



ARTIGOS

A cenografia virtual e a espacialidade panorâmica em exposições imersivas

Sandra Regina Bastos¹

¹ Formada pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) em Artes Plásticas Bacharelado, pós-graduada especialista em Docência No Ensino Superior, MESTRE em Artes e MÍDIAS DIGITAIS pela UFES, GRADUADA em Pedagogia, Habilitação Profissional em Design de Interiores pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC) e LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS, Aluna especial no Curso de DOUTORADO UFES e Coordenadora de Artes no Centro Educacional Leonardo Da Vinci e arte educadora na Escola Monteiro, ambas na Capital do E. SANTO.

resumo_

A integração entre cenografia, arquitetura e planejamento de cenários é fundamental para criar exposições imersivas que estimulam os sentidos e ampliam a experiência do público. A espacialidade panorâmica resulta da combinação do espaço cênico com recursos digitais, como imagens projetadas e cenários virtuais. Nos últimos dez anos, tecnologias transformaram as tipologias expositivas, consolidando o termo “imersivas” para experiências que utilizam mapeamento por vídeo e narrativas sensoriais. Este trabalho investiga como essa integração contribui para criar novas espacialidades, analisando exposições, o papel do curador e os recursos técnicos empregados. Conclui-se que a colaboração interdisciplinar, o uso estratégico de projeções e uma curadoria sensorial potencializam a vivência estética e a mediação cultural.

Palavras-Chave: Espacialidade, Exposições, Cenografia, Cenários, Virtual.

abstract_

The integration of scenography, architecture, and set design is essential to creating immersive exhibitions that stimulate the senses and enhance the audience’s experience. Panoramic spatiality results from the combination of stage space with digital resources, such as projected images and virtual sets. Over the past ten years, technologies have transformed exhibition typologies, consolidating the term “immersive” for experiences that utilize video mapping and sensory narratives. This work investigates how this integration contributes to creating new spatialities, analyzing exhibitions, the role of the curator, and the technical resources employed. It concludes that interdisciplinary collaboration, the strategic use of projections, and sensory curation enhance aesthetic experience and cultural mediation.

Keywords: Spatiality, Exhibitions, Scenography, Scenarios, Virtual.

Introdução_

No século XX, mais precisamente nos anos 1960 e 1970, houve um incremento no uso da tecnologia na cenografia, com técnicas de projeções arrojadas e com o uso de iluminação de ponta e de efeitos sonoros. Ilustrando esse relato, descrevem-se eventos marcantes, como a Exposição Universal de 1967, em Montreal, conhecida por seu Domo em curva especial com projeções imersivas, e a criação de parques temáticos, como a Disneylândia, que constituíram novos paradigmas na criação de espaços imersivos. Esses eventos passaram a despertar o interesse do público que é impossibilitado de viajar para longe.

Um marco referencial sobre o tema foi a experiência de realidade virtual chamada “Mona Lisa: Além do Vidro”, ocorrida em Paris (em 2019), que apresentou, para que pôde comparecer pessoalmente ao Museu do Louvre, diferentes versões do sorriso misterioso contido na obra. Tratou-se de uma experiência única, ainda que diante de muitas opiniões contraditórias. As extensas filas e o sucesso dessas exposições quando apresentadas no Brasil² e no mundo reafirmam o sucesso.

2 A região Sudeste do Brasil registrou o maior número de exposições imersivas, superando a região Sul, reunindo o maior acervo artístico e por ser o local de maior concentração para realização desse tipo de evento no país.

Integraram, o rol de procedimentos metodológicos da pesquisa, dados e informações obtidos desde 2019, em entrevistas feitas aos profissionais, arquitetos e organizadores durante as visitas presenciais às diversas exposições imersivas no Brasil, na cidade de Paris (ao Museu do Louvre e ao Atelier des Lumières, ambos em 2019) e em Amsterdã na Holanda (visita ao Museu Van Gogh, no mesmo ano de 2019). Todas essas visitas tiveram como objetivo fundamentar e aprofundar meu tema de mestrado.

Não se pode deixar de considerar que as exposições imersivas não possuem obras de arte. O destaque está nas reproduções de obras famosas, projetadas em grandes formatos, oportunizando experiências sensoriais aos visitantes.

Histórico_

Nas últimas décadas, o campo das exposições em museus e espaços culturais tem experimentado profundas transformações, principalmente em função da incorporação de tecnologias digitais e novas estratégias curatoriais. Dentre essas mudanças, destaca-se o surgimento das exposições imersivas — ambientes expositivos que buscam envolver o público de forma sensorial, emocional e participativa, ultrapassando os modelos tradicionais de contemplação distante da obra de arte. Essa inovação provoca uma mudança significativa na relação entre o espectador, a obra e o espaço, abrindo novas possibilidades para a mediação cultural e a experiência estética.

A problemática central que orienta este estudo é: como a integração entre curadoria, cenografia e arquitetura, aliada às tecnologias digitais, redefine a experiência expositiva, transformando as exposições em ambientes verdadeiramente imersivos? Compreender essa questão é fundamental para os profissionais do campo das artes, curadores, arquitetos e designers, pois impacta diretamente as práticas de criação, montagem e recepção das exposições contemporâneas.

A justificativa para este trabalho reside na necessidade de aprofundar o conhecimento sobre esse fenômeno que tem ganhado destaque no cenário cultural mundial, especialmente nos últimos dez anos. As exposições imersivas não são apenas uma tendência tecnológica, mas representam uma transformação conceitual sobre o que significa experienciar a arte e a cultura, com implicações no engajamento do público, na acessibilidade e na democratização do acesso ao conhecimento artístico. Além disso, compreender os papéis e processos que envolvem curadores, cenógrafos e arquitetos nesse contexto é essencial para o desenvolvimento de práticas mais integradas e eficazes.

