

PAISAGENS EM CENÁRIOS IMERSIVOS: UMA NOVA DIMENSÃO EXPOSITIVA

5

LANDSCAPES IN IMMERSIVE SCENARIOS: A NEW EXHIBITIVE DIMENSION

Me. Sandra Regina Bastos¹

Resumo

O artigo Paisagens em Cenários Imersivos explora a compreensão sobre a criação de espaços expositivos que envolvem o espectador em uma experiência sensorial e emocional abordando como a temática “Paisagens” não se limita a ser observada, mas incentiva a interação ativa, proporcionando ao público uma sensação de pertencimento e imersão. O uso de tecnologias como o vide mapping e a projeção de imagens panorâmicas criam ambientes que estimulam os sentidos e a percepção espacial dos visitantes, transformando tanto a experiência do público quanto a própria concepção artística. Para o público, essas paisagens provocam uma conexão sensorial e emocional que vai além da simples observação, envolvendo os sentidos e criam assim uma sensação de pertencimento e presença fazendo com que os espectadores se sintam parte do ambiente artístico, aumentando assim o impacto emocional e a compreensão das obras.

Palavras-Chaves: Paisagens; Cenários; Exposições; Imersão; Cenografia.

¹ Mestrado em Artes, UFES; Pós-graduação em Docência; Graduação em Artes Plásticas e Pedagogia.

Abstract

The article Landscapes in Immersive Scenarios explores the understanding of the creation of exhibition spaces that involve the viewer in a sensorial and emotional experience, addressing how the theme “Landscapes” is not limited to being observed, but encourages active interaction, providing the public with a sensation of belonging and immersion. The use of technologies such as videomapping and the projection of panoramic images create environments that stimulate the senses and spatial perception of visitors, transforming both the public's experience and the artistic conception itself. For the public, these landscapes provoke a sensorial and emotional connection that goes beyond simple observation, involving the senses and thus creating a sense of belonging and presence, making spectators feel part of the artistic environment, thus increasing the emotional impact and the understanding of the works.

Keywords: Landscapes; Scenarios; Exhibitions; Immersion; Scenography.

Introdução

Para as artes, os cenários imersivos trazem novas possibilidades criativas ampliando o papel das tecnologias, como as projeções 3D, por exemplo. Vem se destacando as exposições imersivas, e esse tipo de exposição exige um planejamento técnico e artístico que redefina a função dos artistas e curadores, ressignificando a arte e a experiência do público com o espaço onde a obra é mais que contemplada. Dentro desse contexto, as paisagens são frequentemente utilizadas em ambientes ajudando a

transmitir uma narrativa histórica, cultural ou até ficcional. A interação do público nesses espaços pode permitir a exploração de camadas simbólicas e temáticas que ampliem a experiência interpretativa da exposição explorando uma narrativa pensada e definida pelo curador.

Focado em cenários com imagens de paisagens, esse artigo vem analisar como as projeções tridimensionais permitem ao público sentir-se parte do ambiente expositivo. As técnicas utilizadas a partir da tecnologia criam uma espacialidade panorâmica envolvendo o visitante e estimulando a interação, ampliando a conexão emocional e física com o conteúdo da exposição. O artigo também discute como a imersão altera a função do curador e do espectador, oferecendo novas funções e novas experiências para ambos, desafiando assim uma realidade das exposições tradicionais, favorecendo ao novo contexto contemporâneo que aproxima arte, tecnologia e público. Em tempos de urbanização acelerada e mudanças climáticas, as exposições buscam também destacar a importância da preservação ambiental, ao mesmo tempo em que despertam um senso de admiração pela natureza. O uso de paisagens naturais em exposições imersivas vem de encontro com essa reconexão com o público e com o mundo natural. Em algumas situações, os curadores fazem uso da recriação de paisagens ameaçadas ou habitats em extinção para poderem gerar reflexão e conscientização sobre o impacto das mudanças climáticas, o desmatamento ou a poluição. O uso de paisagens muitas vezes evoca memórias, sentimentos ou reflexões sobre a natureza e o ambiente que nos cerca.

As exposições imersivas vêm se destacando principalmente por utilizar o tema de paisagens com características que aproximam o público com a obra de forma envolvente, como o desenho em perspectiva, a pintura com efeitos realistas em grandes escalas e associadas aos sons, aromas e cheiros, que permitem aos visitantes “entrar” no ambiente apresentado, o que intensifica a experiência emocional.

