



**GT-9 – Museu, Patrimônio e Informação**

**LUDICIDADE, INTERATIVIDADE E IMERSIVIDADE: MODOS DE FRUIÇÃO NAS EXPOSIÇÕES IMERSIVAS**

***PLAYFULNESS, INTERACTIVITY AND IMMERSIVENESS: MODES OF ENJOYMENT IN IMMERSIVE EXHIBITIONS***

**Flávia Campos Junqueira** – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

**Luciana Ferreira da Costa** – Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

**Modalidade: Trabalho Completo**

**Resumo:** Nos últimos anos exposições imersivas com obras de artistas consagrados, adaptadas para grandes projeções, ganharam popularidade prometendo uma experiência de imersão inovadora. Embora o reconhecimento do museu como mídia e como instância relacional venha de longa data, as constantes inovações das tecnologias digitais e seus usos nos espaços expositivos levam à reflexão sobre a participação dos públicos nos novos cenários. Tendo em vista que a imersividade depende da predisposição individual para vivenciá-la e que tal formato, da maneira como é explorado atualmente, demonstra viés mercadológico, o presente relato tem como objetivo analisar as especificidades das exposições imersivas do espaço Luzzco, em João Pessoa, a partir da observação não participante dos públicos com ênfase nos modos de fruição: ludicidade, interatividade e imersividade. O espaço Luzzco, dedicado a exposições imersivas, inaugurado em João Pessoa, na Paraíba, apresenta a vida e a obra de artistas locais, de reconhecimento nacional, como Clóvis Júnior e Ariano Suassuna. Conclui que as exposições observadas apresentam diferentes níveis de ludicidade, imersividade e interatividade, implicando maneiras distintas do público se relacionar com o ambiente.

**Palavras-chave:** exposições imersivas; públicos; ludicidade; imersividade; interatividade.

**Abstract:** In recent years, immersive exhibitions featuring works by renowned artists, adapted for large projections, have gained popularity, promising an innovative immersive experience. Although the recognition of the museum as a medium and as a relational instance has been longstanding, the constant innovations of digital technologies and their uses in exhibition spaces lead to reflection on public participation in new scenarios. Bearing in mind that immersion depends on the individual's predisposition to experience it and that this format, in the way it is currently explored, shows a marketing bias, this report aims to analyse the specificities of the immersive exhibitions at the Luzzco space in João Pessoa, based on non-participant observation of the public with an emphasis on the modes of enjoyment: playfulness, interactivity and immersion. The Luzzco space, dedicated to immersive exhibitions, inaugurated in João Pessoa, Paraíba, presents the life and work of local artists with national recognition, such as Clóvis Júnior and Ariano Suassuna. It concludes that the exhibitions

observed present different levels of playfulness, immersiveness and interactivity, implying different ways for the public to relate to the environment.

**Keywords:** immersive exhibitions; ppublics; playfulness; interactivity; immersiveness.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho, oriundo de pesquisa em andamento no âmbito de estágio de pós-doutoramento, tem como objetivo analisar as especificidades das exposições do espaço Luzzco, em João Pessoa, com ênfase na experiência do público a partir dos modos de fruição propostos pela artista e professora Rosangela Leote, a saber: ludicidade, interatividade e imersividade.

À partida, quando pensamos nas transformações pelas quais passaram e passam os espaços dedicados à exibição de trabalhos artísticos, é preciso lembrar que a relação dos públicos com tais espaços e seus acervos também se altera ao longo do tempo. Embora para o leigo possa parecer que os objetos expostos ou os artistas sejam o foco principal, a mais recente definição de museu pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM), assim como as anteriores, coloca o público como cerne de sua existência, a quem todas as suas funções se dedicam. A definição vigente, aprovada em 24 de agosto de 2022, pelo ICOM, em Praga, República Tcheca, por ocasião da Assembleia Geral, dá conta de que:

um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos e ao serviço da sociedade que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Abertos ao público, acessíveis e inclusivos, os museus fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Com a participação das comunidades, os museus funcionam e comunicam de forma ética e profissional, proporcionando experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimentos (ICOM, 2022).