O objetivo principal deste artigo é investigar a inter-relação entre curadoria, cenografia e arquitetura no desenvolvimento de exposições imersivas, analisando como esses elementos, em conjunto com as tecnologias digitais, promovem uma experiência sensorial ampliada e participativa para o público. Para atingir esse objetivo, propõem-se os seguintes objetivos específicos: (i) mapear e analisar as funções e processos atuais do curador na concepção de exposições imersivas; (ii) compreender o papel da cenografia e seus aspectos técnicos e arquitetônicos na composição dos espaços expositivos; (iii) identificar as tecnologias mais empregadas e seus

impactos na experiência do visitante; (iv) discutir os efeitos dessa integração no engajamento e na mediação cultural.

Para responder às questões propostas, este estudo adota uma abordagem qualitativa, fundamentada em uma revisão bibliográfica interdisciplinar que abarca teorias da arte, arquitetura, design, curadoria e tecnologia aplicada a exposições culturais. A pesquisa bibliográfica possibilita compreender os fundamentos teóricos e conceituais que sustentam o desenvolvimento das exposições imersivas, assim como as transformações históricas e culturais que levaram à consolidação desse modelo expositivo.

Além disso, realiza-se a análise documental e de casos, selecionando exposições imersivas realizadas em centros culturais, museus e eventos nacionais e internacionais, que exemplifiquem a integração entre cenografia, arquitetura e tecnologias digitais. A seleção dos casos é orientada pela relevância, inovação e diversidade de abordagens, buscando compreender os diferentes modos de produção e recepção dessas exposições.

Complementarmente, são considerados depoimentos, entrevistas e relatos de profissionais atuantes no campo — curadores, arquitetos, designers e artistas — para captar as perspectivas práticas e os desafios enfrentados na concepção e montagem dos ambientes imersivos.

A análise qualitativa dos dados coletados visa identificar padrões, convergências e divergências nas práticas e conceitos relacionados à exposição imersiva, proporcionando uma visão integrada e crítica do fenômeno.

Contextualização_

Desde o século XX, as exposições passaram a experimentar mudanças significativas na organização do espaço e na relação com o público. Conforme Costa (2012, p. 68), a expografia, que outrora focava na apresentação formal e neutra das obras, cedeu espaço para o protagonismo do curador, que assume papel criativo e decisório na seleção, concepção e montagem dos ambientes expositivos. Essa mudança reflete a complexidade crescente dos processos curatoriais, que envolvem não apenas a exposição das obras, mas também a criação de narrativas e experiências sensoriais integradas.

A curadoria contemporânea amplia suas funções, coordenando desde a escolha do acervo, artistas e local de instalação até aspectos como design do espaço, tempo de duração e características físicas da exposição. O foco recai especialmente sobre a cenografia, entendida como o tratamento técnico, construtivo e compositivo do espaço, que interage intimamente com a arquitetura para criar espacialidades específicas.

As exposições imersivas, nesse sentido, propõem uma ruptura com os modelos tradicionais, substituindo a contemplação passiva por uma experiência sensorial ativa, em que o visitante se torna parte integrante da narrativa exposta. O uso de tecnologias como vídeo mapping, som espacializado, luz e dispositivos interativos potencializam essa imersão, transformando o ambiente em um palco dinâmico e fluido.

Essa transformação tem impacto direto na mediação cultural, pois redefine o papel do público, o modo de fruição da arte e as possibilidades de acessibilidade e inclusão social, representando um campo fértil para o desenvolvimento de pesquisas e práticas inovadoras.

Diferente do modelo clássico do “cubo branco”, que segundo O’Doherty No interior do cubo branco (2002. p. 3) “suspende o tempo do público em relação ao espaço exterior”, criando um ambiente isolado e contemplativo, a exposição imersiva integra o espectador ao espaço e à obra de forma mais ativa. No cubo branco, o visitante é absorvido pelo ambiente, de forma passiva, enquanto em uma exposição imersiva, o espaço se transforma, interage e provoca os sentidos, tornando o público coautor. Esse conceito pode ser aplicado tanto a exposições que utilizam tecnologia avançada, como vídeo mapping, som surround e realidade aumentada, quanto àquelas que, por sua curadoria e montagem espacial, criam uma experiência que desafia o olhar e a percepção de quem a vivencia.

Portanto, uma exposição imersiva não precisa depender exclusivamente de recursos tecnológicos para ser considerada tal. Qualquer exposição pode ser imersiva, desde que promova uma experiência sensorial e sensível que envolva o público de forma profunda, transcendendo o papel passivo de observador para tornar-se uma vivência única. Essa definição amplia o conceito de imersão, tornando-o mais flexível e aplicável a diferentes contextos expositivos, tecnológicos ou não.

A experiência nas artes visuais é um campo amplamente discutido e abordado de diferentes formas, sendo fundamental tanto na curadoria quanto na percepção sensorial e cognitiva.

Segundo autores como Rancière, na sua obra O Espectador Emancipado(2013), a experiência curatorial pode ser vista como um percurso, onde a sequência e o espaço determinam o impacto da obra sobre o espectador. Esse livro discute a relação entre o espectador e a obra de arte, a experiência estética e, de modo geral, a mediação na arte, o que embasa bem a ideia de percurso e impacto curatorial mencionada. No aspecto sensorial, autor como Bourriaud (2009) na sua obra Estética relacional, destaca que a experiência se dá pela interação do corpo com o ambiente e a obra, provocando uma resposta física e emocional. Este livro aborda o conceito de que a experiência artística é uma relação, envolvendo a interação entre o corpo, o espaço e a obra, com respostas físicas e emocionais do público. Já do ponto de vista cognitivo, autores como Danto (1981) na obra “*The Transfiguration of the Commonplace*” e Kant (1987) na obra *Critique of Judgment* [Crítica do Juízo]. enfatizam a relação entre o repertório prévio do espectador e o objeto observado, sugerindo que a experiência é mediada pela interpretação e pelo conhecimento do observador. Essa discussão aparece repetidamente nas artes, mas sem uma delimitação clara, pois a experiência abrange múltiplas camadas de percepção e envolvimento.