A tecnologia como recurso desempenha um papel fundamental nesses eventos artísticos recriando assim paisagens com detalhes vívidos, profundidade, efeitos de luz e sombra e volumetria, que naturalmente distorcem, modificam ou intensificam as cenas, abrindo espaço para releituras e percepções ampliadas.

O público de forma participativa interage com a cena e paisagem, seja caminhando, sentando para admirar, se movimentando conforme a música ou, interagindo com superfícies sensíveis ao toque. Eventos dessa natureza envolvem mais do que apenas o sentido da visão e efeitos como texturas, projeções panorâmicas e vide mapping, criam ambientes que envolvem os sentidos promovendo uma sensação de presença física.

A interação ativa do público, que muitas vezes se move pelo espaço reforça essa conexão, permitindo que cada espectador vivencie o ambiente. Usar esse tema é uma maneira acessível de explorar lugares que as pessoas podem nunca ter a oportunidade de visitar, pois o público pode "viajar" para florestas tropicais, desertos ou até mesmo paisagens imaginárias de forma segura e conveniente democratizando assim o acesso a experiências que antes poderiam estar disponíveis apenas a poucos.

Usar paisagens em cenários, criam contextos visuais ricos para narrativas, podendo transportar os espectadores para diferentes épocas, culturas ou mundos fictícios. Cada paisagem pode funcionar como um cenário envolvente para transmitir histórias ambientais, históricas ou culturais. Isso fortalece o *storytelling* da exposição, permitindo ao público se engajar mais profundamente com os temas abordados, como sustentabilidade, história ou tradições culturais. Com uso de paisagens naturais, é gerada uma conscientização ecológica, incentivando atitudes de preservação e sustentabilidade por meio de uma experiência estética e emocional. Bishop (2005) analisa o desenvolvimento da arte de instalação e as formas como o ambiente pode se tornar uma paisagem imersiva. Sua obra é fundamental para entender o conceito de imersão nas artes contemporâneas.

Diferentemente das obras tradicionais, as paisagens projetadas em grandes superfícies criam uma sensação de "imersão" completamente em outro mundo. As projeções envolvem o espectador por todos os lados, apagando as fronteiras entre o observador e a obra. Essa forma de apresentação é muito eficaz em capturar e manter a atenção do público, criando uma experiência mais imersiva e interativa. Sensores de movimento ou outras tecnologias podem alterar a paisagem à medida que os visitantes se movem, oferecendo uma experiência única e personalizada. É determinada assim, uma relação ativa entre o público e a exposição, ao invés de uma simples observação, tornando a visita mais dinâmica e instigante.

Outra grande vantagem do fato das projeções permitirem que paisagens sejam ampliadas para uma escala monumental, é poder criar um impacto visual que seria impossível com quadros ou fotos tradicionais. Essa amplificação de escala expandindo paisagens resultam numa experiência visual de grandiosidade e envolvimento espacial, elevando a percepção estética do ambiente. Tim Ingold (2025) também fala do papel da imagem e podemos fazer uma analogia com as exposições, quando ele diz que “a imagem desliza como uma transferência da mente para a página” (INGOLD, 2015, p.355). Nesse caso, a página seriam as paredes onde as imagens refletidas se movimentam para uma visão ampla do espectador.

O historiador de arte Norman Bryson (2003) faz uma comparação da pintura com o desenho em seu artigo, afirmando que “o pintor percebe uma superfície que tem que ser preenchida em toda sua extensão” e dessa forma podemos também fazer uma analogia com as grandes superfícies onde as obras são projetadas em exposições imersivas, se considerarmos que a imagem cobre todo o plano como se fosse uma grande tela. Para ele, “o pintor percebe uma superfície que tem que ser preenchida em toda a sua extensão, uma extensão que está, no entanto, limitada pelos quatro lados da moldura” (2003, p.151). Essa moldura nas exposições imersivas não existe, dando lugar aos limites dos planos usados como piso, painéis, divisórias em grandes escalas.

