

# A relação da corporeidade com as tecnologias digitais nas exposições imersivas: ressignificando a arte e suas narrativas de comunicação, linguagem e espetáculo

*The relationship between corporeality and digital technologies in immersive exhibitions: giving new meaning to art and its narratives of communication, language and spectacle*

Sandra Regina Bastos<sup>1</sup> (Seme-Vitória)

**Resumo:** O tema corporeidade se insere no contexto das exposições imersivas, por considerar o corpo em movimento, que estabelece uma relação indissociável entre os efeitos fisiológicos, psicológicos e os cenários apresentados. Este artigo pretende analisar e abordar especificamente a cenografia dos espaços imersivos, que indica diferentes conceitos, significados e experimentos que possibilitam ao público interagir e dialogar com as imagens. Para tanto, utilizamos a metodologia de investigação histórica, apoiada nas visitas a diversas exposições imersivas, onde vivenciamos a interação do espectador com as obras, o artista e o espaço. Conclui-se que as tecnologias são fundamentais e constituem agentes determinantes dessa experiência imersiva, ressignificando a arte contemporânea e suas narrativas.

**Palavras-chave:** corporeidade, exposições imersivas, arte, relação.

**Abstract:** *The theme of corporeality is inserted in the context of immersive exhibitions, as it considers the body in movement that establishes an inseparable relationship between the physiological and psychological effects and the scenarios presented. This article intends to analyze and specifically address the scenography of immersive spaces that indicates different concepts, meanings and experiments that allow the public to interact and dialogue with the images. To this end, we use the methodology of historical research supported by various visits to immersive exhibitions where we experience the viewer's interaction with the works, the artist and the space. It is concluded that technologies are fundamental and constitute determining agents of this immersive experience, giving new meaning to contemporary art and its narratives.*

**Keywords:** corporeality, immersive exhibitions, art, relationship.

<https://doi.org/10.47456/col.v14i23.44355>

<sup>1</sup> Formada em Artes Plásticas (Universidade Federal do Espírito Santo) e Design de Interiores (Senac) e Pedagogia (Estácio de Sá); Atuo há 42 anos como designer de interiores, palestrante em temas e materiais autorais e apostilas, professora, artista plástica; pós-graduada em Docência do Ensino Superior (Senac) e mestre em artes (PPGA-UFES). ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6537-384X>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4108266192355451>.

## **Introdução**

As novas formas de experiências com uso da imagem em espaços expositivos estão em crescente diversificação a partir das novas propostas eletrônicas. Esse fato leva ao estudo da inter-relação entre público e dispositivo, entre objeto e tecnologia. Estudar esse campo vasto de experimentações, destacando o novo momento para a arte contemporânea, tem como objetivo analisar cenografias dos espaços imersivos, que indicam diferentes conceitos, significados e experimentos, para que o público possa interagir e dialogar com as imagens. Dentro dessas novas narrativas, estão as exposições que sugerem e provocam essa sensação e efeitos de 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). Esses dispositivos e tecnologias digitais promovem diálogo no atual contexto da arte contemporânea e dos projetos de exposições imersivas. Observa-se, assim, a associação do tema interatividade com os equipamentos em uma relação direta.

Desde o início, as tecnologias e os recursos audiovisuais tiveram boa aceitação por parte de museus, galerias e exposições, e esses espaços de imagens virtuais se tornaram versáteis, dinâmicos e multifuncionais. Destacamos, na história da arte, diversos exemplares de espaços de interação ou imersão, como as pinturas rupestres, o uso da perspectiva no Renascimento e no Barroco, o *trompe l'oeil*, os panoramas e os diversos desdobramentos, como o sensorama, o cinema e a câmara escura. Outros meios técnicos e tecnológicos disponíveis em cada período da história também fizeram uso de sons e luzes, e sabemos que a proposta de imersão e ilusão esteve presente nas pinturas de tetos e paredes, em pinturas bidimensionais ilusionistas, bem antes do surgimento das tecnologias do século XX.