Em uma análise das definições de museu do ICOM, Costa (2023, informação verbal)<sup>1</sup>, chamou a atenção para a constância do termo público em todas as definições, o que consideramos estabelecer relação com a afirmação de que “não há museu sem público - e representação sobre estes” (Köptcke, 2012, p. 214). Uma coisa é certa, os museus vêm sendo, cada vez mais, desafiados a “flexibilizar sua autoridade, exercitar e ampliar sua disposição e

---

<sup>1</sup> Aula da disciplina Estudos de público em museus pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE, em agosto de 2023.

competência de escuta (Moraes, 2021, p. 169) de modo a dar voz aos públicos pela via da sua coparticipação.

Centrando-nos na relação museu-público, consideramos ser algo que suscita perguntas do tipo: *Com quem o museu quer falar? De que maneira isso pode e deve ser feito?* Na verdade, são inquietações que surgem nas primeiras linhas de planejamento de novos espaços museais, pois conforme nos lembra Köptcke (2005, p. 188) “o visitante aparece desde o momento da criação de um museu, assim atestam o decreto e o regimento que oficializam sua existência pública”.

Na intenção de observar a relação do público visitante com os ambientes circundados de projeções das exposições imersivas que se tornaram moda nos últimos anos, procedemos este relato de caráter bibliográfico e exploratório abordando sobre conceitos que circundam os públicos e as exposições imersivas ou imersíveis, lançando mão de observação não-participante, enquanto técnica adequada para o cariz do estudo e pela obtenção de dados no momento em que ocorre o fato, no espaço de exposições Luzzco, em João Pessoa, na Paraíba.

Desse modo, refletimos sobre a fruição do público em duas exposições específicas a partir da maneira como estas foram apresentadas e não da sensação real de cada um, cientes de que a subjetividade de cada indivíduo será responsável pela experiência vivenciada.

## **2 OS PÚBLICOS NOS ESPAÇOS EXPOSITIVOS**

Para conhecer o público de um determinado espaço, é preciso compreendê-lo dentro do contexto social, cultural e material em que vivemos, como já afirmado em trabalho anterior, em que Costa (2023) apresentou reflexões acerca dos estudos de usuários (no contexto da Biblioteconomia e Ciência da Informação) e estudos de público (no âmbito da área da Museologia). Recuperando, brevemente, suas palavras,

Os estudos de usuários e os estudos de público são, antes de tudo, pesquisas sobre o usuário e o público, respectivamente, como parte da sociedade e de sua construção, bem como suas práticas informacionais e culturais que exigem arcabouços teóricos e métodos, questões e tensionamentos, mas, sobretudo, respostas aos fenômenos sociais e culturais dos usuários e dos públicos tanto no espaço físico como nos espaços virtuais (Costa, 2023, p. 211).

Retomando Köptcke (2005), o público pode ser formado por visitantes, não visitantes, usuários, habitués ou neófitos, ou seja, há uma pluralidade de perfis que frequentam os museus e é preciso perceber a diferença entre os que se tornam cativos e os que são alijados no processo. Adotamos o termo público compreendendo como uma coletividade que se relaciona direta ou indiretamente com os espaços, enquanto que, ao falarmos de públicos, no plural, compreendemos as diversas categorias presentes em diferentes estudos, como nos apresenta Marília Xavier Cury (2015). Não trazemos aqui uma análise sobre os perfis presentes nas exposições imersivas, mas podemos dizer, diante do sucesso de bilheteria divulgados, que tais exposições trazem consigo a força de atraírem um público em potencial e até mesmo não-público, graças ao seu aspecto sensacionalista, muitas vezes anunciado como oportunidade inovadora e única.