Ainda dentro da análise comparativa de Bryson, as grandes projeções virtuais com efeitos imersivos podem “desdobrar-se de uma maneira que responde ao seu meio temporal e espacial imediato, tendo em conta a sua própria continuidade e não a totalidade da composição” (2003, p.151).

As paisagens tornam-se assim, uma ferramenta capaz de envolver o público proporcionando experiências sensoriais e imersivas, transformando a maneira como interagem com a arte dentro de um espaço expositivo.

As paisagens como temática no Brasil

No Brasil, várias exposições imersivas já utilizaram paisagens como elementos centrais para criar experiências sensoriais. Artistas e museus estão explorando tecnologias digitais e cenários naturais para criar ambientes sensoriais envolventes que transportam o público para outras realidades como por exemplo, "A Floresta Encantada" e mostras interativas em museus como o MIS (Museu da Imagem e do Som) em São Paulo que vêm atraindo um público diverso e incentivando novas formas de engajamento artístico. Esse crescimento reflete uma tendência global, adaptada à rica diversidade cultural e ambiental brasileira.

Alguns exemplos de exposições que podemos destacar importantes nesse cenário, utilizando o tema paisagem nos projetos expográficos são as exposições imersivas com temática de Van Gogh onde 70 % das obras são paisagens. Haja visto a exposição "**Beyond Van Gogh**" na cidade do Rio de Janeiro e São Paulo internacionalmente conhecida que chegou ao Brasil e projetou paisagens de Vincent van Gogh em grandes superfícies, permitindo que o público “entrasse” em suas pinturas. As paisagens dos “Campos de trigo”, a famosa “Noite Estrelada” e os “Jardins de Arles” são recriados por meio de projeções, acompanhados de música e narração. A experiência destaca o

impacto das grandes dimensões das paisagens retratadas nas pinturas de Van Gogh ganhando vida e se expandindo, oferecendo uma viagem sensorial através de cores vibrantes e pelo movimento causado pelas projeções.

Outra exposição importante para citar é a "**Amazônia - Sebastião Salgado**" no Museu do Amanhã no Rio de Janeiro e no SESC Pompeia em São Paulo capital. Esta exposição imersiva trouxe as impactantes fotografias da Amazônia tiradas pelo renomado fotógrafo Sebastião Salgado. As imagens das paisagens da floresta amazônica, rios e montanhas foram expandidas para criar uma experiência imersiva que mergulha o visitante na grandiosidade e na beleza da maior floresta tropical do mundo. Apresentadas em uma escala monumental, as paisagens enfatizam a vastidão e a fragilidade do nosso maior patrimônio natural, enquanto sons da floresta recriam a atmosfera natural. Precisamos considerar a mostra "**Monet À Beira D'Água**" em São Paulo no Shopping Pátio Higienópolis, exposição que trouxe as icônicas paisagens aquáticas de Claude Monet para o Brasil, permitindo que o público "imersse" nos jardins de Giverny, "tocasse" as flores de nenúfares e "andasse" nas pontes japonesas de suas obras. A exposição utilizou projeções com animação criando uma viagem através dos cenários serenos e coloridos do artista em paisagens naturais, com seus reflexos e cores suaves.

Hansen (2015), teórico que trabalha com a interseção entre arte digital e imersão, no seu livro "New Philosophy for New Media", investiga como a paisagem imersiva pode ser mediada através da tecnologia e da percepção sensorial (Hansen, 2015). "**Floresta dos Sentidos**", embora não seja uma exposição temporária, no Instituto Inhotim, em Minas Gerais, é uma exposição que oferece uma experiência imersiva única com seu vasto jardim botânico e obras de arte localizadas na paisagem natural, dialogando com a natureza. É uma exposição onde os visitantes podem explorar a natureza de forma multissensorial, sentindo aromas, texturas e ouvindo sons tudo integrado às instalações

e ao espaço artístico. A natureza serve como tela e inspiração para as obras expostas ao ar livre, misturando arte e paisagem em um contexto imersivo natural.