Este estudo descreve dados de alguns autores que analisam o tema a partir do papel da tecnologia e dos dispositivos imersivos presentes nos diversos tipos de instalações e que, em alguns casos, estão acessíveis, facilitando a interação do espectador. A metodologia usada está apoiada nas investigações históricas, assim como nas visitas a diversas exposições imersivas, em que vivenciamos a interação do espectador com as obras, o artista e o espaço. Na busca por estimular a "participação" ativa do visitante, as *caves* são um desses tipos de instalações que exemplificam o uso dos dispositivos dentro dessa narrativa. É relevante compreender as exposições imersivas como agentes de uma experiência de ressignificação e transformação das narrativas das artes contemporâneas. Dentre os processos promovidos pelas tecnologias para determinar essas mudanças, podemos citar, além das projeções das imagens, o som da natureza, música, chiados, rumores e falas distantes, assim como assovio de pássaros, balançar das árvores e os ventos, todos efeitos que contribuem para a sensação de realismo que o público, em movimento, pode experimentar ao interagir com as diversas cenas. Pesquisas e estudos mostram o quanto o digital vem afetando e modificando a arte, tanto na comunicação, nos processos criativos e, principalmente, nas apresentações em espaços expositivos, como nas galerias, nos museus, nas mostras, nas exposições e em outros tipos de eventos artísticos.

### **A imagem e a experiência sensorial**

Ao analisar as questões técnicas que favorecem a corporeidade, é preciso considerar a variedade, inovação e flexibilidade das apresentações virtuais, tanto na utilização dos dispositivos interativos, fechados ou autônomos (*off-line*), quanto nos dispositivos abertos ou interconectados em rede (*on-line*). A exposição imersiva, como uma modalidade de instalação de arte digital, tem utilizado essas duas opções de dispositivos, gerando imagens animadas e textos projetados sobre uma tela, com

recursos multimídia e muitas pessoas juntas interagindo em tempo real, com painéis circulando em movimento, sons recriando os momentos de criação do artista de forma realística, em 3D ou 360°, e criando ambientes virtuais que recriam a espacialidade com muito realismo.

A corporeidade, aproximação entre o espaço e o corpo do espectador, é fator importante dentro desta pesquisa e é tema de estudo para muitos artistas contemporâneos, pois as tecnologias digitais têm se revelado ferramentas interessantes para experimentação e expansão da produção artística e o quanto experiências sensoriais têm colocado o espectador como parte integrante desse processo.

A imagem oferece uma experiência sensorial que se coloca, aqui, como objeto de estudo, considerando os estímulos e efeitos que os dispositivos analógicos criam no público dentro dos espaços virtuais. Termo que deriva do latim *sentire*, sensação significa perceber ou sentir, e é estimulada em ambientes interativos. A relação corpo e ambiente, nas exposições imersivas, é intensificada por diversas sensações provocadas por estímulos visuais, sinestésicos, auditivos, olfativos e táteis, além de outros efeitos causados, como encantamentos, emoções e reações de humor, fantasia e ilusão, estabelecidos entre público e obra. Essas relações acontecem por conta do envolvimento, por parte do espectador, com imagens processadas, simuladas em ambientes virtuais.

Sabemos que o aspecto da corporeidade depende, também, do local e posicionamento do espectador dentro da mostra, seja diante da imagem, no centro ou no meio do espaço, se está interagindo ou estático, se está respeitando limites ou se sentado, 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, o tempo todo, buscando se relacionar com cada imagem. A aproximação e o contato físico podem ou não acontecer de imediato em diversos níveis e, em algumas situações, o público pode tocar

em algum dispositivo para interagir ou criar um efeito ao adentrar num ambiente, ou mesmo ao caminhar sobre as projeções.

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, enquanto que nos ambientes interativos, esse processo acontece durante a movimentação do corpo que percebe o ambiente e age transformando-o, numa integração corpo/ambiente (Sogabe, 2014, p. 225).

Segundo Victa de Carvalho (2006, p. 141), “[...] trata-se aqui de redimensionar o papel do dispositivo e da experiência imersiva, tendo em vista a emergência de novas formas de subjetividade na contemporaneidade [...]”.

Pesquisar sobre corporeidade é buscar compreender o quanto a experiência imersiva contemporânea está correlacionada ao ambiente e ao corpo, seja de forma exógena, por causas externas, em que o público pode interagir e modificar imagens ou o som do ambiente; ou de forma endógena, por motivações internas, individuais e que se diferenciam muito de uma pessoa para outra. 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. Uma das principais funções, nesse caso, é permitir que o observador possa sair de uma posição estática para manipular objetos, movimentar-se pelos ambientes, relacionar-se com o espaço e com as imagens e, conseqüentemente, sentir-se imerso.

