharam o *status* de ambientes atualizados e promotores de desenvolvimento social, opondo-se à visão popular do museu como histórico e obsoleto e ao lado deles as galerias, espaços independentes e os *marketplaces* passaram a compor a cena artística contemporânea.

Na ausência de ambientes propriamente artísticos, as exposições de artistas independentes aconteciam em praças, em anexos de livrarias, cafés e até vitrines de lojas como uma prática comum e ainda segue nas propostas conceituais e ambientais atuais. No caso das vitrines de lojas de móveis, elas eram frequentemente usadas para eventos de artes visuais e já que alguns artistas plásticos tinham formação em arquitetura, os dois campos de estudos andavam juntos.

Quando relacionamos as exposições imersivas à arte contemporânea, estabelecemos a junção de Arte, Ciência e tecnologia (ACT) como uma de suas vertentes, apropriando-se da noção de arte como acontecimento e fenômeno de espetáculo. Na contemporaneidade, os locais alternativos de arte atuam com o interesse de ampliar a produção artística e inserção de novos artistas no mercado. Como exemplo os *marketplaces* surgem para consolidar a tendência digital e favorecer a interação com a obra de arte além de ambientes virtuais ampliando o repertório para os eventos artísticos. Outro exemplo, o Parque temático Disneylândia, criado em 1955, também se enquadra no padrão das expografias criadas para promoção e também conta com alguns espaços imersivos. Nesse sentido, desde os castelos icônicos até os desfiles coloridos, a Disney utiliza a visão para criar um ambiente visualmente estimulante e reconhecível, apostando na realidade virtual e aumentada e na manutenção do eterno ícone da magia.

Outro modelo de cenografia marcante, chamada Domo, foi exposta na Exposição Universal de 1967, em Montreal, com uma estrutura cilíndrica em curva especial para projeções imersivas, representando um clássico da arquitetura no formato de biosfera, ou seja, circular. O projeto inovador tinha o propósito de unir a natureza com o meio ambiente e representava um fruto do modernismo pós-guerra. Seu autor, Fuller, concebeu a Biosfera de Montreal no pavilhão dos Estados Unidos para uma Exposição, após 20 anos de intensas buscas para aperfeiçoar seus projetos de cúpulas modulares e de *design* sustentável, com a possibilidade de poder ser replicada e copiada. Afinal, a sua intenção era implantá-la em vários lugares, como restaurantes e até mesmo em instalações militares.

Relacionando a cenografia com o cenário dentro de um projeto de uma exposição imersiva, Junqueira trouxe, em seu artigo “Sobre o conceito de instalação” (1996), a importância de pensar em ambientes contínuos, seja pela forma geométrica escolhida, como retângulos, quadrados ou grandes círculos, sem limites visíveis pelas paredes escuras, para favorecer a projeção de imagens de forma simultânea e sequencial em curto espaço de tempo. A narrativa principal dos cenários dessas exposições é ser palco para a arte, visando o consumidor com papel de interator.

Tanto internamente quanto externamente os espaços são projetados para a fruição do espectador e essa nova forma de pensar a arquitetura, consiste em priorizar o resultado no conjunto ou na totalidade na relação entre o objeto e o lugar, onde o espaço oferece uma experiência ao observador (Junqueira, 1996, p.18).

No artigo “Sobre o Conceito de Instalação”, Fernanda Junqueira ainda ressaltou que “só devemos chamar de obra à totalidade resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço constituído por sua instalação e o próprio espectador. Pois este não se encontra fisicamente fora da obra, a contemplá-la como realidade virtual” (Junqueira, 1996, p.18).

A arquitetura, para Marcello Stancati, em seu artigo “Cenografia Imersiva” (2023), é definida, inicialmente, com estudos preliminares, a partir dos dados da vida e das obras do artista para depois definir a temática e, conseqüentemente, o tipo das superfícies para as projeções, considerando dimensões e formatos das obras que serão digitalizadas. O propósito desse tipo de projeto deve ser atender a eventos, festivais de arte, exposições e até mesmo entretenimento com espetáculos teatrais. O planejamento é elaborado pelo *briefing* do projeto, que é o levantamento das imagens e textos sobre o artista para num segundo momento, conhecer informações de local para implantação do projeto: acessos, ambientação para giro e circulação das pessoas, condições climáticas, volumes e objetos que farão parte da mostra e os elementos pertencentes à espacialidade, como circulação e acessos.

Estando definidas essas preliminares, Stancati (2023) destacou dentro do planejamento, o papel do *layout*, ou ambientação, como determinante e que consiste na distribuição estética e técnica de todos os volumes, objetos, acessórios, acessos e circulação dos ambientes. A partir do *layout*, uma maquete virtual em 3D é elaborada para apresentar o conjunto composicional ou um *tour* virtual, que é uma apresentação dinâmica, por meio da qual é possível visualizar realisticamente todas as ideias concebidas. Na sequência, de forma conclusiva, são desenvolvidos os projetos técnicos de detalhamento construtivo, em paralelo ao memorial descritivo.

Para definir cenários, a escolha dos materiais vem na sequência, já que são os responsáveis pelo revestimento e acabamento de todas as superfícies dos ambientes, conferindo o aspecto visual, o realismo na imersão e a capacidade de atrair a atenção do público. Posicionar e localizar as imagens para serem vistas como grandes *displays* também é um dos procedimentos para conferir aspecto de monumentalidade e espetáculo ao cenário. Os níveis de tecnologia empregada à arquitetura para produção de eventos vêm crescendo e toda a narrativa apresentada até aqui, depende do projeto cenográfico, que une, na íntegra, tecnologia, elementos artísticos e arquitetônicos.

Sonia Salcedo del Castillo (2008) relatou sobre todos os componentes que compõem o conjunto de uma cenografia (elemento fundamental nas exposições imersivas objeto de nosso estudo). Ela também traz o quanto é importante os ajustes e adequações de todos os elementos fixos sob medida ou soltos, tais como os recursos tecnológicos para as projeções de realidade virtual e aumentada, iluminação, equipamentos de áudio e vídeo e todo o aparato de objetos e acessórios de ornamentação, decoração e de apoio em geral. Nesse momento de implantação do projeto, algumas situações se tornam desafiadoras, como adequação às questões técnicas de instalação, normas de usabilidade, normas de acessibilidade, viabilidade de construção, custos de implementação, manutenção, inovação, atualização, uso de dados e segurança de uso. Ainda nessa fase, faz-se necessário analisar, de forma multidisciplinar, fatores como: conforto (térmico, acústico, ambiental), sustentabilidade e fatores emocionais (neuro arquitetura).

De acordo com a pesquisa de Lisbeth Rebollo Gonçalves, em seu livro “Entre cenografias: O museu e a exposição de arte no século XX” (2004), outros detalhes importantes devem ser considerados no momento da implantação e montagem de uma exposição imersiva: o consumo de energia pelo uso intensivo de tecnologia com o descarte de equipamentos, representando o aumento do lixo eletrônico e responsabilidade social. O conceito de ambiente no campo artístico dos museus foi redimensionado para os espaços de hiperespetáculos e modificado pelo posicionamento e comportamento do observador, alterando, assim, aspectos importantes a serem considerados no projeto, como: ergonomia, circulação de forma coletiva, normas técnicas de segurança, logística para manutenção das áreas, condições térmico-acústicas e o *merchandising* (como atrair a atenção para o objeto). Logo, o que antes era local de contemplação, passa a ser local de interação, de grandes dimensões em escala hiperdimensional, para que o participante ou interator possa entrar, participar, ter prazer e se sentir parte dele.

Mesmo os museus, esses lugares de destaque da cultura, caíram no regime do hiper, com seus orçamentos colossais, suas estruturas futuristas cada vez mais tecnológicas, cada vez mais monumentais e espetaculares. [...] O museu era lugar de recolhimento, e ei-lo agora um espaço de recreação destinado ao consumo visual e hedonista do grande público (Lipovetsky; Serroy, 2016, p. 90).

Na sequência, segundo a arquiteta Patricia Papassoni (Apêndice B), responsável pela exposição Estudo de Caso, “**Van Gogh Live 8K**”, os elementos de efeito são escolhidos para criar atmosferas, alterar percepções e até mesmo influenciar as emoções dos visitantes, como a iluminação e seus projetores, sons, músicas e trilhas sonoras para os cenários, objetos táteis e sensoriais. O áudio tem papel essencial e sabemos o quanto os ambientes com trilhas sonoras e

efeitos sonoros podem contribuir na sensação de imersão e transportar o público para diferentes cenários.

Ainda no quesito iluminação, a arquiteta destacou que o uso de *leds*, por serem versáteis e extremamente adaptáveis, permitem alternância de efeitos, e os projetores quase invisíveis, suspensos nos tetos com pé direito altíssimo e, na maioria das vezes, de cor preta, contribuem com esse processo. Essa montagem associada a uma trilha sonora com disparos de *sprays*, com aromas, resulta num admirável conjunto que leva o público a “imersão” e imaginar o processo criativo do artista.

A maior parte das projeções aumenta o realismo sem que a experiência dependa de algum conhecimento prévio do artista nem de suas obras. Esse tipo de projeção oportuniza uma adaptação das imagens às superfícies físicas, como piso, paredes ou objetos, criando efeitos visuais ao se integrar ao cenário. O uso de telas de alta resolução, monitores curvos e outras tecnologias oferecem inúmeras possibilidades na criação de cenários imersivos, assim como sensores de movimento ou de toque aumentam a interação, além dos dispositivos táteis avançados, como luvas e roupas táteis, todos complementando a experiência visual e auditiva.

A partir das informações compartilhadas em entrevista com Karina Israel, CEO da empresa YDreamsGlobal (Apêndice C), conhecemos sobre os materiais das estruturas de piso e paredes de uma exposição imersiva e os elementos construtivos usados, além dos acabamentos de móveis, objetos soltos e fixos. As divisórias, na maioria das vezes, são confeccionadas de madeira, ou *Medium Density Fiberboard* (MDF), ou chapa de fibra de madeira de média densidade, revestida em tecidos, lonas lisas, ou impressas com imagens das obras, ou pintadas. Tudo pensado para o remanejamento, aproveitamento e relocação de peças para outros eventos ou para a mesma mostra em locais e cidades diferentes. Os revestimentos de piso, uso de grama sintética ou outro material, como vinílicos, carpetes ou cimentados, além de adereços e acessórios, todos são escolhidos e especificados de acordo com a temática da exposição variando de acordo com o planejamento da produtora e organizadora do evento.

Segundo Karina Israel (Apêndice C), todos da produção trabalham de forma cooperada e multidisciplinar, em uma equipe composta por um número grande e diverso de profissionais de áreas distintas, com papéis e funções específicas, tais como: marceneiros, carpinteiros, vidraceiros, estofadores, eletricitas, pedreiros, pintores, artistas plásticos e visuais, além de técnicos de áudio e vídeo, curadores, *marchands* e outros. Na extensa lista de profissionais por trás das montagens, incluem-se os criadores de conteúdo, os responsáveis pela trilha sonora, equipe de gestão e administrativa, direção executiva e técnica.

As caracterizações de uma exposição imersiva diferem das tradicionais, visto que se apresentam em configurações diferentes: a imersiva se classifica como “*offsite*”, ou seja, um empreendimento construído fora do canteiro de obras, que pode ser transportado para o local e concluído no destino. É um tipo de construção que atende aos quesitos de sustentabilidade, pois não produz lixo ou resíduos, independentemente das sucessivas montagens e desmontagens, deslocamentos e distâncias, utilizando tecnologias que permitem o desenvolvimento de cenografias com menor consumo de energia e materiais *eco-friendly*. Esse termo, usado por Karina Israel (Apêndice C), durante a entrevista, pode ser traduzido do inglês como “amigável ao meio ambiente”, remetendo a produtos e empresas que se preocupam com a sustentabilidade em suas ações.

Em duas exposições visitadas, “Van Gogh e seus contemporâneos”, na Casa França Brasil, no Rio de Janeiro (2022), e “Van Gogh e Impressionistas”, no *Shopping* Vitória, no Espírito Santo (2022), observamos esses materiais citados e os resultados da mão de obra, nos cenários que foram construídos no formato de maquetes em escala natural, ou em escalas reduzidas, permitindo ao espectador viver a experiência de poder se aproximar do quarto de Van Gogh, onde ele viveu em 1889. A proximidade e a simulação do real foram obtidas com tamanha precisão através da integração de elementos táteis e sensoriais, como tecidos, texturas diferentes, materiais coloridos pintados ou estampados, odores temáticos, pintura reproduzindo madeira ou materiais antigos e ventos com temperatura controlada. A reprodução de vários materiais e texturas trouxeram um realismo contribuindo para o resultado esperado pelos organizadores.

A seguir, as figuras 29, 30 e 31 ilustram essas três formas de cenários.

Figura 29 - Maquete 3D em escala reduzida do “Quarto em Arles”, na Exposição “Van Gogh e seus contemporâneos”, na Casa França Brasil, RJ, 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 30 - Cenário em escala real do “Quarto em Arles”, na Exposição “Van Gogh Live 8K”, no Barra Shopping, RJ, 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 31 - Projeção do cenário virtual em escala ampliada do “Quarto em Arles” de Van Gogh, na “Exposição Van Gogh e Impressionistas Vix”, no Shopping Vitória, Vitória, ES, 2022



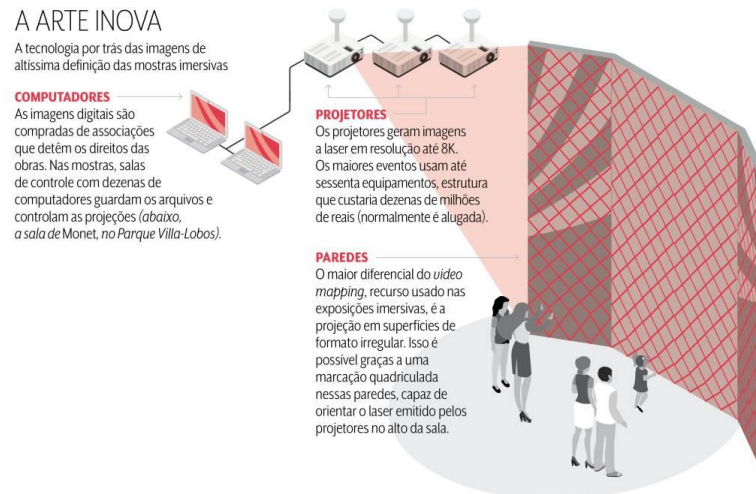
Fonte: Arquivo próprio.

Os grandes espaços em exposições imersivas oferecem de forma significativa, possibilidades com projeções maiores que o tamanho de uma pessoa, em telas de até nove metros de altura, causando impacto e fortes emoções nos visitantes. Em matéria da Revista Veja São Paulo (Rodrigues, 2023) sobre as exposições imersivas, Roberto Bertani, coordenador do curso de Pós-Graduação artes visuais do Centro Universitário Belas Artes e professor titular da graduação e da pós da FAAP – Fundação Armando Álvares Penteado, relatou o quanto as

exposições imersivas representam um grande investimento, comercialmente falando, se compararmos com os custos de uma mostra tradicional que demandam transporte, conservação e seguro das telas. Mesmo utilizando alta tecnologia, as exposições imersivas têm menor custo do que as tradicionais, pela ausência de aquisição de acessórios, objetos, materiais, transporte e locação dos quadros e obras originais.

Ainda, Roberto Bertani, em matéria da Revista Veja São Paulo (Rodrigues, 2023) citou os diversos diferenciais sobre exposições imersivas e vantagens incomparáveis, principalmente por “[...] apresentar um número grande de imagens, impossível de reunir se fossem as obras originais para expor em mostras tradicionais”. Para ele, as exposições com tema da vida e obra do artista Van Gogh por exemplo, conseguem apresentar nas projeções, uma média de 250 a 300 “pinturas” no caso das exposições de longa duração. Ele também descreveu que, nas exposições imersivas, o processo que demanda gastos consideráveis é a produção pelo uso dos recursos tecnológicos, como equipamentos, projetores e *softwares* e nos bastidores, são os curadores os responsáveis pela captação e levantamento dessa parte para as mostras seguirem atrativas ao público (Figura 32) (Rodrigues, 2023).

Figura 32 - Tecnologia por trás das exposições imersivas (Arte/Veja SP)



Fonte: Arte/Veja SP (Rodrigues, 2023).

Segundo Rafael Reisman, CEO da empresa *Blast Entertainment*, organizadora das exposições imersivas de grande porte no Brasil e no exterior, em depoimento na matéria à Revista Veja Abril São Paulo (Rodrigues, 2023), as exposições sobre Van Gogh, até o ano de 2022, no Brasil, usaram imagens com resolução 4K. Já em 2023, menos de um ano depois, numa nova apresentação sobre o artista, a exposição “**Van Gogh Live 8K**”, em turnê por várias cidades, usou tecnologia 8K, apresentando mais de “300 pinturas”. Importante esclarecer que

os termos HD, 4K e 8K se referem ao número de pixels presentes na tela durante a exibição e quanto mais pixels, que é a menor unidade que compõe uma imagem, melhor a qualidade de imagem. Outra grande vantagem numa exposição imersiva é a possibilidade de reprodução de 200 a 300 “quadros” de um artista, que podem ser usados pelos produtores durante os três anos seguintes, custando 10.000 dólares, cerca de 50.000 reais, aproximadamente. Os direitos autorais e os lucros de uso de imagem variam de um evento para outro, de uma obra para outra, considerando se o artista é ou não vivo, a gestão, organização, idealização e produção diferenciados.