Sobre os visitantes de museus no Brasil, “sabe-se que são majoritariamente escolarizados, com renda acima da média da população brasileira, basicamente divididos entre um público oriundo das visitas escolares (cativo) e um público não escolar (famílias, grupos diversos, turistas)” (Köptcke, 2005, p. 186). Nesse sentido, os espaços emergentes de exposições imersivas não parecem propor alguma mudança de perfil econômico dos públicos, visto que em geral seus ingressos são caros. Além disso, a maior parte dessas exposições acontece em lugares relacionados ao consumo, como *shopping centers*, comum no caso de itinerâncias como “Van Gogh Live 8K”, “Monet à beira d’água” e “Frida Kahlo: uma biografia”, por exemplo. O mesmo se aplica ao espaço Luzzco, que ambienta este relato de pesquisa, localizado em um bairro nobre da cidade de João Pessoa, na Paraíba, com ingressos igualmente caros.

Neste relato, desdobramento da pesquisa em andamento, a ênfase não está no perfil dos públicos — pelo menos nesse primeiro momento — mas para como, ou até mesmo se, os modos de fruição ludicidade, interatividade e imersividade de Leote (2015) estão presentes nas exposições imersivas “Clóvis Júnior - Alegria em forma de cor” e “O Auto de Ariano - O Realista Esperançoso”, ambas produzidas e exibidas pelo Espaço Luzzco, em João Pessoa.

Consideramos importante pensar os modos emergentes de exposições que, embora muitas vezes aconteçam em espaços não institucionalizados, com conotações mercadológicas e fins lucrativos, acabam por abrir novas possibilidades, seja para levar aos públicos novas experiências de fruição aos visitantes, seja para atrair novos públicos. Ao mesmo tempo que vemos a inauguração de espaços inteiramente dedicados a projeções imersivas e com apelo

para o grande público, temos, também, o famoso e tradicional Museu D’Orsay, por exemplo, inaugurando uma exposição imersiva em Realidade Virtual para comemorar os 150 anos do Impressionismo, movimento vanguardista do final do século XIX<sup>2</sup>.

### 3 O CONTRAPONTO: EXPOSIÇÕES IMERSIVAS OU IMERSÍVEIS?

Para nos aprofundarmos na questão, precisamos lembrar que a ideia de imersão na obra de arte não é nova e vem até mesmo de antes do uso dos recursos tecnológicos em sua produção. A própria ideia de Obra Aberta (Eco, 2015), originalmente publicada em 1962, também sugere que o espectador faz a leitura de uma obra a partir de sua vivência, podendo esta experiência de relação com a obra — ainda que mental — ser mais intensa para uns do que para outros. Podemos voltar ainda mais e lembrar dos tempos pré-cinema, que também tentavam simular uma imersão a partir de grandes painéis pintados instalados ao redor de uma sala escura com um ponto de observação no centro, como os panoramas existentes na Europa pelo menos desde o século XVIII (Queiroz, 2022, p. 425).

O computador, no entanto, como nos lembra o alemão Oliver Grau, intensificou a sensação de imersividade, principalmente a partir da Realidade Virtual, permitindo ao público se movimentar pela imagem e interagir com ela em “tempo real” (Grau, 2003, p. 3). Interessamos, aqui, justamente esse tipo de relação com a obra, ainda que saibamos, a partir de Leote (2015), que a experiência de imersividade pode se dar em maior ou menor nível — de maneira mais superficial ou mais profunda — a depender da predisposição do indivíduo. Por causa disso, Leote (2015) assume que os trabalhos de arte que propõem uma imersão são obras imersíveis ao invés de imersivas, visto que a experiência de imersão não é condicional. Inclusive, a discussão em torno da relação do público com a arte já foi objeto de estudo aprofundado da tese de doutorado de Junqueira (2019).