Entre o Espetáculo e a Experiência: Reflexões Críticas sobre Exposições Imersivas no Campo da Arte_

O enfoque crítico das exposições imersivas deve considerar as diferenças fundamentais entre aquelas que apenas reproduzem repertórios de artistas consagrados do passado e as que se desenvolvem no campo da arte contemporânea, em diálogo com a própria linguagem artística. As primeiras, muitas vezes baseadas em experiências sensoriais espetaculares, utilizam tecnologias como projeções 360º, sons envolventes e recursos visuais para “reviver” obras de artistas como Van Gogh, Monet ou Klimt. Embora popularizem o acesso ao acervo artístico e provoquem encantamento, essas exposições frequentemente se distanciam do contexto histórico, conceitual e técnico das obras originais. Tornam-se, assim, produtos de entretenimento, em que o conteúdo é moldado para consumo rápido, muitas vezes desvinculado da crítica ou da intencionalidade do artista.

Em contraste, as exposições de arte contemporânea que utilizam recursos imersivos partem de uma lógica distinta, não empregando a tecnologia como meio, mas integrando-se como parte do processo criativo. Artistas que já exploram instalações imersivas, realidade virtual ou ambientes sensoriais propõem experiências que questionam a relação entre obra, público e espaço. Essas exposições não visam a reprodução, mas sim a provocação de reflexões, deslocamentos e experiências singulares. Há um compromisso com a autoria, com a contemporaneidade dos temas

e com a participação ativa do público. Portanto, o enfoque crítico revela que, enquanto uma abordagem imersiva (no caso de temas com artistas clássicos da história da arte) busca o espetáculo baseado no passado, a outra propõe o envolvimento estético e político a partir do presente.

As exposições tradicionais seguem, em geral, uma lógica museológica clássica, na qual as obras de arte são apresentadas de forma isolada, dispostas em paredes brancas ou vitrines, com legendas descritivas e um percurso expositivo linear. As obras expostas de forma física, especialmente nas mostras tradicionais, são geralmente concebidas para serem observadas à distância, com foco na preservação e na contemplação individual. Pinturas, esculturas ou objetos são dispostos de modo que o público os admire sem tocá-los, valorizando a materialidade e a técnica do artista. Nesses casos, o espaço expositivo serve apenas como suporte neutro, com o objetivo de não interferir na contemplação das obras. O público assume um papel passivo, percorrendo a mostra como espectador que observa e lê, mantendo certa distância física e conceitual das peças expostas.

Já nas exposições contemporâneas, há uma transformação profunda nesse modo de fazer. O espaço deixa de ser neutro e passa a fazer parte da linguagem da exposição. A cenografia não apenas ambienta, mas faz com que o cenário e todo o espaço físico interaja com as obras e com o visitante, sendo muitas vezes pensada como extensão conceitual da curadoria. As obras, por sua vez, deixam de ser elementos isolados e tornam-se parte de um projeto expográfico integrado, em que luz, som, projeções, objetos, arquitetura e até o percurso do público estão articulados a um discurso mais amplo.

Na mostra imersiva com características ou efeitos sensoriais, o visitante torna-se um agente da experiência, sendo convidado a tocar, mover-se, responder ou até mesmo completar ou fazer parte da obra. Essa mudança de paradigma redefine o papel do curador, que passa a atuar como um articulador de experiências, exigindo colaborações multidisciplinares entre artistas, *designers*, arquitetos, engenheiros e educadores.

A exposição contemporânea, assim, faz uso de um processo em que o conceito e a experiência são tão importantes quanto os objetos artísticos em si. As obras interativas, por sua vez, representam uma mudança ainda mais radical: exigem a participação ativa do público para se completarem. Elas podem ser digitais, sensoriais, sonoras ou até baseadas em inteligência artificial, sendo criadas para responder ao movimento, à presença ou às ações dos visitantes. Nesses casos, o espectador torna-se parte essencial da obra, desfazendo a separação entre arte e vida. Essa interação redefine os papéis tradicionais do artista, da obra e do público, e amplia as possibilidades de fruição estética nos espaços expositivos.

Nas exposições contemporâneas, o espaço expositivo ganha protagonismo e passa a dialogar com as obras, criando ambientações que ampliam o sentido da mostra. Aqui, a curadoria propõe experiências imersivas e sensoriais, muitas vezes rompendo com a neutralidade do “cubo branco”.

Projeto Cenográfico: Entre o Design de Interiores e a Curadoria_

O Projeto Cenográfico inicia com estudos dos espaços vazios a partir do tema principal da exposição, seguindo para inserção e uso das imagens superdimensionadas compondo paredes e em todas as superfícies dos ambientes – sejam pisos, tetos ou paredes – nas quais as obras se projetam. E quando falamos de projeção, incluímos desde a posição e proporção da imagem (sentido da pintura – se é linear, horizontal ou vertical), presença da profundidade ou perspectiva, apresentação de efeitos de movimento e sons como águas de rios ou do mar, aves, árvores balançando, presença ou não da luz e, por fim, efeitos geográficos na cena.

