

Obra ou imagem: a virtualidade interferindo no ambiente educacional e no objeto estético

Work or image: virtuality interfering in the educational environment and the aesthetic object

Sandra Regina Bastos

Como citar esse artigo. BASTOS, S. R. Obra ou imagem: a virtualidade interferindo no ambiente educacional e no objeto estético. *Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades*, Vassouras, v. 16, n. 2, p. 92-103, jun./ago. 2025.

Resumo

Este artigo investiga como a virtualidade interfere no ambiente educacional e na percepção do objeto estético, tendo como eixo a discussão “Obra ou imagem: a virtualidade interferindo no ambiente educacional e no objeto estético”. O objetivo principal é compreender de que maneira experiências digitais imersivas influenciam a fruição artística e os processos de ensino-aprendizagem no campo das artes visuais. Para isso, toma-se como estudo de caso a exposição imersiva Van Gogh Live 8K, realizada no Brasil, que conjuga tecnologia de alta definição, trilha sonora envolvente e projeções em grande escala. O referencial teórico-metodológico articula os conceitos de estética e imagem técnica de Vilém Flusser, a percepção mediada pela velocidade e virtualidade segundo Paul Virilio, e os estudos sobre cultura digital e visualidade propostos por Lev Manovich. A metodologia adotada foi qualitativa, com abordagem exploratória, combinando observação sistemática da exposição, aplicação de questionários a visitantes e análise bibliográfica. A discussão aponta que a virtualidade, ao criar ambientes sensoriais expandidos, modifica a relação entre público, obra e espaço, deslocando o foco da materialidade do objeto para a experiência estética vivida. No contexto educacional, a exposição analisada revelou potencial para despertar o interesse dos alunos e favorecer práticas pedagógicas mais interativas, porém também evidenciou riscos de superficialidade na recepção da arte, caso não haja mediação crítica e reflexiva por parte dos educadores. Os resultados indicam que a virtualidade pode enriquecer a experiência estética e ampliar os repertórios interpretativos, ao mesmo tempo em que desafia as concepções tradicionais de obra de arte e de espaço expositivo. A pesquisa conclui que é necessário repensar o papel das tecnologias digitais no ensino de artes, propondo estratégias que integrem sensorialidade, criticidade e mediação pedagógica. Assim, a virtualidade deixa de ser um fim em si mesma e passa a ser um meio potente de reinvenção dos processos de ensino-aprendizagem e da fruição estética contemporânea.

Palavras-chave: Virtualidade; Objeto Estético; Educação; Imersão Digital; Exposições Imersivas; Mediação Crítica.

Abstract

This article investigates how virtuality interferes in the educational environment and in the perception of the aesthetic object, based on the central discussion “Work or Image: Virtuality Interfering in the Educational Environment and the Aesthetic Object.” The main objective is to understand how immersive digital experiences influence artistic appreciation and teaching-learning processes in the field of visual arts. As a case study, the article analyzes the immersive exhibition Van Gogh Live 8K, held in Brazil, which combines high-definition technology, immersive sound design, and large-scale projections. The theoretical and methodological framework brings together Vilém Flusser’s concepts of aesthetics and technical images, Paul Virilio’s reflections on perception, speed, and virtuality, and Lev Manovich’s studies on digital culture and visuality. The adopted methodology is qualitative, with an exploratory approach, combining systematic observation of the exhibition, questionnaires applied to visitors, and bibliographic review. The discussion highlights that virtuality, by creating expanded sensory environments, shifts the relationship between audience, artwork, and space—displacing the focus from the materiality of the object to the lived aesthetic experience. In the educational context, the analyzed exhibition revealed strong potential to engage students and foster more interactive pedagogical practices. However, it also raised concerns about the superficial reception of art in the absence of critical and reflective mediation by educators. The results indicate that virtuality can enrich aesthetic experiences and broaden interpretative repertoires, while simultaneously challenging traditional conceptions of the artwork and the exhibition space. The study concludes that it is necessary to rethink the role of digital technologies in art education by proposing strategies that integrate sensoriality, critical thinking, and pedagogical mediation. Thus, virtuality becomes not an end in itself, but a powerful means of reinventing both aesthetic experience and contemporary teaching-learning processes.

Keywords: Virtuality; Aesthetic Object; Education; Digital Immersion; Immersive Exhibitions; Critical Mediation.

Afiliação dos autores:

¹Mestre do Programa de Pós-Graduação em Interartes [Linha 2 de pesquisa Artes e Mídias digitais] da Universidade Federal do Espírito Santo, doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Artes da Ufes. Aluna Especial do curso de Pós Graduação Doutorado, em artes da UFES, Professora do Curso de Pós Graduação Arquitetura em Saúde da Instituição privada Emescam (Escola de Medicina Santa Casa) e Professora de Artes da Escola Monteiro. Coordenadora de Artes da Escola Centro Educacional Leonardo da Vinci na capital, Vitória, Espírito Santo, Brasil.

E-mail de correspondência: sandrabastos65@gmail.com

Recebido em: 21/09/2024. Aceito em: 27/05/2024.