Para a arquiteta Patricia Papassoni (Apêndice B), que também atuou como *designer* do projeto, a tarefa de planejar o interior de cada ambiente visa explorar a perspectiva, a profundidade, as extensões de *hall*, dos corredores, das salas e as grandes dimensões do salão principal. Esse salão principal também conhecido como a Grande Sala Imersiva, concentra as principais obras do artista. A arquitetura, assim como a decoração propostas, devem prever espaços para instalação de toda a infraestrutura computacional consistindo em locais e móveis para apoio dos equipamentos e sistemas de vídeo e áudio. Para a implementação do projeto, é importante pensar na localização desses equipamentos responsáveis pela produção de efeitos tridimensionais e que exploram diversos mecanismos de percepção quanto à localização, envolvimento ou movimento. Para ela, outros espaços importantes são os espaços alternativos de convivência, planejados como *lounges*, onde o público pode interagir, antes e após a visita, próximo das áreas comerciais do café temático e de onde os produtos personalizados são comercializados. Esses espaços tiveram projeto priorizando a acústica e estratégias que permitiram conversação e encontros. Com característica estrutural modular, a decoração, segundo Papassoni, é definida com cenários dispostos de forma linear, para que a apresentação das cenas aconteça de forma sequencial e simultânea. Como a arquitetura é construída em blocos, os acessos (entradas e saídas) são objetivos bem definidos e o formato das salas favorece para que o público se movimente o tempo todo, inclusive sem a presença de assentos. Outra característica marcante da decoração são os ambientes extensos integrados, explorando subjetividade em alguns e objetividade em outros. Segundo a arquiteta, o projeto contempla, no geral, várias salas de projeção, maiores que um *home theater*, que significa uma sala de cinema, com recursos e equipamentos tecnológicos de áudio, vídeo, dispositivos, programas e plataformas integradas (*hardware* e *software*). A imersão, nesses casos, está diretamente relacionada à qualidade visual e auditiva e, assim, a cenografia tem sucesso pelo nível de imersão no sistema de som x espaço, e não pelo número de caixas de som usadas.

Podemos fazer uma analogia com os ambientes no padrão caverna digital e com os Panoramas. Para essa comparação, a primeira citada utiliza realidade virtual do tipo Cave (*Cave Automatic Virtual Environment*), ou seja, salas cúbicas, geometrizadas, em que cada parede é uma tela de projeção. Quanto à segunda citada para comparação, pode-se dizer que o cenário de uma exposição imersiva nasce de um projeto geométrico, nesse caso circular, com vários panoramas compostos, definindo uma cenografia contínua. A espacialidade existe pela forma sequencial e ininterrupta das apresentações, associadas aos efeitos sensoriais visuais, auditivos, táteis e olfativos. Assim dentro desse comparativo técnico, podemos afirmar que o cenário é um dos elementos mais importantes da arquitetura das exposições imersivas.

Esse modelo de projeto específico para exposições, oferecem ainda galerias com salas espelhadas, onde as imagens são refletidas e refratadas, tornando-se lugares ideais para fotos *selfs*, já citados na pesquisa, chamados de *instagramáveis* (Figuras 33 e 34).

Figuras 33 e 34 - Sala espelhada com imagens diferentes da Exposição imersiva no Infinity Lumière Dubai



Fonte: *Site Infinity Lumières*<sup>22</sup>.

Nessas galerias, espelhos e tecidos pendurados, quase soltos, movem-se pelo contato com o corpo ou por uma simulação de brisa suave. Eles ficam muito próximos de pisos escuros refletivos ou das paredes, geralmente pintadas de preto, também refletivas para dar sensação de profundidade. Segundo Marcello Stancati, arquiteto Sócio Diretor do escritório de arquitetura

<sup>22</sup> Disponível em: [www.infinitylumieres.com](http://www.infinitylumieres.com). Acesso em: 13 abr. 2024.

A9 Arquitetura (Curitiba), que desenvolve projetos inovadores que priorizem a experiência dos usuários e especialista em cenografias de eventos,

[...] a cenografia é uma arte que tem como objetivo criar um ambiente que desperte a imaginação do espectador e o faça se sentir imerso na história que está sendo contada e [...] a imersão proporcionada pela cenografia imersiva tende a criar memórias duradouras nos espectadores. As condições para a realização de uma exposição imersiva começam considerando o espaço em si como um arquétipo extrapolando os limites de uma formulação tradicional considerando proporções, fatores estéticos, a mídia e o público (Stancati, 2023).

A cenografia integrante da linguagem expositiva, tem elementos do universo teatral e a ambientação é responsável por induzir o público a circular por todos os espaços elaborados de forma integrada, conjugando elementos polissensoriais. A cenografia representa uma abordagem inovadora na criação de ambientes imersivos que buscam envolver e cativar os espectadores e em sua essência vai além da técnica tradicional que se limita a criar um espaço físico para ação dramática ou visual.

### 3.2 MAPEAMENTO DAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS

O novo formato de exposições imersivas vem expandindo e crescendo por atrair um grande público de jovens, crianças e adultos, todos que habitualmente não frequentavam espaços de arte. Na Europa, como em outros continentes, as tecnologias vêm oferecendo inúmeras possibilidades para a realização desses tipos de eventos. Tanto o sucesso quanto a repercussão se devem a fatores como custos, inclusão social e principalmente à conexão com o público. Para explicar essa tendência no Brasil, precisamos mapear as exposições imersivas, escolhendo um período de quatro anos. Também levantamos os procedimentos e processos desenvolvidos pelos responsáveis por essas exposições, como as produtoras e organizadoras e depois na sequência, dados quantitativos e informações técnicas colhidas em fontes seguras diversas sobre esse tipo de exposição, tanto no exterior quanto aqui no Brasil. A região sudeste foi a escolhida por várias razões dentre elas, por concentrar o maior público que frequenta espaços artísticos culturais em todo o país, além do Espírito Santo se encontrar no eixo cultural da região.

### 3.2.1 Produção e organização das exposições imersivas

Por trás de eventos artísticos e exposições de arte de grande porte em extensas áreas, realizados nas capitais e com altos investimentos, tanto no contexto nacional quanto internacional, quatro grupos exemplos se destacam na criação, curadoria, produção, organização e montagem. São eles: a empresa *Culturespaces* (AMIEX), a empresa *Grande Experiences*, a produtora brasileira *YDreamsGlobal* e o espaço expositivo *MIS Experience*. Tanto *Culturespace*, quanto *Grande Experiences*, ou *YDreamsGlobal*, destacam pelo pioneirismo na produção de grandes experiências artísticas e culturais e pela criação de exposições imersivas exibidas pelo mundo; e o *MIS Experience* junto ao Museu de Imagem e de Som (MIS), pela apresentação da arte contemporânea a partir de experiências sensoriais, consistindo num espaço que acolhe exposições, nem sempre imersivas.

Operador cultural privado, com modelo inovador, líder na gestão de museus e monumentos construídos para eventos artísticos, o *Culturespaces* é um dos pioneiros em exposições digitais imersivas e líder mundial na criação de centros de arte digital na França e no exterior. Em 30 anos de atuação, o *Culturespaces* produziu e dirigiu mais de 70 exposições digitais imersivas, temporárias e de grande duração com sede em Paris, gerencia 13 estabelecimentos que acolhem mais de 3 milhões de visitantes por ano. Conta com 4 milhões de visitantes por ano, 400 colaboradores e em média, 34 exposições ao ano, o *Culturespaces* foi criada por Bruno Monnier, o primeiro operador privado na gestão de eventos, monumentos, museus e centros de arte. Sem quaisquer subsídios públicos, desenvolvem uma nova abordagem na apresentação da arte ao público em geral e considerado líder na revolução digital.

Uma de suas maiores criações, talvez a de maior importância, ocorreu em 2018, com o lançamento de um novo centro dedicado à arte digital em Paris: o *Atelier des Lumières* que até hoje recebeu mais de 1,2 milhão de visitantes e exposições de grandes artistas. Inaugurou o *des Lumières* na Coreia do Sul e depois desenvolveu a marca *Culturespaces Digital*®. O *Atelier des Lumières*, primeiro museu de arte digital de Paris, comemorou seu segundo ano de instalação com a tão esperada exposição imersiva de obras de Van Gogh de 22 de fevereiro à 31 de dezembro de 2019. Em 2020, inaugurou o maior centro de arte digital do mundo: o *Bassins des Lumières*, no coração da base submarina de *Bordeaux*, na França. Além dele, construiu o centro de arte digital em Amsterdã, conhecido como *Fabrique des Lumières* e no mesmo ano, com o grupo americano IMG-Endeavour, desenvolveu um importante centro de arte digital em Nova York, o *Hall des Lumières*. Em 2022, inaugurou outro centro de arte digital em Seul, o *Théâtre des Lumières*, com sistema de franquia. Em 2022 e 2023, abriu mais

quatro centros de arte digital em Nova York, Seul e Dortmund na Alemanha. Ainda para 2024, está prevista a inauguração de mais um novo projeto, o *Port des Lumières*, no bairro de *HafenCity* em Hamburgo, Alemanha.

De outro lado, o operador privado **Grande Experiences** é especializado em criar exposições imersivas para serem exibidas pelo mundo e segundo a matéria da Revista Veja São Paulo (Rodrigues, 2023), se intitulam “[...] líderes mundiais na criação de experiências culturais multissensoriais, temporárias e permanentes”. Realizou 180 exposições, em 140 cidades do mundo, em 32 idiomas diferentes e acumulam mais de 16 milhões de visitantes.

**O MIS Experience**, desde sua inauguração, em outubro de 2019, trouxe para o público artistas como Leonardo da Vinci, Cândido Portinari e Michelangelo. As experiências imersivas foram visitadas por cem mil pessoas. É um espaço cultural do Estado de São Paulo, construído em parceria com a Secretaria de Cultura e Economia Criativa e a TV Cultura e instalado num galpão reformado de dois mil metros quadrados, com pé direito de dez metros e capacidade para receber mil pessoas por hora. Teve sua exposição inaugural custeada pela iniciativa privada através de patrocínios de diferentes empresas. Oferece uma experiência multissensorial e interativa com projeções, animações, narrativa em áudio e reproduções em tamanho real. As mostras nesse local foram interrompidas em meados de março de 2020, em razão da pandemia de Covid-19. Em agosto do mesmo ano, sem possibilidade de reabertura do espaço para visita do público, foi lançada a versão digital da exposição, com visitas apenas de forma virtual, na qual era oferecida uma visita 360° e o registro fotográfico de toda a mostra montada fisicamente. É possível que o visitante faça o trajeto e se aproxime das obras e textos, mas apesar de muito completa em termos de conteúdo, a visita virtual perde os elementos de interatividade e imersão da concepção original.

O MIS Experience é um espaço expositivo com arquitetura grandiosa e é mais que um espaço para expor obras de arte: foi criado para ser um museu de experiências e receber exposições de arte imersivas. Tal tendência foi apontada por Santaella (2005, p. 16), ao mostrar que,

O aumento do tamanho e do número de museus os habilitou à produção de grandes exposições de pintores e escultores consagrados. Essas exposições, financiadas por pacotes de empresas privadas e órgãos governamentais, e amplamente divulgadas pelas mídias, trazem como retorno um afluxo extraordinário de visitantes.

Finalmente, uma produtora importante a ser citada e que se destaca como produtora brasileira de exposições imersivas é a YDreamsGlobal, das sócias Karina Israel (Apêndice C) e Patrícia Engel Secco, junto com a empresa Cia de Cenários que executa as montagens, atua organizando eventos no Brasil. Em especial, Karina Israel (Apêndice C), é uma entusiasta do

mundo *phygital* (físico e digital) atua à frente da YDreamsGlobal, uma produtora de eventos brasileira com tecnologia, *design* e conteúdo com foco em inovação, com sede no Rio de Janeiro presente também no Canadá, Alemanha e atualmente nos EUA. Sediada em Portugal com sua criação em 2016, após fusão com a YDreams, é referência em organização e planejamento de espaços imersivos unindo tecnologia, *design* e *storytelling*. É especialista em circuitos de experiência e vem se destacando nas cidades de Campinas, Porto Alegre, Brasília e São Paulo.

A Cia de Cenários, com seu gestor e representante André Padilha (Apêndice A), atua no mercado de eventos temáticos, corporativos, sociais e beneficentes há 16 anos, com sede na estrada turística do Jaraguá, em São Paulo, desde 2018, principalmente no segmento de montagens de eventos e exposições imersivas. Cuida de toda a cenografia, desde o processo inicial dos projetos à arte final, pintura, escultura, *design* de interiores, até viabilização da mostra de forma virtual como percebemos na figura 35 abaixo.

Figura 35 – Ilustração digital de um visitante no cenário temático imersivo de Van Gogh



Foto: Site Divulgação da exposição “Paisagens de Van Gogh”, no *Shopping* Pátio Higienópolis, São Paulo, 2019, organização YdreamsGlobal.

A Cia de Cenários (Apêndice A) conta com equipe de montagem e produção composta por profissionais terceirizados e outros da própria empresa como: marceneiros, montadores, tapeceiros, estofadores, eletricitas, arquitetos, adrecistas, ajudantes, carregadores e motoristas. Somente no ano de 2022, foi responsável pela realização das exposições com temática de Van Gogh em São Paulo (Capital), Brasília, Campinas, Porto Alegre, Ribeirão Preto e Barueri, sendo a maioria com fundo de investimento e promoção dos *Shoppings Centers*. Atuando diretamente na parte criativa, André Padilha conta com uma equipe dinâmica que leva, em média, 45 dias para preparar todo o projeto, cuidando também da documentação geral relacionada à regularização das obras de montagem, como laudos e emissão de documentos.

Outras produtoras e organizadoras que precisamos citar por sua relevância são: a *Exhibition Hub*; a *Blast Entertainment* (com a *DC Set Group*); a *Lightland*, especialista em espetáculos lúdicos e o grupo AMIEX (*Art & Music Immersive Experience*). Essa última, com um histórico comprovado na indústria de produção artística com mais de 70 exposições educacionais, de entretenimento e experiências imersivas realizadas em todo o mundo a AMIEX® oferece imagens projetadas e animadas de forma muito precisa e a combinação das técnicas de animação digital são agentes para o impacto que o evento causa no público. Frederic Monnier é gerente de produção do departamento que uniu *Culturespaces* e AMIEX. Ainda segundo a matéria da Revista Veja São Paulo (Rodrigues, 2023), atrair grandes públicos, tornar acessível dados sobre obra e vida dos artistas em geral, gerar receita para os investidores e contribuir para democratizar o acesso a esses eventos artísticos, antes restritos, são as principais características das exposições imersivas.

Finalizando o levantamento, citamos o Museu do Amanhã no Rio de Janeiro, que mesmo sem a tipologia específica de um local para a realização de exposições imersivas, foi construído com grandes salas para telões de projeções com música ambiente, contando com uma cenografia, recursos interativos e todos os fatores determinantes de uma arquitetura projetada com objetivo de promover a interação do público.

### **3.2.2 As principais exposições dos últimos quatro anos na Europa**

Promovendo o encontro da arte com a tecnologia, as exposições imersivas aconteceram com muita frequência nos últimos 6 anos, justificando o período dos últimos 4 anos (de 2019 a 2023) como nossa escolha para estudo de caso. O levantamento de dados para argumentação e defesa da nossa pesquisa chegou ao número de 117 exposições imersivas que aconteceram nesse período, sendo 87 na Europa e 30 no Brasil. A comparativa com o cenário europeu evidenciou a importância que as exposições imersivas estão tendo no contexto brasileiro demonstrando um crescente interesse. As 87 exposições em questão, considerando duração da mostra, estão dentro de dois grupos distintos: longa e curta duração. Consideramos de longa duração o tempo de 1 ou 2 anos, em média, e as outras, consideradas de curta duração, variando de 3 a 5 meses. Das 87 exposições citadas, 35 são de longa duração e as 52 restantes de curta duração. Dessas últimas, 31 são com o mesmo artista e 21 com temáticas diversas, ou com dois ou mais artistas num mesmo evento. Ao analisarmos a duração de um evento dessa natureza, condicionamo-nos a relacionar o número de obras com o artista escolhido e a área ocupada do espaço expositivo. As exposições no Brasil também variaram entre longa e curta duração.

Na sequência, relacionamos as 117 exposições imersivas da seguinte forma:

- Das 52 exposições imersivas de curta duração ou temporárias, 2 foram produzidas com a temática Van Gogh e realizadas pelo *Exhibition Hub*: 1 em Dubai, nos Emirados Árabes, e 1 (*La mostra immersiva di Van Gogh*), no *Lampo Scalo Farini*, em Milão, na Itália. As demais 50 exposições foram sobre outros artistas, sendo: 14 em Paris, na França; 6 em Provence, na França; 13 em *Bordeaux*, na França; 4 em Amsterdã, na Holanda; 4 na Coreia do Sul; 3 em Dubai, nos Emirados Árabes; 1 em Viena, na Áustria; 1 em Dortmund, na Alemanha; 3 em Nova York, nos Estados Unidos e 1 em Dortmund, na Alemanha. Dessas 50 exposições com temáticas diversas, 1 aconteceu em 2019, a exposição “Verso”, no *Atelier Dés Lumière*, em Paris, e somente em 2021 foram retomados eventos dessa natureza.
- Das 30 exposições imersivas na região Sudeste do Brasil, 12 tiveram a temática exclusiva de Van Gogh, ou o artista foi apresentado com suas obras de forma compartilhada com outros artistas. Portanto, não consideramos as outras exposições imersivas que ocorreram nas demais regiões do país.
- Das 35 exposições imersivas de longa duração, 8 foram produzidas com a temática exclusiva do artista Vincent Van Gogh, conforme demonstramos na figura 36.

Figura 36 - Mapa Mental com as 35 exposições de longa duração



Fonte: Arquivo próprio.

