



EXPOSIÇÕES IMERSÍVEIS E O FUTURO DOS MUSEUS: NOVOS CAMINHOS PARA FRUIÇÃO DAS ARTES

IMMERSIBLE EXHIBITIONS AND THE FUTURE OF MUSEUMS: NEW PATHS TO ENJOY THE ARTS

Dra. Flávia Campos Junqueira¹
PPGAV UFPB/UFPE

Dra. Luciana Ferreira da Costa²
PPGAV UFPB/UFPE

RESUMO

As exposições imersivas chegaram ao Brasil nos últimos anos e tal fenômeno é observado também em outros países. Tendo como ponto de partida a compreensão de museu como espaço em constante transformação, que se apropria e se adequa à realidade social e material de seu tempo, o presente trabalho tem como objetivo, a partir de exemplos, traçar um panorama do uso de recursos imersíveis em diferentes espaços, buscando identificar caminhos nas formas de se pensar formas de expor e fruir a produção artística. Conclui que grandes museus se apropriam de estratégias das exposições imersivas, abrindo novos caminhos para espaços tradicionais de arte.

PALAVRAS-CHAVE

Exposições imersivas. Museus. Espaços tradicionais de arte. Exposições imersíveis.

ABSTRACT

Immersive exhibitions arrived in Brazil in recent years and this phenomenon is also observed in other countries. Taking as a starting point the understanding of the museum as a space in constant transformation, which appropriates and adapts to the social and material reality of its time, the present work aims, based on examples, to outline an overview of the use of immersive resources in different spaces, seeking to identify ways of thinking about ways to exhibit and enjoy artistic production. It concludes that large museums adopt immersive exhibition strategies, opening new paths for traditional art spaces.

KEYWORDS

Immersive exhibitions. Museums. Traditional art spaces. Immersible exhibitions.

¹ Pós-doutoranda do Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e da Universidade Federal de Pernambuco, bolsista pelo EDITAL N° 09/2023 CONCESSÃO DE BOLSAS DE PÓS- DOUTORADO ACADÊMICO, Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Paraíba (FAPESQ). Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/2226612576786679>

² Professora do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal da Paraíba. Professora permanente do Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal da Paraíba e da Universidade Federal de Pernambuco (PPGAV UFPB/UFPE). Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/3705181898814142>



Introdução

Espaços pensados para exibição da arte estão em constante transformação e essa é uma característica inerente a eles, pelo menos desde a década de 1970, quando o Conselho Internacional de Museus (ICOM), afirmou em suas diretrizes que as transformações da sociedade precisavam ser compreendidas pelos museus, questionando seu conceito como mero depósito de objetos e taxando que tais espaços precisavam pensar em ações de acordo com seu contexto histórico e para além do público visitante (Scheiner, 2023, p. 53).

Nos últimos dez anos, houve um boom de exposições imersivas a partir de recursos tecnológicos como projeções mapeadas, realidades aumentada e virtual, e no Brasil não foi diferente. Pretendemos aqui olhar para o fenômeno recente no intuito de destacar questões pertinentes às transformações, reconhecendo as exposições imersivas como um tipo de espaço de exibição, ainda que guiado pelo viés mercadológico, mas que tangencia com os espaços tradicionais ao propor novas experiências e atrair outros públicos para além do efetivo, como o público potencial ou até mesmo pessoas que seriam classificadas como não-público¹, mas que diante das novidades, podem começar a demonstrar interesse (Koptcke, 2012).

Tendo em vista que este trabalho é parte de pesquisa em desenvolvimento, pretendemos por enquanto não trazer conclusões, mas sim, identificar possíveis caminhos que se apresentam para espaços tradicionais de exibição de arte. Nesse trajeto, assumimos aqui a premissa do museu como instância relacional, no sentido de que a participação e engajamento do público, por meio de diferentes ações, tornaram-se pontos fundamentais para se pensar sua atuação (Scheiner, 2023).

Para compreender as dinâmicas das exposições imersivas em voga no momento, passaremos por alguns autores que abordaram as transformações nos museus nos últimos anos, para adentrarmos nos exemplos, que vão desde exposições itinerantes, que criam ambientes temporários em *shoppings centers* pelo país, até a criação de



espaços permanentes dedicados à imersividade e a adoção de ações imersíveis em museus tradicionais.