Introdução

Desde que o termo **Artemídia** passou a ser amplamente utilizado para novas formas de expressão artística mediadas por tecnologias, experiências digitais têm oportunizado alternativas estéticas voltadas à educação, à comunicação, à divulgação, à interação, ao entretenimento, às mídias e à indústria cultural. Intervenções em salas de aula, bem como em espaços expositivos — como museus e galerias de arte —, tornaram-se recorrentes com o uso de recursos digitais para a apresentação de conteúdos e a reprodução de obras visuais, musicais, cênicas ou performáticas. Esse movimento, em expansão tanto no campo educacional quanto no circuito das artes visuais, tem contribuído para a reconfiguração das práticas de mediação, percepção e, indiretamente, da produção artística.

Se por um lado, tecnologias digitais vêm sendo utilizadas para digitalização e acesso remoto a acervos, por outro, elas também impulsionam a criação de experiências sensoriais imersivas, alterando o paradigma da fruição estética. Com a chegada das máquinas de texto (como imprensa, telegrafia e datilografia) e da fotografia, as mídias e as artes restabeleceram vínculos entre sistemas técnicos e poéticos, gerando novas linguagens e relações. Atualmente, as chamadas exposições imersivas operam como dispositivos de mediação que ativam os sentidos, o imaginário e a cognição do público, promovendo um modo de educação sensível e experiencial em espaços institucionais e alternativos. Ao reunir arte, tecnologia e educação, essas instalações digitais transformam a experiência estética e estimulam a construção de novos significados culturais.

Este artigo tem como objetivo central investigar de que maneira a virtualidade interfere na fruição do objeto estético e nos processos pedagógicos contemporâneos, a partir da análise da exposição imersiva *Van Gogh Live 8K*, realizada no Rio de Janeiro. A proposta é compreender como a experiência imersiva modifica a percepção da obra de arte, reconfigurando a relação do espectador com a materialidade, a narrativa visual e os processos interpretativos. Além disso, busca-se examinar como esse modelo expositivo pode ser incorporado ao ensino de arte, tanto como ferramenta pedagógica quanto como objeto crítico, considerando suas potencialidades e seus limites.

O percurso metodológico adota uma abordagem qualitativa e exploratória, combinando observação direta da exposição, aplicação de questionários a visitantes e revisão bibliográfica crítica. A fundamentação teórica articula os estudos sobre estética e imagem técnica de Vilém Flusser (2008), a crítica da aceleração e da imediatez promovida pelas tecnologias, desenvolvida por Paul Virilio (1993), e os conceitos sobre visualidade e cultura digital propostos por Lev Manovich (2001). A pesquisa também se apoia em importantes obras que discutem a relação entre arte, tecnologia e cibercultura. Arlindo Machado, em *Máquinas e Imaginários: O Desafio das Poéticas Tecnológicas* (1993), explora como as tecnologias emergentes estão moldando novas formas de expressão artística, propondo uma reflexão sobre o impacto das máquinas na produção cultural e na estética contemporânea. Lucia Santaella, em *Culturas e Artes do Pós-Humano* (2003), analisa as transformações culturais impulsionadas pela cibercultura, destacando o papel das mídias digitais na redefinição das artes e da comunicação. Diana Domingues, em *Arte e Vida no Século XXI* (2003), examina como a convergência entre ciência, tecnologia e arte está gerando novas formas de criatividade, abordando as possibilidades da arte digital no contexto atual. Pierre Lévy, em *Cibercultura* (1999), apresenta a noção de cibercultura como um novo espaço de interação humana mediado pela tecnologia, que redefine a produção de conhecimento e expressão. Finalmente, Lev Manovich, em *The Language of New Media* (2001), discute a linguagem das mídias digitais e como as novas formas de mediação alteram a percepção estética, desafiando as convenções das formas tradicionais de arte. Esses autores fornecem uma base sólida para a análise das interações entre arte, tecnologia e educação no contexto das exposições imersivas digitais.

Para facilitar a compreensão do percurso argumentativo, este artigo está estruturado da seguinte forma: a introdução apresenta o contexto e os objetivos da pesquisa; na segunda seção, discute-se o conceito de virtualidade e suas implicações para a arte e a educação; a terceira seção detalha o estudo de caso, descrevendo a exposição *Van Gogh Live 8K* e a metodologia utilizada; em seguida, analisa-se o impacto da experiência imersiva sobre o objeto estético e a prática pedagógica; por fim, na conclusão,

são apresentadas as reflexões finais da pesquisadora, destacando os principais achados da pesquisa e propondo caminhos possíveis para o uso crítico e sensorialmente enriquecedor da virtualidade no ensino das artes.

A visita permitiu refletir sobre o impacto sensorial e cognitivo da imersão digital na recepção da arte. Além disso, buscou-se compreender como esse modelo expositivo pode ser aplicado ao ensino de artes, ampliando possibilidades de mediação cultural. (Figura 1):



Figura 1. Ambiente sensorial no salão principal da Exposição Imersiva Van Gogh Live 8K - Rio de Janeiro - Barra Shopping, 2022

Fonte. Arquivo próprio.

Para isso, fundamenta-se em teóricos como Vilém Flusser, Paul Virilio e Lev Manovich, que discutem a virtualidade, a estética digital e a mediação tecnológica. A metodologia combina observação da exposição, aplicação de questionários aos visitantes e revisão bibliográfica. O artigo está estruturado em três seções: a primeira apresenta o contexto da virtualidade na arte e na educação; a segunda discute a exposição analisada e sua recepção; e a terceira examina os impactos dessa experiência no ensino de artes, finalizando com considerações sobre desafios e potencialidades da imersão digital na educação.