Todos esses componentes são importantes para a cenografia e, de acordo com o tema, são necessários espaços de grandes dimensões, e assim algumas instalações são feitas em edifícios, ou construções sociais e comerciais dentro de grandes *Shoppings Centers* ou de centros corporativos. Esses locais são escolhidos por terem espaços de *hall*, recepção, corredores ou rampas, lojas e lounges, salas de apresentação ou locais para exposições individuais e coletivas além do grande salão. As exposições imersivas têm o formato estendido pensando num grande público e no tempo de visitação e permanência, seja pela demanda individual ou coletiva quanto pela extensa trajetória do artista e o conteúdo apresentado.

Resultando numa construção contemporânea, as exposições imersivas podem ser consideradas locais vivos, com uma arquitetura capaz de configurar e desconfigurar conceitos diante da presença de um espectador que experimenta cenas performáticas e sensoriais. Esses eventos surgem da criação de cenários impactantes, monumentais, verticalizados ou horizontais, com câmeras, áreas hermeticamente fechadas, sem aberturas, com profundidade exagerada para o campo visual do espectador que se desloca e se movimenta na maior parte do tempo. Esse exagero no tamanho dos ambientes tem objetivo de reforçar a conexão da apresentação artística com o público.

Novas propostas com interatividade são apresentadas nesses projetos de exposições que promovem a interatividade, considerando a relação entre comunicação, linguagem e espetáculo. Assim, podemos observar pressupostos paralelos entre esses três conceitos, que coexistem dentro da arquitetura, com várias possibilidades geradas pelos dispositivos tecnológicos. Numa exposição no padrão imersivo, essas possibilidades são definidas desde o nível de escolha dos planos, transformação e manipulação das informações, recriação e simulação de cenas e cenários, ampliação do campo de visão e, por fim, as relações dos elementos por meio de sobreposições em tempos e espaços diferentes.

Nesse contexto, o mapeamento por vídeo emerge como uma ferramenta indispensável, permitindo a projeção de imagens em superfícies irregulares, criando cenários dinâmicos e transformáveis que ampliam as possibilidades sensoriais e perceptivas do público possibilitando também a ampliação e a desconstrução das imagens por meio de seu desdobramento em planos,

controlando a relação de tempo e espaço para uma leitura mais fluida e interativa. A manipulação dessas projeções se torna um dos principais mecanismos para explorar a relação entre imagem, movimento e contexto.

Dessa forma, o mapeamento por vídeo potencializa a promoção da interatividade, expandindo as possibilidades de canais, modos, interfaces e instrumentos de comunicação, como aponta Manovich (2001). Essas inovações tecnológicas não apenas transformam o espaço expositivo, mas também alteram a forma como o público interage com a arte e com a experiência imersiva como um todo.

Essas grandes instalações, cada vez mais dinâmicas, dependem de altos valores investidos e incorporados que atraia 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? Tratam-se de tecnologia aplicada com recursos tecnológicos de forma que aumentem as experiências sensoriais nessas exposições além de uma arquitetura monumental, uso de poucas cores ou excesso de branco ou preto e o uso de materiais e programas de alto desempenho na intervenção nas artes.

Segundo Alexandre Alberro, professor de História da arte no Barnard College de Nova York, ambientes neutros fazem com que “as paredes brancas da galeria pulsem como as telas brancas de cristal líquido de *smartphones e tablets*” (Alberro, s/p, *apud ibidem Sachettin*, 2021, p. 641). Fala-se, portanto, de legitimação dos processos e experiência artística com a luz usada de tal forma a não comprometer a qualidade das exposições. Falar do espetáculo que as exposições

imersivas promovem remete a questões sobre divulgação: o que é, como é, de que modo é feito e nesse ponto a arquitetura tem papel importante por definir acabamentos e materiais para destacar o trabalho da curadoria, as escolhas dos artistas, das obras até à temática da mostra.

A origem deste artigo está enraizada na trajetória profissional e pessoal da autora, que ao longo de 44 anos de atuação como designer de interiores e curadora, desenvolveu uma sensibilidade apurada para as necessidades espaciais, estéticas e funcionais em contextos diversos. Essa experiência consolidou sua visão do espaço não apenas como forma, mas sobretudo como experiência viva e sensorial. Nos últimos três anos, ao aprofundar-se na curadoria e na autoria de projetos expográficos, especialmente na arquitetura de exposições, a autora ampliou seu repertório técnico e conceitual, direcionando seu olhar para a criação de ambientes capazes de contar histórias e ampliar a percepção do público.

Essa prática integrada, que combina rigor técnico, sensibilidade estética e pesquisa constante — por meio de estudos de caso, visitas técnicas e revisões bibliográficas —, fundamenta a compreensão do espaço expositivo como um organismo vivo, onde arquitetura, narrativa, luz e circulação se entrelaçam para construir experiências significativas. A vivência cotidiana com projetos complexos, que envolvem desde a escolha de materiais até o controle da iluminação e a organização dos fluxos de visitantes, revela a importância de articular cuidadosamente o conceito curatorial com a execução prática.

O desafio identificado pela autora, e que impulsiona este estudo, é justamente a necessidade de compreender como essa experiência acumulada pode ser traduzida e sistematizada

para atender à crescente demanda por exposições imersivas. Como garantir que a cenografia e a arquitetura dialoguem efetivamente com o conteúdo e com o visitante, potencializando uma experiência sensorial e participativa? Este artigo nasce dessa inquietação, buscando investigar as práticas e estratégias que possibilitam esse alinhamento, a partir do conhecimento construído na prática profissional.

Assim, o presente trabalho não apenas reflete uma demanda acadêmica, mas emerge de uma vivência concreta, que reconhece no “fazer” — o saber que se constrói com as mãos — o fundamento para pensar e projetar espaços expositivos contemporâneos. A partir dessa base, este estudo propõe-se a analisar e sistematizar os processos curatoriais, cenográficos e arquitetônicos que viabilizam a construção de exposições imersivas, ampliando o diálogo entre teoria e prática no campo da produção cultural.