A exposição **"Rios e Ruas" – FILE** (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), em São Paulo, foi uma edição que aconteceu em 2019, no padrão instalação imersiva que abordou paisagens urbanas e naturais de forma crítica. O projeto utilizou projeções para recriar paisagens de rios escondidos de São Paulo, mostrando a transformação dos rios que foram canalizados ou encobertos pela urbanização. Os visitantes puderam interagir com essas projeções e refletir sobre o impacto ambiental nas paisagens urbanas. A exposição também recriou digitalmente paisagens urbanas e fluviais que são invisíveis no cotidiano, provocando uma reflexão. Enfim, essas exposições demonstram como o público brasileiro tem recebido positivamente eventos e produções artísticas dentro desse formato imersivo utilizando paisagens para criar experiências sensoriais em diferentes tipos de cenários.

A Interação entre Escala Monumental e Perspectiva

A escala das paisagens, consequentemente as dimensões dos cenários interferem diretamente no projeto de expografia e são fundamentais para o sucesso de exposições imersivas, contribuindo de várias maneiras significativas para a experiência do público. O uso de grandes proporções e perspectivas ampliadas desempenha um papel determinante na criação de ambientes envolventes, pois quanto maior a projeção, maior é a sensação de imersão.

Quando uma paisagem envolve completamente o campo de visão do visitante, sem distrações visuais externas, ele se sente "dentro" do ambiente e a perspectiva é a representação que, por criar ilusão de profundidade, simula ao olho humano os diferentes planos e distâncias dentro da obra. A perspectiva é usada para sugerir

distância, movimento e dimensão dentro das projeções monumentais e assim os visitantes podem se sentir andando por um corredor infinito ou olhando para uma paisagem que se estende até o horizonte. Essa ilusão de profundidade torna a experiência mais dinâmica, envolvendo o espectador. Quando monumentalidade e perspectiva se unem, os efeitos de realismo são complementados às impressões de profundidade. O visitante pode sentir que está no meio de uma floresta que se estende muito além do que seus olhos podem alcançar, mesmo que esteja parado no mesmo local. Um exemplo são imagens de cânions profundos, desertos infinitos ou cidades vastas projetados em grandes superfícies, como paredes e pisos. Todos esses efeitos geram uma desconexão com a realidade externa.

Diante de cenários com dimensões expandidas, essas paisagens não são apenas vistas, mas "vividas" em múltiplos níveis sensoriais. O uso de técnicas de profundidade e perspectiva dentro desse contexto podem "enganar" os olhos, a partir da sensação de espaço tridimensional. Logo a utilização de grandes planos para projeção das paisagens, transformam espaços em cenários que mais parecem infinitos. A manipulação desses efeitos de espelhamento pode criar a ilusão de paisagens muito maiores do que o espaço físico real e isso maximiza a escala que engaja a imaginação do público, ampliando o potencial da experiência imersiva. Todo esse processo transforma piso, paredes e as estruturas da arquitetura.

A combinação das grandes dimensões e a perspectiva nas exposições imersivas é essencial para criar experiências impactantes e memoráveis e sua combinação promove ao público uma conexão mais profunda com o cenário apresentado. Uma sala comum pode parecer uma caverna imensa ou uma floresta que se expande indefinidamente, simplesmente pela manipulação da escala e da profundidade. Na exposição imersiva "Beyond Van Gogh" em São Paulo no ano de 2022, as paisagens projetadas, como campos de trigo ou a "Noite Estrelada", ganharam escala monumental paredes inteiras cobertas com a perspectiva adicionando profundidade às estrelas e

aos céus noturnos, criando a ilusão de que os visitantes estão "dentro" da cena, com um horizonte que se estende indefinidamente. A perspectiva foi fundamental para criar a ilusão de que os lagos e as pontes se estendiam por distâncias que pareceriam reais, na exposição em São Paulo "Monet à Beira D'água" em 2023.

O conceito de paisagem transcende o meramente visual e abrange aspectos emocionais, históricos, espirituais e ambientais. A abordagem desse tema vai além da simples representação da natureza, sendo uma oportunidade para criar experiências envolventes que permitem aos visitantes se reconectar com o mundo ao seu redor, explorar diferentes contextos culturais e refletir sobre o papel das paisagens em nossa vida cotidiana. Um exemplo foi a exposição de Sebastião Salgado, em 2021 na capital Francesa, com o tema "Amazônia", que apresenta fotografias das paisagens amazônicas em grande escala, recriando a densidade e a imensidão da floresta, sensibilizando o público sobre sua importância e fragilidade. Um tipo de derivação e ecossistema muito utilizado nas mostras imersivas são os temas **urbanos** como cidades, arquiteturas, ruas, vilarejos e grandes metrópoles, com o dinamismo da arquitetura moderna confrontando com o ambiente construído. As projeções de cidades podem recriar a atmosfera das ruas, os sons da vida urbana e a sensação de estar imerso em uma cidade futurística ou histórica. A relação das pessoas com o espaço urbano, revela questões sociais e ambientais, como a gentrificação ou a sustentabilidade nas cidades.