Nessa relação entre exposição e a virtualidade, a curadoria tem um papel fundamental para também integrar ambiente educacional e objeto estético, pois é responsável pela mediação e pela experiência do público com a obra, seja em exposições físicas, digitais ou híbridas. No contexto da virtualidade, a curadoria precisa considerar como a mediação tecnológica influencia a percepção estética e a interação dos visitantes. No ambiente educacional, a curadoria pode atuar na seleção e organização de conteúdos que favoreçam uma experiência imersiva e crítica, ajudando a transformar exposições em ferramentas pedagógicas. Ela também influencia a maneira como o público interpreta e se envolve com as obras em ambientes digitais, determinando se a experiência será apenas contemplativa ou interativa e educativa. Além disso, a curadoria de exposições virtuais desafia conceitos tradicionais de materialidade e autenticidade da obra de arte, levantando questões sobre a mediação do olhar e o papel da tecnologia na produção e fruição estética. Assim, no ensino de artes, a curadoria pode ser um recurso metodológico, promovendo reflexões sobre o impacto da digitalização na criação e na recepção das obras.

O empenho da curadoria vai ao encontro da escolha do tema de uma exposição, buscando promover obras de artistas reconhecidos e definindo, assim, qual será a temática protagonista da instalação. Essa possibilidade de experimentação dentro de uma exposição imersiva só é possível por conta da virtualidade. Durante a pesquisa, deparamo-nos com estudos que comparam esses ambientes educacionais e artísticos aos espaços convencionais do artista, como o estúdio e o atelier, ou a galeria e museus. Acreditamos que, nas exposições imersivas, as obras de um artista apresentam uma proximidade quase tocável, pela imaginação ou imersão, potencializando a educação visual e cultural, com a aparência de real. “O que era conceitual passa para o imaginativo novo que não serve mais para explicar o mundo, mas para dar-lhe sentido” (Flusser, 2008, p. 68).

Dessa forma, museus, espaços culturais e exposições podem ser ambientes educativos eficazes,

detalhando métodos e teorias para maximizar o aprendizado e o envolvimento educacional. Teoria e prática da educação em museus oferecem *insights* sobre como os processos educacionais são integrados nas exposições de arte e nas práticas museológicas.

Imagens estéticas: educação e semiótica

A discussão e a abordagem do tema nos levam à compreensão da relação da educação com a semiótica e ao entendimento sobre as “imagens estéticas” que são representações visuais que possuem intencionalidade artística e são concebidas para provocar experiências sensíveis, cognitivas e emocionais no espectador. Elas podem estar presentes em diferentes suportes, como pinturas, fotografias, esculturas, vídeos, realidade virtual e ambientes digitais imersivos. O conceito de “imagem estética” envolve não apenas a forma visual, mas também sua carga simbólica e cultural, sendo analisado por diferentes correntes filosóficas e teóricas, como a Estética, a Semiótica e a Fenomenologia. No contexto educacional e da virtualidade, as imagens estéticas desempenham um papel crucial na construção do conhecimento e na mediação da experiência artística. Elas podem ser usadas para desenvolver a percepção crítica, estimular a criatividade e ampliar a relação entre arte, tecnologia e sociedade. Alguns aspectos precisamos considerar nesse sentido: a **relação entre imagem estética e conhecimento que explora** como as imagens, especialmente em contextos digitais e imersivos, influenciam a construção do conhecimento e da experiência sensível. Também considerar a transição da fruição tradicional para a interatividade e como isso altera os processos de significação no ensino. Quanto a semiótica na leitura das imagens estéticas, Charles Peirce e Roland Barthes interpretam as imagens estéticas em exposições imersivas e analisam signos icônicos, índices e símbolos nas experiências digitais e como isso impacta a recepção do público. Peirce trata da semiótica, percepção e lógica, com abordagens relevantes para o estudo das imagens na virtualidade (1998) com a introdução clara e objetiva às suas ideias sobre semiótica e suas implicações na análise dos processos de significação, relevantes para os estudos de estética e educação na era digital. Já o autor Barthes (1964) no seu artigo clássico, analisa a imagem publicitária sob uma perspectiva semiótica, introduzindo os conceitos de denotação e conotação, que podem ser aplicados à interpretação das imagens estéticas nas exposições imersivas.

Outro aspecto a ser considerado é a transformação do signo artístico e como a virtualidade cria novas camadas de significado para as imagens estéticas, modificando sua relação com a materialidade e a autenticidade. Esses autores também buscam explorar como a interatividade nas exposições digitais altera a interpretação e apropriação dos signos visuais pelos espectadores. Importante observar como a educação artística pode trabalhar a alfabetização visual e semiótica para desenvolver uma leitura crítica das imagens digitais e sugerir estratégias pedagógicas para o uso de exposições virtuais no ensino, estimulando o pensamento crítico sobre a experiência estética mediada por tecnologia.

Ao conectar estética, educação e semiótica, esse subtítulo amplia a discussão sobre os impactos da virtualidade na percepção artística e no ensino, trazendo um viés interpretativo mais profundo para o artigo.

Assim abordar a comunicação também nos leva a examinar as imagens que promovem interação e educação, geradas por projetores e vídeos que transmitem significados. Nesse caso, um exemplo são as imagens em quatro dimensões, com efeitos virtuais, produzidas de maneira espontânea e aplicadas em ambientes educativos. Nesse sentido, Vilém Flusser (2008, p.17-18) complementa que “[...] o importante é que as imagens técnicas são projeções que projetam significado de dentro para fora e que é precisamente isto o seu ‘sentido’ (sinn meaning)”. Para esse autor, “[...] as imagens são o esboço da tentativa humana de representar algo” (Flusser, 2008, p. 7). No contexto educacional, essas representações se tornam ainda mais significativas.