Esse contraponto nos parece fundamental para compreender que as exposições autodenominadas imersivas são, na verdade, imersíveis, em menor ou maior grau, de acordo

---

<sup>2</sup> Exposição imersiva em Realidade Virtual “*Une soir avec les impressionnistes - Paris 1874*”. Aberta ao público de 26 de março a 11 de agosto de 2024, no Museu D’Orsay. Disponível em: <https://www.musee-orsay.fr/fr/agenda/expositions/un-soir-avec-les-impressionnistes-paris-1874>. Acesso em: 29 mar. 2024.

com a subjetividade do indivíduo no momento da visita. Apesar disso, não parece interessar às empresas o preciosismo conceitual para nomear uma exposição. Pelo contrário, a palavra imersiva torna-se um chamariz, um efeito impactante que pode influenciar na predisposição dos públicos — seja motivando-os a estar mais abertos àquela vivência, ou também o inverso, criando uma expectativa e frustrando-a. A exploração comercial da imersão a partir do conceito de espetacularização da experiência já foi discutida antes por Suzane Queiroz (2022, p. 425). Em suas palavras,

as exposições se denominam imersivas a partir de uma articulação comercial que intenciona a espetacularização da experiência artística para atrair um público disposto e curioso para vivenciar experiências digitais. A expressão exposição imersiva, amplamente divulgada, promete uma experiência corporificada surpreendente, um acontecimento, um corte no modo de habitar cotidianamente o mundo. Nesse sentido é possível dizer que, em geral, a experiência proporcionada tem se mantido superficial.

Importante frisar que Leote também afirma que os estados de imersividade podem existir em qualquer meio, não apenas no contato com a tecnologia digital ou em obras de arte interativas (Leote, 2015, p. 57). Sendo assim, as experiências supracitadas como exemplo de imersão em outros tempos, também podem ser entendidas como propostas imersíveis.

A imersividade, porém, é apenas um dos modos de fruição relatados por Leote. A ludicidade como conceito, “é um aspecto da interação que se cria por intenção de quem experiencia o contato com a obra. A obra, em si mesma, não é lúdica, embora possa carregar uma potencialidade para tal” (Leote, 2015, p. 56). Vemos, aqui, que tanto a imersividade como a ludicidade dependem inteiramente da predisposição do sujeito, não sendo a obra suficiente para condicionar os públicos à experiência. O último modo de fruição, a interatividade, está relacionada não só à percepção, mas também à reação e recriação da obra (Leote, 2015), sendo, portanto, a característica mais fácil de ser apontada, visto que nesse caso depende de uma ação estímulo-resposta na relação do visitante com a obra.

Em sequência, chegando aos exemplos do Espaço Luzzco, constatamos que a interatividade não está presente, mas a ludicidade e imersividade são exploradas como forma de tentar envolver os visitantes.

## 4 OS ESPETÁCULOS PARAIBANOS

Diferente de algumas exposições itinerantes que rodam o Brasil em estacionamentos de shoppings ou parques, as exposições nos primeiros meses de existência do Luzzco não foram sobre artistas internacionais de séculos anteriores, compradas prontas de grandes empresas de entretenimento. Pelo contrário, a empresa Luzzco está investindo em conteúdos próprios, que depois de estrearem no espaço de João Pessoa, tornam-se itinerantes, por enquanto percorrendo outras capitais do Nordeste<sup>3</sup>.

Neste relato, debruçamo-nos acerca de dois espetáculos específicos: “Clóvis Júnior - Alegria em forma de cor”, artista de Guarabira, interior da Paraíba, residente de João Pessoa, em comemoração aos seus 40 anos de carreira, inaugurada em novembro de 2023, e “O Auto de Ariano - o realista esperançoso”, sobre a vida e obra de Ariano Suassuna, nascido na capital e criado em Taperoá, no Sertão paraibano, com previsão de encerramento em julho deste ano de 2024. Interessou-nos observar a maneira como o Espaço Luzzco explora os elementos presentes nas obras dos artistas a fim de buscar a imersividade proposta, contudo, por ser este trabalho uma parte de investigação maior em andamento, não trazemos aqui respostas, mas algumas reflexões a partir da observação não-participante, realizada por visitas ao espaço em dois momentos distintos.

### 4.1 Exposição “Clóvis Júnior - Alegria em forma de cor”

Como primeiros aspectos observados, a exposição de Clóvis Júnior evidencia o nome “Alegria em forma de cor”, conforme a Figura 1. Elementos comuns às suas obras em estilo naïf, como pássaros, flores, cajus e personagens juninos, todos muito coloridos, ganharam vida nas animações projetadas.