Museus não param no tempo

Apesar da discussão teórica a ser desenvolvida ser referente a museus, é preciso revelar aqui que as exposições imersivas consideradas neste texto não entram na definição de Museus, e temos plena consciência. A relação aqui ensejada, no entanto, tem o intuito de pensar formas de experiência para o público que têm se tornado cada vez mais populares e que, em certa medida, influenciam nas adaptações e atualizações que espaços tradicionais de exibição de arte, como os museus, vão fazendo ao longo do tempo. Sabemos que, de acordo com o Conselho Internacional de Museus (ICOM),

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 conhecimentos².

As exposições imersivas que se popularizam tem evidente caráter mercadológico, com objetivo final no lucro adquirido com altos valores dos ingressos e muito investimento em publicidade para atrair o maior número de pessoas possível, o que desqualifica conceitualmente os espaços que abrigam tais exposições como museus. O que nos interessa aqui é conjecturar atuais e futuras transformações para espaços tradicionais de arte a partir de experiências que atraem diferentes públicos.

Feita a distinção acima, a busca dos museus por um público diversificado e conectado às atualizações tecnológicas, cria uma certa relação com as propostas comerciais das exposições imersivas, já que boa parte das estratégias para atrair novos públicos vêm da comunicação. O museu debatido como espaço comunicacional em sua essência, não é novidade. Em 1992, o francês Jean Davallon já dizia que

Há muitos sinais de que o museu está a caminho de se tornar uma mídia. Desejada por uns, temida por outros, esta transformação dos



museus em instituições que consideram os seus visitantes como uma “clientela” que deve ser atraída para que “vejam” as obras ou “se tornem conscientes” da ciência não deixa de discutir a lógica dos meios de comunicação. O museu realmente se torna, no entanto, uma mídia? (Davallon, 1992, p. 99) [tradução nossa]³.

Trazendo a discussão para um contexto mais próximo, a professora Teresa Scheiner nos convida a refletir sobre o campo da museologia que, segundo ela, “vem naturalizando a ideia de que os museus são uma mídia essencialmente comunicativa, capaz de desenvolver de modo sistemático e consistente as mais fascinantes narrativas sobre o patrimônio” (Scheiner, 2023, p. 12). Mas a própria autora questiona: “Museus efetivamente são capazes de desenvolver e apresentar narrativas sedutoras do patrimônio? Em caso positivo, como o fazem? Para quem?” (Scheiner, 2023, p. 12). Scheiner apresenta na sequência um compilado de autores e suas abordagens em torno da ideia de museu como mídia, desde McLuhan e Parker na década de 1960, período em que a Teoria Museológica passa a perceber o museu na relação, até Manuel Castells, passando por Bernard Deloche.

A impregnação da Teoria Museológica com matrizes advindas da Semiologia russa e da Escola de Chicago; e os aportes da Teoria Crítica aos estudos museais permitiram pensar o Museu como mídia não-linear, como tão bem colocaria McLuhan, em 1967: uma mídia não centralizada, não vetorizada, operando em fluxo, em processo, de maneira orgânica, porosa aos acontecimentos (Scheiner, 2023, p. 19).

Podemos somar nesse contexto as transformações no mundo e nas práticas artísticas dos anos 1960, com a contracultura e a emergência de poéticas participativas, que questionavam os suportes tradicionais de arte e colocavam o público como agentes das obras. Como nos lembra Claire Bishop (2006), as práticas artísticas dos anos 1960, inspiradas no movimento Dadaísta do início do século XX, trouxeram a arte para o cotidiano, se apropriando de formas sociais e dando ênfase à colaboração e à dimensão coletiva da experiência social. Os museus e espaços tradicionais de arte precisavam de novos ambientes para lidar com poéticas que estimulavam a participação da audiência - não à toa, muitas dessas obras aconteciam fora desses ambientes, voltando a eles como registros, em fotos ou vídeos. De forma sucinta, Luciana Koptcke resgata que ao longo da história dos museus, nascidos na Europa,



diferentes momentos históricos, políticos e sociais implicaram transformações nessas instituições:

O museu herdou do iluminismo a crença na razão como operadora da verdade, da justiça social e política e a missão de construir e preservar um patrimônio cultural comum a todos os homens civilizados. A instituição com grande notoriedade e prestígio no século XIX, acompanhou de perto a expansão colonialista dos países Europeus antes de entrar em crise, nos anos 30 e 40, servindo aos regimes totalitários como instituições de propaganda e de estigmatização política, étnica e social. Posteriormente, competindo com os meios de comunicação de massa, os museus perderam prestígio social e investimentos, ao mesmo tempo em que sofreram duras críticas do movimento da contracultura de 68. Percebidos por intelectuais e artistas como inadaptados, ultrapassados e reprodutores de uma cultura elitista, será neste período que um movimento de ressignificação desponta em diferentes pontos do globo, recuperando prestígio, investimentos financeiros e vigor simbólico para a instituição (Ballé apud Koptcke, 2012, p. 211).

Da década de 1960 para cá, a criação artística se pluralizou e o avanço tecnológico trouxe novas perspectivas para a criação, produção e fruição da arte, e as instituições se diversificaram junto, criando novos ambientes para exibição de diferentes práticas artísticas. Ao falarmos de novos ambientes, nos referimos não só no aspecto conceitual, de aceitar e se apropriar de novas linguagens, como na sua forma material também, adaptando-se aos novos suportes. Ao abordar os prédios de museus contemporâneos, o espanhol Josep Maria Montaner fala sobre a arquitetura desses espaços como “formas da desmaterialização”. Segundo o autor,

O objetivo é a dissolução do espaço, seja desmaterializando-se o conteúdo e realizando uma museografia que prescindia dos originais e se fundamente em dioramas e projeções, transparência e translucidez, réplicas e reproduções, seja recusando-se a colecionar objetos, mas apenas obras de arte audiovisual ou que escapem a qualquer suporte tradicional, ou ainda criando um museu virtual como base de dados (Montaner, 2003, p. 130).

Mesmo os museus dedicados a produções de outros séculos, se adaptaram, sobretudo para manterem o público cativo e atraírem novos. Mesmo concordando com Scheiner (2023, p. 13) quando afirma que “a Museologia contemporânea está impregnada por uma continuada retórica sobre a conectividade”, ponderação necessária sobre discursos que enaltecem qualquer novidade tecnológica



acriticamente, também compreendemos que acompanhar o avanço tecnológico permite que o museu, enquanto instituição permanente, se mantenha atuante, atravessando diferentes gerações.

Para Koptcke (2012, p. 212), os museus, para além de se constituírem como espaços de construção de conhecimento, ressignificação e interação social, “servindo à construção da memória, à afirmação identitária, à popularização da ciência, à educação estética”, na virada do século XX ao XXI, serve também à inclusão social. Em suas palavras, “como camaleões, transformam-se, reinventam-se e redefinem, em permanente negociação, seu papel social” (Koptcke, 2012, p. 212). Passar ao largo ou mesmo negar as transformações da sociedade, sejam sociais e materiais, levam a novas ou prolongam crises já existentes. Crise, aliás, que, nos lembra Montaner, sempre esteve presente nos museus:

É importante destacar que a instituição museu, apesar das contínuas crises que tem sofrido desde a própria fundação, agravadas pelas críticas da arte de vanguarda e pelas destruições causadas pela Segunda Guerra Mundial, foi ampliando seu papel crucial dentro das sociedades contemporâneas. Paradoxalmente, tais crises acabaram por reafirmar o poder do museu como instituição de referência e de síntese, capaz de evoluir e de oferecer modelos alternativos especialmente adequados para assinalar, caracterizar e transmitir os valores e os signos dos tempos (Montaner, 2003, p. 8).

Se, num primeiro momento, a adoção de recursos como a realidade virtual e outras experiências imersíveis⁴ por museus tradicionais podem parecer estratégias sensacionalistas, mal-vistas pelo público conservador, veremos que grandes instituições pelo mundo já adotaram a tecnologia como aliada, não só na comunicação direta com seu público, via redes sociais, aumentando seu alcance e engajamento, mas também como recurso expográfico, trazendo novos modos de fruição para o público visitante. Veremos, a seguir, alguns exemplos de como isso está sendo feito.