Notamos, então, que as instalações preparadas para receber grandes exposições imersivas oferecem condições para uma nova narrativa para as artes visuais, com um potencial técnico que contribui também para a educação. Esses cenários permitem ao público (seja ele entendedor de arte ou não) e aos alunos

apreciarem a imagem como objeto estético, a partir de experimentações polissensoriais, o que pode enriquecer tanto o aprendizado quanto a apreciação artística. Esse novo comportamento “[...] de interagir com a obra simultaneamente, não mais desmembrado dessa relação” (Duve, 2003, p. 93), também pode ser visto como uma forma inovadora de educação visual.

O público interage com cenários e ambientes, envolvendo-se por ruídos, sons, música, aromas e todos os elementos que ornamentam, humanizam e educam no espaço expositivo, transformando a experiência artística em uma vivência também educativa.

Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, interpõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas de imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente – a realidade reflete imagens (Flusser, 2008, p. 9).

O pluralismo da arte contemporânea é justificado por esse autor que aponta para o “fim da arte” como um processo de intelectualização crescente da produção cultural. Questionamos se cada um, na sua individualidade e nas suas expressões individuais, participa da espetacularização da arte e, dentro do processo, sente, vê, analisa e interage com as imagens dentro do ambiente imersivo. Já para Arlindo Machado (2016, p. 30), “[...] a imersão acontece diferente com intenção de vislumbrar possibilidades para que o público reinterprete e haja ressignificação dos mesmos em relação às obras projetadas”. Ainda segundo o referido autor,

O fenômeno da imersão surge desse novo comportamento dos atores envolvidos com a arte e é observado como [...] um processo múltiplo na relação de envolvimento e cognição entre a obra, a arte, a técnica e o público. Os espaços e instalações imersivas são ambientes híbridos que oferecem constantes transformações (Machado, 2016, p. 23).

Esses tipos de exposições requalificam essa nova relação entre a arte e a educação, aproximando o artista, a obra e o público, se compararmos aos espaços físicos dos museus, galerias e mostras tradicionais. Afinal, são espaços multimídia onde a imagem e a virtualidade se entrelaçam, reproduzindo obras de artistas e permitindo que cada espectador receba suas impressões de forma única e individual, enriquecendo sua experiência educativa.

O autor Alfred Gell (2001, p. 175) explica essa interpretação pessoal: “[...] as obras como objetos têm ideias e intenções diferentes e a definição de estética de uma obra ou objeto artístico é insatisfatória” e (por que não dizer?) pessoal. Esse aspecto educativo nas exposições imersivas também reflete a multiplicidade de percepções, em que o aprendizado é contínuo e varia a cada nova visita.

Isso nos dá a impressão de que, ao visitar uma exposição imersiva mais de uma vez, teremos diversas sensações, totalmente distintas, cada uma delas podendo contribuir para uma nova perspectiva educacional, tornando a arte e a educação profundamente interconectadas nesse contexto visual e sensorial. Para Gell (2001, p. 185) “[...] o objeto exposto apresentado ao público como arte, incorpora ideias, veicula significados e intenções diferentes”. A comunicação nas exposições imersivas acontece desde o início da apresentação, com a projeção das imagens das obras — sejam pinturas, desenhos ou gravuras — em superfícies como paredes, pisos, painéis ou tecidos, em conjunto com artefatos de áudio e vídeo (Figura 2).

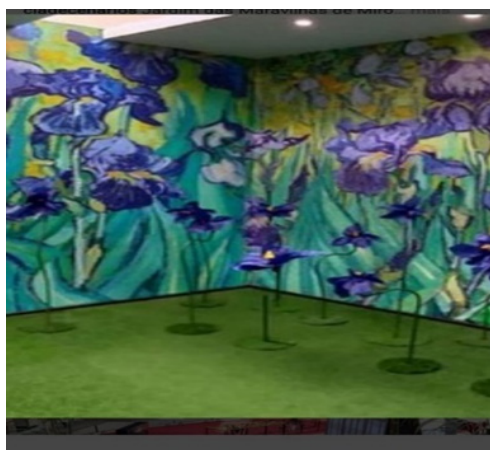


Figura 2. Ambiente sensorial da Exposição Imersiva Paisagens de Van Gogh - Shopping Pátio Higienópolis – São Paulo, 2019.

Fonte. Arquivo próprio.

Esse processo não apenas promove a arte, mas também integra um forte componente educacional, em que a educação visual e cultural se torna uma parte essencial da experiência. Duchamp (1975) confirma esse relato ao afirmar que a “criatividade é universal”, estabelecendo o “fazer a arte” próximo do “apreciar a arte”, e tudo faz parte de um jogo social, que também pode ser interpretado como um processo educacional. Afinal, todo trabalho de arte apresenta a intenção do artista, ainda que seja em projeções multimídia com efeitos digitais, o que amplia as possibilidades de educação por meio da arte.

É importante destacar que os recursos tecnológicos não tiram o valor do que apreciamos, mas sim acrescentam novas dimensões educacionais à experiência artística. O resultado da utilização desses recursos em espaços expositivos educacionais é comunicar, reinterpretar, ressignificar e divulgar um artista e suas obras. E essa narrativa para a arte abre possibilidades e alternativas para a comunicação tanto para o artista quanto para a público, ampliando os horizontes educacionais e culturais no contexto das exposições imersivas.