Como afirma Cauquelin (2005 p. 168), interação sempre existiu e, para a autora, “[...] a interação é algo próprio de todo indivíduo vivo que reage a



Figura 1. "Pulse", Rafael Lozano-Hemmer, 1967, Bienal do Mercosul. No padrão panorama, circular, com projeções contínuas dando efeitos imersivos, com várias pessoas visitando a construção circular, em que as paredes com iluminação de 3.000 lâmpadas de *led light* intensa refletem tons rosa, azul e lilás. Fonte: Wikimedia Commons. Foto: Harkolufs.

seu meio e age em retorno sobre ele". 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 "[...] algo a ser apresentado e explorado a partir dessa experiência, ao longo de uma performance individual ou coletiva" (Carvalho, 2006, p. 142). Segundo Almeida (2000, p. 34), 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. Tal 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 movimento constante da imagem diante do observador e no ambiente expositivo (Figura 1).

Perde-se, assim, a ideia do conceito dos panoramas originais, pois as imagens projetadas se apresentam em várias paredes do ambiente, não ocupando totalmente a visão do observador, que precisa se deslocar para descobrir as imagens.

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).

Um outro exemplo é *"Riorotor"* (2008), de 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 (Figura 2).



Figura 2. Três fotos conjugadas da obra para demonstrar posições distintas pelo movimento giratório circular da obra "Riorotor", de Daniel Acosta (2008). A obra de alumínio, revestida em tecido padrão madeira, cor neutra, com rodízios, trilho e medindo 5 metros de diâmetro e 2.70 de altura, discretamente suspensa e toda fechada, sem janelas, apenas com uma porta para acesso e com a cobertura aberta iluminada para que o espectador interaja com o ambiente no formato circular, promovendo o movimento e o deslocamento e, em alguns momentos, chegando a causar desconforto visual, como vertigens, devido ao movimento constante da estrutura. Fonte: <https://www.flickr.com/36otos/acostadaniel/6910292277>. Acesso em: 21 nov. 2023.

Ainda relacionando estruturas e os dispositivos, destacam-se a câmara escura, a lanterna mágica ou técnica fantasmagorial, 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.

A tecnologia contribui de forma significativa nas experiências que a virtualidade e a sensação de imersão vêm promovendo para o público nas exposições imersivas, podendo, assim, explorar obras inacabadas, inacessíveis e vivenciar realidades inadmissíveis. Essas transformações e mudanças também são possíveis em favor de outras áreas do conhecimento. Os dispositivos, como agentes da produção de subjetividade na contemporaneidade, modificam a ideia da obra e ressignificam as produções artísticas, mudando a linguagem, a comunicação entre obra, artista e público, favorecendo as novas

possibilidades dentro da área educacional, de entretenimento, pesquisas de ciência e tecnologia. "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, provoca o corpo em todos os sentidos, propõe novas subjetividades e experiências impossíveis. Compreendemos, então, que os museus, como as galerias de arte e todos os tipos de ambientes expositivos, passaram a ser considerados como espaços de experiência, não se restringindo ao espaço artístico de conexão entre passado, presente e futuro. Esses espaços agregam a função de instituição permanentemente aberta ao público, com fins comunicacionais, educativos, de divulgar a arte, além de conservar, investigar, expor 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 e considerado dentro do conceito geral de corporeidade, dentro de um projeto expográfico; se considerarmos que, na maioria dos casos, as exposições imersivas acontecem em espaços não institucionais da arte. Entendemos que, tão importante quanto analisar o ambiente, é destacar o dispositivo, assim como os equipamentos e toda parte técnica, colocando-os em evidência por promoverem interatividade. Relacionar corporeidade com eventos imersivos é estabelecer a potência da linguagem do corpo com a arte, e essas novas propostas interativas buscam lógicas processuais de comunicação e de experimentação prática.

Dessa forma, as exposições imersivas, por se caracterizarem como de natureza dialógica, conseguem oferecer experiências multissensoriais e de interatividade, com ideia de participação. Podemos observar

pressupostos paralelos entre os conceitos de comunicação, linguagem e espetáculo, que ao mesmo tempo são antagônicos, mas que coexistem independentemente da curadoria, das características do espaço e da expectativa do público.