---

<sup>3</sup> Divulgação sobre a Itinerância da Exposição “Oceano Vivo” em Recife, Janeiro 2024. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C1tCBNbnOsg/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C1tCBNbnOsg/?img_index=1). Divulgação sobre a itinerância da mesma exposição em Maceió, Março de 2024. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C5HmKS9rxXC/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C5HmKS9rxXC/?img_index=1). Acesso em: 16 abr. 2024.

Figura 1 – Cartaz da exposição “Alegria em forma de cor”



Fonte: Instagram @Luzzco

Antes de chegarmos no espaço imersivo, propriamente dito, observamos que uma das salas foi transformada numa galeria ocupada com pinturas originais do artista, apresentando seus traços para quem não conhece de modo a ajudar os públicos a se ambientarem à sua estética<sup>4</sup>. Na parte imersível da exposição, a projeção começa com uma breve introdução documental resumindo os 40 anos de carreira do artista, mas na maior parte do tempo a sala é ocupada por suas formas e cores em movimento.

Em visita no dia 20 de janeiro de 2024, data anunciada nas redes sociais do Luzzco<sup>5</sup> como último dia da exposição do artista Clóvis Júnior<sup>6</sup>, observamos número pequeno de visitantes composto por aproximadamente dez adultos e não mais que seis crianças em pelo menos duas horas de permanência da pesquisadora no local. Nesse dia, além da exposição de Clóvis Júnior, estavam em cartaz os espetáculos “Oceano Vivo”, “Surreal” e “Paraíba Extraordinária”, com aproximadamente 15 minutos de duração cada um e classificação indicativa livre. Para assistir aos quatro espetáculos, era preciso permanecer por pelo menos uma hora dentro do salão imersível, pois as projeções acontecem todas no mesmo ambiente.

<sup>4</sup> O trabalho de Clóvis Júnior pode ser visto em seu site. Disponível em: <https://clovisjunior.com.br/>. Acesso em: 22 abr. 2024.

<sup>5</sup> Perfil do Luzzco no Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/luzzco/>. Acesso em: 27 abr. 2024.

<sup>6</sup> No dia seguinte, 21 de janeiro de 2024, o Luzzco anunciou a permanência do espetáculo durante o mês de fevereiro. Na prática, a programação completa, com os quatro espetáculos, ficou em cartaz até o dia 17 de março de 2024.

Observamos que o público infantil corria e brincava com as imagens das paredes e chão (o teto não recebe projeções) e notamos que as grandes baleias e seres do fundo do mar da exposição “Oceano Vivo” e as cores de Clóvis Júnior causaram certo encantamento no público infantil presente naquela tarde. A maneira como as cores vivas e formas naíf das obras de Clóvis Júnior foram trabalhadas nas animações, criou cenários convidativos à ludicidade, trazendo aqui a compreensão de Leote (2015) para o termo. Como vimos com a autora, a obra em si não é lúdica, mas pode carregar o potencial para convidar os públicos a, assim, experienciá-la.

Ainda no dia da visita, foi possível observar que as figuras e o colorido de Clóvis Júnior atraíram as crianças a brincarem livremente pelo espaço, correndo atrás das formas animadas, principalmente as projetadas no chão. Na Figura 2 é possível perceber o exposto:

**Figura 2** – Público infantil na exposição “Alegria em forma de cor”



Fonte: Flávia Junqueira (2024).

Observamos, que os adultos presentes, por sua vez, assumiram uma postura mais contemplativa, e o máximo de ação observada entre eles foi o caminhar pela sala e a realização de registros em fotos e vídeos pelo celular. Um casal de jovens permaneceu quase o tempo todo sentado no chão (Figura 3) e uma família com pessoas idosas ficou mais tempo sentada em um dos poucos bancos que ficavam encostados nas paredes, o que prejudicava a visibilidade de uma parte das projeções, visto que passavam em suas costas.

**Figura 3** – Casal sentado na exposição “Alegria em forma de cor”, de Clóvis Júnior



Fonte: Flávia Junqueira (2024).