Educação e significados estéticos

A relação entre educação e significados estéticos está na formação da percepção, sensibilidade e interpretação das imagens e objetos artísticos. A relação entre a teoria da informação, a educação e a imagem técnica dependem da interpretação da imagem e os desafios da estética, além de considerar como esses elementos podem ser aplicados em contextos educacionais. Um exemplo mencionado neste artigo é o grande artista Van Gogh, cuja particularidade de suas produções residia em usar pinceladas grossas e traçados para desenhar e pintar cenas e temas simples. Agora, por meio da mediação educacional e do uso de dispositivos digitais, suas imagens são ressignificadas, trazendo novas oportunidades para a educação visual e a compreensão artística. A educação estimula a leitura crítica da estética, permitindo que os indivíduos compreendam os signos visuais em diferentes contextos culturais e históricos. No ensino de artes, essa relação se fortalece ao desenvolver a criatividade e a expressão por meio da experimentação e análise. Além disso, a imersão digital amplia as possibilidades de fruição estética, exigindo novas abordagens pedagógicas para interpretar significados na virtualidade. Assim, a educação estética não apenas ensina a apreciar a arte, mas também a compreender seus impactos sensoriais e sociais.

Os aparatos tecnológicos desempenham um papel fundamental na expressão e comunicação da arte na era contemporânea, possibilitando novas formas de criação, difusão e fruição estética. A incorporação da tecnologia na arte expande os limites da materialidade, permitindo que artistas explorem linguagens digitais, interativas e imersivas, como a realidade virtual, a inteligência artificial e a videoarte. Além disso, a tecnologia possibilita a ressignificação das apresentações e produções artísticas, rompendo com formatos

tradicionais e criando experiências multissensoriais e participativas. Exposições imersivas, instalações digitais e performances mediadas por algoritmos são exemplos de como a virtualidade transforma a relação entre obra e espectador, tornando-a mais dinâmica e acessível. Essa transformação também favorece a multiplicidade e a diversidade cultural, uma vez que a arte digital permite o intercâmbio global de referências, narrativas e identidades. Plataformas digitais e redes sociais se tornam espaços de experimentação e compartilhamento, democratizando o acesso à arte e ampliando sua capacidade de diálogo com diferentes contextos sociais. Dessa forma, os aparatos tecnológicos não apenas expandem as possibilidades expressivas da arte, mas também contribuem para a ressignificação dos processos criativos, consolidando a arte contemporânea como um campo plural, híbrido e em constante reinvenção.

Essas ressignificações possibilitam que obras como as de Van Gogh sejam exploradas em contextos educacionais, permitindo que estudantes e educadores possam interagir de forma mais dinâmica e aprofundada com o conteúdo artístico. A aplicação de tecnologia na educação, especialmente em artes, contribui para enriquecer o processo educacional, oferecendo novas perspectivas e abordagens para o ensino e aprendizado da estética e da arte (Figura 3).



Figura 3. Salão Principal de Projeção dos Croquis na Exposição Imersiva Van Gogh 8k - Rio de Janeiro - Barra Shopping, 2022

Fonte. Arquivo próprio.

Na arte, compreendemos o quanto a informação é vista de forma poética, quando elementos que se comunicam se juntam à obra, resultando em significados e gerando uma emoção única. A partir da imagem técnica, segundo Flusser (2008, p. 7), “começa a delinear suas reflexões sobre a era das tecno-imagens, na qual tudo tende ao grau zero do espaço”. Este processo também pode ser entendido como um ato educacional, no qual tanto o artista quanto o espectador participam de uma experiência estética. Ao discutir esses significados estéticos, podemos abordar as analogias que nos interessam, comparando elementos, objetos, conceitos, ações e intenções do artista e o comportamento do público. Esses aspectos são fundamentais para compreender como a arte se comunica e educa, proporcionando novas formas de aprendizado. Logo, o discurso estético é definido pela informação dada por uma obra com grande potencial educacional. Cada elemento nesse contexto artístico é importante para a educação: o autor (quem cria), o espectador (quem vê) e a criação (a obra). Todos esses elementos se interligam para criar uma experiência de aprendizado significativa e transformadora dentro do universo artístico.

Umberto Eco (2015, p. 160) também complementa que “[...] a estética deve se interessar mais pelos modos de dizer do que pelo que é dito, e uma análise de obra de arte em termos de informação não visa avaliar seu resultado estético, mas limita-se unicamente a esclarecer algumas das suas características e possibilidades comunicativas”. As imagens se processam no campo da educação, com objetivo de unir informações em nossa consciência e, no caso de exposições imersivas, os termos “provável” e “improvável” se dissolvem e se integram. O público é chamado de “imaginadores” e “[...] segundo a imaginação do imaginador, se transforma de ‘fato’ em série de imagens-miniaturas” (Flusser, 2008, p. 58). Para o autor

Gonzaga (2007), esse novo processo é “[...] em detrimento da pura visualidade da imagem pintada”. Assim, seguimos uma análise simples e depurada, pensando que “[...] um quadro antes de ser cena era essencialmente uma superfície plana recoberta de cores combinadas numa determinada ordem” (Brito, 1999, p. 90).