Exemplos de exposições imersíveis itinerantes e em espaços permanentes

Antes de adentrarmos nos exemplos, ressaltamos que a ideia de imersividade não é nova nas artes visuais e ela não surge a partir da tecnologia. Mesmo antes, a tentativa de criar a sensação de envolvimento e presença na obra já existia, como no teatro de



sombras, na Capela Sistina, no primeiro cinema ou nas poéticas participativas dos anos 1960. Nos interessa aqui, no entanto, falar da imersividade proposta nas exposições com grandes projeções audiovisuais, que ganharam popularidade nos últimos anos.

As propostas itinerantes de imersividade em projeções em 8K⁵, com reproduções em alta resolução de artistas como Van Gogh, Monet, Picasso, Frida Kahlo, Leonardo Da Vinci, Michelangelo ou Hieronymus Bosch, por exemplo, circulam pelo mundo, inclusive no Brasil, e têm sido sucesso de público por onde passam. As primeiras exposições ganharam força na Europa ainda no início do Século XXI e, pelo menos desde 2019, o Brasil entrou na rota desses espetáculos. Fato é que, nos últimos anos, houve uma grande popularização no conceito de exposição imersiva, com aumento das opções de mostras itinerantes, surgimento de espaços fixos dedicados a esse tipo de experiência, além da adoção de ações semelhantes por museus e instituições tradicionais.



Imagem 1: Exposição itinerante “Van Gogh live 8k” em Recife. Crédito: Divulgação Shopping RioMar Recife. Disponível em: <<https://revistaogrito.com/exposicao-van-gogh-live-8k-prolonga-temporada-no-recife/>>. Acesso em: 02/04/2024

Aqui no Brasil, além das exposições itinerantes, temos exemplos de espaços dedicados à imersividade, o MIS Experience, braço do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, e o Museu da Imagem e do Som Chico Albuquerque, O MIS Ceará, que inaugurou um espaço anexo em 2022 para imersividade. Fora espaços que dialogam com a tecnologia e diferentes formas de interatividade desde sua fundação, como o Museu do Amanhã, ou o antigo Oi Futuro, atual Futuros - Arte e Tecnologia, ambos no Rio de Janeiro.



Em João Pessoa, na Paraíba, foi inaugurado, em agosto de 2023, o Espaço Luzzco, autodenominado “primeiro espaço de arte imersiva da Paraíba”⁶. Trata-se de um galpão localizado no Altiplano Cabo Branco, bairro nobre da cidade, adaptado para receber as projeções. Sob o *slogan* “Tudo é tela”, o espaço é dividido em dois tipos de ambiente - uma espécie de corredor com instalações temáticas das exposições em cartaz, que introduzem os temas dos espetáculos e estimulam a produção de fotos para as redes sociais, e um grande salão onde as projeções imersíveis acontecem. A depender da programação, nesta mesma sala podem ter várias exposições mais curtas em sequência, ou uma única, de duração mais longa, que se repete ao longo do dia.

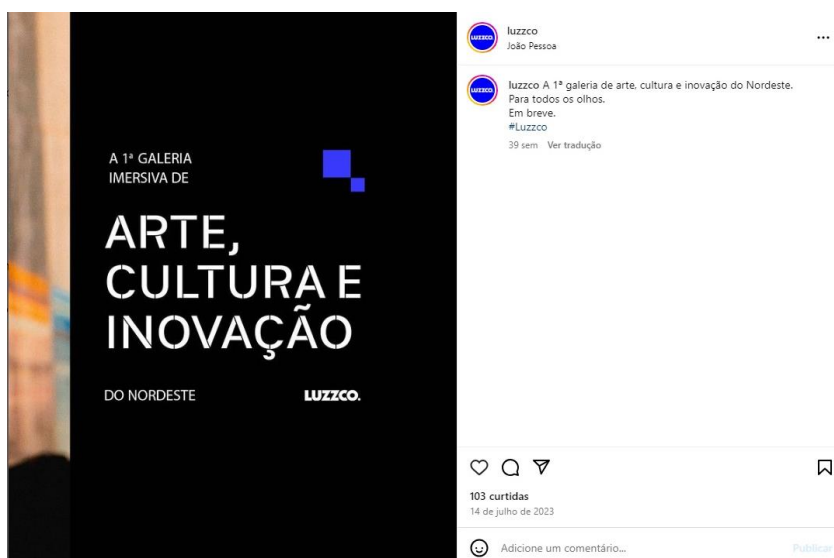


Imagem 2: Divulgação pré-inauguração do Luzzco. Crédito: Captura de tela do perfil oficial no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cuss1P7LykX/>>. Acesso em 16/04/2024.