#### 4.2 Exposição “O Auto de Ariano - o Realista Esperançoso”

O espetáculo “O Auto de Ariano - o Realista Esperançoso” foi aberto aos públicos em 14 de abril de 2024, com ênfase na narrativa sobre a vida e obra do escritor paraibano Ariano Suassuna (1927-2014), sendo dividida em cinco atos: Ato 1 – Amor pela poesia; Ato 2 – Amor pela sua aldeia; Ato 3 – Amor da vida; Ato 4 – Amor que contagia; e Ato 5 – Amor imorrível.

**Figura 4:** Cartaz da exposição “O Auto de Ariano - o Realista Esperançoso”



Fonte: Instagram @Luzzco.

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB**  
**Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

O espetáculo de Suassuna foi todo planejado em conjunto com representantes da família do escritor, que detém os direitos de sua obra, tanto que a direção de conteúdo é assinada por João Suassuna e Manuel Dantas Suassuna, neto e filho do escritor, respectivamente<sup>7</sup>. João Suassuna acompanhou de perto toda a pré-produção e a família, incluindo Dona Zélia, viúva de Ariano, estiveram presentes em João Pessoa para a pré-estreia da exposição

Em visita no dia de abertura da exposição, observamos que os visitantes presentes totalizavam 35 pessoas, sendo apenas um adolescente e o restante adultos. Na ocasião, o espetáculo era o único em cartaz no espaço, com duração total de uma hora e meia.

Os ingressos são vendidos com hora marcada e a exposição começa com uma visita guiada por quatro salas antes de chegar ao salão imersível. O grupo do horário é conduzido para a primeira sala que apresenta a biografia do escritor a partir de uma linha do tempo. Na segunda sala, chegamos à reprodução de um picadeiro de circo, expressão cultural pela qual o escritor tinha fascínio e cujos elementos estão presentes em suas obras. Na terceira sala, são apresentadas peças originais do escritor, como a cadeira de balanço em que se sentava diariamente, seu traje esporte fino e o fardão da Academia Brasileira de Letras. Na quarta e última sala antes das projeções, os visitantes se deparam com uma reprodução do cenário da obra “O Auto da Compadecida”, com uma escultura de Jesus negro e uma atriz fazendo o papel de Maria, criando, assim, uma surpresa de ver a Santa viva ao lado da escultura em tamanho natural. A atriz permaneceu apenas no final de semana de estreia, sendo substituída por uma escultura para o restante da temporada. A visita guiada, que possibilita uma experiência física, é finalizada e os públicos entram livremente no salão de projeções.

Com algumas mesas, cadeiras, sofás e bancos distribuídos pelo espaço, o público é convidado a permanecer sentado durante a projeção. A classificação indicativa sugerida para crianças maiores de dez anos e o foco na narrativa da vida do escritor, reforçam a motivação à passividade, diferente da exposição anterior em que havia poucos bancos, deixando um maior espaço livre para o público caminhar pelo salão, e as projeções eram mais livres de narrativas, sem uma história a ter que se prestar atenção.