Concluimos que, das 117 exposições, 22 aconteceram com temática do artista Vincent Van Gogh e suas obras, correspondendo a aproximadamente 20% de todas as produções dos últimos quatro anos, do período de 2019 a 2023, aqui no Brasil e no exterior. Também é relevante destacar que, ao longo da pesquisa, observamos que muitos dos eventos artísticos no padrão imersivo foram instalados em antigas construções e em locais históricos, como o *Carrières de Lumières*, uma pedreira no século XIX, e o *Atelier des Lumières*, no século XIX, um local de fundição. O *Lampo Scalo Farini*, em Milão, onde foi instalada “*La mostra immersiva di Van Gogh*”, é outro exemplar que consiste no maior dos sete estaleiros ferroviários da Itália. Esse local foi transformado num espaço de eventos multifuncional e sustentável, propiciando excelentes oportunidades para exposições interativas e multimídia, para oferecer ao público em geral experiências imersivas originais de 360° em todos os ambientes.

A escolha por locais físicos de grandes dimensões passa a ser uma nova possibilidade para realização de exposições imersivas fugindo dos padrões convencionais contrários e diferentes dos locais escolhidos para esses eventos.

### **3.2.3 As exposições imersivas nos últimos quatro anos na região Sudeste do Brasil**

O novo cenário de exposições imersivas expandiu fronteiras e, no Brasil, incrementou a agenda cultural nos últimos quatro anos, destacando-se especialmente na região Sudeste e, em particular, no Estado de São Paulo e capital. No final de 2019, em São Paulo, aconteceu uma das primeiras e importantes exposições imersivas, “Leonardo da Vinci: 500 anos de um gênio”. A pandemia da Covid-19 impossibilitou o acontecimento de várias outras produções, mas em 2021, os investimentos foram retomados e no ano de 2022.

Esses eventos passaram a despertar o interesse do público impossibilitado de viajar para a Europa, seja pela distância, falta de informação ou pelos custos de viagem. Tornaram-se assim, as exposições imersivas, grandes referenciais em eventos dessa natureza a partir da primeira exposição no Brasil em 2019 e as extensas filas confirmaram a aceitação por parte do público. A região Sudeste no Brasil foi escolhida para o mapeamento das exposições imersivas, por registrar o maior número de museus superando a região Sul, por reunir o maior acervo artístico e por ser o local de maior concentração de eventos culturais.

Para fundamentar esta pesquisa, foram consideradas as visitas presenciais em seis exposições no Brasil, além das visitas ao Museu do Louvre e ao *Atelier des Lumières*, ambos em 2019 na cidade de Paris e a visita ao Museu Van Gogh, em Amsterdã, na Holanda, no mesmo ano. As exposições imersivas representam para o público em geral, entretenimento,

atração, diversão e para alguns, fonte de cultura e conhecimento. John Dewey, há quase um século, tratou de referenciar a arte fora do pedestal, dizendo que “[...] a arte em um pedestal está fora de alcance do público e não faz parte do contexto e da experiência do espectador” (Dewey, 2010, p. 64-65). Escolas, instituições de ensino e grupos diversos, através de mediações, estão usando exposições imersivas como ferramentas para estudos, pesquisas e para gerar entretenimento e conhecimento. As 30 exposições dos últimos quatro anos na região Sudeste do Brasil, sendo 12 com temática exclusiva sobre o artista Van Gogh, são apresentadas na linha do tempo, conforme figura 37.

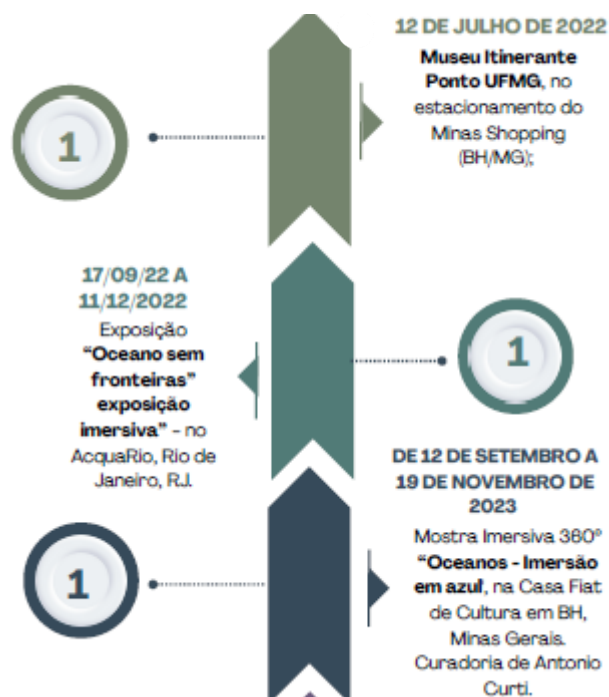
A pandemia da Covid-19, em 2020, pausou as produções, impondo novas condições, procedimentos e limitações para a realização de exposições imersivas e outros eventos artísticos. Em razão disso, curadores, produtores e os responsáveis por museus buscaram diferentes estratégias, inclusive com os acervos em formato digital disponibilizados em vídeos, *tour* virtual e uso de robôs, para que o público pudesse percorrer os espaços de forma virtual, além de *sites*, jogos e outros recursos digitais. As mostras em galerias virtuais se tornaram um novo padrão para a expografia que, tradicionalmente, efetivava-se dentro de espaços físicos com obras físicas.

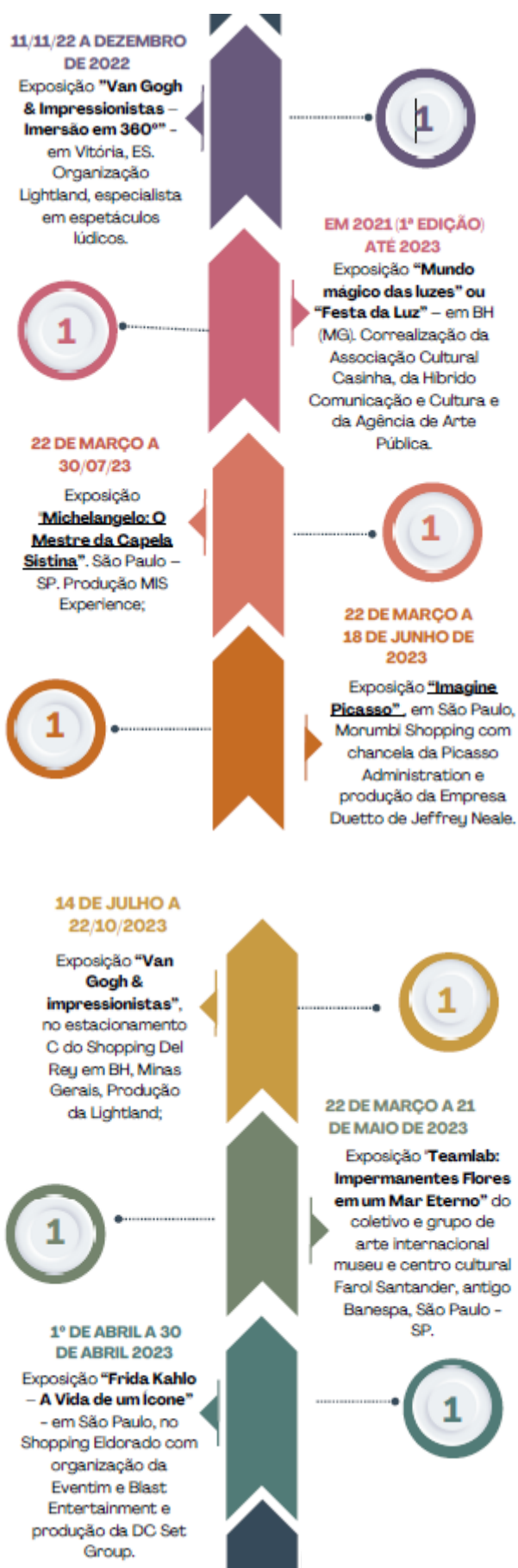
Essas restrições obtiveram aceitação e adesão durante todo o período do fechamento de instalações em geral e isso se deve também à globalização e a tecnologia que permitiram que parte das atividades econômicas, sociais e educacionais continuassem funcionando mesmo no período mais sério do isolamento social.

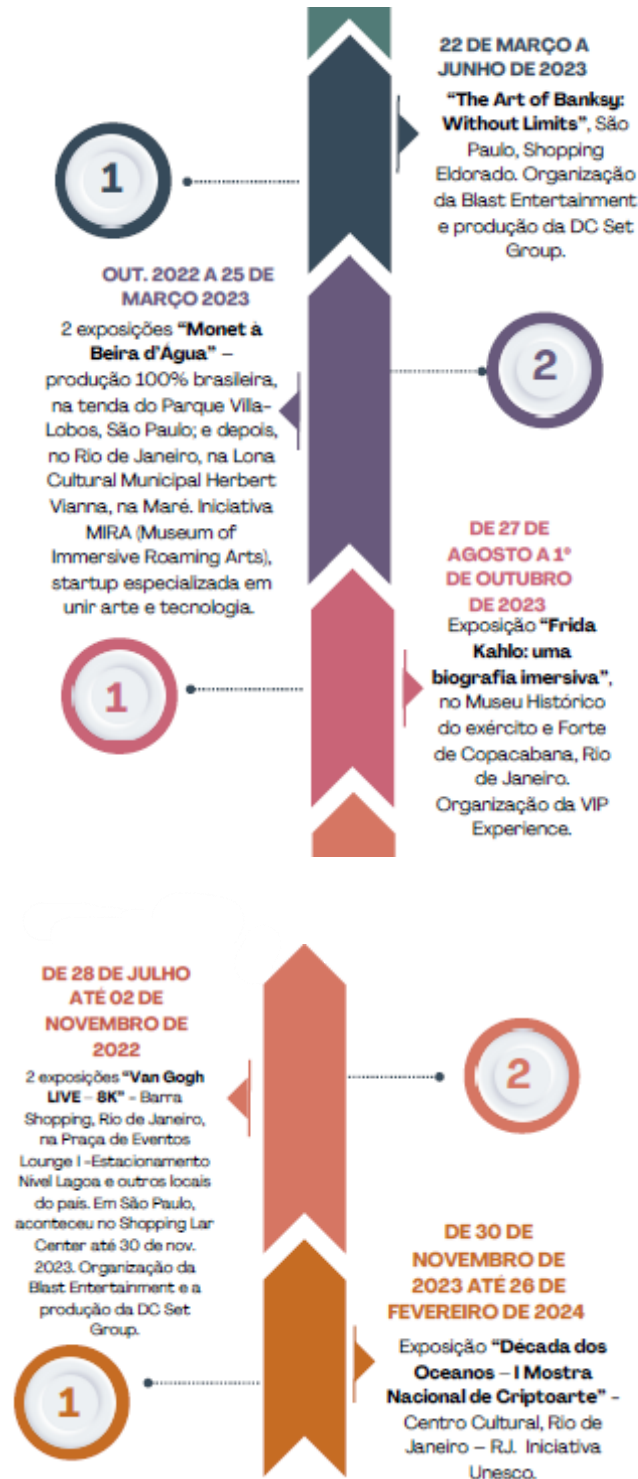
Após um ano e meio do início da Pandemia, eventos como as exposições imersivas ganharam notoriedade por proporcionar uma experiência mais envolvente e sensorial permitindo que os espectadores se conectassem com as obras e com o espaço expositivo (Figura 37)

Figura 37 – Linha do tempo das 30 exposições imersivas na região Sudeste do Brasil









Fonte: Arquivo próprio.

O que antes restringia as exposições a um espaço determinado, a partir de 2020, essa realidade mudou com os visitantes podendo acessar esses eventos a qualquer momento e de qualquer lugar: obras físicas (geralmente, pinturas a óleo sobre tela) se apresentaram como

instalações imersivas de espaços que só poderiam ser visitados por meio de sua representação online.

### 3.3 ESTUDO DE CASO DE UMA EXPOSIÇÃO IMERSIVA “VAN GOGH LIVE 8K”

O artista Vincent Van Gogh, objeto de estudo, um dos grandes expoentes do pós-impressionismo, é o tema de várias exposições citadas nessa pesquisa. Toda sua produção artística vem sendo ressignificada na contemporaneidade, apresentada dentro de um novo formato de exposições imersivas, que fazem uso de vários recursos digitais para a criação de imagens virtuais através de projeções. Das 30 exposições imersivas na região Sudeste do país, somente nos últimos quatro anos, 12 se apresentaram com temática da vida e das obras do artista holandês, Van Gogh, ou seja, 40%, incluindo as exposições compartilhadas com outros artistas. Sua arte e seu legado são conteúdos ricos para diversas narrativas artísticas na versão digital, inspirando temas de exposições e eventos artísticos no Brasil.

Como já foi relatado neste capítulo, a exposição escolhida como estudo de caso é a “**Van Gogh Live 8K**” por ter acontecido durante o período da pesquisa de campo e destacar sua importância ao ter sido considerada como a maior experiência imersiva no Brasil sobre a obra do artista, segundo a arquiteta Patrícia Papassoni (Apêndice B), responsável pelo projeto arquitetônico da exposição. Mesmo após o sucesso da mostra “Beyond Van Gogh”, em São Paulo, que contou com um público superior a 300 mil visitantes, os mesmos produtores resolveram criar essa instalação maior, com tecnologia de última geração jamais vista em exposições do gênero no Brasil e no mundo. Responsável por essa exposição, Rafael Reisman, CEO da *Blast Entertainment*, empresa da *DC SET Group*, dedicou mais de dois anos de pesquisa para criar essa que seria a maior e mais moderna mostra imersiva já realizada sobre a obra do mestre holandês, com projeções de mais de 250 obras do pintor, na inédita resolução 8K<sup>23</sup>, em uma área total de 2.800m<sup>2</sup>, incluindo acessos, áreas externas de comercialização e estações no padrão *lounge*, no exterior do estacionamento do Barra *Shopping*, no Rio de Janeiro.

A exposição aconteceu no período de 28/07/22 a 02/11/22 e se estendeu no ano seguinte, para o *Shopping Lar Center* em São Paulo e para outras cidades do Brasil. A produtora

---

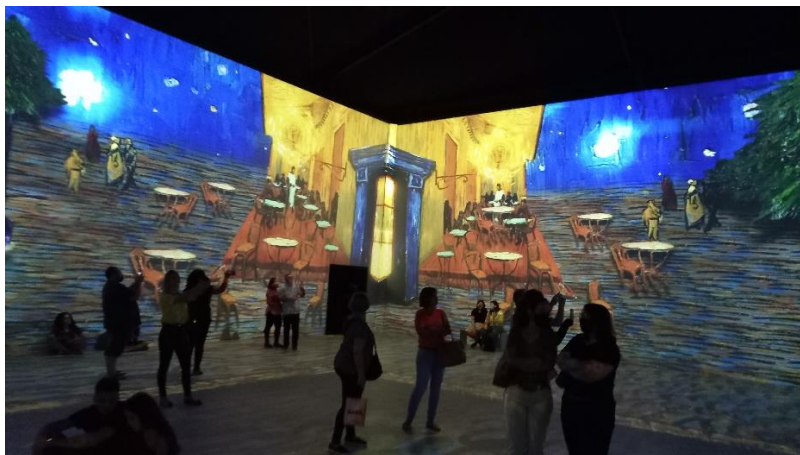
<sup>23</sup> Quando falamos de ineditismo da tecnologia adotada, é importante esclarecer que os termos HD, 4K e 8K se referem ao número de pixels presentes na tela durante a exibição e quanto mais pixels, que é a menor unidade que compõe uma imagem, melhor a qualidade de imagem. No caso, 8K exibe o total de 33.177.600 pixels no seu monitor, ou seja, exatamente o quádruplo da resolução anterior de 4K, que é 8.294.400. Para apresentar conteúdos em 8K, são necessários equipamentos que suportem esta resolução, uma boa conexão, com estabilidade e velocidade de *internet* superior a 40 Mbps. Por isso não são todas as exposições imersivas que contam com essa tecnologia.

responsável é especialista em exposições no Brasil, América Latina e Estados Unidos e contou com a *DC Set Group*, outra parceira na realização dessa e de outras exposições imersivas, como a “Beyond Van Gogh”, “Frida Kahlo - uma biografia imersiva” e a “*The Art of Banksy*”.

A exposição “**Van Gogh Live 8K**” contou com 1.500 m<sup>2</sup> de área de projeção, 40 projetores laser de 12 mil lúmens – que determinam a intensidade da luz - e 480 mil lúmens, para mais de 35 minutos inéditos de projeções com resolução 8K, superando assim, a exposição anterior, “Beyond Van Gogh”, que contava com projetores a laser de 10 mil lúmens, equivalentes a 40 salas de cinema. Assim foi concebida a “**Van Gogh Live 8K**”, visitada por mais de 1 milhão de pessoas, desde que estreou no Rio de Janeiro, no ano de 2022, com temporadas em Goiânia, Fortaleza, Recife e todo o Brasil, preparando-se para se apresentar em outros países do ano de 2024 em diante.

Nessa exposição, a experiência imersiva foi considerada inédita, pelo número de 250 obras reproduzidas, número acima do padrão (atual de até 100 obras), pelas dimensões da área física disponível, pelo tempo de permanência da mostra na capital e principalmente, por algumas pinturas e criações pouco conhecidas do artista, que foram cuidadosamente selecionadas pela curadoria e digitalizadas, tais como: “Barcos na praia de *Saintes*”, “O moinho em *Fontvieille*” e a “A casa amarela de Vincent” (Figura 38) além de outras citadas ao final da pesquisa quando tratamos da Grande Sala Imersiva.

Figura 38 – Projeção da obra “A casa amarela de Vincent” na exposição “Van Gogh Live 8K”



Fonte: Arquivo próprio.