Este artigo emerge da experiência consolidada da autora, que compreende o espaço expositivo como um organismo vivo, no qual arquitetura, narrativa, luz, tempo e presença se entrelaçam para construir sentido. A prática profissional ensinou que uma exposição eficaz vai além da simples seleção de boas obras, exigindo articulações precisas entre conteúdo, suporte e linguagem espacial. Ao longo dos anos, a autora desenvolveu projetos nos quais a cenografia não atua como mero pano de fundo, mas como elemento central do discurso curatorial — uma arquitetura ativa, capaz de falar, orientar e envolver o visitante.

Cada decisão projetual — desde o pé-direito e textura das superfícies até os suportes e o ritmo da circulação — é orientada pela experiência corporal no espaço, valorizando a interação

sensorial do público. Trabalhando em colaboração com equipes multidisciplinares, a autora integra conhecimentos de design, montagem, educação e tecnologia, sempre atenta à viabilidade técnica e ao impacto emocional da exposição.

Essa visão integrada da curadoria como cuidadora da arquitetura — desde o desenho até a materialização — resulta de uma trajetória marcada pela prática constante, pesquisa e comprometimento com os detalhes. Projetar exposições, nesse sentido, é dar forma a algo que transcende as palavras: construir atmosferas, fomentar encontros e promover experiências memoráveis.

A atuação da autora em projetos corporativos, residenciais e comerciais ao longo de décadas proporcionou um repertório técnico e estético amplo, que hoje serve como base para a concepção de espaços expositivos. Essa vivência ensinou a pensar fluxos, usos do espaço e as relações das pessoas com os ambientes — elementos fundamentais também no planejamento expositivo. A expertise em layout, iluminação, composição e funcionalidade habilita a autora a criar cenários que não apenas exibem obras, mas as valorizam dentro de narrativas espaciais coerentes e envolventes.

A partir dessa trajetória, surge a demanda de refletir e sistematizar o conhecimento acumulado, visando contribuir para o desenvolvimento de exposições imersivas que dialoguem com as necessidades contemporâneas de mediação cultural e engajamento do público.

A prática acumulada da autora, que, enquanto arte educadora e artista, fornece dados para a compreensão da cenografia como elemento indissociável da exposição. Para ela, a cenografia traduz conceitos em matéria, orienta o olhar do público e sustenta o diálogo entre as obras, con-

figurando-se como um elo essencial na construção da experiência expositiva. As habilidades de distribuir volumes, criar ritmos visuais, estabelecer hierarquias e pensar os vãos com intenção foram desenvolvidas ao longo da formação e atuação no design de interiores, e são aplicadas com naturalidade no campo expositivo.

A diversidade de projetos nos quais a autora atuou possibilitou uma fluência na tomada de decisões ágeis, precisas e sempre alinhadas ao conceito curatorial, com atenção constante à experiência do visitante. Cada exposição concebida carrega esse acúmulo de saber projetual — que abrange desde a sensibilidade estética até a resolução técnica — garantindo que a obra, seja conceitual ou não, encontre seu lugar adequado para existir e comunicar-se de maneira eficaz.

Dessa forma, o presente estudo nasce da necessidade de sistematizar esse conhecimento prático e teórico, buscando contribuir para a reflexão e o desenvolvimento de estratégias que articulem cenografia, curadoria e arquitetura na criação de exposições imersivas, capazes de promover experiências sensoriais ricas e significativas ao público contemporâneo.

Recursos Tecnológicos_

Os recursos tecnológicos e os meios disponíveis vêm mudando a concepção de cenografia, dos cenários e do contexto de tudo que o artista produz e a própria linguagem se considerarmos desde o renascimento, o uso da perspectiva como estratégia de iludir a visão humana, até os dias

atuais com os dispositivos digitais. Com 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. À essa relação chamamos de imagem e experiência.

Observa-se que cada vez mais que os meios digitais são usados para promover a cultura e espetáculos e o quanto eventos dessa natureza representam para a arte na ressignificação de imagens, que contribuem para o entretenimento, cotidiano, lazer e para a comunicação. Essa hipercultura midiática-mercantil se constrói com uma arquitetura bem definida cujo objetivo é implantar diversão em massa e é fato que as exposições imersivas nunca tiveram tanto destaque na oferta cultural e mercantil quanto atualmente e torna-se evidente o quanto a sociedade do hiperespetáculo se equipara à sociedade do *entertainment* por conta do interesse por essa profusão de imagens, informações, publicidade, vídeos e outros.

A narrativa principal dos cenários e da arquitetura dessas exposições é ser palco para a arte conceitual, portanto é importante a configuração exata dos dados da vida e das obras do artista definindo a temática e consequentemente, o tipo das superfícies para as projeções, considerando dimensões e formatos. O propósito desse tipo de projeto deve ser atender a eventos, festivais de arte, exposições e até mesmo entretenimento com espetáculos teatrais. Inicia-se com o layout, depois uma maquete virtual em 3D e na sequência, são desenvolvidos os projetos técnicos de detalhamento construtivo em paralelo ao memorial descritivo que são etapas conclusivas. Posicionar e localizar as imagens para serem vistas como grandes *displays*, também é um dos procedimentos para conferir aspecto de monumentalidade ao cenário.

Os níveis de tecnologia empregados à arquitetura para a produção de eventos dessa natureza vêm crescendo, tornando-os muito distantes e diferentes da ideia tradicional de cenografia. A dramaticidade definida pelos cenários, potencializada pelo uso de mapeamento de vídeo faz com que o público “mergulhe” numa experiência sensorial completa, transformando superfícies e espaços em elementos dinâmicos e interativos. Toda a narrativa apresentada une, na íntegra, tecnologia, elementos artísticos e arquitetônicos, criando uma imersão que amplia a percepção e a interação do espectador com o ambiente.