A Educação, a tecnologia e as obras digitais

As obras digitais estabelecem novas relações entre arte, tecnologia e público, rompendo com a materialidade tradicional da arte. Elas permitem maior interatividade, transformando o espectador em participante ativo da experiência estética. Além disso, a digitalização amplia o acesso à arte, possibilitando fruição em ambientes imersivos e virtuais. No entanto, a efemeridade e a reprodutibilidade dessas obras levantam questões sobre autenticidade e preservação. A fusão entre real e virtual também redefine os processos de criação e significação na arte contemporânea. Assim, as obras digitais desafiam conceitos clássicos da estética e propõem novas formas de percepção e engajamento.

O autor Machiko Kusahara, em “Sobre a originalidade na cultura japonesa” (1996), analisa esse novo contexto, tratando a existência ou não da originalidade, quando avaliou seus alunos após uma apresentação de trabalhos totalmente copiados, sem nenhuma identidade artística. Esse fato foi relatado em função da comparação da tradição cultural com as novas mídias digitais e a arte eletrônica. Ainda, o autor descreve de forma comparativa esses novos procedimentos dentro da arte digital, afirmando que “[...] o artista e o usuário se mixam na cena e produzem um novo significado[...] uma experiência além do eu da pessoa” (Kusahara, 1996, p. 252). Compreendemos, assim, que, na exposição imersiva, o objetivo é experimentar como sua imaginação se comporta e por quais mudanças passa. As imagens resultantes da exposição são mistas nos efeitos, tanto para o artista quanto para o público, oferecendo uma experiência educativa que estimula a percepção e a interpretação de novas formas de arte. Ainda segundo Kusahara (1996, p. 252):

[...] esta é uma abordagem totalmente diferente para mostrar os trabalhos de um artista. Um artista geralmente insiste em mostrar o trabalho [...] de forma completa. Imagens mixadas, [...] através da camada meio transparente de outra imagem que o artista havia preparado; isso significa que o usuário vê a cena através da camada de pensamento do artista [...] onde público e artista se mixam na cena produzindo um novo significado.

Assim, segundo a narrativa dele, numa exposição imersiva, temos a sensação como se “[...] fosse possível [...] fundir o mundo do artista dentro de um espaço cognitivo” e a proximidade altera essa mixagem de emoções (Kusahara, 1996, p. 252-253). Podemos comparar também com o projeto de arte Renga, um exemplo significativo que ilustra a reencarnação da tradicional cultura japonesa na era digital e seu impacto na educação artística. Renga envolve imagens ou jogos de palavras que surgem de computadores e programas para pintar e criar, oferecendo novas possibilidades de educação visual e digital.

Na virtualidade, qualquer parte das imagens pode ser modificada na tela sem deixar vestígio algum da imagem original, diferentemente de uma obra física, como um quadro a óleo, por exemplo. Essa capacidade de modificar imagens digitais em tempo real enriquece o processo artístico, permitindo uma abordagem mais dinâmica e interativa para o aprendizado e para a criação. Ainda segundo Kusahara (1996, p. 256),

Cada cultura tem sua própria tradição, modificando regras, definindo nova maneira de comunicação e mudando nossa maneira de pensar e nosso modo de viver. É a biodiversidade cultural. Imaginação Colaborativa? Sim também analisando a questão de direitos autorais como as cópias de software nas exposições imersivas, por exemplo e ao tentar entender a

natureza da imagem dada por [...] um artista descobrimos uma nova paisagem. Um artista pode passar pelo processo criativo por meio do diálogo.

A liberdade estética, a partir do século XX, determinou novos sentidos para o fazer e representar das artes visuais, e as exposições imersivas são um dos grandes exemplos desse processo de ressignificação na educação artística. Essas exposições têm revolucionado a linguagem, a comunicação e as narrativas artísticas dentro dos espaços expositivos, oferecendo novas abordagens educacionais para a apreciação e compreensão da arte fora do ambiente escolar. Nesse contexto educacional, o aluno percebe individualmente a essência e as características sensoriais de uma obra, mesmo quando ela está reproduzida virtualmente. As exposições imersivas proporcionam uma experiência educativa que permite uma interação mais profunda e pessoal com a arte, ampliando as oportunidades de aprendizado e desenvolvimento na educação artística. Segundo o autor Kusahara (1996, p. 253): “[...] ver as imagens do ponto de vista do outro não é tão fácil, [...] é uma sensação estranha fundir o mundo de alguém dentro do espaço cognitivo do outro”.

A imaginação colaborativa representa os comportamentos de um aluno diante de uma imagem digital em uma exposição imersiva, proporcionando uma rica experiência educacional: colaborando, assistindo, pertencendo, admirando, interagindo, imaginando e imergindo. Neste momento educativo, não consideramos a originalidade da obra ou se é uma cópia. Além disso, constatamos que o aluno dialoga com a obra e esse processo promove uma compreensão das narrativas visuais e das intenções criativas. Outro exemplo são as instalações artísticas, que integram arte digital, escultura e performance. Dessa forma, podemos então dizer que “[...] de uma experiência participa um fazer, um componente artístico com propósitos formativos” (Eco, 2015, p. 186). “A escultura modernista” e “[...] as exposições imersivas conseguiram uma espécie de espaço ideal para explorar uma representação temporal e espacial extremamente rica de novos recursos” (Krauss, 1984, p. 129).