A visita como estudo do meio ocorreu no primeiro dia da abertura ao público, após a inauguração da mostra, no dia 30 de julho de 2022 e nossa permanência no evento foi de aproximadamente sete horas, podendo observar, fazer anotações, apontamentos, entrevistas, registros fotográficos, análises de espaço e arquitetura, diálogo com pessoas em trânsito e com

os responsáveis pelo evento – desde a bilheteria, monitores, arquitetos, profissionais das lojas e pontos de comércio de produtos temáticos, até o público em geral. Durante todo esse tempo circulamos, retornamos aos ambientes visitados registrando detalhadamente tudo o que víamos e ouvíamos.

Durante a visita, vários participantes diretos e indiretos foram entrevistados e suas informações consideradas relevantes para fazerem parte desta pesquisa. Para a arquiteta Patricia Papassoni, (Apêndice B) uma das profissionais que trabalhou no projeto arquitetônico, “[...] as exposições imersivas trouxeram uma forma diferente das pessoas terem uma conexão com a arte de Van Gogh. Todo mundo estava um pouco acostumado a ir ao museu ver uma obra ou uma pintura em 2D e agora você não só vê a obra, mas passa a estar dentro dela”. Ela informou que foi vendido, aproximadamente, um milhão de ingressos no primeiro dia, após a inauguração no Rio de Janeiro.

### **3.3.1 Os ambientes da exposição “Van Gogh Live 8k”**

A descrição dos ambientes da exposição “**Van Gogh Live 8K**” inicia-se com a descrição das características dos espaços ambientados e a execução do projeto, demonstrando o que fez diferenciada das demais mostras imersivas no período citado na pesquisa. Na Grande Sala Imersiva principal, como em toda a exposição, as imagens na “**Van Gogh Live 8K**” foram impressas ou plotadas em superfícies lisas com discreto brilho, em lonas sintéticas foscas, texturizadas, lisas ou flexíveis para melhor qualidade da imagem. Onde foram usados tecidos, eram sintéticos, pintados digitalmente, ou impressos, com bom caimento e flexíveis para que pudessem ser movimentados levemente ao toque. O piso foi montado com materiais emborrachados ou quando era um piso específico, com grama sintética, vinílicos macios ou cimentícios, além de adereços e acessórios decorativos digitalizados associados à temática da exposição. Ainda sobre materiais de acabamentos e revestimentos, nessa exposição foram usadas grandes quantidades de materiais refletivos, como espelhos e chapas metálicas, formas geométricas volumosas, pilares oblíquos, fachadas onduladas com arestas impactantes e diversos adornos para valorização dos quadros e obras nas salas e espaços sociais e educacionais. Usaram-se mosaicos de vidros e espelhos, muitos tecidos, iluminação indireta, texturas reproduzindo materiais vivos, materiais simulando realidade, como flores artificiais de tecidos importados além de equipamentos eletrônicos e tecnologia para movimentos e simulação de ventos e ou brisas permanentes; Também uma profusão de cores intensas foram usadas, fugindo do preto tradicional (como vermelho, laranja e marrom), paredes em formatos

gigantescos, portas e vãos de passagens com características temáticas e bem discretos para se confundirem com os cenários.

Em conversa com Patricia Papassoni (Apêndice B), arquiteta responsável pelo projeto da exposição “**Van Gogh Live 8K**”, obtivemos informações, como: tempo de planejamento, funções de cada integrante da equipe, participação dos curadores, dos historiadores e pesquisadores e como foi definida a divisão das tarefas. Registramos as estratégias para organização das equipes, métodos de montagem da mostra e todo o trabalho da curadoria.

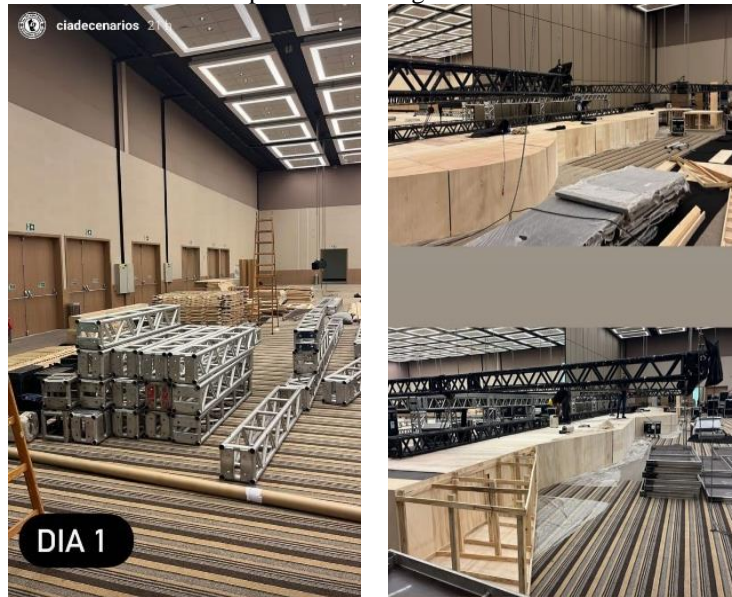
Segundo ela, a equipe técnica foi composta por um número grande de profissionais multidisciplinares, diferentemente de outras exposições, como: cenógrafos, diretores de criação, arquitetos, *designers* de interiores, engenheiros, diretores de arte, gestores de TI e de *softwares*, técnicos de instalação, conteudistas, redatores, desenhistas industriais, fotógrafos, aderecistas, tapeceiros, estofadores, produtores de operações especiais, recepcionistas, ajudantes, carregadores, motoristas, profissionais de som, áudio e vídeo, projetista de móveis, engenheiros, dentre outros.

Nessa exposição, foi necessária a elaboração de um projeto estrutural por um engenheiro, atendendo às normas técnicas, além da atuação de profissionais do corpo de bombeiros. Todos, de forma integrada, uniram-se, em média, por 90 dias contínuos, desde a encomenda, execução, acabamentos, até a finalização da exposição com a desmontagem geral. Essa edição também foi um modelo de arquitetura modular pré-fabricada, produzida em formato de divisórias estruturadas com madeira (painel MDF e acartonado).

Do projeto até sua desmontagem, foram aproximadamente 242 dias, ou 8 meses, divididos em: 60 dias de projeto, 90 dias desde a implantação do projeto até a inauguração, mais os 90 dias, em média, de exposição e 2 dias de desmontagem. Caracterizou-se, assim, como um espaço expositivo flexível, transitório, livre e com grande visibilidade, com ambientes em formato de espirais ou labirintos, corredores contínuos, salas e recintos em forma de núcleos que, interligados, constroem a narrativa da exposição.

Os processos construtivos dessa exposição permitiram que fosse montada e desmontada para viajar para outros lugares, de forma itinerante. Essa característica é conhecida como arquitetura “*offsite*” (externa), ou seja, um padrão modular típico da contemporaneidade, dentro da construção civil, que caracteriza produção, montagem e desmontagens contínuas (Figuras 39 e 40).

Figuras 39 e 40 - Bastidores das montagens de exposição imersiva pela Cia de Cenários, mostrando a complexidade da logística



Fonte: Site e Instagram da Cia de Cenários<sup>24</sup>.

A divulgação seja nas mídias oficiais ou por meio de selfies em fotos compartilhadas nas redes pelo público, mostraram a espetacularização dessa exposição definida pelas tecnologias, para que o público vivesse essa experiência.

Na “**Van Gogh Live 8K**”, as imagens foram réplicas ou resultados de um trabalho de *scanner* especial multidimensional, que consistia na digitalização das obras originais, conseguindo registrar, inclusive, o relevo das pinceladas e o gestual firme e intenso do artista. Para uma digitalização combinada com uma impressão de alta resolução, na maioria das exposições, a impressora usada foi a *Epson EcoTank L8180*, em tecidos ou superfícies lisas, garantindo fotos e imagens de alta qualidade e alta performance. Atualmente, o melhor formato de imagem para impressão é o TIFF, utilizado por muitas produtoras de eventos para imprimir e para seguir com fidelidade a paleta de cores e os relevos que Van Gogh usava. Essa mostra apresentou 14 ambientes:

- *Hall* principal com as imagens impressas de várias obras do artista (Figura 41);
- Sala dos Espelhos;
- Sala Histórica e da Memória (Figura 42);
- Antessala Imersiva dos Retratos (Figura 43);
- Sala dos Efeitos (Figura 44);
- “Campo dos Girassóis”;

<sup>24</sup> Disponível em: <https://ciadecenarios.com/>. Acesso em: 22 abr. 2023.

- A Grande Sala Imersiva.

Figura 41 – Hall Principal da exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 42 – Sala Histórica e da Memória na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 43 – Antessala imersiva dos retratos na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 44 – Sala dos efeitos na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Outros sete (7) espaços relevantes que compuseram o projeto arquitetônico, integrando-se com a cenografia de toda a exposição, com exceção dos banheiros, foram:

- Acessos de entrada e saída (distintos e completamente separados, são os percursos definidos pela expografia): conhecidos como corredores ou circulação, com postes

físicos iluminados, comundo com adesivos e pinturas, reproduziram uma das ruas da cidade onde Van Gogh morou nos últimos dias: “Noite Estrelada sobre o Rio Ródano” (Figura 45)

- Loja oficial ampla, com produtos especialmente customizados;
- O *Lounge* para fotos, decorado para ser *instagramável*, no exterior, próximo às outras lojas e pontos de venda de produtos temáticos aleatórios, confundindo-se com áreas de lazer de uma praça tendo ao fundo a impressão digital da obra do artista: “Praça de Arles”;
- A grande Sala de Estar para conversação, com vários assentos definindo ambientação no formato de ilhas, para interação e degustação de cafés ou *drinks*, para o público que permanecia após a visita no pavilhão;
- Café teatro temático, reproduzindo um dos locais preferidos do artista nas suas saídas noturnas. Os painéis com impressões coloridas do “Terraço do café na praça do Fórum” da cidade de *Arles*, à noite humanizavam esse ambiente.
- O palco, próximo do Café teatro, para espetáculos e apresentações teatrais, musicais e performáticas, entre os dois acessos principais e próximo aos pontos de venda de produtos temáticos também decorado com impressões da obra “Caminho em *Montmartre*” ou “*Path in Montmartre*”;
- Sala Educacional para palestras, lançamento de livros, uso escolar ou acadêmicos e para divulgação na mídia e diversos eventos sociais.

Os banheiros foram os únicos ambientes não temáticos, pois precisavam atender às normas e exigências do Corpo de Bombeiros e dos órgãos fiscalizadores, como Prefeitura e Conselho Regional de Engenharia (Crea) do Rio de Janeiro.

Figura 45 – Acesso principal da exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Antes mesmo da abertura, na fila, em segundo plano, música e efeitos luminotécnicos contribuíram com a humanização de cenários externos, com textos ilustrativos retirados das cartas originais do artista, endereçadas ao seu irmão e embalados por uma trilha sonora especialmente concebida, com músicas de Debussy, Ravel, Bach, O'Halloran, Pink Floyd, Bossa Nova e outros. Essas músicas foram criteriosamente escolhidas com objetivo de despertar diferentes emoções e evocar lembranças, provocando uma série de respostas no corpo humano como sensações e comportamentos. Estimular a criatividade, sensibilidade e provocar relaxamento também são os efeitos das músicas criteriosamente selecionadas para fazerem parte da cenografia dessa exposição. A linguagem musical nesse caso contribuiu para despertar a consciência estética, além de desenvolver a percepção corporal promovendo a socialização. Associada às imagens e à iluminação cênica, as músicas escolhidas eram agentes para fortes reações emocionais, estando diante das obras de Van Gogh e podendo ler os conteúdos nas fichas técnicas sobre sua trajetória de vida.

Ainda do lado de fora, já integrando a mostra, um amplo *hall* de entrada, ao lado do espaço do Café teatro temático, uma grande ambientação foi projetada para homenagear a Semana de Arte Moderna de 1922. Nesse local eram comercializados pacotes especiais, *VIP Experiences*, para conferir apresentações teatrais dentro da exposição. “Nesse *hall* uma obra leve foi usada na impressão dos painéis e aos poucos, a exposição vai acontecendo” segundo Patrícia. Para ela, o público reagia à medida que o circuito avançava e não é na primeira sala que tudo acontece”. Os visitantes nas filas se direcionavam para a sala educacional e nesse

espaço era possível visualizar a loja de *souvenirs* onde foram comercializados itens personalizados, dando acesso à saída do evento, todos no padrão boutique, com uma variedade de produtos, desde confecção, mini esculturas, gravuras, utensílios, fotografias, até livros autografados de diversos autores, cujo tema, obviamente, era o mesmo da exposição.

Após passarmos pela recepção, um extenso corredor de espelhos nos levava à Sala da História ou da Memória do artista: com pouca luz e vários quadros dispostos enfileirados, organizados cronologicamente com a descrição da trajetória e produção artística de Van Gogh, numa sequência impecável, considerando os textos escritos ou pequenas frases e pensamentos do artista (Figura 46).

Figura 46 – Sala das memórias: escritos e croquis na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Passamos por várias salas temáticas que convergiam em um corredor em formato de túnel, igual a um labirinto. Considerado por todos como *instagramável*, o piso emborrachado simulava piso de terra batida e havia algumas pinturas do artista reproduzidas em adesivos e impressões nos tecidos.

A primeira dessas salas temáticas, um exemplar de experiência sensorial, era um espaço com área aproximada de 15 m<sup>2</sup>, com várias bandeiras e estandartes pendurados, com estampas temáticas de flores cobrindo uma galeria larga e comprida, com faixas de tecidos simulando paisagens do sul da França, em 1890: os jardins com “Amendoeiras em Flor” (Figura 47). Nesse ambiente, o espectador se sentia andando no local que fez parte da vida do artista, na chegada da primavera, com ambientação projetada com conceitos realísticos.

Figura 47 – Painel de tecido na entrada da exposição com a impressão digital da obra “Amendoeira em flor”



Fonte: Arquivo próprio.

Essa parte da exposição foi animada por uma composição musical alternando música clássica, *jazz* e música pop, levando o visitante a se envolver emocionalmente com toda a cena. Sensorialmente todos éramos envolvidos pelo aroma que exalava das amendoeiras (Figura 48) e que só diminuía à medida que caminhávamos em direção aos canteiros de girassóis.

Figura 48 - Espectadora no espaço da loja de *souvenir* com a temática “Amendoeira em Flor” - Exposição Van Gogh e impressionistas no *Shopping Vitória* – Vitória – ES, novembro de 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Saindo desse primeiro ambiente, encontrávamos o segundo compartimento, que consistia num “Jardim dos Girassóis” (Figuras 49 e 50), flores da preferência do artista, por representarem a felicidade e a amizade. No padrão arquitetônico de *hall*, era um largo corredor, com o piso revestido com um material simulando chão batido de terra, paredes pintadas de vermelho e laranja, como o cenário do pôr do sol. Um extenso campo de girassóis artificiais “plantados” em alturas e proporções irregulares contribuía para o aspecto realista e os espelhos instalados em algumas paredes, ou em planos estratégicos, duplicavam a visão desses canteiros floridos, em alusão aos cenários preferidos do artista, com iluminação de pôr do sol, período do dia que mais o seduzia para pintar. O cenário completo dos “Girassóis” com campos floridos era composto com jardineiras e jardins artificiais em alto relevo e coloridos; nas paredes, as imagens eram refletidas pelos espelhos e outras superfícies refletivas. Era incrível pensar que esse era apenas o início da exposição, ainda sem nenhum equipamento nem tecnologia envolvidos (Figuras 49 e 50).

Figura 49 - Espectadora no *Hall* com a temática “Os girassóis”, da Exposição Van Gogh e seus contemporâneos - Casa França Brasil, Rio de Janeiro, abril 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 50 – Antessala temática “Os girassóis”, da Exposição Van Gogh Live 8K, no Barra *Shopping*, Rio de Janeiro, julho de 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Antes de chegar ao salão maior, passávamos por uma antessala imersiva dos Retratos e Autorretratos, inicialmente com todos os retratos que Van Gogh produziu de amigos e conhecidos em grandes dimensões e, ao fundo, em maior proporção, uma grande área somente com diversas pinturas com o rosto do pintor, recriado a partir de seu retrato, superdimensionado em 3D. Um desses Autorretratos eram apresentados com imagens que mudavam de cor de

acordo com a intensidade da luz e um autorretrato especificamente do artista, parecia ter vida quando se olhava diretamente para seus olhos, que abriam e fechavam com movimentos naturais, como se estivesse seguindo a todos com o olhar (Figura 51). Tudo isso ao som de uma trilha sonora contínua e instrumental.

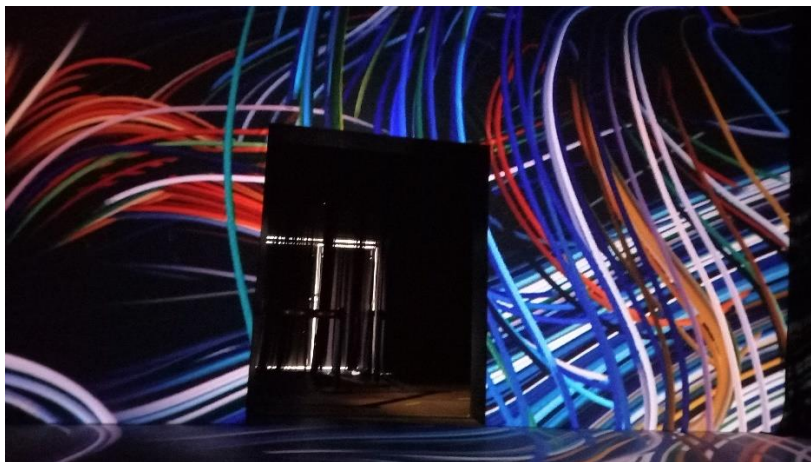
Figura 51 – Efeitos do olhar do artista no autorretrato na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

A sala ao lado, na concepção curatorial, era chamada de Sala dos Efeitos, onde diversos tipos de linhas foram reproduzidos como parte integrante do gestual do artista e formavam imagens abstratas, projetadas com facho de luzes neon e leds coloridos, em movimentos rítmicos simultâneos similares aos movimentos de ondas no piso e nas paredes, que usavam o preto como fundo para realce desses efeitos (Figura 52).