Um exemplo do citado é a instalação "Rios e Ruas", que ocupou o Centro Cultural Fiesp, na Avenida Paulista, de outubro de 2023 a janeiro de 2024. Utilizou projeções e mapas interativos para recriar a paisagem urbana escondida de rios canalizados, revelando a história oculta da cidade e convidando os visitantes a refletirem sobre as transformações urbanas. As paisagens com representações da **natureza** em sua forma pura, como florestas, montanhas, rios, mares, desertos e outros elementos naturais observamos em obras do artista Claude Monet, "As Ninfas".

Nessa obra o artista representou a ponte japonesa sobre a lagoa das ninfeias em Giverny (1920-24) e é uma pintura dos últimos anos de vida do pintor. A paisagem se destaca, pois, as obras dessa fase, a forma dos objetos representados se desfaz, já que a definição da imagem perde lugar para os efeitos das manchas na superfície da tela com paisagismo aquático e jardins, capturando os efeitos da luz e da atmosfera em cenas da natureza e refletindo a relação do ser humano com o meio ambiente.

Outra derivação do tema paisagens são o **imaginário ou surreal** como por exemplo os mundos imaginários, fictícios, cenários de fantasia, paisagens oníricas etc. Essas transportam o público para reinos desconhecidos ou fantásticos, misturando elementos da realidade com a fantasia, perfeitos para explorar os limites da imaginação humana, criando atmosferas imersivas que desafiam as noções tradicionais de espaço e tempo. Paisagens surreais em exposições imersivas podem ser profundamente envolventes e emotivas, permitindo que o público se perca em uma atmosfera de fantasia e criatividade. Outro exemplar é a obra “A Persistência da Memória” de Salvador Dali um grande exemplar **surrealista** da derivação temática de Paisagem e essa obra de 1931 no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque é amplamente reconhecida e frequentemente referenciada pela cena da cultura popular. Essa obra explorou paisagens irreais e distorcidas, onde a paisagem é tanto familiar quanto onírica. Dentro desse tema o artista tem a liberdade de explorar o subconsciente, a fantasia e mundos simbólicos, permitindo uma fuga das limitações da realidade.

Precisamos destacar as paisagens **históricas** como campos de batalhas, cidades antigas, rotas e outras onde os artistas ao longo da história exploraram diversos temas centrais em suas obras, refletindo diferentes contextos culturais, estéticos, espirituais e sociais. A paisagem, em suas múltiplas formas, serve como meio de expressão e interpretação do mundo, proporcionando aos artistas a oportunidade de explorar o ambiente natural, urbano, emocional e até imaginário. As **marinhas** que são retratos do mar, de praias, navios e portos transmitem a calma e a força do oceano.

O artista Turner, em 1840, foi conhecido por suas dramáticas marinhas, como na obra "O Navio Negroiro", retratava o mar na maioria das vezes em tempestades, assim como Winslow Homer, especializou-se em cenas marítimas com a vida costeira e os pescadores, como na obra "Os Derrotados".

A paisagem **rural ou do cotidiano** como cenas de vida no campo, incluindo fazendas, pastagens, vilarejos, e trabalhadores rurais retratam uma conexão direta com a terra e a simplicidade da vida no campo. As paisagens rurais frequentemente evocam temas de conexão com a natureza, trabalho árduo e a simplicidade da vida fora dos centros urbanos. Como exemplo artístico podemos citar o artista Jean-François Millet consagrado por suas cenas **realistas** de trabalhadores rurais, como em "Os Coletores de Espigas", de 1857 em Paris, onde a paisagem e as figuras humanas se fundem em uma celebração da vida agrícola. Também Vincent van Gogh com a obra "Campo de Trigo com Corvos" de 1890, que capturou a vitalidade e o simbolismo das paisagens rurais. Scott discute o impacto das exposições imersivas com o uso de paisagens cotidianas (Scott, 2018).