Na data de inauguração, em 27 de agosto de 2023, os espetáculos em cartaz⁷ eram “Oceano Vivo”, com imagens mescladas entre filmagens de seres reais e animações gráficas do fundo do mar; “Surreal”, com imagens inspiradas no Surrealismo, com algumas alusões a obras e artistas conhecidos mas sem menções diretas; e “Paraíba Extraordinária”, com imagens feitas por Max Brito, fotógrafo natural de São Paulo radicado em João Pessoa, que, segundo apresentação em seu site, além de capturadas por ele, algumas foram geradas por Inteligência Artificial⁸. Em novembro de 2023 foi a vez de estrear “Clóvis Júnior - Alegria em forma de cor”, em comemoração aos 40 anos de carreira do artista paraibano Clóvis Júnior. A exposição



se somou às três anteriormente em cartaz. Inicialmente, o espetáculo de Clóvis Júnior ficaria aberto até o final de janeiro de 2024, mas foi prorrogado, junto com os outros, até meados de março do mesmo ano. Em datas comemorativas como Dia das Crianças e Natal, os espetáculos temáticos “Universo encantado da Imaginação” e “Natal encantado” foram somados temporariamente à programação.

Após um mês fechado para troca de exposições, estreou, no dia 14 de abril de 2024, o espetáculo “O Auto de Ariano - o realista esperançoso”, sobre a vida e obra de Ariano Suassuna, com previsão de encerramento para julho deste ano. Os ingressos são vendidos com hora marcada e a visita guiada é iniciada com o grupo daquele horário. Ao chegar na sala imersível, os guias se despedem e o público fica livre para acompanhar os, aproximadamente, 45 minutos de projeções.



Imagem 3: Sala imersível do Luzzco com a exposição “Clóvis Júnior - Alegria em forma de cor”.
Crédito: Flávia Junqueira

Até o momento de fechamento deste trabalho, a exposição de Suassuna seguia como única exibição do espaço, com duração total de uma hora e meia, incluindo uma visita guiada pelas salas iniciais, sem projeções, com objetos pessoais originais do escritor. O Luzzco, no entanto, pode ser alugado para eventos privados, ficando fechado para o público nesses dias em específico, sem exibição do espetáculo em cartaz. Nesses casos, eles divulgam a alteração do horário de funcionamento em suas redes sociais oficiais.



Podemos perceber como diferencial em relação às exposições itinerantes que circularam pelo país, o fato do Luzzco produzir suas próprias exposições, com ênfase em artistas paraibanos de reconhecimento regional ou nacional, como no caso de Clóvis Júnior e Ariano Suassuna. Neste quase um ano desde sua inauguração, grandes mestres da pintura europeia, personagens frequentes das itinerâncias, não entraram na agenda do espaço.

Mas como já afirmado, este não é um fenômeno apenas aqui no país. Veremos, com alguns exemplos, que outros países também investem nas exposições imersíveis. O sucesso de público em uma exposição de 2011 fez um museu alemão criar um ambiente temporário, porém de longa duração, alguns anos depois. Trata-se do *Pergamonmuseum - Das Panorama*, espaço integrante do grupo de Museus Estatais de Berlim - *Staatliche Museen Zu Berlin*, recriando a cidade antiga de Pérgamo, nos tempos romanos. O panorama surgiu como parte de uma exposição do mesmo tema, em exibição entre 2011 e 2012 e, devido ao sucesso de público, foi reaberto em 2018. A princípio a duração prevista seria até 2024, mas atualmente não informam data de encerramento no site⁹.