O mapeamento de vídeo desempenha um papel essencial ao projetar imagens e animações em superfícies irregulares, permitindo a recriação e transformação do espaço, ajustando-o de acordo com as necessidades do tema ou da obra em exibição. É importante destacar que todos os elementos fixos ou modulares soltos integrantes da cenografia, assim como as projeções mapeadas, são definidos de acordo com o *briefing*, o artista, as obras e o tema do evento. Esses recursos tecnológicos, aliados à arquitetura e à cenografia, não apenas redefinem os cenários, mas ampliam as possibilidades criativas e sensoriais da experiência expositiva.

A exposição imersiva pode ser compreendida como uma proposta curatorial e espacial que busca articular narrativas, ambientes e o corpo, o que a caracteriza na intencionalidade em provocar uma experiência de envolvimento, seja por dispositivos tecnológicos, seja por estratégias espaciais e poéticas. Em alguns casos, é utilizado para transformar o ambiente expositivo em um campo de projeções contínuas, envolvendo paredes, pisos e volumes cenográficos; em outros, o recurso pode aparecer pontualmente, como em superfícies específicas, telas, totens ou objetos interativos.

A imersão, portanto, não depende exclusivamente da abrangência tecnológica, mas do modo como os elementos — arquitetônicos, sensoriais e simbólicos — se articulam para criar uma percepção expandida. Trata-se de um campo aberto, no qual tecnologias como o mapeamento de vídeo, realidade aumentada, equipamentos de música, ruídos e sons além de sensores de movimento podem ser ferramentas, mas não são os únicos caminhos possíveis. O que define sua força está na relação entre o espaço, o público e o modo como a narrativa é vivida e percebida.

Tipologia da Construção_

Vale destacar, portanto, que as exposições imersivas possuem configurações e características específicas diferentes das exposições tradicionais: 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 independente das sucessivas montagens e desmontagens, deslocamentos e distâncias. Utiliza tecnologias que permitem o desenvolvimento de cenografias com menor consumo de energia e materiais *eco-friendly*. Esse termo pode ser traduzido do inglês como “amigável ao meio ambiente”, remetendo a produtos e empresas que se preocupam com a sustentabilidade em suas ações.

O valor comercial diferenciado que as exposições imersivas representam se deve ao padrão dos cenários e ao seu conjunto, a cenografia, se compararmos com os custos de uma mostra tradicional que são maiores pelo transporte, conservação e seguro das telas, além da aquisição, transporte e locação dos quadros e obras originais.

Sobre as imersivas, outros diferenciais e vantagens incomparáveis é poder reunir um número de “obras” impossível de participar em mostras tradicionais.

O fato é que as mostras imersivas não padronizam cenografias, nem na utilização dos elementos dos cenários nem mesmo as escolhas dos espaços cênicos para a realização desses eventos. A espacialidade nas exposições imersivas pode oferecer reproduções imagéticas, em média, de 200 a 300 “quadros” de um artista e que ainda poderão ser usados pelos produtores durante os três anos seguintes em diversos locais e de forma simultânea.

A arquitetura e a cenografia quando relacionadas, determinam com relevância a espacialidade nas exposições imersivas, sugerindo construções de cenários virtuais que influenciam a comunicação e a apresentação de obras de arte com mediações tecnológicas. Nessa condição, a espacialidade se destaca na cenografia, no espaço cênico, pensando na arquitetura e na criação de cenários virtuais.

As exposições imersivas estão em crescente popularidade tanto para o meio artístico, educacional e entretenimento, impulsionadas pelas novas tecnologias digitais com objetivo de transformar a percepção do espaço.

Esta pesquisa busca compreender os processos de construção e percepção dos espaços expositivos imersivos, investigando o impacto das novas formas de comunicação visual e artística que eles promovem. Analisa como a cenografia virtual e a espacialidade panorâmica colaboram para criar ambientes que não apenas impressionam pela aparência realista, mas que envolvem o espectador de maneira profunda e sensorial, ampliando as possibilidades de interação e experiência cultural. Ao aprofundar o entendimento dessas estratégias, a pesquisa contribui para o desenvolvimento de metodologias e práticas que potencializam o poder transformador das exposições imersivas, colocando a cenografia virtual como elemento central na criação de narrativas espaciais inovadoras.

Espaços Cênicos x Cenografia_

A cenografia, tradicionalmente associada a espetáculos teatrais e cinematográficos, tem se expandido para áreas como museus, galerias e espaços artísticos digitais onde seu papel em exposições imersivas é permitir o uso de elementos como luz, som, arquitetura e projeções para criar ambientes imersivos e narrativas espaciais que impactem a experiência do público.

Com o advento de tecnologia, da realidade virtual (VR) e da realidade aumentada (AR), os espaços cênicos podem ser construídos e experimentados de forma inteiramente digital. O estudo das interações entre arquitetura física e virtual pode fornecer *insights* valiosos para designers e arquitetos que atuam na criação de ambientes digitais.

As exposições imersivas estão redefinindo a forma como o público interage com o conteúdo cultural e artístico e ao invés de observadores passivos, os visitantes se tornam participantes ativos dentro de um ambiente, se fazendo necessário repensar os paradigmas e padrões tradicionais de curadoria e exibição. Esse tema apresentado nessa pesquisa traz as práticas museológicas contemporâneas, oferecendo novas abordagens para a criação e organização de exposições investigando a relação entre espacialidade, cenografia e ambientes imersivos. A pesquisa sobre esse tema também pode auxiliar na compreensão sobre navegação intuitiva, imersão e interação em ambientes virtuais. Isso é especialmente relevante em um contexto de crescente uso de tecnologias em exposições e eventos culturais.