Figura 52 - Sala dos Efeitos na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Essa sala representava a conexão digital da arte de Van Gogh com a tecnologia e apresentava imagens de pontos e linhas coloridos em todas as superfícies do ambiente pouco

iluminado. As projeções nessa sala proporcionavam efeitos e movimentos de videografismo colorido, também conhecido por *Motion graphics* ou *design* de animação, criando ilusão de movimento ou rotação, combinados com áudio. A intenção era reproduzir o gestual do artista e suas pinceladas. Por fim, chegamos à Grande Sala Imersiva principal.

### 3.3.2 A Grande Sala Imersiva

A Grande Sala Imersiva é o ambiente de destaque de toda a exposição e que consistia numa sala retangular, com 1.500 m<sup>2</sup> de área, com dois cantos opostos em estrutura circular, completamente pintada e revestida de material na cor preta. Espaço para apresentações contínuas de 250 imagens com duração em média de uma hora e projeções 360° de alta definição. O sistema de realidade virtual da Grande Sala Imersiva combinava alta resolução, projeções estereoscópicas e gráficos em 3D, realizados com computadores, para criar uma experiência imersiva completa de um ambiente virtual. Das mais de 800 obras, a curadoria selecionou 250 imagens projetadas de obras consagradas do pintor, apresentadas de forma que é possível acompanhar todo o processo criativo do artista, como se estivéssemos diante de Van Gogh pintando suas telas. A apresentação das imagens nesse ambiente, ora aconteciam nas paredes, ora em painéis de estruturas centrais em formato de “ilha”. O piso também podia ser chamado de palco, pois tudo acontecia nele ou a partir dele, como superfície usada para projeção da maioria das imagens que reproduziam a natureza, como flores e campos (Figura 53).

Figura 53 – Projeção de várias obras de paisagens do artista Van Gogh na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

As paredes em grandes dimensões exploravam a perspectiva em uma escala aumentada. Os desenhos e croquis do artista, sempre apresentados com parte dos trechos das cartas trocadas

com seu irmão Théo, tendo ao fundo uma música suave e a voz da atriz Fernanda Montenegro fazendo a leitura desses textos. Com uma fala dramática, com entonação de voz que emocionava, mas sem sobrecarregar o público, as cartas eram lidas durante a projeção usando todos os espaços e superfícies em todo o grande salão imersivo.

A maior parte do trabalho de Van Gogh era óleo sobre tela e ele fazia uso de pincéis, facas de paleta e uma técnica chamada “impasto”, que significava usar a tinta diretamente do tubo, sem desbaste ou diluição, de forma rápida, construindo uma textura grossa e espessa. As projeções na exposição “**Van Gogh Live 8K**” potencializavam essa característica de sua *performance*.

Fruição contemplativa de suas obras combinada com música, efeitos sonoros, visuais e outros recursos promoviam uma arte em movimento, contínua e simultânea e a realidade estava nas dimensões, na qualidade das projeções e também no movimento proposto pela cenografia. Durante toda a apresentação na grande sala imersiva, ao fundo, havia uma trilha sonora, também especialmente selecionada, com músicas de Debussy, Ravel, Bach, O’Halloran, Pink Floyd, 3 na Bossa, entre outros.

“**Van Gogh Live 8K**” fez uso de equipamentos superiores aos projetores HD comumente utilizados em outras exposições com apoio de uma iluminação especial e esses materiais foram responsáveis pela fidelidade na representação de materiais como a madeira do piso assoalho, os acessórios, a roupa amassada, o sapato com aspecto de uso e os móveis com aspecto de envelhecidos. Estamos falando da obra “O Quarto em Arles”, uma das mais importantes do artista (Figura 54).

Figura 54 – Projeção da obra “Quarto em Arles” na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Entre gravuras, pinturas aquarelas ou guache, desenhos e litogravuras, 23 obras, algumas com mais de uma versão, foram utilizadas em todos os ambientes da exposição:

1. Barcos pesqueiros na praia de *Saintes-Maries-de-la-Mer*, final de junho de 1888, óleo sobre tela;
2. A ponte *Langlois* em Arles com lavadeiras, março de 1888, óleo sobre tela;
3. *A casa amarela* de Vincent (“A rua”), setembro de 1888, óleo sobre tela;
4. Autorretrato com a orelha enfaixada e cachimbo, janeiro de 1889, óleo sobre tela;
5. Amendoeira em flor ou Flores de amendoeira, fevereiro de 1890, óleo sobre tela;
6. A vinha encarnada ou Vinhedo vermelho, início de novembro de 1888, óleo sobre tela (esta foi a única peça vendida pelo artista em vida);
7. Noite estrelada, junho de 1889, óleo sobre tela;
8. O Quarto em *Arles*, começo de setembro de 1889, óleo sobre tela;
9. Retrato do carteiro Joseph Roulin, começo de agosto de 1888, óleo sobre tela;
10. Autorretrato (dedicado a Paul Gauguin), setembro de 1888, óleo sobre tela;
11. O Café noturno na *Place Lamartine* em Arles, setembro de 1888, óleo sobre tela;
12. O Café *Terrace* na *Place du Forum*, Arles, à noite, setembro de 1888, óleo sobre tela;
13. A igreja de *Auvers*, junho de 1890, óleo sobre tela;
14. Campo de trigo com um ceifador, começo de setembro de 1889, óleo sobre tela;
15. Campo de trigo com perdiz, junho-julho de 1887, óleo sobre tela;
16. A colheita, junho de 1888, óleo sobre tela;
17. Retrato do doutor Gachet, junho de 1890, óleo sobre tela;
18. Campo de trigo com corvos, julho de 1890, óleo sobre tela;
19. Os girassóis (dentre vários que o artista pintou), Natureza-morta: vaso com quinze girassóis, agosto de 1888, óleo sobre tela;
20. Iris, maio de 1890, óleo sobre tela;
21. Árvores no jardim do hospício de *Saint Paul*, outubro de 1889, óleo sobre tela;
22. Os comedores de batatas, abril-maio de 1885, óleo sobre tela;
23. Raízes de árvore, julho de 1890, óleo sobre tela;

Observando as pessoas durante o evento e acompanhando as projeções, suas durações e a transição de uma imagem para outra, percebemos que cada espectador reagia diferentemente diante dos diversos efeitos (Figura 55).

Figura 55 – Projeção no momento das transições e troca de imagens na Grande Sala Imersiva na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Na saída do salão principal, havia uma grande sala de espera, onde os visitantes podiam interagir uns com outros, com trocas sobre os significados e as linguagens artísticas da mostra. Após inúmeros depoimentos, foi possível concluir que um dos diferenciais da exposição imersiva “**Van Gogh Live 8K**”, de forma multidisciplinar, foi a presença de diversas apresentações teatrais e *performances* com atores, dançarinos, muita música e alguns artistas elaborando desenhos feitos ao vivo.

Segundo o depoimento de um visitante (Apêndice D), essa exposição imersiva alcançou o maior número de público por que dissemina cultura e “**Van Gogh Live 8K**” conseguiu unir as duas concepções, tanto a informalidade de um espaço de lazer quanto a formalidade de uma galeria de arte, trazendo uma proximidade e uma sensação de pertencimento por parte do público.

A Grande Sala Imersiva representava o último ato do espetáculo da exposição e o último ambiente e nela os curadores deram destaque para três obras, na duração, repetição e na escala usada nas projeções. A primeira foi “**A Vinha Encarnada**”, a única obra vendida pelo **artista** em vida; a segunda, “**Raízes de árvore**”; e a terceira, “**Amendoeira em Flor**”.

A primeira obra foi descrita pelo artista em seu livro para o irmão, dizendo que a tinha feito após a chuva, com o pôr do sol pintando o chão de violeta e as folhas das parreiras de vermelho “como vinho”. A segunda pintura foi a última obra feita pelo artista antes de sua morte, como uma carta de despedida ou “testamento”, porque para ele o bosque com os troncos cortados e os brotos aparecendo simbolizava a luta pela vida.

A terceira obra, que mais se distinguiu dentre todas durante toda a exposição, desde a impressão no convite, foto do ingresso, ambientação do acesso principal, *hall* de entrada e presente em detalhes na maioria das salas de projeção, foi “Amendoeira em Flor” (Figura 56).

Figura 56 – Projeção da obra “Amendoeira em flor” nas paredes e no piso da Grande Sala Imersiva na exposição Van Gogh Live 8K



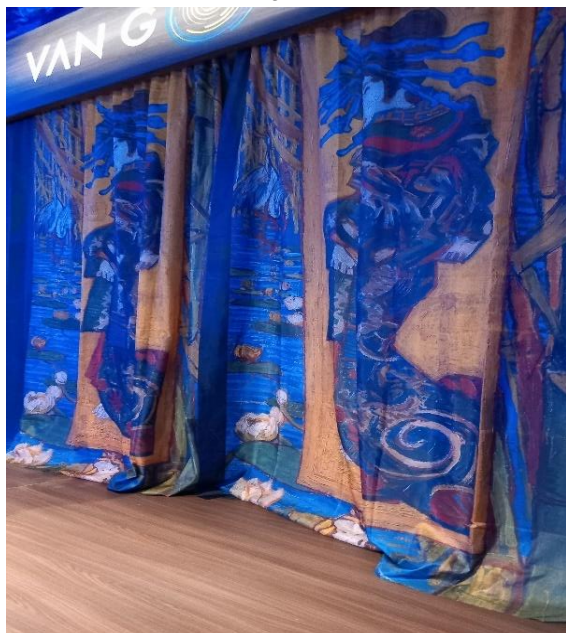
Fonte: Arquivo próprio.

Sobre essa obra, faremos uma análise segundo a Metodologia da Proposta de Modelo de Análise de Imagem (Felici; Serrano, 2020), para que possamos refletir, compreender, descrever e contextualizar, partindo do ponto de vista da estética, da técnica, da ciência e da subjetividade. Considerando que as exposições imersivas fazem uso de projeções tridimensionais, com aspectos realistas e de elementos visuais, iremos nos apropriar de quatro níveis de análise, descritos no subitem a seguir.

### 3.3.3 Análise de imagem da obra “Amendoeira em Flor”

A influência da cultura e das estampas japonesas marcaram as obras de Van Gogh. Isso se tornou evidente, no primeiro ambiente da exposição, ao percorrermos um grande e largo corredor, com ornamentação dedicada ao Japão e uma grande reprodução dos campos com as amendoeiras floridas, exalando um forte aroma à medida que caminhávamos entre os tecidos pendurados e estampados com a obra “**Amendoeira em Flor**” (Figuras 57 e 58).

Figura 57 – Cenário com estampas japonesas em tecidos no 1º corredor na exposição Van Gogh Live 8K



Fonte: Arquivo próprio.

Figura 58 - Projeção da obra “Amendoeira em Flor” no grande salão da exposição imersiva Van Gogh, São Paulo, Morumbi, 2022



Fonte: Arquivo próprio.

Em toda a exposição, os produtores exploraram a obra **“Amendoeira em Flor”** repetidamente, usando uma variedade de materiais com efeitos para simular o local, superfícies com reflexos, aromas, projeções coloridas, impressões em tecidos e uma brisa para movimentar as peças, fazendo com que as “flores caíssem no chão naturalmente”. O piso era também um elemento do cenário e suporte para a pintura, mas no momento em que andávamos, ou sentávamos ou deitávamos na superfície do palco, iniciavam-se, automaticamente, projeções de flores e folhas caindo das árvores.

Um suave aroma, o som de folhagens balançando, efeitos de névoas e o movimento com uma suave brisa foram elementos que contribuíram para o público vivenciar experiências sensoriais e durante todo o tempo na sequência, enormes cortinas virtuais se recolhiam fechando o campo de visão, anunciando o final de uma cena e o início de outra. Todos esses efeitos aconteciam simultaneamente, com um realismo admirável: as obras não estavam ali, os olhos de Van Gogh não se mexiam, o barco não navegava, não estávamos diante da praia ou de uma floresta e também não havia brisa ou vento no recinto. Os cenários montados em espaços fechados, pequenos ou não, de permanência curta ou longa, com a arquitetura e a cenografia apresentando intervenções físicas ou virtuais, utilizavam materiais audiovisuais e se apropriavam de objetos comuns, ou elementos da natureza como árvores ou flores (**“Amendoeira em Flor”** e os **“Girassóis”**) em recortes e colagens, associados ao uso de

espelhos, tecidos estampados gerando volumetria, aromas de acordo com o tema, sons específicos e outros fatores induzindo uma experiência imersiva.

Nossa intenção, ao usar a metodologia foi identificar e compreender o uso e composição dos elementos nas imagens, contextualizando, analisando as intenções, assim como fazer conexões com conhecimentos prévios e poder refletir sobre os resultados quanto a compreensão, interpretação e retenção por parte do público-alvo.

Consideramos as condições favoráveis e significativas dos espectadores, relacionando dados para que essa análise seja apresentada de forma crítica, independente da obra apresentada. A partir da “Proposta de Modelo de Análise da Imagem”, dos autores Dr. Javier Marzal Felici e Aarón Rodrigues Serrano (2020), fizemos uma análise das imagens da obra “**Amendoeira em Flor**”, selecionada por estar presente na maior parte dos setores, nos cenários virtuais com projeções, cenários físicos nas montagens sensoriais, nas ambientações dos espaços e por fim, na utilização dos materiais gráficos, inclusive em capas de livros e painéis de divulgação do evento. Utilizaremos os quatro níveis para análise: contextual, morfológico, composicional e enunciativo.

O primeiro nível, contextual, oferece dados técnicos sobre o autor, data, técnicas, o movimento ou escola artística da qual fez parte o artista, assim como informações básicas para a legenda da obra, gênero da imagem, origem e história da obra e do tema. Dentre vários parâmetros técnicos, as cores na obra “Amendoeira em flor” se destacaram porque foi uma obra produzida diante da emoção da notícia da chegada do seu sobrinho e, ainda mais feliz, com a iniciativa do irmão em lhe homenagear, dando seu nome ao filho. Assim, Van Gogh não teve dúvidas do seu desejo de presentear o bebê com uma de suas pinturas, e a cor azul representa o começo de uma nova vida. Sua escolha foi justamente a árvore da amendoeira, com suas lindas flores, que representam o renascer e o anúncio de que a primavera chegou. A pedido de seu irmão, a obra deveria ser colocada na parede do berço, para que o bebê, ao olhar para cima, pudesse ver o lindo céu azul, com as delicadas flores da amendoeira. Essas flores representam o renascimento, depois das dificuldades e rigor do inverno. Essa obra é reproduzida em grandes escalas, nas maiores paredes, em extensas superfícies, pois as dimensões e proporções associadas à cor azul representam para o artista um céu iluminado, exatamente o que ele quis representar quando pintou essa obra e por isso, emociona sempre aos organizadores quando precisam justificar os motivos pelos quais a obra “**Amendoeira em Flor**” sempre predomina nas exposições.

O segundo nível, morfológico, vai tratar do caráter subjetivo da obra e sua interpretação. Devido ao fato de a obra ser figurativa, uma paisagem em perspectiva, representando realidade,

podemos afirmar que são dados que configuram singularidade e facilidade para sua leitura, independente se o leitor, espectador e público é um entendedor de arte ou não. O ponto e a linha definem a composição geométrica, seja pelos galhos da árvore amendoeira, num conjunto de intersecções de linhas curvas, sinuosas em posições verticais, horizontais ou diagonais, seja no contraste do fundo azul pálido predominando sobre as flores esbranquiçadas e discretos tons de verde. As linhas definindo os galhos das árvores são os únicos elementos com contorno e que separam os planos azuis. Elas determinam um contraste com as flores de algodão sutis nas suas formas e nos seus volumes. Pela assimetria provocada pelo movimento das linhas (os galhos), essa obra tem uma composição sem eixos centrais, mas com vários pontos focais ou diferentes planos separados e, talvez, seja um de seus atributos para prender a visão do público. As posições e direções diferentes, assim como o número de galhos (linhas sinuosas e oblíquas), tornam essa obra dinâmica, transmitindo movimento e uma sensação tridimensional para a cena. Linhas em direções opostas conduzem o público para longe ou perto, fazendo-o compreender o contexto de forma geral.

A sobreposição de elementos também favorece a relação de figura e fundo e a sensação de proximidade e de distância do espectador em relação à imagem da obra. Como os autores Felici e Serrano (2020) apresentam, na “Proposta de modelo de análise de imagem”, “[...] a relação figura-fundo aliada à bidimensionalidade da imagem é afetada pela perspectiva para gerar profundidade e pode por vezes causar efeitos *trompe l’oeil*”. Nesse nível, também as dimensões da imagem são relevantes, assim como a textura, que “[...] é um elemento visual que possui, ao mesmo tempo, qualidades ópticas e táteis” (Felici; Serrano, 2020).

A textura, ainda como uma característica dentro do nível morfológico, se destaca nas projeções das obras do artista Van Gogh, por conta do gestual marcante de suas pinceladas, como se fossem grandes traçados de croquis, com uso de cores intensas e tonalidades fortes, características exploradas com intensidade nas exposições imersivas. De perto ou de longe, em projeções de grande escala ou em impressões de tamanhos pequenos, a nitidez das imagens é realçada pelas texturas e por fim, pela luz, elemento que muito se destaca no estudo da imagem valorizando as cores usadas na obra pelo artista.