Imagem 4: *Pergamonmuseum - Das Panorama*, vista do topo da plataforma para os visitantes. Crédito: Tom Schulze. Disponível em: <<https://www.smb.museum/en/museums-institutions/pergamonmuseum-das-panorama/exhibition/detail/pergamon-masterpieces-from-the-ancient-metropolis-with-a-360-panorama-by-yadegar-asisi/>>. Acesso em: 30/04/2024.

Na mesma época, no bojo da imersividade, começaram a surgir pelo mundo, outros espaços totalmente dedicados a esse tipo de experiência. Um deles, o *L'Ateliers des*



Lumières, inaugurado em 2018 em Paris, França, surgiu como braço dedicado à arte digital da Fundação *Culturespaces*, instituição francesa privada criada em 1990, e que desde 2012 investe em arte tecnológica digital e exposições imersíveis. No momento, o espaço conta com três exposições imersíveis, com grandes nomes da arte envolvidos, como Ingres e Delacroix, ou temas históricos, como o antigo Egito.



Imagem 5: *L'Atelier des Lumières*. Crédito: Culturespaces/C. de la Motte Rouge. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C6eGgpcK0hn/?img_index=1. Acesso em: 02/05/2024.

Também em 2018, a mesma Fundação inaugurou o *Bunker des Lumières*, na Coreia do Sul, com a mesma proposta. Desde então, já abriram outros espaços semelhantes em diversos países como Alemanha, Estados Unidos e Holanda¹⁰.

Outro exemplo de espaço inteiramente dedicado às projeções, desta vez em Londres, no Reino Unido, é o *Frameless*. Inaugurado em outubro de 2022, o espaço tem quatro galerias que recebem exposições simultâneas, com artistas consagrados apresentados “de forma nunca antes vista”, como informam no site oficial¹¹. No mesmo parágrafo, somos informados de que o espaço “está redefinindo o mundo da arte experiencial e imersiva”, e é “onde a arte se liberta”, como afirmam logo na página inicial. Navegando pelos registros disponíveis, percebemos como diferencial, a presença de imagens não só nas laterais e no chão, mas também no teto de algumas das galerias, seja por jogo de espelhos ou por projeções, fortalecendo a divulgação deles como “a maior experiência multissensorial permanente do Reino Unido”¹².

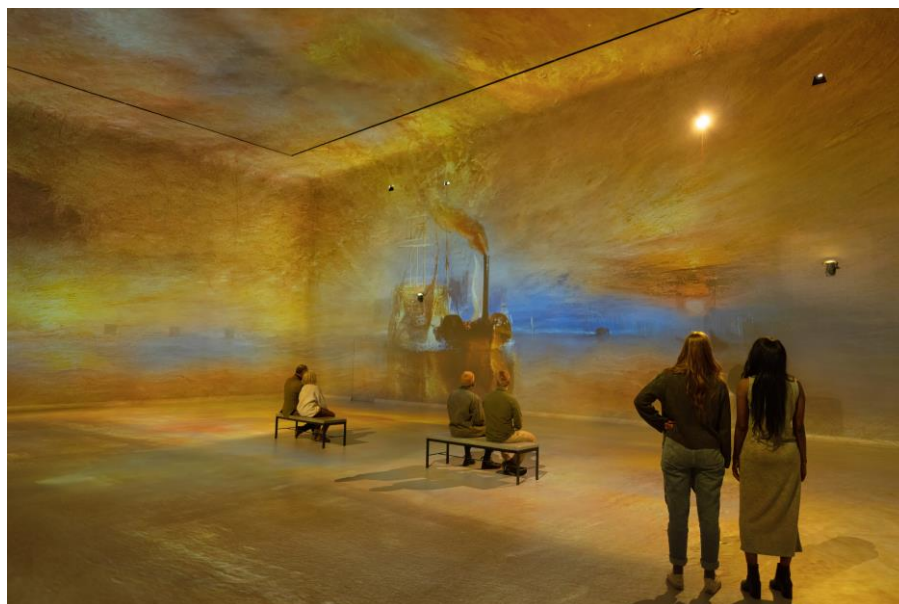


Imagem 6: Vista de uma das galerias do *Frameless*. Crédito: Divulgação site oficial. Disponível em: <<https://frameless.com/the-experience/the-world-around-us/>>. Acesso em: 02/05/2024.