Sabemos que diferentes campos do conhecimento, como arquitetura, design, artes visuais, tecnologia e comunicação, incentivam a interdisciplinaridade e ampliam a compreensão sobre as novas formas de ocupação e percepção do espaço. A autora Sonia Salcedo del Castillo (2008) analisa e estuda as questões práticas, técnicas e construtivas do espaço expositivo, assim como dados e informações obtidos de estudos sobre “Curadoria em Exposições” nos museus de arte, da Prof.^a Dra. da Universidade de São Paulo (USP), Lisbeth Rebollo Gonçalves, que possui experiência concreta em curadoria e em administração de museus de arte. Estudos relevantes de autores que pesquisaram espacialidade, arquitetura, cenários, cenografia, peculiaridades e fatores determinantes de projeto de exposição imersiva determinaram o avanço desse tipo de projeto em sites especializados como o site de Ateliê André Motta que desenvolve projetos de cenografia para Eventos Imersivos e Sensoriais. O trabalho deles nos auxiliaram na contextualização desse artigo contribuindo com sua ampla experiência em eventos interativos. O autor Sérgio Basbaum, refe-

re-se à “Imersão na sensação [...] igualmente marcando a fruição construída pela maioria destes trabalhos e o retorno do espaço e ambientes imersivos tridimensionais” (Basbaum, 2012, p. 263).

Se os meios digitais romperam com o caráter linear e simétrico da comunicação, também ressignificaram as informações e experiências resultando na comunicação e numa cenografia com aspecto de “espetáculo” tão presente nos eventos expositivos, segundo O’Doherty (2002, p.3).

As galerias de arte são espaços comerciais muito usados para eventos imersivos e as obras não são apresentadas distantes ou em palcos, mas bem próximas ao acesso de todos e em alguns locais, as imagens podem ser até mesmo tocadas. Antessalas de integração são usadas para explorar mídias das redes sociais, geralmente sempre próximas das lojas onde a publicidade comercial é valorizada e “tal capacidade estaria vinculada à arquitetura na busca da emotividade, ao espetacular pela presença das redes sociais” (Sachettin, 2021, p. 638). É a arquitetura panorâmica definindo cenários virtuais para oferecer uma composição cênica.

Ser monumental e impactante são as principais características usadas para a arquitetura e em toda expografia de eventos dessa natureza. “A arte contemporânea, ao lado de outros produtos culturais, funciona como moeda de valor simbólico e material para as corporações” segundo Sachettin (2021, p. 635). A autora Priscila Sacchettin (2021, p. 607) ainda traz para essa pesquisa, informações sobre as exposições imersivas em seu artigo “De volta à caverna de Platão”, enfatizando o quanto esse tipo de evento representa a expansão oferecendo experiências intensas em ambientes multissensoriais. “É evidente a evolução nos formatos de interface entre homem e máquina nos eventos de realidade virtual [...] favorece à interação e à navegação em ambientes tridimensionais imersivos” (Pinho, 2000, p. 109).

“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). Ainda para os autores, “O museu se transforma então em um espaço de recreação” (Lipovetsky; Serroy, 2016). Assim, cada vez mais as imersivas se consolidam como eventos modelos e extensões dos *hiperespetáculos* que valorizam a realidade “show” a partir de imagens superdimensionadas em instalações que representam uma nova versão e fruição para a arte contemporânea. Ainda para os autores,

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 do grande público. (Lipovetsky; Serroy, 2016, p. 90).

Sabemos que o uso de telas de alta resolução, monitores curvos e outras tecnologias oferecem inúmeras possibilidades na criação de cenários imersivos e sensores de movimento ou de toque aumentando a interação, além dos dispositivos táteis avançados como luvas e roupas táteis complementando a experiência visual e auditiva.

Estar dentro da obra, para Victa de Carvalho (2006), em ambientes simulados ou exposições imersivas, estimula a exploração do espaço virtual por parte do espectador, pois o mais significativo das exposições imersivas se dá com a modificação da posição do observador, colocando-o dentro da imagem e nesse momento, para quem olha, esteja sentado, em pé, andando ou deita-

do e “[...] a imagem passa a ser um lugar de entrar e interagir, no lugar da própria experiência, tendo a imagem como essa experiência” (Carvalho, 2006, p. 44). A arquitetura é planejada para envolvimento do público e o autor John Dewey há quase um século, tratou de referenciar sobre essa questão da 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).

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.26).

Dentro desse modelo de projeto tão específico, as exposições imersivas oferecem ainda galerias com salas espelhadas onde as imagens são refletidas e refratadas se tornando lugares ideais para fotos *selfs*, chamados de instagramáveis.

Segundo Marcello Stancatti,

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 (Stancatti, 2021, s/p).

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, afinal todos os ambientes são elaborados de forma integrada, conjugando elementos polissensoriais.

A experiência 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 o tempo todo, na maioria das vezes, buscando se relacionar com cada imagem.

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 (p. 141-154,2006), “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” [...]. Por outro lado, Greice Antolini Silveira (2011, p. 69), faz uma análise crítica sobre essas mudanças no processo multimídia dizendo ser necessário um aprofundamento e citou que “as tecnologias digitais modificam as sensações dos interatores”. Para a autora, a arquitetura interfere e “faz o visitante entrar nas instalações onde piso, paredes

e tetos fazem parte do projeto e os elementos dialogam entre si de modo que o participante se sinta como presença cênica.

É a ocupação do espaço para completar a obra, integrando-a” (Silveira, 2011, p. 18). Segundo Silveira, a “sensação de imersão é possibilitada pelo uso destes dispositivos de realidade virtual e pelas 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. 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).