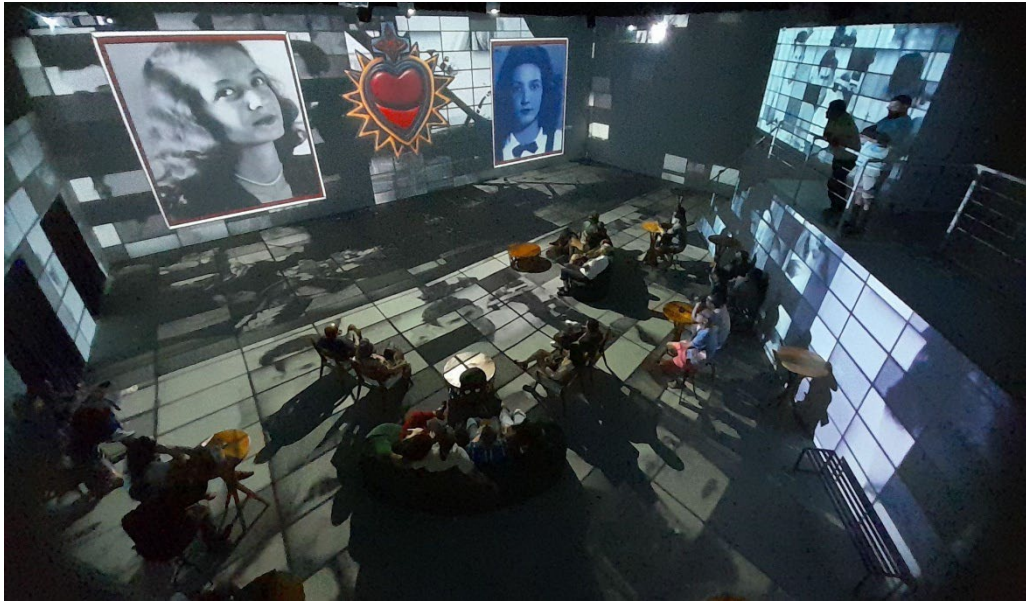
No “Auto de Ariano”, as projeções no chão são pouco dinâmicas, mais estáticas e com textos, e do ponto de vista de quem está sentado, a visibilidade fica limitada, podendo passar

---

<sup>7</sup> Ver mais em <https://www.youtube.com/watch?v=aUnYOEgtx4Y>. Acesso em: 20 abr. 2024.

despercebido a quem estiver mais atento às paredes laterais. No dia observado, apenas duas pessoas exploraram o andar superior do ambiente, que permite uma vista mais distanciada para melhor leitura das projeções do chão, como podemos perceber na Figura 4:

**Figura 5:** Plano geral da exposição “O Auto de Ariano - o Realista Esperançoso”



Fonte: Flávia Junqueira (2024).

Além do fato da classificação indicativa ser de dez anos, o formato centrado na narrativa histórica sobre a vida e obra de Suassuna, com muitos trechos de palestras e falas em *off* do escritor, não se mostra tão atraente para crianças.

Oposto a isso, porém, as escolhas de direção de arte e ilustração não dialogam tanto com uma linguagem para adultos. Embora elementos do movimento Armorial e personagens como a Onça Caetana, por exemplo, tenham sido explorados nas animações, algumas ilustrações criadas para a narrativa fugiram dessa estética, ganhando traços que mais se assemelham a uma estética infantil, principalmente no ato dedicado à paixão do artista pelo circo e também ao falar d’O Auto da Compadecida. No geral, a narrativa de, aproximadamente, 45 minutos de duração, com ênfase no conteúdo informativo sobre a vida do escritor, e a cenografia com mesas, bancos e sofás posicionados no ambiente, motivam o público a permanecer sentado, como se assistissem a um filme na tela grande. O fato de ter telas em todos os lados e no chão não estimulou os presentes nesse dia a explorarem o ambiente. O momento mais inusitado, que poderia ser convidativo à ludicidade, é quando um

funk viralizado na *Internet*, criado a partir de uma anedota dele sobre o ritmo, entra na história. O ritmo anima e leva as pessoas a se balançarem nas cadeiras, mas ninguém chegou a se levantar e dançar com o cavalo animado que aparece dançando na tela.

A exposição foi divulgada inicialmente como a primeira grande exposição imersiva de um artista brasileiro<sup>8</sup>, mas em 2022 o MIS Experience<sup>9</sup> já havia promovido uma experiência imersiva com as obras de Candido Portinari<sup>10</sup>. Tal exposição foi um dos objetos analisados no artigo de Queiroz (2022), já citado aqui.

Por último, destacamos que a segunda cidade a receber a exposição “O Auto de Ariano - o Realista Esperançoso” será o Recife, prevista para novembro de 2024.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As observações a partir do Espaço Luzzco e as exposições “Clóvis Júnior - a alegria em forma de cor” e “O Auto de Ariano - o realista esperançoso” são as primeiras impressões de uma pesquisa ainda em andamento, que pretende conhecer mais aprofundadamente os públicos que frequentam as exposições ditas imersivas, ou imersíveis, como postulamos ao longo do texto.

