NARRATIVAS PERFORMATIVAS E ESPAÇOS IMERSIVOS: O CORPO COMO MEDIADOR ENTRE REALIDADE E PERCEPÇÃO

João Victor CÓSER, Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil, vitorcoser@gmail.com

Sandra Regina BASTOS, Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil, sandrarbastos65@gmail.com

1. Introdução

No cenário contemporâneo das artes e das exposições, a integração de tecnologias imersivas e interativas, bem como a exploração de espacialidades panorâmicas, tem transformado de modo significativo a relação entre corpo, espaço e narrativas expositivas. Ambientes projetados em 360 graus, que utilizam recursos como projeção mapeada, realidade virtual ou arquiteturas envolventes, vêm sendo concebidos como palcos expandidos nos quais o corpo atua simultaneamente como ator e espectador da experiência estética. Este artigo analisa como tais ambientes panorâmicos expositivos moldam e potencializam narrativas performativas, enfatizando a interação entre espaço, corpo e público.

A espacialidade panorâmica, compreendida como uma configuração expandida do espaço cênico e expositivo, caracteriza-se pela capacidade de envolver o espectador em um ambiente perceptivamente contínuo e não hierárquico, no qual as fronteiras entre palco, plateia e arquitetura tornam-se porosas. Conforme aponta Oliver Grau (2003), tais ambientes promovem experiências sensoriais que transcendem os modelos tradicionais de fruição, deslocando o foco da representação para a presença e da narrativa linear para a experiência situada. Nesse contexto, o espaço panorâmico configura-se como um campo expandido para a performance, no qual o corpo assume papel central não apenas na execução da ação performativa, mas na própria construção e percepção da narrativa.

Ao eliminar barreiras convencionais entre cena e público, esses espaços convocam o espectador à participação ativa, fazendo com que a narrativa deixe de ser um percurso previamente determinado para tornar-se uma experiência compartilhada, construída em tempo real a partir dos deslocamentos, gestos e escolhas perceptivas do público. O corpo do espectador atua, assim, como mediador performativo, ativando atmosferas e produzindo sentidos por meio da interação direta com o espaço. Dessa maneira, a espacialidade panorâmica instaura um regime de experiência no qual o corpo do espectador opera como interface sensível entre narrativa, tecnologia e ambiente.

Em diálogo com as reflexões cosmopolíticas de Isabelle Stengers (2018), essa configuração reconhece a experiência estética como um campo relacional no qual humanos e não-humanos – corpos, imagens, sons, arquiteturas e dispositivos – participam conjuntamente da produção de sentido. O espaço deixa de ser cenário e passa a operar como acontecimento, no qual a narrativa emerge da interação contínua entre presença corporal, percepção e espacialidade.

Nesse contexto, a obra *Oppelt Six Degrees of Freedom: Para uma realidade alterada* (2022), concebida pelo artista João Cóser como um objeto performativo *low-tech*, é analisada como exemplo significativo da relação entre corpo, espaço e tecnologia. Posteriormente, a obra desdobra-se em *Máquina de miragem* (2025), instalação virtual e expográfica derivada do mesmo dispositivo. Esse objeto performativo, classificado como *Oppelt* (Objetos para performances em experimentações *low-tech*), explora a interação do corpo com espaços imersivos sem recorrer a dispositivos digitais complexos. Utilizando lupas, lentes e espelhos, *Six Degrees of Freedom* provoca alterações na percepção do espaço real, estimulando experiências sensoriais e narrativas singulares. O estudo dessa obra permite compreender como espaços performativos podem ser ressignificados por meio da interação corporal e da exploração de realidades perceptivas alteradas.



Figura 1. *Oppelt Six Degrees of Freedom:* Para uma realidade alterada, de João Cóser (2022), objeto performativo
Fonte: Fotografia de Fernanda Passini, acervo do artista.

O estudo dessa obra permite compreender como os espaços performativos podem ser ressignificados por meio da interação corporal e da exploração de realidades perceptivas alteradas. Ao ser inserido em espaços expositivos, esse tipo de dispositivo amplia o campo da cenografia tradicional, instaurando uma dramaturgia do olhar e do movimento que convida o espectador a participar ativamente da experiência. A cenografia deixa de operar apenas como suporte visual ou decorativo e passa a constituir-se como parte viva da narrativa imersiva, potencializando a dimensão sensorial do ambiente.