O tipo de iluminação, o direcionamento e a intensidade contribuem para definir a cena proposta pela expografia criando cenários de dramaticidade, realismo, naturalidade e suspense. No caso do azul de fundo usado por Van Gogh em sua obra “**Amendoeira em Flor**”, “Quanto mais alta for a temperatura de cor da fonte iluminante, mais azulado será o dominante cromático da imagem” (Felici; Serrano, 2020). O professor Justo Villafañe (1987, p. 118), citado pelos autores na pesquisa, define corretamente uma série de funções plásticas da cor, como identidade

do objeto, espaço plástico da representação, dinamismo à composição e qualidades naturais térmicas. Assim, todos esses elementos se intercomunicam, facilitando a leitura e entendimento por parte do público.

O terceiro nível, composicional, trata do operacional para a montagem dos cenários, físicos ou virtuais. Com o uso da temática da obra “**Amendoeira em Flor**”, observamos elementos espaciais relativos às dimensões e escalas, como perspectiva, profundidade, proporção e os elementos temporais relativos à dinamicidade da obra, como ritmo e tensão.

A espacialidade encontra fundamentos para coerência nos projetos e construções dos ambientes, além de se relacionar com a questão iconográfica da imagem, significando o simbolismo das formas representadas na obra de arte e dentro do tema. Cada elemento tem sua importância na obra e tanto a perspectiva, as linhas, quanto a variedade e o ritmo dos galhos, todos esses elementos produzem sensação de movimento com pesos variáveis. Esse último aspecto do peso é analisado dentro do enquadramento da imagem, usando a lei dos terços, quando dividimos visualmente a obra em três partes iguais na horizontal e na vertical. Ainda, os autores Felici e Serrano (2020) consideram essa relação composicional como “influência da tradição representacional ocidental”. A assimetria presente nessa obra oferece inúmeras possibilidades de leitura e resposta máxima do espectador, seja pela previsibilidade e espontaneidade da obra, sutileza, coerência, singularidade, ou principalmente, pela “clareza na expressão e interpretação da mensagem visual” (Felici; Serrano, 2020). É necessário esclarecer, quanto à natureza da composição, como o professor Villafañe a classifica: o passeio visual ou viagem visual, os sentidos da cena, as poses das figuras (no caso dos galhos e flores) e as direções contribuem na interpretação da estaticidade e dinamicidade da imagem. Sobre espaço fotográfico, podemos entender que a obra “**Amendoeira em Flor**”, de Van Gogh, foi usada de forma maciça nessa exposição “**Van Gogh Live 8k**” e em outras pelo fato de que a imagem dessa obra se fixa diante do público e percebemos uma relação de fruição com muita naturalidade num espaço que não é abstrato, porque a imagem é figurativa. O espaço onde acontecem as projeções pode ser também considerado subjetivo, porque toda a análise e experiência como intérprete depende do sujeito.

O quarto nível, enunciativo, trata do que a obra fala e como isso procede com a presença do digital mais especificamente, nas exposições imersivas. Nesse nível, podemos distinguir a opinião individual do que realmente a imagem transmite, cabendo o estudo das condições ou da semiótica da obra (análise do fundamento, dos referenciais e da interpretação). Sobre essa mesma obra, a relação de espaço e tempo também é estudada dentro do ponto de vista físico, como a posição e altura dos olhos do espectador, o ângulo das projeções, inclinação da imagem,

os efeitos para encenação e outros comportamentos do público, anulando ou disfarçando, assim, a presença dos dispositivos. No nível enunciativo, a presença do artista é vista como enunciador da obra e se faz presente em todos os momentos e ambientes de uma exposição imersiva. Como protagonista desta obra o artista se faz presente, seja posando com um olhar que se move em todos seus autorretratos nas diversas salas da mostra, como que para marcar presença, seja nas suas marcas e particularidades nas pinturas, desenhos e no grafismo demonstrados nas cartas ao seu irmão Théo.

Concluindo, a obra “**Amendoeira em Flor**” representa um típico registro da iconografia de Van Gogh, justificando assim ter sido reproduzida com frequência nessa exposição imersiva e em outras, seja no formato integral ou parcial, seja em fotografias de divulgação, impressões de folders, convites e ingressos além das projeções com imagens digitais, registrando assim a presença de forma literal, efetiva e simbólica.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os espaços imersivos oferecem experiências multissensoriais, criando assim, condições para que a presença do espectador seja elemento determinante para ressignificação da obra, afinal, a aproximação entre o espaço e o corpo do espectador é tema de interesse de muitos artistas contemporâneos. Esta pesquisa oportuniza a investigação das formas e processos usados pelas tecnologias digitais na transformação do espaço imagético e artístico, influenciando a prática da comunicação, reflexão, percepção e mediação entre obra, artista e público em exposições imersivas. Com uma abordagem criativa e inovadora da circulação e reprodução digital de obras de arte, os eventos imersivos apresentam propostas com caráter multidisciplinar na relação entre artistas e coletivos, favorecendo as pesquisas, projetos e outras formas de colaboração entre arte e tecnologia, além da associação com outros atores, como engenheiros, arquitetos, *designers*, programadores e o público.

Uma nova linguagem alternativa e, por que não dizer, qualitativa para divulgar as artes de artistas conhecidos ou não, as exposições imersivas estão sendo reconhecidas como agentes de transformação do ambiente imagético e essas experimentações desde 2019, vêm acontecendo no Brasil em museus, instalações, em prédios e espaços alternativos, como galpões e estacionamentos. Inicialmente, no formato de temporárias e comemorativas, elas se apresentam como uma tendência em mudar o ambiente cultural. O virtual recria a espacialidade no formato realista e todo esse processo induz a uma ressignificação também da comunicação como uma linguagem emergente. Assim arte e mídia se combinam e reordenam-se na criação de produções criativas.

Com um envolvimento mais que contemplação, o fato é que, nas exposições imersivas, o público não vê o processo, nem está diante da obra real, mas, por conta de estímulos visuais, sinestésicos, auditivos, táteis e olfativos, eles sentem e veem a obra de perto. Seria pertinente falar de criatividade diante do contexto, ou sobre uma reformulação ou modificação de uma experiência?

Essa narrativa sobre exposições imersivas contribui para uma maior visibilidade cultural, resultado de produções e experimentações artísticas interligando técnica e estética, gerando novos significados para fruição, mantendo a identidade, a natureza e as referências das obras reproduzidas. Nas exposições imersivas, materialidade e artificialidade se relacionam e o uso das ferramentas digitais possibilita alterar todo o projeto expográfico em função da harmonia desses dois processos.

Nos espaços imersivos, são inúmeras e diversas as percepções do público, pois obra e espectador precisam interagir e como um grande Panorama eles representam espaços imagéticos de experimentos e de conexão com as imagens. Nesses eventos, o contexto muda para uma *performance*, ou uma encenação, pela presença do público e como o autor Giulio Argan (1992, p. 124-125) descreveu, para Van Gogh, “[...] a arte não deve ser um instrumento, mas um agente de transformação da sociedade e, mais aquém, da experiência que faz o homem do mundo”. Será que poderemos afirmar que as exposições imersivas com a temática desse artista representam o reflexo da vivência do artista na época impressionista?

Esse espaço de “ação livre”, como chama Benjamim (2012), tem como propósito básico a valorização da educação e a formação do público. Assim esta pesquisa teve intenção objetiva de explorar os novos campos das artes e como a arte é ressignificada em contato com o público, associada à mediação pelas tecnologias. Para Arlindo Machado (2007, p. 29-30),

Os públicos dessa nova arte são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética. À medida que a arte migra do espaço privado e bem definido do museu [...] ou da galeria de arte [...], onde passa a ser fruída por massas imensas e difíceis de caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social.

Por ressignificar as expressões artísticas, as exposições imersivas podem ser também analisadas do ponto de vista poético, pelo aspecto teatral e espetacular das reproduções e o fato de poder reorganizar e reordenar uma temática desejada dentro de uma nova espacialidade. Para alguns autores, elas também podem ser consideradas descartáveis e evento inédito pelo fato de poder mudar de lugar para atender a públicos diferentes. Essas imagens dinâmicas definem esse modelo de espaço expositivo que vem ganhando mercado por invalidar o distanciamento do público com a arte, intensificar o uso da mídia para ilusão e imersão, incrementar as relações entre arte, ciência e tecnologia, divulgar artistas e suas obras e expandir novas relações com o público. Podemos, também, atribuir ao fato de atender à demanda de entretenimento cultural, oferecendo novos recursos para o processo criativo dos artistas, oportunizar técnicas inovadoras para os projetos de expografia, modificando o papel e a atuação de curadores e galeristas e, por fim, apresentar novos modelos formativos de conexão entre as relações humanas e sociais.

No comportamento e nos experimentos, ao contrário das exposições convencionais, em que o público geralmente observa as obras de um ponto fixo, nas exposições imersivas, os visitantes podem interagir e experimentar o que enxerga por meio de suas ações.

Instaura-se, assim, uma nova configuração das linguagens e expressões artísticas no relacionamento do público com as artes, por essa nova dinâmica de interação e participação

com troca de repertórios, em favor de uma coletividade antes afastada das galerias e museus. Espaços e imagens coexistindo tão próximos, provocando mudanças no público, antes espectador, agora interator, diante de uma superfície em formato de “tela”.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Luciana Ferreira de. **O Espaço Digital Imersivo**. In: Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 9, Porto Alegre, 2000. Anais [...]. PUCRS, 2000. Publicação em CD-ROM.
- ARGAN. Giulio Carlo. **Arte Moderna** – Do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ATELIER des Lumières. **Klimt, Hundertwasser, Poetic AI Press Kit**. Paris: Atelier des Lumières, 2018.
- BASBAUM, Sérgio. **Sinestesia e Percepção Digital**. Teccogs, São Paulo, n. 6, jan.-jun. 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Trad. Francisco Dea Ambrosis Pinheiro Machado. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- BENTES, Ivana. **Percepção e verdade: da filosofia ao cinema**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1994.
- BRASIL. Ministério do Turismo. Instituto Brasileiro de Museus. **Guia para Projetos de Arquitetura de Museus**. Brasília, DF, 2020.
- CADOZ, Claude. **Realidade Virtual**. São Paulo: Instituto Piaget do Brasil, 1996.
- CARREIRO, Rodrigo. Notas sobre o papel do som imersivo no cinema contemporâneo. **Matrizes**, v. 17, n. 1, p. 115-140, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v17i1p115-140>. Acesso em: 7 abr. 2024.
- CARRIÈRE des Lumières. **A place of history**. Disponível em: <https://www.carrieres-lumieres.com/en/bit-of-history>. Acesso em: 19 dez. 2023.
- CARVALHO, Victa de. **Limiars da Imagem**. Dispositivos em Evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. Revista ECO- PÓS, v. 9, n. 1, p. 141-154, janeiro- julho 2006.
- CASTILLO. Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura da arte: Montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins, 2008.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea** – Uma Introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CAVALCANTI, Ana; MALTA, Marize; PEREIRA, Sonia Gomes (Orgs.) **História da Escola de Belas Artes: revisão crítica de sua trajetória**. Rio de Janeiro: EBA/UFRJ: NAU Editora, 2016.

COSTA, Robson Xavier da. Expografia moderna e contemporânea: diálogos entre arte e arquitetura. *In: ASENSIO et al.* (Ed.). **Museus e arquitetura**. Madrid: Universidade Autónoma de Madrid, 2012. p. 67-78. Disponível em: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11590/57537\\_6.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11590/57537_6.pdf?sequence=1). Acesso em: 5 nov. 2023.

COUCHOT, Edmond. A Arte pode ainda ser um relógio que adianta? O Autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. *In: DOMINGUES, Diana* (org.). **A arte no século XXI**. São Paulo: Editora Fundação Unesp, 1997. p. 135-143.

DAVIES, Char. Osmose: notes on being in immersive virtual space. **Digital Creativity**, v. 9, n. 2, p. 65-74, 1998.

DEWEY, John. **Arte como Experiencia**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010. (Coleção Todas as Artes).

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. 8. reimp. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

DUCHAMP, Marcel. O ato criador. *In: BATTCOCK, Gregory* (org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1975. p. 71-74.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FABRIS, Annateresa. A Imagem Hoje: Entre Passado e Presente. **Arte, Ciência e Tecnologia**, p. 201-206, 2007. DOI: 10.1177/0022429414556319.

FELICI, Javier Marzal; SERRANO, Aarón Rodrigues. **Propuesta de modelo de análisis de la image**. Trad. Eduardo Javier Marzal Felici e Luís Nogueira Colvilhã. Universidad de Beira Interior. 2020. Disponível em: [http://www.culturavisual.uji.es/analisisfotografia/metodologia/metodologia\\_contextual/](http://www.culturavisual.uji.es/analisisfotografia/metodologia/metodologia_contextual/). Acesso em: 10 jun. de 2023.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2022.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre Cenografias – O Museu e a Exposição de Arte no Século XX – Um ensaio sobre o modo de expor arte (em especial moderna e contemporânea)**. São Paulo: Editora EDUSP, 2004.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Ed. UNESP: Ed. Senac, 2007.

HORTA, Carolina. **Van Gogh, a noite estrelada: uma fantástica exposição imersiva em Paris, 2021**. Disponível em: <https://arteatevoce.com/fantastica-exposicao-imersiva-em-paris>. Acesso em: 15 set. 2021.

INTERFACE. *In: Dicionário on-line de Português*, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/interface/>. Acesso em: 17 mar. 2024.

JORDÃO, Paulo Veiga. **Ateliê de poéticas visuais contemporâneas**. [2024]. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/modulo/6/004.html>. Acesso em: 7 abr. 2024.

JUNQUEIRA, Fernanda. Sobre o conceito de instalação. **Revista Gávea**, PUC Rio, v. 14, 1996.

KRUEGER, Myron. **Artificial Reality: Past and future**. London: Longman Higher Education, 1982.

LEINER, Sheila. Na França, o grande kitsch temático da arte. *In*: LEINER, Sheila. **A arte, aqui e agora**, 24 ago. 2017. Disponível em: <https://sheilaleirnerblog.wordpress.com/2017/08/24/na-franca-o-grande-kitsch-tematico-da-arte/>. Acesso em: 24 nov. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** 2. ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2017. Coleção TRANS.

LÉVY, Pierre. Quatro obras típicas da cibercultura: Sahw, Fujihata, Davies. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI**. São Paulo: Editora Fundação Unesp, 1997. p. 94-102.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo – viver na era do capitalismo artista**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

LORENTZ, Diana. **A Study of the Notions of Immersive Experience in Museum Based Exhibitions**. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) - University of Technology Sydney, Austrália. Disponível em: <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/20228>. Acesso em: 28 abr. 2021.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, Tatiana Gentil. Projeto expográfico interativo: construindo o campo da interatividade. **Revista de Design, Tecnologia e Sociedade**, Brasília, v. 3, n. 1, p. 74-99, 2016.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MIS – MUSEU DA IMAGEM E DO SOM. **MIS Experience**. Disponível em: <https://www.mis-sp.org.br/mis-experience>. Acesso em: 19 dez. 2023.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco: a ideologia do Espaço da Arte**. São Paulo- Martins Fontes, 2002.

PINHO, Márcio Sarroglia. **Interação em Ambientes Tridimensionais Imersivos**. Escola Politécnica PUC/RS, Grupo de credulidade virtual, 2000. Disponível em:

<https://www.inf.pucrs.br/pinho/CGII/PDFs/Aula8-Interacao3DImersiva.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2023.

PITTA, Virgínia E. Rocha. **A cenografia no espaço expositivo**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Cenografia) - Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015. Disponível em: [https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/17193/1/CT\\_CENOG\\_II\\_2015\\_15.pdf](https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/17193/1/CT_CENOG_II_2015_15.pdf). Acesso em: 5 nov. 2023

POPPER, Frank. **From Technological to Virtual Art**. Cambridge Mass: The MIT Press, 2006.

QUINTELLA, João Paulo. Joseph Kosuth no Brasil. **Revista SP-Arte**, 2013. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/joseph-kosuth-no-brasil-29-de-agosto>. Acesso em: 25 abr. 2024.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Trad. Ivone C Benedetti. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

RODRIGUES, Julia. Os bastidores das exposições imersivas, que conquistam mesmo sem obras originais. **Veja**, São Paulo, 27 janeiro 2023. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/exposicoes-imersivas-sp>. Acesso em: 16 abr. 2024.

SACCHETTIN, Priscila. De volta à caverna de Platão: Notas sobre exposições imersivas. **ARS**, São Paulo, n. 42, ano 19, 10 jun. 2021. DOI: 10.11606/issn.21780447.ars.2021.185248.

SANTAELLA, Lúcia. **As comunicações e as artes estão convergindo?** Farol, Vitória, n. 6, p. 20-44, 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/11533>. Acesso em: 10 jan. 2022.

SILVEIRA, Greice Antolini. **Imersão**: Sensação redimensionada pelas tecnologias digitais na arte contemporânea. 2011. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2011.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia**. São Paulo: Loyola, 2005.

SOGABE, Milton Terumitsu. Falsa interface como recurso poético na obra interativa. **ARS**, São Paulo, ano 12, n. 24, 2014.

STANCATI, Marcello. **Cenografia Imersiva**. 15 de nov. 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/cenografia-imersiva-marcello-stancati-105af/?originalSubdomain=pt>. Acesso em: 17 dez. 2023.

TEACHOUT, Terry. **Instalações cafonas ofuscam o que há de melhor na arte**. Folha de S. Paulo, São Paulo, 27 dez. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/12/instalacoes-cafonas-ofuscam-o-que-ha-de-melhor-na-arte.shtml>. Acesso em: 24 nov. 2023.

VIRILIO, P. **A máquina de visão**. São Paulo: José Olympio, 1994.

## APÊNDICE A - ANDRÉ PADILHA: ORGANIZADOR E RESPONSÁVEL PELAS MONTAGENS DA EMPRESA CIA DE CENÁRIOS

Artista plástico, produtor responsável pelas montagens da Cia Cenários da Exposição Imersiva “Van Gogh”, no *Shopping Iguatemi Alphaville*, São Paulo- SP, em 28 de fevereiro 2022.