Paisagens **espirituais ou simbólicas** são as que carregam um significado relacionado aos temas de transcendência ou a ligação do homem com o divino. Podemos citar como exemplo o artista, fotógrafo e pintor russo Nicholas Roerich que criou em 1943 paisagens místicas, inspiradas pelos Himalaias e pela espiritualidade oriental, como em sua série "Himalayas". Essas paisagens buscam elevar o espectador a uma contemplação mais profunda, muitas vezes explorando a interconexão entre a natureza e a espiritualidade.

A paisagem **industrial**, retrata o ambiente construído pelo homem, com fábricas, indústrias, minas e infraestruturas relacionadas à revolução industrial e à urbanização moderna representando a transformação da natureza pela mão humana, abordando temas como a industrialização, o progresso e os efeitos da revolução industrial. Um exemplo artístico é o artista Diego Rivera, um dos maiores artistas plásticos mexicanos

do século XX. É considerado um dos mais destacados pintores do movimento denominado “Muralismo Mexicano” representando paisagens industriais em contextos políticos, como cenas do trabalhador nas indústrias.

Por fim, a paisagem **minimalista ou abstrata** que são cenas simplificadas ou reduzidas a formas e cores abstratas, onde a ênfase está menos na representação realista e mais nas sensações evocadas pelas formas e composições interpretadas de maneira a transcender a forma física, refletindo mais sobre a emoção e a essência do espaço do que sua aparência concreta.

Podemos citar Mark Rothko da década de 1950, classificado como um expressionista abstrato em suas grandes telas abstratas com campos de cor que podem ser vistos como interpretações atmosféricas de paisagens emocionais ou espirituais e o artista Agnes Martin com suas paisagens abstratas e minimalistas capturando a tranquilidade e a beleza simples de vastos horizontes e espaços abertos.

A Tecnologia e os Recursos Digitais

O uso de tecnologia em exposições com o tema de paisagens tem reforçado esse novo formato para ressignificação e apresentação de produções artísticas. O público pode interagir com as obras dentro de ambientes imersivos que permitem ao espectador explorar paisagens artificiais ou recriadas em tempo real. A tecnologia amplia as possibilidades criativas, transportando os visitantes para cenários dinâmicos e performáticos e na maioria das vezes, interativos. Esse recurso não apenas potencializa a experiência sensorial, mas também promove um diálogo entre público, arte e inovação tecnológica.

Quando tratamos de imagens e vídeos projetados em superfícies de todos os lados e superfícies de uma sala, falamos da sensação de profundidade e imersão.

Essas técnicas de projeção em 360 graus são comuns em exposições como as de Van Gogh, onde as obras são projetadas nas paredes e no chão, assim como Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR), tecnologias que permitem que os visitantes explorem paisagens virtuais através de dispositivos especiais, proporcionando uma experiência interativa e altamente imersiva. Também precisamos destacar o mapeamento de imagens que é uma técnica de projeção que envolve as imagens e as projeta em superfícies 3D para transformar objetos reais ou cenários arquitetônicos em superfícies dinâmicas. O som e a ambiência são relevantes para intensificar a imersão assim como música, sons naturais (como o barulho do vento, da água, ou de animais), são estrategicamente colocados em sistemas *surround* para fazer o público se sentir “dentro” de uma paisagem. Perfis sonoros dinâmicos determinam o quanto os sons podem mudar o cenário conforme o visitante caminha pela exposição, criando uma transição entre ambientes.

Falkner trabalha com exposições imersivas e projeções de paisagens digitais e interativas e seu trabalho explora o uso de novas tecnologias para criar cenários onde o público se sente parte da paisagem em transformação (Falkner, 2005). O uso da tecnologia modifica o *design* espacial e a Arquitetura, com a presença de caminhos fluídos e labirínticos, nos quais os visitantes podem explorar a paisagem de maneira não linear, com cenários que se desdobram de forma gradual, convidando à exploração e ao encantamento. Jogos de luz e sombra, criam efeitos de iluminação essencial para criar atmosferas, destacar detalhes ou manipular a percepção espacial. Luzes dinâmicas podem simular o nascer e o pôr do sol, a passagem do tempo, ou variações de clima. A autora Jones (2006) examina como exposições imersivas desafiam os limites tradicionais entre o espectador e a obra de arte.