Desse modo, os espaços expositivos transformam-se em plataformas de experimentação e corporeidade, nas quais o visitante é estimulado a romper com a contemplação passiva e a adotar uma postura exploratória, tátil e perceptiva. Por meio da presença do corpo em ação e da manipulação de elementos ópticos simples, *Six Degrees of Freedom* e Máquina de miragem, evidenciam como a cenografia contemporânea pode operar como um campo expandido, no qual objetos, corpos e arquitetura se articulam para produzir novas formas de percepção e fruição estética. Essa abordagem aponta para um deslocamento da função do espaço expositivo, que passa a atuar como ambiente de ativação e de experimentação sensível.

2. O corpo como mediador performativo e a construção de espaços panorâmicos como palco para o corpo

Nos espaços panorâmicos e imersivos, o corpo deixa de ocupar uma posição exclusivamente representacional para assumir um papel ativo e estruturante na construção da experiência estética, narrativa e espacial. Parte-se da compreensão de que o corpo opera simultaneamente como dispositivo perceptivo, agente performativo e mediador de sentidos, sendo atravessado por relações entre arquitetura, tecnologia, imagem e presença. Essa perspectiva dialoga com a noção de performance como acontecimento, na qual a experiência se constitui a partir da co-presença entre corpos, espaço e espectadores, produzindo sentidos de forma relacional, contingente e aberta.

Nesse contexto, a performance é compreendida como prática expandida, em consonância com formulações do teatro pós-dramático, no qual a centralidade do texto e da narrativa linear cede lugar à experiência sensorial, à espacialidade e à presença corporal. Em ambientes panorâmicos, o corpo não apenas executa ações previamente determinadas, mas responde continuamente às condições do espaço, da tecnologia e da interação com o público. Os significados emergem da experiência situada, modulados pela percepção singular de cada espectador-participante, reforçando o caráter processual da obra.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter analítico-interpretativo, articulando revisão teórica, análise crítica de obras e observação de experiências imersivas contemporâneas. O recorte empírico concentra-se em exposições e instalações que integram cenografia panorâmica, dispositivos tecnológicos e performance corporal. A seleção das obras analisadas fundamenta-se em critérios como: (a) centralidade do corpo como agente da experiência; (b) uso de arquiteturas espaciais envolventes ou não hierárquicas; (c) integração entre narrativa, tecnologia e espacialidade; e (d) ativação do espectador como elemento constitutivo da obra.

Esses critérios dialogam com os estudos de Oliver Grau (2003) sobre a história e a teoria dos meios imersivos, nos quais a imersão é compreendida não apenas como efeito tecnológico, mas como estratégia estética que envolve o corpo perceptivo em ambientes totalizantes. Para o autor, a imersão dissolve fronteiras entre obra, espaço e espectador, incorporando o sujeito ao campo imagético. No entanto, como se observa nas experiências analisadas, essa incorporação não implica passividade, mas demanda um corpo atento, ativo e responsivo, que convocam a participação do espectador como elemento constitutivo da obra.

Um exemplo significativo desse conjunto de obras é o uso de performances interativas em ambientes expositivos que combinam realidade virtual e projeções imersivas, criando narrativas nas quais o corpo do espectador torna-se parte integrante do cenário. Nesses casos, gestos, deslocamentos e decisões do público interferem diretamente na configuração da obra, aproximando-se das discussões de Claire Bishop (2012) sobre participação e engajamento nas práticas artísticas contemporâneas. Bishop problematiza a ideia de participação como valor em si, enfatizando a necessidade de analisar criticamente as formas de envolvimento propostas. No contexto aqui investigado, a participação não se limita à interação superficial, mas se configura como dimensão performativa que estrutura a própria experiência estética.

A construção dos espaços panorâmicos analisados envolve a articulação entre design arquitetônico, cenografia, tecnologias digitais e estratégias narrativas. Esses ambientes são projetados para acolher o corpo como elemento central, favorecendo uma relação dinâmica entre espaço físico, espaço virtual e percepção sensorial. O corpo atua como interface viva entre o visível e o invisível, o tangível e o imersivo, atravessando camadas de imagem, som e luz. Tal concepção aproxima-se da noção de "corpo-mídia", na qual o corpo não apenas recebe estímulos, mas produz sentidos e atmosferas a partir de sua presença e ação (Figuras 2 e 3).