Conclusão_

Para o planejamento da cenografia como espaço cênico, a arquitetura assim se estabelece numa posição de destaque pois se incumbe de planejar a construção de cenários virtuais no interior e em cada ambiente, explorando a perspectiva, a profundidade, as extensões de *hall* e dos corredores, das salas e as grandes dimensões do salão principal que concentra, na maioria das vezes, as principais obras do artista, tema da exposição. A arquitetura, assim como a decoração proposta, deve prever espaços para instalação de toda a infraestrutura computacional que é empregada em ambientes dessa natureza, consistindo em locais e móveis para apoio dos equipamen-

tos e sistemas de vídeo e áudio pensando na localização, na produção de efeitos tridimensionais assim como nos mecanismos de percepção quanto à localização, envolvimento ou movimento.

Com característica estrutural, a arquitetura é definida de forma modular, pois os cenários nas exposições imersivas, são dispostos para que a apresentação das cenas aconteça de forma sequencial e simultânea com objetivos bem definidos e o formato das salas favorecem para que o público se movimente o tempo todo, inclusive sem a presença de assentos. Outra característica marcante do projeto são os ambientes extensos integrados explorando subjetividade em alguns setores e objetividade em outros cenários. A imersão está diretamente relacionada à qualidade dos materiais utilizados na cenografia e pelos equipamentos de áudio e vídeo, garantindo assim o padrão se tornando irrelevante o quantitativo de caixas ou outros equipamentos usados.

Podemos fazer uma analogia com os ambientes no padrão CAVERNA digital e aos Panoramas. Essa primeira comparação ou referência deve utilizar 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 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 nas exposições imersivas configura-se como um contínuo sensorial, estabelecido pela sucessão ininterrupta de estímulos visuais, auditivos, táteis e olfativos, que articulam a experiência estética de forma integrada. Nesse contexto, o cenário assume centralidade como elemento estruturante da arquitetura expositiva, mediando a relação entre o espectador e a obra

de arte de maneira multissensorial e imersiva. A cenografia virtual, quando combinada à espacialidade panorâmica, não apenas redefine os parâmetros tradicionais da fruição artística, mas também inaugura novas possibilidades de interação, de percepção expandida e de participação ativa do público. Superando a lógica quantitativa de medição de público, impõe-se a necessidade de considerar os processos de ressignificação subjetiva e de transformação sensível operados por esses ambientes. A imersão e a virtualidade, ao instaurarem atmosferas envolventes e dialógicas, tornam-se instrumentos potentes de democratização cultural e de ampliação dos repertórios cognitivos e afetivos dos indivíduos. Conclui-se, assim, que as práticas cenográficas virtuais, associadas à espacialidade panorâmica, representam não apenas uma evolução tecnológica, mas uma profunda inflexão nos modos contemporâneos de conceber, experienciar e mediar a arte.

Referências_

ALMEIDA, Luciana Ferreira de. O Espaço Digital Imersivo. Anais da 9ª Compós (9º Encontro da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação). Porto Alegre: PUCRS, 2000. Publicação em CD-ROOM. <http://www.eco.ufrj.br/lucianaferreira>.

BASBAUM, Sérgio. Sinestesia e Percepção Digital. Ed. Teccogs, PUC São Paulo, n. 6, jan-jun, 2012. ARTIGO “Um mundo de sensação).

BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Tradução de Paulo de Medeiros. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARVALHO, Victa de. Limiares 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/ Sonia Salcedo del Castillo. – São Paulo: Martins, 2008.

COSTA, Janete. “Uma questão de brasilidade: Entrevista concedida a Éride Moura.” AU: Arquitetura e Urbanismo, n. 163, p. 68, out. 2007. Disponível em: <http://www.revistaau.com.br/arquitetura-urbanismo/163/entrevista-janete-costa-fala-de-brasilidade-e-de-cultura-63519-1.asp>. Acesso em: 10 jun. 2020.

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

DANTO, Arthur C. The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1981.

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

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) Editora EDUSP Universidade de São Paulo / Fapesp 2004.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Curadoria de exposições: reflexões sobre a prática museológica contemporânea. São Paulo: Edusp, 2010.

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

KANT, Immanuel. Critique of Judgment [Crítica do Juízo]. Trad. Werner S. Pluhar. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1987. (Original publicado em 1790)

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A Estetização do Mundo – Viver na era do capitalismo artista. Companhia das Letras – Tradução de Eduardo Brandão. 2014

Editora Schwarcz S.A.

O'DOHERTY, Brian. No interior do cubo branco: a ideologia do Espaço da Arte. São Paulo- Editora Martins Fontes, 2002. p. 3.

PINHO, Márcio Sarroglia. Realidade Virtual_ 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.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. Tradução de Marcos Santarrita. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

SACCHETTIN, Priscila. De volta à caverna de Platão: Notas sobre exposições imersivas. Revista ARS, IEB, São Paulo, ARS n. 42, Ano 19, p. 607–654, 10 jun. 2021. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2021.185248>.

SILVEIRA, Greice Antolini. Imersão: Sensação redimensionada pelas tecnologias digitais na arte contemporânea. 2011. 125 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-Graduação em

Artes Visuais, Santa Maria, 2011. Disponível em: <http://www.mediaartnet.org/artist/shaw/biography/>. Acesso em 8 de jun. 2023.

SOGABE, Milton Terumitsu. Artigo: Falsa interface como recurso poético na obra interativa. Ano12, n. 24, UNESP, São Paulo, 2014.

STANCATTI, Marcelo. “O impacto da cenografia na experiência do público”. LinkedIn Pulse, 2021. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/pulse/o-impacto-da-cenografia-na-experi%C3%Aancia-do-p%C3%9Ablico-marcello-stancati-wj6ff>.