A Tecnologia também está presente em materiais táteis permitindo a interação com elementos físicos que complementem a parte visual, como pisos de diferentes texturas ou materiais que simulem areia, terra ou neve. Essa parte tátil em algumas

situações são estimuladas pelo toque ou movimento do espectador dentro de uma participação ativa e em alguns exemplos fazem com que árvores se movam, águas mudem de direção, ou animais apareçam. Essa experiência personalizada com auxílio da tecnologia consegue adaptar o cenário para cada visitante, proporcionando uma experiência única e pessoal.

As paisagens em exposições imersivas geralmente estão ligadas a uma narrativa ou conceito podendo explorar mudanças simultâneas transportando o visitante de uma floresta tropical para um deserto, ou de uma montanha nevada para o fundo do oceano.

Conclusão

A relação entre o monumental e a perspectiva nas exposições imersivas garantem ao público o experimento sensorial e o envolvimento ao público, enquanto a perspectiva cria a ilusão de profundidade e espaço infinito. Juntos transformam a maneira como o público percebe e se envolve com a arte, criando uma experiência poderosa que vai da contemplação tradicional à uma exploração dos sentidos e emoções. Os artistas exploram paisagens de várias formas para transmitir ideias e emoções diferentes. Seja para celebrar a natureza, refletir sobre a vida urbana, explorar o imaginário ou criar representações simbólicas, a paisagem serve como uma plataforma versátil para expressar tanto o mundo exterior quanto o interior. A diversidade de abordagens mostra a riqueza e a profundidade desse tema na história da arte.

O projeto de expografia trata da composição e definição dos cenários se baseando no uso das paisagens para criar ambientes a partir da combinação de elementos visuais, sonoros e espaciais. Por meio do uso de projeções panorâmicas, iluminação específica, áudio ambiente e muitas vezes, aromas ou efeitos de textura, essas

exposições criam uma atmosfera que faz com que o visitante se sinta dentro da paisagem. Essa imersão aproxima o espectador da narrativa visual e emocional da obra, permitindo uma experiência mais envolvente e memorável.

Esse tipo de projeto é multidisciplinar, envolvendo design de interiores, arte digital, arquitetura e tecnologia. Além disso, o projeto de expografia pode criar interações físicas e visuais que incentivem o espectador a explorar o cenário de múltiplas perspectivas, ajudando a intensificar a sensação de pertencimento e proporcionando uma experiência mais profunda e pessoal com a obra.

Referências

BISHOP, Claire. **Installation Art.: A Critical History**. Tate Publishing, 2005.

BRYSON, Norman. (2003). **A walk for walk's sake**. In: ZEGHER, C. (ed.). *The Stage of Drawing: Gesture and Act*. Londres/Nova York: Tate/TheDrawing Center, p. 149-158.

ELIASSON, Olafur. **The Weather Project**, 2003 Exposição no Tate Modern, Londres.

ELIASSON, Olafur. **Reality Machines**. Moderna Museet, 2015.

FALKNER, Michael, et al. **Visual Music: Synaesthesia in Art and Music Since 1900**. Thames & Hudson, 2005.

HANSEN, Mark B. N. **Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media**. University of Chicago Press, 2015.

HANSEN, Mark B. N. **New Philosophy for New Media**. MIT Press, 2004.

INGOLD, Tim. **Estar vivo : ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição** / Tim Ingold ; tradução de Fábio Creder. –Petrópolis, RJ : Vozes, 2015. Capítulo V subcapítulo 18 - Páginas 354-359 e 430-444.

JONES, Caroline A. **Sensorium**: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art. MIT Press, 2006.

JONES, Caroline A. **The Global Work of Art**: World's Fairs, Biennials, and the Aesthetics of Experience. University of Chicago Press, 2016.

LEHMANN, Ann-Sophie, et al. **Material Literacy in Art and Design**: The Question of Matter. Routledge, 2019.

SCOTT, Laurence. **Picnic Comma Lightning**: In Search of a New Reality. W.W. Norton & Company, 2018.

SCOTT, Laurence. **The Four-Dimensional Human**: Ways of Being in the Digital World. W.W. Norton & Company, 2015.