

RESUMO - EIXO TEMÁTICO 2 - PAISAGEM CULTURAL: ESTRATÉGIAS DE PRESERVAÇÃO, GESTÃO E PROJETO - MÉTODOS DE LEITURA, IDENTIFICAÇÃO E RECONHECIMENTO DA PAISAGEM / FORMAS DE ACAUTELAMENTO, SALVAGUARDA OU PROTEÇÃO / FORMAS DE INTERVENÇÃO E CONSERVAÇÃO / PLANOS DE GESTÃO / A PERSPECTIVA DA PAISAGEM URBANO-HISTÓRICA (HUL) / APLICAÇÃO DA CONVENÇÃO EUROPEIA DA PAISAGEM / ESTRATÉGIAS NACIONAIS E LOCAIS DE PAISAGEM NA IBERO AMÉRICA / CONHECIMENTOS TRADICIONAIS AGROBIODIVERSIDADE E TERRITÓRIO / SATS E PATRIMÔNIO / CULTURA ALIMENTAR / O PROJETO DA PAISAGEM / CIDADANIA PAISAGÍSTICA / DIREITO À PAISAGEM E DIREITO DE PAISAGEM / POLÍTICA E PAISAGEM / PAISAGEM E DIREITO À CIDADE E AOS TERRITÓRIOS / PAISAGEM COMO RECURSO POLÍTICO, ECONÔMICO E/OU IDENTITÁRIO / PAISAGEM E CONFLITOS.

**PAISAGEM COMO INTERFACE DE PATRIMÔNIOS VIRTUAIS:
EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS NA PRESERVAÇÃO PATRIMONIAL**

Alba Nélida De Mendonça Bispo (bispo.alba@gmail.com)

Larissa Ribeiro De Moura (larissaribeiro@yahoo.com.br)

Raquel Miranda Dos Santos (rachelmiranda278@gmail.com)

Em um contexto de ampla revolução tecnológica, ao longo do século XX e XXI, o campo do patrimônio tem incorporado uma diversidade de ferramentas digitais para aprimorar metodologias e técnicas de documentação, gestão e difusão de bens de interesse patrimonial, tais como: fotogrametria, escaneamento a laser, modelagem de informação de edificações históricas,

sistemas de inteligência artificial (IA) e realidades estendidas (XR). Inserido nessa discussão, este artigo apresenta uma investigação sobre usos possíveis de experiências imersivas na proposição de novos acessos e interações com o patrimônio edificado. A proposta é tratar a Realidade Virtual (RV) não apenas como uma ferramenta de visualização, mas como um meio capaz de propor outras relações entre usuário e lugar, suscitando possibilidades alternativas de comunicação e preservação. Historicamente, o chamado Patrimônio Virtual tem se limitado ao uso da computação gráfica para visualização, reconstituição e agregação de dados - geralmente, restringindo-se a cenários estáticos e pouco interativos que enfatizam materialidade, visualidade e recortes ideais do tempo. A tentativa de subverter essa lógica parte do princípio de que a criação de ambientes virtuais não precisa estar subordinada à mimese do mundo real ou fixada em uma representação estática, mas na produção de lugares digitais que ampliem a compreensão dos bens originais. Ao permitir uma manipulação do espaço-tempo e a simulação de outras realidades, a RV pode ir além da simples representação para gerar uma nova visibilidade do patrimônio. Essa perspectiva defende que as criações digitais não pretendem competir ou substituir a realidade, pois trata-se de outro tipo de experiência, com capacidades perceptivas próprias e potentes. A chave para essa nova abordagem reside na integração da lógica do jogo e da filosofia da paisagem como alternativa crítica aos modelos tradicionais de representação e proteção digital, considerando os movimentos corporais, os modos de ser e estar no mundo, as bagagens existenciais e as experiências estéticas de cada usuário. Nesse contexto, entende-se o jogo como uma virtualidade em movimento de criação e a Paisagem como uma dimensão de experiências sensíveis que envolve memória, tempo de gerações e processos cumulativos, indo além da composição cênica, pois esses elementos tornam-se a interface para essa nova exploração. Como contribuições, o trabalho reflete sobre outras aplicações tecnológicas em busca de repertório de espaços virtuais criativos. Tais experiências estimulariam conexões sensíveis entre o usuário e o patrimônio, de modo a evidenciar tramas, transformações e alterações inerentes à vida e à conformação dos lugares, inspirando novas formas de comunicação e preservação patrimonial.

Palavras-chave: paisagem; filosofia; patrimônio virtual; experiências imersivas; realidade virtual.