Embasadas pelos modos de fruição – ludicidade (relacionada à liberdade de escolha), interatividade (relacionada à percepção, reação ou recriação de uma obra) e imersividade (quanto à vivência ou virtualidade) - destacados como ponto de partida para análise do engajamento dos públicos, constatamos que as duas exposições observadas apresentam diferenças nos níveis de ludicidade, interatividade e imersividade e que, nesse primeiro momento, parecem implicar modos distintos dos públicos se relacionarem com o ambiente, até porque, na relação indivíduo com o meio, há que se considerar, como pontuou Leote (2015), que cada indivíduo deve ser entendido como corpo físico composto por sistema sensorial, sistema nervoso central complexo e um cérebro.

---

<sup>8</sup> Divulgação da exposição “O Auto de Ariano”. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C4RYtjL0S1/>. Acesso em: 27 abr. 2024.

<sup>9</sup> MIS Experience é um braço do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, inaugurado em 02 de novembro de 2019 e dedicado à inovação, tecnologia e interatividade. Disponível em: <https://misexperience.org.br/>. Acesso em: 16 abr. 2024.

<sup>10</sup> Exposição “Portinari para Todos”, MIS Experience - Museu da Imagem e do Som, 2022. Disponível em: <https://mis-sp.org.br/exposicao/portinari-para-todos-no-mis-experience/>.

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB**  
**Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

Frente a todo o exposto neste relato, notamos a ascensão de estudos que se dedicam às exposições imersivas, seja no campo das artes, da museologia, da arquitetura ou da comunicação, e consideramos importante a compreensão do fenômeno como uma prática cultural que não se limita ao circuito comercial, mas ganha espaço também nas instituições tradicionais de exibição de arte. Reflexões acerca da questão poderão ser melhor aprofundadas com o caminhar da investigação. Fato é que artistas sempre acompanharam a evolução dos recursos tecnológicos e as transformações da sociedade *avant la lettre*, e nesse processo os espaços expositivos tiveram que se adaptar para alcançá-los. Acompanhar os cenários e refletir sobre as transformações é nosso objetivo final.

### REFERÊNCIAS

- COSTA, Luciana Ferreira da. Estudos de usuários e estudos de público em museus: perspectivas para análise de interação e experiência virtual dos usuários e públicos. *In*: BRITTO, Clovis Carvalho (org.). **Os museus e o campo da informação**: processos museais, museologia e ciência da informação. São Paulo: Abecin Editora, 2023.
- CURY, Marília Xavier. A pesquisa acadêmica de recepção de público em museus no Brasil: estudo preliminar. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 16., 2015, João Pessoa. **Anais [...]**. João Pessoa, PB: ANCIB, 2015. p. 1-20.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- GRAU, Oliver. **Virtual art**: from illusion to immersion. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.
- JUNQUEIRA, Flávia Campos. **Poéticas participativas contemporâneas**: o engajamento dos sentidos na arte tecnológica brasileira. 2019. 156 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.
- KÖPTCKE, L. S. Público, o X da questão? A construção de uma agenda de pesquisa sobre os estudos de público no Brasil. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 209-235. jan./jul. 2012.
- KÖPTCKE, Luciana Sepúlveda. Bárbaros, escravos e civilizados: o público dos museus no Brasil. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Brasília, n.31, p. 186-205, 2005.
- LEOTE, Rosangella. **ArteCiênciaArte**. São Paulo: Editora da Unesp Digital. 2015.

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – ENANCIB**  
**Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

MORAES, Júlia Nolasco Leitão de. Horizontes e itinerários da participação dos públicos nos museus. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, v. 10, n. 20, p. 168–190, jul./dez. 2021.

QUEIROZ, Suzane. As exposições imersivas e a espetacularização da experiência estética no séc. XXI. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7., 2022, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. p. 422-429.

**AGRADECIMENTOS**

À Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (FAPESQ) pelo financiamento da pesquisa, conforme concessão nos termos do Edital nº 09/2023.