Assim como no Luzzco, sendo tais espaços criados e mantidos por empresas privadas, focadas no lucro, tanto no *L'Atelier des Lumières* como no *Frameless*, há a possibilidade de locação dos espaços para eventos privados. Em contrapartida, os europeus também lançam ações de financiamento para artistas e a criação de novos trabalhos, diferentemente do espaço paraibano, que até o momento não manifestou nenhuma ação nesse sentido. Outro ponto em comum entre os três espaços, é a temática de algumas das exposições.

Paralelo a esses novos espaços, itinerantes ou não, grandes museus do mundo lançam mão dos recursos tecnológicos e do discurso da imersividade para levar ao público novas experiências com seus acervos, seja por meio de projeções, realidade aumentada ou realidade virtual, por exemplo. Um caso recente, é do Museu D'Orsay, que para comemorar os 150 anos do movimento impressionista, criou, entre outros, o evento *Une soir avec les impressionnistes, Paris 1874*, uma reprodução em realidade virtual da primeira exposição Impressionista, aberta ao público francês em 15 de abril de 1874.



Imagem 7: Divulgação *Une soir avec les impressionnistes, Paris 1874*. Fonte: Excurio - GEDEON Experiences - Musée d'Orsay. Disponível em: <<https://www.musee-orsay.fr/fr/agenda/expositions/un-soir-avec-les-impressionnistes-paris-1874>>. Acesso em: 02/05/2024.

A exibição é uma parceria com o grupo de mídia GEDEON Experience, responsável por grandes produções, com ênfase no cinema documental, e que se diz pioneiro no campo das novas tecnologias audiovisuais¹³. Esta mesma empresa foi responsável pelo projeto *Grand Palais Immersive*, fundado na França em 2022 como “uma nova subsidiária especializada na produção, operação e distribuição de exposições digitais para públicos em Paris, França e em todo o mundo”, como eles mesmos se denominam¹⁴.

Elencamos aqui apenas alguns exemplos de exposições imersíveis, no intuito de identificar espaços, itinerantes ou permanentes, que ganharam destaque nos últimos anos, com direito a um número expressivo de visitantes.

Considerações Finais

O presente trabalho não se aprofunda analiticamente em um único exemplo, mas, enquanto pesquisa em andamento, traça um panorama necessário para uma investigação mais aprofundada, que pretende analisar o público nas exposições imersíveis. Para isso, etapas com aplicação de questionários e metodologias qualitativas como observação participante e não-participante, estão em andamento.

Como refletimos nesse relato, os espaços de exposições imersivas, por enquanto, não entram na atual definição de museu, mas lembramos aqui, com o professor Clóvis Britto (2023), que museu é espaço de projeção de utopias, ou ainda, lugar de



antecipação do futuro, e não só de memória (Britto, 2023, p. 451). Os exemplos aqui expostos, têm evidente caráter mercadológico, mas tornam-se possíveis caminhos para a fruição artística a partir do momento que museus e outros espaços tradicionais de arte se apropriam de estratégias semelhantes, atraindo novos públicos para seus velhos acervos.

Referências

BISHOP, Claire. **Participation**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.

BRITTO, Clovis Carvalho. Quando um museu inaugura a cidade: o museu histórico de Brasília como síntese da imaginação museal de Juscelino Kubitschek. In: MAGALHÃES, Fernando; COSTA, Luciana Ferreira da; HERNÁNDEZ, Francisca Hernández; CURCINO, Alan. **Museologia e Patrimônio**, vol. 10, Escola Superior de Educação e Ciências Sociais – Politécnico de Leiria, 2023.

DAVALLON, Jean. **Le musée est-il vraiment un média?**, 1992. Disponível em: <https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017> Acesso em: 31/03/2024.

KOPTCKE, Luciana Sepúlveda. Público, o X da questão? A construção de uma agenda de pesquisa sobre os estudos de público no Brasil. **Museologia & Interdisciplinaridade** - Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília, Vol.1, nº1, jan/jul de 2012.