A arte no século XXI, com o uso das tecnologias, ressignifica-se pela ausência de limites tanto para o público e o curador quanto para o artista, o tema da exposição, a obra e o público – agora protagonista dessa relação educativa. Considerando que cada período da história da arte reflete suas próprias manifestações, na era contemporânea, a tecnologia não apenas atua como **mídia** na elaboração da arte, mas também **constitui a arte em si**, transformando-a em uma nova forma de expressão. A tecnologia, nesse contexto, oferece novas possibilidades para ressignificar apresentações e produções artísticas, refletindo uma multiplicidade de abordagens e uma diversidade cultural. Esse movimento, que se estende tanto aos ambientes educacionais quanto aos espaços expositivos, tem impactado profundamente o circuito das artes visuais, promovendo uma reconfiguração das formas de criação, fruição e mediação artística.

Sabemos que representações diversas, como paisagem, figurativo ou autorretrato, são temas abordados dentro das artes plásticas. A partir do uso dos recursos digitais, são implementadas novas narrativas expositivas com a virtualidade, enriquecendo, assim, a educação artística independente da temática da obra. O público assume uma postura de interator diante da cenografia elaborada para uma exposição imersiva.

Esses são indiscutivelmente os contrastes simultâneos das formas da arte moderna, com novos comportamentos que ampliam as oportunidades de educação e aprendizado na arte. A integração da tecnologia na educação artística transforma a maneira como o público interage e se engaja com a arte, oferecendo uma experiência educacional inovadora e enriquecedora. Naum Gabo (1988, p. 329), em “O manifesto realista”, descreve que “[...] a arte não é simples motivo de conversa, mas a fonte da verdadeira exaltação, nossa palavra e nosso ato”.

Ronaldo Brito, em “O Moderno e o Contemporâneo” (1999), fala-nos de uma nova liberdade da arte nova. Questionamos, então, se a arte contemporânea assume uma postura libertadora e se consideramos “[...] um contexto mais amplo ao indicar ao homem moderno uma possibilidade de autonomia” (Flusser, 2008, p. 64). Afinal, “[...] é o homem quem projeta significado sobre o mundo” (Flusser, 2008, p. 64) e é

seu comportamento que determina a arte que cria. A cultura atual nasce de um processo espetacular digital, impulsionado pelas tecnologias, com a intenção de promover a arte, comunicar e proporcionar educação a um coletivo que até hoje estava alheio aos meios artísticos. Então, podemos compreender as exposições imersivas como um “[...]desdobramento processional de espaços nobres, mutáveis, polimorfos, heterogêneos alegorizando essa gigantesca corporação em todas suas expansíveis[...] multifacetadas que com muito esplendor ultrapassa os ícones avolumados que esse museu abriga” (Morris, 2017, p.224).

O desafio ao longo dos anos, na busca de várias possibilidades para a arte, é descrito por autores que citam Bach, Stockhausen, Duchamp e até o pintor Degas, por explorarem novas formas de representação e técnicas, com o objetivo de avançar na expressão artística e educacional. Esses artistas buscaram constantemente inovações que não apenas enriqueceram suas práticas, mas contribuíram para o desenvolvimento de métodos educacionais na arte. Isso comprova que “[...] toda arte é feita com os meios de seu tempo” (Machado, 2016, p. 10).

A tecnologia, quando incorporada à criação artística, não se limita a ser um meio de suporte, mas se torna parte essencial do próprio processo expressivo. Na arte contemporânea, a mídia digital não apenas possibilita novas formas de produção, mas também redefine a experiência estética, criando obras que ultrapassam os limites da materialidade tradicional. Ferramentas como inteligência artificial, realidade aumentada, videoarte e ambientes imersivos transformam a arte em um campo híbrido, no qual o suporte tecnológico não é apenas um veículo, mas um elemento constitutivo da obra.

Além disso, a tecnologia funciona como um recurso fundamental para o estudo, a divulgação e a preservação da arte ao longo da história. Arquivos digitais, museus virtuais e reconstituições tridimensionais de obras antigas permitem que pesquisadores e o público em geral tenham acesso ampliado ao patrimônio artístico. Esse processo democratiza o conhecimento e favorece novas interpretações da arte, expandindo sua presença para além dos espaços físicos tradicionais.

A digitalização e as novas mídias também ressignificam a manifestação artística, criando novas linguagens e diálogos entre passado e presente. Ao mesmo tempo em que a arte digital expressa inquietações contemporâneas, ela também dialoga com a tradição, recontextualizando movimentos artísticos históricos dentro de uma estética tecnologicamente mediada. Assim, a tecnologia não apenas possibilita a criação, mas se consolida como uma dimensão fundamental da arte na contemporaneidade, influenciando tanto sua produção quanto sua recepção e compreensão crítica.

Considerações finais

A virtualidade, com sua crescente inserção nos ambientes educacionais e na experiência estética, tem transformado profundamente as relações entre obra, espectador e conhecimento. As exposições imersivas, como a analisada neste estudo, demonstram o grande potencial de ampliar a fruição artística, criando novas possibilidades sensoriais e interpretativas para o público. No entanto, esses avanços tecnológicos também impõem desafios significativos, como a perda da materialidade da obra e a reprodutibilidade digital, além da necessidade urgente de uma **mediação crítica** para evitar uma recepção superficial ou passiva da arte.