Podemos dizer que existem várias possibilidades geradas pelos dispositivos que influenciam a comunicação e a linguagem do projeto de uma exposição imersiva. São elas: nível de escolha dos planos, transformação e manipulação das informações, recriação e simulação de cenas e cenários, ampliação do campo de visão e as relações dos elementos por meio de sobreposições em tempos e espaços diferentes. É necessário incluir, também, a possibilidade de ampliação e facilitação dos processos, desconstrução das imagens (por meio do seu desdobramento em planos) e possibilidade de controle do tempo de leitura e/ou comunicação. Segundo Manovich (2001, p. 27), isso é resultado do uso das “[...] novas mídias como objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”, incluindo os efeitos especiais tão utilizados nas exposições imersivas. Para o autor, o termo “novas mídias” pode ser caracterizado por inúmeras palavras, como: “interatividade”, “convergências”, “multimeios” e outras; mas nenhuma pode definir os principais elementos das novas mídias, tão presentes nos espetáculos das exposições imersivas.

O aspecto “espetáculo” está associado a questões como valor simbólico, implicações econômico-mercadológicas, políticas e produção de investimento seguro. Segundo O’Doherty (2002), questões políticas e sociais não entram no contexto de espetáculo e valor artístico das obras, mesmo que sejam projetadas por imagens. Nesse tipo de evento, de acordo com os depoimentos de visitantes e das produtoras das exposições, as obras, por não estarem “distantes”, nem mesmo “em palcos”, trazem para o público a possibilidade de poder experimentar, resultando numa proximidade para essa relação, reconhecimento e valorização (Figura 3).



Figura 3. Foto autoral da sala imersiva principal na exposição "Van Gogh e seus contemporâneos", na Casa França, Rio de Janeiro, 2022. A imagem mostra um momento da projeção no piso e em todas as paredes, em escala superdimensionada, das ruas da cidade rural de Auvers-Sur-Oise, nas proximidades de Paris, onde o artista morou, mostrando o albergue Ravoux, quarto número 5, onde o pintor holandês Vincent Van Gogh hospedou-se e viveu seus últimos dias. As projeções são apresentadas em croquis preto e branco e o público se comporta diferentemente: uns sentados, outros em pé e outros andando. A monocromia predomina e a iluminação favorece o contraste do gestual e traçado do artista presentes nas imagens.

Ambientes informacionais, criados, inicialmente, a partir de projetos expográficos, denominados exposições interativas, evidenciaram o aumento da complexidade das relações de comunicação das imagens com o público e de seus processos de corporeidade, sejam perceptivos ou cognitivos. Em alguns momentos, exposições imersivas são caracterizadas tanto como espetáculo quanto artisticamente 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. Essas grandes instalações são inovadoras e 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 não frequentava as galerias de arte tradicionais. E que inovações seriam essas, já que diversidade e criatividade para os jovens não seriam suficientes? Trata-se de tecnologia aplicada e recursos tecnológicos, aumentando as experiências sensoriais nessas exposições, com uso de materiais e programas de alto desempenho na intervenção nas artes, causando efeito nesse público junto às campanhas de *marketing*.

Esses locais rendem momentos de imersão e integração para os participantes. Muitas visualizações, curtidas e compartilhamentos nas redes sociais são usados para alcançar um número de pessoas inimaginável e, talvez, pouco interessadas em eventos dessa natureza. O termo “instagramável” se encaixa no conceito de corporeidade, quando percebemos o público participante de cenários montados, humanizados e decorados.

Quanto à questão da comunicação e da linguagem que a interatividade promove em museus e espaços expositivos, algumas transformações e manifestações se destacam mais. Segundo Virilio (1994), são elas:

[...] automação da percepção: a delegação da análise da realidade para a máquina; § o desrespeito ao tempo de exposição que permite (o olho humano) ver; § a necessidade de estimulação constante em função da inércia e da passividade; § a eliminação dos intervalos com tempo intensivo, a instantaneidade, a imediatez e a velocidade; § a realização das possibilidades com base nas realidades existentes.

Observa-se que o tempo curto oferecido numa exposição imersiva pode reduzir o potencial interativo, dificultar a comunicação e a reflexão, assim

como o sentido instantâneo das imagens projetadas pode afetar a linguagem que a exposição propõe para o espectador e reduzir a profundidade da percepção e comunicação. Fala-se, portanto, de legitimação dos processos e experiência artística, e falar do espetáculo que as exposições imersivas promovem remete a questões sobre divulgação: o que é, como é, de que modo é feito? Nesse ponto, a curadoria tem papel importante, por ser mediadora para as escolhas dos artistas, das obras, até a temática da mostra.