KOPTCKE, Luciana Sepúlveda. Bárbaros, escravos e civilizados: o público dos museus no Brasil. In: **Revista do Patrimônio**, 31 – Museus: antropofagia da memória e do patrimônio. Brasília: IPHAN, 2005.

LEOTE, Rosângella. **ArteCiênciaArte**. São Paulo: Editora da Unesp Digital. 2015.

MONTANER, Josep Maria. **Museus para o século XXI**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.

SCHEINER, Teresa Cristina. Prólogo - Museologia, Patrimônio, narrativas do real. O que dizem, hoje, os museus?. In: MAGALHÃES, Fernando; COSTA, Luciana Ferreira da; HERNÁNDEZ, Francisca Hernández; CURCINO, Alan. **Museologia e Patrimônio**, vol. 10, Escola Superior de Educação e Ciências Sociais – Politécnico de Leiria, 2023.

Notas

1. Trabalhamos aqui com quatro classificações de públicos trazidas por Luciana Koptcke (2012), baseada em Octobre (2007), a saber: os visitantes efetivos; os grupos que se assemelham aos praticantes, que seriam o público potencial, e o não público, que demonstra pouco ou nenhum interesse em museus quando perguntados (Koptcke, 2012, p. 216).



2. Definição aprovada em 24 de agosto de 2022 durante a Conferência Geral do ICOM em Praga. Disponível em: <http://www.icom.org.br/?page_id=2776>. Acesso em: 21/03/2024.
3. No original: “*Bien des signes portent à penser que le musée est en passe de devenir un média. Souhaitée par certains, redoutée par d'autres, cette mutation des musées en institutions qui considèrent leurs visiteurs comme une «clientèle» qui doit être attirée pour lui faire «voir» des œuvres ou la «sensibiliser» à la science n'est pas sans évoquer la logique des médias. Le musée en devient-il pour autant vraiment un média?*”
4. Utilizamos o termo imersíveis e não imersivas, por compreendermos, a partir das ideias de Rosangella Leote (2015), que a experiência de imersividade é subjetiva e depende da predisposição do sujeito para vivenciá-la. Nesse sentido, não é possível afirmar que uma obra ou exposição é imersiva, mas sim, imersível, pois, apesar de criar um ambiente propício para essa experiência, ela não é determinante.
5. 8K é um formato de alta resolução para telas digitais, medido em pixels. No caso, 8K significa que a tela tem oito mil pixels, garantindo uma resolução de altíssima definição.
6. Nas primeiras divulgações, a apresentação era como “Primeira galeria imersiva de arte, cultura e inovação do Nordeste”, como na postagem do dia 14 de julho de 2023, disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cuss1P7LykX/>>. Acesso em 16/04/2024.
7. Divulgação da inauguração com os espetáculos em cartaz disponível em: <https://www.instagram.com/p/CwVtDWYJnmR/?img_index=1>. Acesso em: 16/04/2024.
8. Disponível em: <<https://www.maxbritofotografo.com.br/sobre>>. Acesso em 16/04/2024.
9. No original: “*17.11.2018 until further notice*”. Disponível em: <<https://www.smb.museum/en/museums-institutions/pergamonmuseum-das-panorama/exhibition/detail/pergamon-masterpieces-from-the-ancient-metropolis-with-a-360-panorama-by-yadegar-asisi/>>. Acesso em: 30/04/2024.
10. Histórico da Fundação Culturespaces. Disponível em: <<https://www.culturespaces.com/fr/propos/histoire>>. Acesso em: 02/05/2024.
11. No original: “*Frameless is redefining the experiential immersive art world. Situated in Marble Arch, we are the largest permanent multi-sensory experience in the UK. Frameless features four galleries and showcases some of the world's greatest works of art presented in ways never seen before. Where art breaks free*”. Disponível em: <<https://frameless.com/>>. Acesso em: 02/05/2024.
12. Site oficial *Frameless*. Disponível em: <<https://frameless.com/>>. Acesso em: 02/05/2024.
13. Disponível em: <<https://www.gedeonmediagroup.com/en/who-we-are/>>. Acesso em: 29/03/2024.
14. Disponível em: <<https://grandpalais-immersif.fr/en/who-are-we>>. Acesso em: 29/03/2024.