No âmbito educacional, a incorporação de tecnologias digitais no ensino de artes demanda o desenvolvimento de estratégias pedagógicas que favoreçam a **leitura crítica das imagens** e promovam o aprofundamento na interpretação das obras. A **semiótica** emerge como uma ferramenta poderosa nesse processo, ajudando alunos a construir significados mais complexos e a engajar-se ativamente com a arte. A curadoria digital também desempenha um papel central nesse contexto, ao organizar as experiências imersivas de maneira que estimulem o **pensamento reflexivo** e a construção de narrativas que desafiem as formas tradicionais de ensino e apreciação artística.

Embora a tecnologia, em seu papel de automação e reprodutibilidade, não tenha a capacidade de “produzir arte” no sentido tradicional, ela permite uma expansão criativa e inovadora, particularmente no

campo da **arte midiática**. Os ambientes imersivos, com suas projeções tridimensionais e efeitos de ilusão, oferecem um novo campo de exploração estética, onde o **elemento de perspectiva** se destaca como um recurso visual que enriquece a experiência tanto no ensino quanto na fruição da arte.

Os dispositivos digitais utilizados nessas exposições não são meros suportes tecnológicos, mas recursos semióticos que reconfiguram as condições da exibição e amplificam a relação entre obra e público. Esses recursos não só promovem uma nova forma de educação sensorial, mas também incentivam a troca de experiências que tornam o processo educativo mais dinâmico e envolvente. Como no caso das obras de Van Gogh, que ao serem reproduzidas em exposições imersivas ganham uma nova dimensão, o espectador tem a oportunidade de explorar a técnica do artista de maneira mais próxima e interativa, permitindo uma apreciação mais profunda da obra.

A arte digital, por sua vez, é um exemplo claro de como a virtualidade tem alterado as práticas de produção e fruição artística. As obras digitais não dependem de um suporte físico tradicional, o que lhes permite uma maior flexibilidade e interatividade, proporcionando uma experiência imersiva e participativa. Contudo, a reprodutibilidade ilimitada dessas obras coloca em discussão questões de autoria e autenticidade, refletindo o impacto da virtualidade na percepção do tempo e do espaço na arte. O uso de tecnologias como a realidade aumentada e a inteligência artificial amplia ainda mais as possibilidades criativas, permitindo uma fusão entre o real e o digital que desafia os limites da experiência estética. No ensino, as obras digitais apresentam um grande potencial pedagógico, incentivando a experimentação artística e o desenvolvimento do pensamento crítico. No entanto, para que a tecnologia não se torne apenas um meio de consumo superficial da arte, é fundamental que o ensino de arte digital seja orientado por uma reflexão crítica sobre os processos estéticos digitais, estimulando os alunos a questionar e reinterpretar as novas formas de expressão artística.

Concluimos que a virtualidade não substitui a experiência artística tradicional, mas redefine suas dinâmicas. A integração da tecnologia, estética e educação exige novas abordagens pedagógicas que equilibram inovação tecnológica com um aprofundamento conceitual. Dessa forma, podemos garantir que a interatividade e a imersão proporcionadas pelas exposições imersivas favoreçam a ampliação do conhecimento e o desenvolvimento da sensibilidade estética no contexto da educação artística.

Conflito de interesse

Os autores declaram não haver conflitos de interesse de nenhuma natureza.

Referências

- BARTHES, R. Rhétorique de l'image. **Communications**, n. 4, v. 1, 40-51, 1964.
- BRITO, Ronaldo. O Moderno e o Contemporâneo – o novo e o outro novo. In: CHIPP, Herschel B. **Teorias da Arte Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DOMINGUES, Diana. **Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: Unesp, 2003.
- DUCHAMP, Marcel. **O ato criador**. In: BATTCOCK, Gregory (org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1975. p. 71-74.
- DUVE, Thierry de. Quando a forma se transformou em atitude – e além. Revista **Temáticas do Programa de Pós-graduação Escola de Belas Artes Visuais da EBA-UFRJ**, Rio de Janeiro, ano X, n. 10, p. 93-106, 2003.
- ECO, Umberto. **A Obra Aberta**. 10 ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FLUSSER, Vilém. **Imagem enquanto dinâmica do Ocidente**. Caderno Rio Arte, Rio de Janeiro, ano II, n. 5, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

- GABO, Naum. **O Manifesto realista**, 1920. In: CHIPPE, H. **Teorias da arte moderna**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988. p. 329.
- GELL, Alfred. A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas. **Arte e Ensaios**, Rio de Janeiro, ano VIII, n. 8, 2001.
- GONZAGA, Ricardo M. **Do Significado à significância: o trajeto da arte do espaço** semântico ao pragmático. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE SEMIÓTICA, 3., 2007, Vitória. **Anais [...]**. Vitória: PPGE/ABES, 2007.
- KRAUSS, Rosalind. A escultura no campo ampliado. **Revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil**, p. 129-137, 1984.
- KUSAHARA, Machiko. Sobre a originalidade na Cultura Japonesa. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI – a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1996. p. 247-256.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MIRZOEFF, Nicholas. **How to See the World**. London: Pelican Books, 2015.
- MORRIS, Robert. **Tamanho é documento**. **ARS**, São Paulo, v. 15, n. 31, p. 224, 2017.
- PEIRCE, Charles Sanders. **The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings**. Ed. Nathan Houser e Christian Kloesel. Bloomington: Indiana University Press, 1992-1998. (2 volumes).
- VIRILIO, Paul. **The Vision Machine**. Bloomington: Indiana University Press, 1994.