Assim como a visão, o corpo também vivencia esse processo junto com os movimentos, direção do olhar, gestos das mãos, o simples ato de sentar ou girar o corpo para acompanhar o ritmo das imagens e de paisagens. O olhar manipula o sistema sensório-motor de ação e reação, a partir dos estímulos ofertados nas projeções que um espectador experimenta, imerso no espaço virtual ou multissensorial.

## **Conclusão**

Os recursos tecnológicos vêm mudando a própria linguagem, desde o Renascimento, com o uso da perspectiva como estratégia de iludir a visão humana, até os dias atuais, com os dispositivos digitais. A instalação chamada IDIS, ou "Realismo Fantástico", da artista Rosângela Rennó, é um exemplo que induz o público a se distanciar da realidade, e foi exposta em 2016, na cidade do Rio de Janeiro. O trabalho 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.

É preciso repensar a questão da comunicação durante o espetáculo, já que um projeto interativo é aquele que, a partir de um conceito multidimensional, estrutura-se pela inter-relação de todos os elementos

usados e suas articulações. Uma exposição imersiva se estabelece pela relação de linguagens verbais e não verbais, e a corporeidade mais uma vez se faz presente com natureza dialógica, associada às tecnologias e aos elementos expográficos, conseguindo, assim, potencializar espaços de interação e ressignificação de conceitos.

Observa-se que, cada vez mais, os meios digitais são usados para promover cultura em espetáculos comercialmente lucrativos e sem se aprofundar no exame crítico do que eventos dessa natureza representam para a arte. É possível considerar o quanto a “indústria cultural” tem transformado o mundo das imagens, do divertimento e da vida cotidiana, apresentando ambientes educacionais, comerciais, de lazer, de espetáculos e de comunicação. Um projeto expográfico bem definido tem como objetivo implantar diversão em massa, integrando cultura, arte e tecnologia para atender a uma demanda cultural, estética e mercantil, para atender a uma sociedade do *entertainment*, por conta do interesse pela profusão de imagens, informações, publicidade, vídeos e outros fatores.

Esta pesquisa sobre espaços virtuais imersivos nos leva a compreender sobre imagens e sua interação com o homem e os meios ao longo da história. Afinal, espaços imersivos no campo das artes têm sido produzidos pelas tecnologias. As projeções e efeitos multissensoriais favorecem o estado de imersão, na maioria das vezes, com representações de pinturas tridimensionais e com efeitos que nos levam a compreender um espaço natural muito realista. As tecnologias são fundamentais e constituem agentes determinantes dessa experiência imersiva, ressignificando a arte contemporânea e suas narrativas, concorrendo para um incremento na divulgação das artes contemporâneas, unindo arte e mídias em tempo real, em espaços virtuais chamados de exposições imersivas.

As exposições imersivas estão dentro dessa grande oferta cultural de transversalidade, diferenciação e hibridização dos efeitos, e os consumidores estão vivenciando experiências sensoriais, sensitivas,

imaginárias e emocionais diante do virtual e do 3D. "A arte contemporânea se apresenta, portanto, como 'experencial' proporcionando sensações fortes, com um choque visual pelo espetáculo do desmedido, do excessivo" (Lipovetsky; Serroy, 2014). Se os meios digitais romperam com o caráter linear e simétrico da comunicação, também ressignificaram as informações e experiências interativas.

Dessa forma, cada vez mais, as exposições imersivas se consolidam como eventos modelos e extensões dos hiper espetáculos que valorizam a relação da corporeidade com as tecnologias digitais, produzindo uma "realidade show", a partir de imagens superdimensionadas, em instalações que ressignificam e representam uma nova versão e fruição para a arte contemporânea.

## **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...* Porto Alegre: PUCRS, 2000. Publicação em CD-ROOM. Disponível em: <<http://www.eco.ufrj.br/lucianaferreira>>. Acesso em: 19 maio 2024.

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, jan.- jul. 2006.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

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

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A Estetização do Mundo: viver na era do capitalismo artista*. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

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

2001.

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

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, ano12, n. 24, 2014.

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

Recebido em: 20 de abril de 2024.

Publicado em: 28 de junho de 2024.