1. **Nome completo do entrevistado:** André Padilha, gestor da Cia de Cenários. Atuando há 16 anos no mercado de eventos temáticos, corporativos, sociais e beneficentes, em mostras físicas e no padrão imersivo também.
2. **Endereço:** sede estrada turística do Jaraguá, 3380, São Paulo, SP.
3. **Desde quando trabalha com exposições virtuais imersivas?** 4 anos, desde 2018.
4. **Quais cidades montaram a exposição imersiva de Van Gogh?** São Paulo - capital, Brasília, Campinas, Porto Alegre, Ribeirão Preto, São José do Rio Preto e Barueri.
5. **Duração e ou permanência da exposição na cidade:** média de 45 dias.
6. **Como é o staff e o organograma da equipe?** Produção, marceneiros, montadores, carpinteiros, pintores, tapeceiros e estofadores, eletricitas, aderecistas, cenógrafos, ajudantes e carregadores, além de motoristas e assistentes em geral.
7. **Existe um projeto de arquitetura para esse evento ou a presença de um designer de interiores?** Existe projeto geral, plantas baixas e elevações, imagens em 3D, documentos gerais normativos, como RRT e ART, laudo de estabilidade, ART Elétrica e laudo de ignifugação (antichamas), arquitetura, *designer* de interiores ou decoradora, engenheiros e um cenógrafo.
8. **Algum artista plástico contribuiu na montagem?** Sim, eu.
9. **Quantos dias desde o projeto até a abertura e inauguração?** 30 dias
10. **Quantos dias para desmontar?** 2 dias
11. **Qual o público-alvo?** Não tem específico, muito variado.
12. **Qual tecnologia adotada?** Você viu no *backstage* os painéis de MDF simples, acartonado, espelhos, uso de vídeo *mapping*, pintura e projeção ou impressão em lonas, fotografias impressas, desenho e arte a mão livre, flores físicas artificiais, assim como outros elementos e objetos simulando o real. A estrutura é confeccionada com madeira e MDF, com acabamento de lonas impressas, grama sintética e pisos sintéticos. Uso adereços diversos. \*Tecnologia: YDreamsGlobal.
13. **E falar de equipamentos e tecnologia, o que usaram em termos de áudio e vídeo? Ouvi no cenário dos campos de trigo, onde os corvos são afugentados pelo barulho da mata, do vento... usaram também aromas ou outros dispositivos para o uso dos sentidos como olfato?** Sim, áudio e vídeo com ambientação, usando parte das plantações com trigo real.
14. **Como acontece com as escolhas e seleção dos materiais para montagem de uma exposição imersiva?** Conforme o projeto, são escolhidos os melhores materiais, devido ao custo benefício e acabamentos práticos e fáceis de manusear e reaproveitar.
15. **Quais são os maiores patrocinadores que fomentam a exposição imersiva?** Fundo de promoção do *Shopping* sede do evento.
16. **Como o público se comporta numa exposição imersiva?** O tempo todo com atenção aos detalhes, em silêncio, extasiado, observando permanentemente... quase não conversa.
17. **Qual frequência as pessoas retornam à visita?** A maioria.
18. **Quanto tempo uma pessoa fica na exposição?** Média de 20/30 minutos, eventos de pequeno porte, e se maiores, mais tempo.
19. **Qual tema das obras escolhidas e selecionadas para a exposição?** Quase todos definidos pelos curadores ou produtores ou organizadores dos eventos, como a YDreamsGlobal
20. **Qual diferença para você uma exposição física de uma imersiva?** Total, pois na imersiva você faz parte da obra, como se estivesse dentro da percepção do artista, do fazer

artístico dele, fazendo parte da concepção do artista, entendendo o olhar dele e sua história de forma lúdica.

**21. Seguiram algum padrão ou formato para esse tipo de exposição? Ou cada exposição tem um projeto de arquitetura de obra diferente? Quem faz esse projeto? Sempre o mesmo arquiteto ou projetista?** Cada exposição tem um formato diferente e projetado para o local específico, que depois é adaptado para outros locais. Quase todos os materiais, na ordem de mais de 80%, são reaproveitados, o conceito também, sempre o mesmo, mas mudando o formato conforme a cidade, o local e o bairro. Existe uma equipe de criação e arquitetura, assim como de produção envolvidos diretamente e permanentemente para todos os eventos.

**22. Como funcionam os direitos autorais?** Conforme a lei para mostras, eventos, construções e trabalhos de curadoria.

**23. A que você atribui o sucesso desse artista e sua exposição?** Vicent Van Gogh é um grande artista, diferente de sua época, solitário, que aplicou todos os seus desejos, frustrações, nas suas obras, ou seja, as obras são resultados e refletem seus sentimentos, por isso inigualáveis. Nenhuma obra foi feita para vender, dentro do que conheço da história dele, mas para encontrar algo que estava perdido dentro dele e para que conseguisse viver e conviver com ele mesmo.

**24. Como você enxerga as obras de Van Gogh após sua montagem?** Após conhecer mais profundamente o artista, as obras passaram a ter outro significado para mim e passei a compreender melhor o sentido de sua pintura e seus temas, até sobre as cores.

**25. Como o público sai de uma exposição imersiva de Van Gogh?** Aqueles que conhecem um pouco do artista, sabem de sua vida e trajetória, saem encantados e emocionados... Aqueles que só ouviram falar também se encantam e acham tudo muito bonito. A emoção é geral.

**26. Quais normas tiveram que adotar na instalação?** Na questão construtiva: conforme necessidade e regras específicas de cada localidade, mas em geral as necessárias e básicas, como altura, estabilidade de peças, equipamentos e estruturas, assim como segurança e acessibilidade.

**27. Qual é a quantidade de obras apresentadas nas exposições imersivas?** São em média de 6 a 8 salas menores, cada uma tematizada conforme uma obra, e uma sala com projeção de 360°, com várias obras ao mesmo tempo.

**28. Existe alguma obra com grau de dificuldade ou não para montar na exposição imersiva?** Não para nós.

**29. Qual sua formação? Estudou artes? Como empresa responsável pela montagem, como entraram nessa área das artes?** Somos uma equipe de estrutura cenográfica, fazendo arte todos os dias, desde pintura, escultura e demais itens artísticos para mostras e espaços expositivos. Tenho formação em pintura nas artes plásticas, cenografia, *design* de interiores e tecnologia em eventos.

**30. Dados gerais coletados durante a entrevista:** Estas exposições são realizadas em locais adversos, inclusive em espaço aberto, ou até dentro de lojas, precisando sempre adaptar, como foi o caso do 3º piso do *shopping*. 4 lances de escadas rolantes e mais de 300 m entre o caminhão e a loja. ou seja: para chegar com o material no espaço foram 20 carregadores e 6 horas para descarregar tudo. Para a exposição acontecer, primeiro teve muito trabalho de pessoas comuns, que não conhecem nem estudaram sobre o artista. São 2 caminhões de materiais e peças, 100m<sup>3</sup> de material, equipe de 3 motoristas e 1 van para logística da equipe, formada por aproximadamente 12 pessoas diárias. A primeira montagem deste evento aconteceu em 2019, no Pátio Higienópolis, com incentivo de lei. Hoje, ele acontece com recebimento via fundo de promoção do *shopping* que, por sua vez, pode ou não cobrar bilheteria.

**APÊNDICE B – PATRICIA PAPASSONI: ARQUITETA E DESIGNER COLABORADORA E UMA DAS RESPONSÁVEIS PELO PROJETO DA EXPOSIÇÃO “VAN GOGH Live 8K” DA EQUIPE DA EMPRESA *BLAST ENTERTAINMEN***

- 1. Nome completo da entrevistada:** Patrícia Papassoni
- 2. Data da sua visita e data de sua resposta:** Visita: julho de 2022 e data da resposta: setembro/2022
- 3. Função e atuação no projeto e onde trabalha?** Arquiteta da Empresa *Blast Entertainment* do Empresário Rafael Reisman, com sede na capital do Rio de Janeiro.
- 4. Desde quando trabalha com exposições virtuais imersivas?** Há 6 anos e com experiência na área de arquitetura há mais de 15 anos na profissão. Nessa exposição trabalha para Rafael Reisman, CEO da *Blast Entertainment*, organizadora das exposições imersivas de grande porte no Brasil e no exterior, e começou a trabalhar com exposições sobre Van Gogh no Brasil, usando imagens com resolução 4K.
- 5. Como os efeitos e materiais são escolhidos para um projeto de exposição imersiva?** Elementos de efeito são escolhidos para criar atmosferas, alterar percepções e até mesmo influenciar as emoções dos visitantes, como a iluminação e seus projetores, sons, músicas e trilhas sonoras para os cenários, objetos táteis e sensoriais. O áudio tem papel essencial e sabemos o quanto os ambientes com trilhas sonoras e efeitos sonoros podem contribuir na sensação de imersão e transportar o público para diferentes cenários.
- 6. Sobre a iluminação, como ela é pensada e projetada para auxiliar e intensificar os efeitos desejados de imersão?** No quesito iluminação, a arquiteta destaca que o uso de *leds*, por serem versáteis e extremamente adaptáveis, permitem alternância de efeitos, e os projetores quase invisíveis, suspensos nos tetos com pé direito altíssimo e, na maioria das vezes, de cor preta, contribuem com esse processo. Ainda sobre o uso da luz, tivemos a oportunidade de observar que os ambientes escuros são planos perfeitos para fixação das luminárias suspensas em tetos com pé direito altíssimos. Essa montagem associada a uma trilha sonora com disparos de *sprays*, com aromas, resulta num admirável conjunto que leva o público a “imersão” e imaginar o processo criativo do artista.
- 7. Como é elaborado o uso das imagens e demais projeções para que uma exposição imersiva tenha sucesso e o resultado esperado? E como o uso dos equipamentos entram nesse planejamento para apoiar as ideias?** A maior parte das projeções aumenta o realismo sem que a experiência dependa de algum conhecimento prévio do artista nem de suas obras. Esse tipo de projeção oportuniza uma adaptação das imagens às superfícies físicas, como piso, paredes ou objetos, criando efeitos visuais ao se integrar ao cenário. O uso de telas de alta resolução, monitores curvos e outras tecnologias oferece inúmeras possibilidades na criação de cenários imersivos, assim como sensores de movimento ou de toque aumentam a interação, além dos dispositivos táteis avançados, como luvas e roupas táteis, todos complementando a experiência visual e auditiva.
- 8. Como designer do projeto de decoração de interiores, descreva como foi a tarefa de planejar o interior de cada ambiente:** Exploramos a perspectiva, a profundidade, as extensões de *hall*, dos corredores, das salas e as grandes dimensões do salão principal. Esse salão principal, também conhecido como a Grande Sala Imersiva, concentra as principais obras do artista. A arquitetura, assim como a decoração propostas, devem prever espaços para instalação de toda a infraestrutura computacional, consistindo em locais e móveis para apoio dos equipamentos e sistemas de vídeo e áudio. Para a implementação do projeto, é importante pensar na localização desses equipamentos responsáveis pela produção de efeitos tridimensionais e que exploram diversos mecanismos de percepção quanto à localização, envolvimento ou movimento.

**9. Cite alguns espaços e ambientes importantes fora da exposição e que também se destacam dentro do tema:** Outros espaços importantes são os espaços alternativos de convivência, planejados como *lounges*, onde o público pode interagir, antes e após a visita, próximo das áreas comerciais do café temático e de onde os produtos personalizados são comercializados. Esses espaços tiveram projeto priorizando a acústica e estratégias que permitiram conversação e encontros.

**10. Como é pensar a arquitetura de uma exposição imersiva, integrando com a decoração interna?** Com uma característica estrutural modular, a decoração, segundo Papassoni, é definida com cenários dispostos de forma linear, para que a apresentação das cenas aconteça de forma sequencial e simultânea. Como a arquitetura é construída em blocos, os acessos (entradas e saídas) são objetivos e bem definidos e o formato das salas favorece para que o público se movimente o tempo todo, inclusive sem a presença de assentos. Outra característica marcante da decoração são os ambientes extensos integrados, explorando subjetividade em alguns e objetividade em outros.

**11. Como você descreve o projeto de uma grande sala de projeção?** O projeto contempla, no geral, várias salas de projeção, maiores que um *home theater*, que significa uma sala de cinema, com recursos e equipamentos tecnológicos de áudio, vídeo, dispositivos, programas e plataformas integradas (*hardware* e *software*). A imersão, nesses casos, está diretamente relacionada à qualidade visual e auditiva e, assim, a cenografia tem sucesso pelo nível de imersão no sistema de som x espaço, e não pelo número de caixas de som usadas.

**12. Qual o maior diferencial e característica inovadora em termos de construção de um espaço expositivo se compararmos com as mostras e eventos artísticos tradicionais?** As exposições imersivas trouxeram uma forma diferente das pessoas terem uma conexão com a arte de Van Gogh. Todo mundo estava um pouco acostumado a ir ao museu ver uma obra ou uma pintura em 2D e agora você não só vê a obra, mas passa a estar dentro dela. Ainda, foi vendido, aproximadamente, um milhão de ingressos no primeiro dia, após a inauguração no Rio de Janeiro.

**13. Com tantos colaboradores, como é feita a divisão de tarefas e quais são os profissionais envolvidos na montagem de uma exposição imersiva?** Tempo de planejamento, funções de cada integrante da equipe, participação dos curadores, dos historiadores e pesquisadores definem a divisão das tarefas e as estratégias para organização das equipes, métodos de montagem da mostra e todo o trabalho da curadoria. A equipe técnica foi composta por um número grande de profissionais multidisciplinares, diferentemente de outras exposições, como: cenógrafos, diretores de criação, arquitetos, *designers* de interiores, engenheiros, diretores de arte, gestores de TI e de *softwares*, técnicos de instalação, conteudistas, redatores, desenhistas industriais, fotógrafos, aderecistas, tapeceiros, estofadores, produtores de operações especiais, recepcionistas, ajudantes, carregadores, motoristas, profissionais de som, áudio e vídeo, projetista de móveis, engenheiros, dentre outros.

**14. Como foi definida toda a estrutura e quais características importantes que fazem com que uma exposição imersiva seja diferente de outros tipos de construções?** Nessa exposição, foi necessária a elaboração de um projeto estrutural por um engenheiro, atendendo às normas técnicas, além da atuação de profissionais do corpo de bombeiros. Todos, de forma integrada, uniram-se, em média, por 90 dias contínuos, desde a encomenda, execução, acabamentos, até a finalização da exposição com a desmontagem geral.

**15. Sintetize para nós que tipo de arquitetura se apresenta numa exposição imersiva.** Um modelo de arquitetura modular pré-fabricada, produzida em formato de divisórias estruturadas com madeira (painel MDF e acartonado). Os processos construtivos dessa exposição permitiram que fosse montada e desmontada para viajar para outros lugares, de forma itinerante. Essa característica é conhecida como arquitetura “*offsite*” (externa), ou seja, um padrão

modular típico da contemporaneidade, dentro da construção civil, que caracteriza produção, montagem e desmontagens contínuas.

**16.Qual o público-alvo?** Há pessoas de todas as idades e gêneros. Todos que vão à exposição têm um apreço por Van Gogh, são seu público e vão com o interesse de estar dentro do universo do pintor.

**17.Como o público se comporta numa exposição imersiva? De maneira geral o que você observou?** Todos ficam maravilhados, sentam no chão, deitam, apreciam a passagem das obras de Van Gogh. Elas ficam hipnotizadas, curtindo as músicas, as obras, o jogo de luzes que proporcionam uma experiência sensitiva.

**18.Qual frequência do público?** Há um intervalo de uma hora entre uma entrada de pessoas e outra.

**19.Quanto tempo as pessoas ficam na exposição?** As pessoas ficam em torno de 15 minutos na entrada da exposição lendo trechos sobre o pintor e aproximadamente 40 minutos no salão principal.

**20.Qual tema de todas obras escolhidas e selecionadas pela curadoria para a exposição qual se destacou na sua opinião?** Há cerca de duzentas obras ou mais que são apresentadas no salão principal. A que eu mais gostei e mais se destacou foi a apresentação da obra “Amendoeira em flor” e os efeitos obtidos sentidos pelo público.

**21.Qual diferença para você uma exposição física tradicional de uma imersiva?**

A exposição física é um encontro com o original do autor, no museu, talvez com uma ou duas obras de um pintor, é uma experiência muito marcante, mas uma exposição imersiva oportuniza que se penetre na vida e em muitas obras do pintor.

**22.Pontos negativos e positivos de uma exposição imersiva, se puder citar pelo menos 3 de cada um:** Pontos positivos: divulgação da obra do artista, experiência sensorial e uma visão mais panorâmica da vida e obra do artista. Pontos negativos: Não considero.

**23.Quais procedimentos padrões o projeto de arquitetura teve que seguir para que o público fosse induzido a visitar, contemplar e permanecer na exposição, no tempo desejado e em termos de fluxo e circulação? Seguiram algum formato para a arquitetura desse tipo de exposição? Circular, ou quadrada?** Há apenas uma norma a ser seguida: a exposição foi planejada para ter um fluxo contínuo e não há como retornar, após passada uma sessão, não há como retornar a outra anterior. Sobre os formatos, os utilizados na maioria são os retos, angulares, geométricos, como o quadrado e o retângulo. E o público, falando de forma resumida, é induzido por caminhos a serem seguidos e iniciados desde a entrega do ingresso, onde o visitante passa por painéis e pinturas que “caem do céu”, com fragmentos, depois segue por um caminho de girassóis, em seguida, entra no salão principal e, por último, o visitante sai na lojinha da exposição onde há um café e onde há um pequeno palco para palestras e peças de teatro. Nesse local, por último, aos finais de semana, pela manhã, sempre há uma performance de artistas e outras apresentações.

**24.O público recebeu algum folder, ou catálogo?** Não. Toda exposição é identificada e apresenta um registro para o público através de *links* e principalmente QR-Code, onde podem apontar um dispositivo (celular) e conhecer a intenção do curador, sobre a obra e o artista.

**25.A que você atribui o sucesso dessa exposição?** Van Gogh é um ícone das artes plásticas e visuais e seu trabalho colorido, os contrastes, a textura, a diversidade temática e todo seu trabalho são os motivos. Os amarelos dos girassóis e as obras com plantações de trigo sempre despertaram interesse e admiração do público. Todavia, a exposição tem toda uma preparação para o visitante ser surpreendido com cores, sons, trechos de cartas, e isso o faz passear pela existência artística de Van Gogh. As exposições imersivas produzem um efeito e apelo emocional nos visitantes.

**26.Como você enxerga as obras de Van Gogh?** Um relato da vida do artista, seu progresso artístico, o uso incomum das cores contrastantes, seu trabalho com a textura, as marcas do pincel

encharcado de tinta e suas obras que eram feitas em apenas um dia. Sua diversidade temática, a ousadia de usar uma paleta holandesa de cores – mais escuras – fez com que se destacasse como um pintor que não tinha medo de usar diversas cores ou tonalidades de amarelo sobrepostos, criando efeitos brilhantes, movimento e brilho. Um artista impecável, apesar de uma vida de sofrimento e precariedade financeira.

**27. Como o público sai dessa Exposição Imersiva “Van Gogh Live 8K”?** Emocionado e muito comovido.

## APÊNDICE C - KARINA ISRAEL-PRODUTORA DE EVENTOS

### YDREAMSGLOBAL

- 1. Nome completo das curadoras:** \*Karina Israel e Patrícia Engel Secco (\*entrevistada e CEO da *YDreamsGlobal*, sócia administradora).
- 2. Empresa responsável:** *YDreamsGlobal*. Empresa brasileira de tecnologia, *design* e conteúdo, com foco em inovação, presente também no Canadá, Alemanha e, atualmente, entrando nos EUA. Foi criada em 2016, após conclusão de uma fusão reversa com a *YDreams*, sediada em Portugal. É referência em espaços imersivos que unem tecnologia, *design* e *storytelling*. Empresa especialista em circuitos de experiência. Produz momento onde o digital e o físico se integram.
- 3. Endereço:** Atualmente, atendimentos virtuais. Largo São Francisco de Paula, 34, sala 501, CEP 29.051-070, Centro, Rio de Janeiro – Fone: 21- 30945057. Sede também em São Paulo e no Canadá.
- 4. Desde quando trabalha com exposições virtuais imersivas?** Há 20 anos, desde 2002, em Portugal, onde morou por 10 anos; depois Canadá, 2016, e recentemente no Brasil, desde 2010. Karina é uma entusiasta do mundo *PHYGITAL*.
- 5. Quais cidades sediaram a exposição imersiva Paisagens de Van Gogh?** Nas cidades de Campinas, Porto Alegre, Brasília e São Paulo.
- 6. Horário de funcionamento:** o mesmo do *shopping* e o valor do ingresso gratuito.
- 7. Duração e/ou permanência da exposição na cidade?** 30 a 45 dias. 60 dias ultrapassa o ideal.
- 8. Existe nova data para retorno ao Brasil?** Previsão 2022, para acontecer novamente, e 2025 virá a LUMIÈRE de PARIS provavelmente.
- 9. Como é o staff e organograma da equipe? E quantos são da equipe, desde o projeto até a montagem?** Muitos. Da concepção são 20... Execução e cenografia mais 15... Entre curadores, diretores, assistentes de montagem e colaboradores são: diretores de criação, arquitetos, cenografia, arte, *software*, gestor de TI, instalação, conteúdo, textos, desenhistas industriais, fotografias, aderecistas, produtor, operações especiais, atendimento, som, áudio e vídeo, projetista de móveis, arquitetos, engenheiros, dentre outros.
- 10. Existe um projeto de arquitetura para esse evento ou a presença de um designer de interiores?** Sim, um arquiteto desde o início, com emissão de ART e seguro de instalações.
- 11. Algum artista plástico contribuiu na montagem?** Não.
- 12. Quantos dias desde o projeto até a abertura e inauguração?** 60 dias, desde a encomenda do evento, execução, estética e finalização.
- 13. Quantos dias para desmontar?** 7 dias, sem contar com a programação um mês antes.
- 14. Qual público-alvo?** Não tem específico, raça, idade, sexo ou condição cultural, crianças a velhos de 80 a 90 anos, morando perto ou não, grupos de escolas, instituições e outros.
- 15. Qual tecnologia adotada?** Áudio e vídeo (projeção). A tecnologia é um dos componentes. Usam impressão das imagens em lonas sintéticas foscas, aromas, sons e música de fundo. Sala sonora com uso de áudios diversos. O objetivo é mexer com os sentidos. Não tem a ver só com tecnologia, mas liberar as sensações. Isso é exposição imersiva, onde a pessoa se sente por inteiro, a partir dos sentidos. Faz as pessoas se lembrarem que têm outras dimensões que não somente a física. Nós somos seres lúdicos e aprendemos de forma lúdica.
- 16. Conceito de exposição imersiva:** A exposição imersiva nos permite ser lúdicos de novo. Despertar os sentidos do hipersensorial. As pessoas se descobrem “humanos”: é o Phigital: físico + digital. Segundo o filósofo indiano Arjun Appadurai, no livro “*Failure*”, “estamos vivendo num mundo Flat. Sem sentido...” Exposição imersiva faz liberar as sensações... E a sensação imersiva acontece a partir dos sentidos. Tudo é usado além da tecnologia: sons, cheiro,

aromas, música. O objetivo é mexer com os sentidos. Sala sonora gera efeitos emotivos. Ruídos, sons e música permeiam imagens impressas em lonas que se movimentam levemente, em paralelo a efeitos sonoros, projeção ou impressão. Assim se faz uma sala imersiva para expor obras de arte, que usa inteligência artificial para ter a voz do autor da obra relatando ou explicando a sua história e seu momento quando pintou o quadro.

**17. Como acontecem com as escolhas e seleção das obras e a ordem numa exposição imersiva?** No início e na entrada é apresentada uma obra leve, e aos poucos a exposição acontece: o público reage à medida que o circuito avança e se entrega. Não é na primeira sala que tudo acontece.

**18. Quais são os maiores patrocinadores que fomentam a exposição imersiva?** Fundação Bradesco, Grupo Iguatemi, Santander e outros.

**19. Como o público se comporta numa exposição imersiva?** Iniciam andando, se empolgam, sentam, deitam e caminham o tempo todo. Fazem de tudo, viram criança e verdadeiros entendedores de arte.

**20. Qual frequência as pessoas retornam à visita?** Até 6 vezes, em média.

**21. Quanto tempo uma pessoa fica na exposição?** Variável, depende da pessoa. Até 3 horas e sempre saem comentando que a exposição poderia ter um calendário mais extenso.

**22. Qual tema das obras escolhidas e selecionadas para a exposição?** Paisagens, pois é preciso ter o recorte. O universo de Van Gogh é gigantesco. Escolhe-se o tema e cruzamos sua história com aquela obra. Apresentamos um quadro e apresentamos a vida do artista na elaboração dessa obra. Falar o porquê da obra é fundamental.

**23. Como escolher o tema da exposição? Como escolheu o tema PAISAGENS DE VAN GOGH?** Define-se a lógica do conteúdo, o recorte que quer apresentar e depois a história da obra.

**24. Qual diferença para você de uma exposição física de uma imersiva?** Física: contemplativa, existe uma espera de explicação... o público não interage... é pacífica, neutra, tradicional e linear. De gerações passadas. **Imersiva:** é interativa, experiencial, supõe movimento, é para os dias de hoje, para a geração atual e não é linear. Conclui: “A crise do Covid impactou o setor de eventos e acelerou experiências híbridas entre o físico e o digital”

**25. Pontos negativos e positivos:** negativos: a maioria acha pouco tempo para vivenciar a exposição; e pontos positivos, muitos.

**26. O público recebe algum folder, ou catálogo?** Nenhum papel, nada impresso, no máximo QR-Code para leitura e identificação ou localização das obras na instalação e para conhecimento do circuito das obras e sua ordem.

**27. Seguiram algum padrão ou formato para esse tipo de exposição?** Nenhum caminho parecido, criamos de acordo com um recorte para definir os cenários, expografia, tudo a partir das obras do artista escolhidas.

**28. Como funcionam os direitos autorais?** A Holanda fez cair, não tem mais a respeito desse artista. Caíram por terra os direitos autorais do uso de imagem de Van Gogh.

**29. Obras mais relevantes de Van Gogh?** Campo de trigo com corvos, Lírios roxos, Comedores de batatas, Amendoeira em flor, O girassol, Noite estrelada e Quarto em Arles.

**30. A que você atribui o sucesso desse artista e sua exposição?** Além de sua história, colorido e temas, mas principalmente porque ele é acessível, todo mundo conhece, admira, gosta. Ele é reconhecido, percebido, curioso, todo mundo percebe... Ele é alcançável e entendível. Os espectadores tiram fotos e “vangogueiam”; e por ter um filtro ou fundo de uma obra com inserção da foto do visitante, eles gostam dos *selfies*, saem com a fisionomia alterada, extasiadas e eufóricas... alguns numa calma e em silêncio.

**31. Como você enxerga as obras de Van Gogh? Pintura colorida ou croquis coloridos?** Não sei, se confundem.

**32. Como o público sai de uma exposição imersiva de Van Gogh?** Sai se sentindo tocado, mais culto e mais inteligente. As pessoas saem de sua exposição com a sensação de ter experimentado o conhecimento e o aprendizado... A vivência na exposição é muito forte, é um verdadeiro livro aberto. O público sente que adquiriu conhecimento após visitar a exposição imersiva. Se sente íntimo e conhecedor de suas obras e de sua vida. Van Gogh é acessível.

**33. Quais normas tiveram que adotar na instalação?** Regras de acessibilidade, normas técnicas de arquitetura, sinalização em libras, acessibilidade para deficientes visuais e auditivos, além de deficientes físicos.

**34. Onde a obra “O QUARTO EM ARLES” foi apresentada em uma exposição imersiva com sua curadoria?** No *Shopping Praia de Belas*, em Porto Alegre.

**35. Por que a obra “NOITE ESTRELADA” é tão famosa nas exposições imersivas? E é apresentada com tanta frequência?** Pelo fato de sua luz, de sua luminescência, do movimento (ou da sensação de movimento) das estrelas impressas na lona, impressionam.

**36. Que tipo de obra vocês dão preferência nas escolhas?** PAISAGENS, pois é um recorte de todas as obras dele e não tem preferência: todas são de interesse do público em geral.

**37. Qual é a quantidade de obras apresentadas nas exposições imersivas?** Em média 40 obras.

**38. Existe alguma obra com grau de dificuldade ou não para apresentar na exposição imersiva?** Não, nenhuma dificuldade para reproduzir virtualmente ou impressão em lona.

**39. Qual sua formação? Estudaram artes? Como curadoras, como entraram nessa área das artes?** Admiradora desde jovem, me formei em comunicação, mestre em ciência, tecnologia e sociedade pela Universidade de Salamanca e iniciei em eventos com função *business*, para clientes comerciais e corporativos. Criei a divisão de *Brand Experience* de *YDreams*, em Portugal. Patrícia, a outra curadora, é escritora e escreveu aprox. 350 livros infantis.

## APÊNDICE D – ESPECTADOR ADULTO ESCOLHIDO ALEATORIAMENTE

1. **Nome completo, idade, se estuda e a profissão:** Alex da Silva dos Passos, 47 anos, faço Pós, administrador de empresas. Visita: 29/05/2022.
2. **Qual diferença para você uma exposição física de uma imersiva?** São experiências completamente diferentes, onde o ambiente é a principal ruptura. Na exposição física, sobressaem o silêncio e a contemplação lenta de cada obra. Na imersiva, a narrativa e a música te fazem imaginar mais o que se passava na cabeça do artista e se apegar menos aos detalhes.
3. **Já tinha visitado exposições virtuais imersivas?** Não
4. **Você, ao visitar, retornou mais de uma vez?** Não retornei
5. **Horário de funcionamento da exposição e qual horário você preferiu? E por quê?** De terça a domingo, de 10h às 18h. Fui às 16h, pois foi o horário que consegui comprar.
6. **Duração e/ou tempo que você permaneceu na exposição:** 1 hora
7. **Como é o staff e organização da equipe de recepção e toda exposição? Suas impressões.** Profissionais educados e disponíveis. Gostei do atendimento.
8. **Você consegue visualizar que houve um projeto de arquitetura para esse evento ou que houve participação e/ou a presença de um designer de interiores?** Com certeza. Cada detalhe na disposição do que estava sendo exposto foi friamente pensado.
9. **Algum artista plástico contribuiu na montagem, que você saiba?** Não sei dizer.
10. **Quantas horas você ficou dentro da exposição?** 1 hora
11. **Qual seu comportamento durante a mostra?** Sentei nos “bancos”, sentei no chão, deitei no chão e andei pelo espaço.
12. **Qual público-alvo? Idades, gêneros, raça, sexo etc. Todas suas observações são importantes.** Não existiu um público-alvo. Pessoas de todos os tipos visitaram a exposição, o que na minha opinião é bom para democratizar a arte.
13. **Qual tecnologia adotada? Você saberia dizer qual foi?** Acredito que projeções e computação gráfica foram utilizadas. A mostra foi desenvolvida a partir da tecnologia digital Matrix X Dimension, com criação original da *Crossmedia Group*, empresa italiana especializada em exposições multimídia imersivas.
14. **Quais são os maiores patrocinadores e fomentam a exposição imersiva? Você sabe? Ou conhece?** A “Van Gogh e seus Contemporâneos - Exposição Imersiva” está sendo montada no Brasil pelas produtoras Automática e Pink Pineapple, com planejamento e apoio comercial das empresas iDue Entretenimento e Culture Art Entretenimento e patrocínio master da Enel Distribuição Rio, por meio da Lei Estadual de Incentivo à Cultura do Rio de Janeiro.
15. **Como o público se comporta numa exposição imersiva, de maneira geral?** Infelizmente muita gente ainda não tem o costume de frequentar exposições e desobedece às regras de não comer, não usar *flash*, não correr etc.
16. **Quanto tempo as pessoas ficam na exposição?** 1 hora
17. **Você estudou arte? Ou se interessa por arte? Desde quando?** Só me interesso por arte, desde a adolescência.
18. **Qual tema das obras escolhidas e selecionadas para a exposição? Você saberia citar uma pelo menos?** A trajetória humana e artística do Van Gogh e as criações de outros grandes nomes que se relacionam com sua obra, como Cézanne, Gauguin, Toulouse-Lautrec, Soutine e Modigliani.
19. **Qual tema ou foram vários? Ex.: tema “Paisagens de Van Gogh”, ou foram personagens (figuras humanas) ou outro?** A trajetória humana e artística do Van Gogh e as criações de outros grandes nomes que se relacionam com sua obra, como Cézanne, Gauguin, Toulouse-Lautrec e Modigliani.
20. **Pontos negativos e positivos de uma exposição imersiva: cite pelo menos 3 de cada um.** Negativos: O grande número de pessoas por sessão; a presença de pessoas sem educação; a

maioria das pessoas estarem preocupadas em tirar boas fotos para as redes sociais ao invés de apreciarem a exposição. Positivos: Popularizar o acesso à arte; criar um ambiente mais descontraído (diferente dos museus); valores de ingressos acessíveis.

**21. O público recebe algum *folder*, ou catálogo?** Sim.

**22. Percebeu o formato para esse tipo de exposição?** Ambientes quadrados.

**23. Obras mais relevantes de Van Gogh na sua opinião, mesmo que não tenham sido expostas nessa exposição.** Autorretrato, A noite estrelada e Os Girassóis

**24. A que você atribui o sucesso desse artista e sua exposição?** Na minha opinião, ele foi um marco do pós-impressionismo, trazendo uma forma nova de pintar.

**25. Como você enxerga as obras de Van Gogh?** Na minha opinião, a arte é sentir, e as obras de Van Gogh me levam para um lugar de euforia e admiração

**26. Como o público sai de uma exposição imersiva de Van Gogh?** Surpresos com a qualidade do que viram

**27. Quais normas tiveram para poder visitar ou não teve?** Não fumar, não comer, não usar o *flash* para fotografar ou filmar, não correr.

**28. Onde a obra O “QUARTO EM ARLES” foi apresentada em uma exposição imersiva? Você saberia dizer?** No chão e na parede ao mesmo tempo

**29. Por que a obra “NOITE ESTRELADA” é tão famosa nas exposições imersivas? E é apresentada com tanta frequência?** Na minha opinião isso se dá devido ao fato de a obra ser quase uma “assinatura” do estilo do Van Gogh, e por ter uma beleza “plástica” absurda.

**30. Que tipo de obra você dá preferência de ver ou procurar? E por quê?** Vejo de tudo, pois, na minha opinião, arte é para sentir, então vejo de tudo para sentir de tudo.

**31. Qual é a quantidade de obras apresentadas nas exposições imersivas? Você saberia dizer quantas aproximadamente estavam lá expostas?** Não me atentei a esse detalhe

**32. Existe alguma obra com grau de dificuldade ou não para apresentar na exposição imersiva?** Imagino que não, devido as altas tecnologias envolvidas

**33. A que você atribui o sucesso das exposições imersivas de Van Gogh? Como o público reage após visita?** Na minha opinião, o sucesso vem devido a mistura de obras de um nome de peso na arte mundial com tecnologias de ponta que dão “vida” às obras

**34. Você estudou arte? Ou se interessa por arte? Desde quando?** Só me interesse por arte, desde a adolescência.