Figura 2. Obra *Máquina de miragem*, derivada do *Oppelt Six Degrees of Freedom*: Para uma realidade alterada (2022), do artista João Cóser, em espaço expositivo e no formato de instalação virtual
Fonte: Projeto 3D autoral, de Sandra Bastos (2025)



Figura 3. Obra *Máquina de miragem*, derivada do *Oppelt Six Degrees of Freedom*: Para uma realidade alterada (2022), do artista João Cóser, em espaço expositivo e no formato de instalação virtual
Fonte: Projeto 3D autoral, de Sandra Bastos (2025)

Assim, o espaço panorâmico configura-se como um palco expandido, no qual a arquitetura cenográfica não apenas acolhe o corpo, mas o convoca à ação, à exploração e à performatividade. Trata-se de um ambiente de escuta tátil e perceptiva, no qual o deslocamento corporal, o olhar em movimento e a ativação dos sentidos constroem a narrativa em tempo real. Essa abordagem dialoga com as reflexões de Isabelle Stengers (2018) sobre a proposição cosmopolítica, ao reconhecer que a experiência estética não se impõe de forma unilateral, mas emerge de um campo de relações no qual humanos e não-humanos – tecnologias, imagens, sons e arquiteturas – participam ativamente da produção de sentido.

A organização espacial desempenha papel fundamental na forma como a narrativa performativa se desenvolve. Arquiteturas circulares, envolventes ou não hierárquicas permitem ao espectador assumir múltiplos pontos de vista, deslocando-se livremente pelo ambiente. Luz, som e outros elementos sensoriais operam como dispositivos narrativos, modulando a percepção espacial e emocional. Técnicas como iluminação direcionada, projeções em 360 graus e sonoridades tridimensionais criam camadas narrativas sobrepostas, nas quais o corpo do espectador atua como receptor sensível e coautor da experiência, ajustando-se continuamente às transformações do ambiente.

No caso da obra Máquina de miragem, observa-se de forma clara como a experiência é moldada não apenas pelos dispositivos tecnológicos ou materiais empregados, mas pela interação ativa do espectador. A obra evidencia a performatividade como resultado da relação entre corpo, espaço e tecnologia, consolidando a noção de participação como elemento estruturante das narrativas imersivas. Por meio do uso de lupas, espelhos e lentes (Figura 4), o dispositivo altera a percepção do espaço ao redor, fazendo com que cada interação resulte em uma experiência subjetiva e singular.

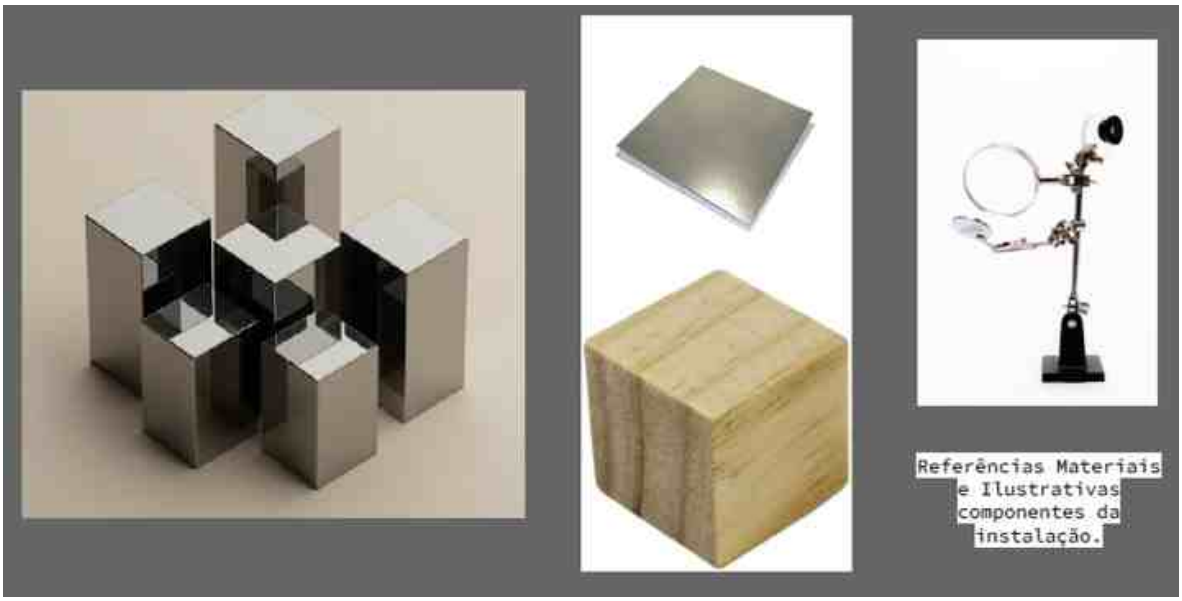


Figura 4. Referências materiais e ilustrativas componentes da criação e instalação da obra *Máquina de miragem* (2025), do artista João Cóser
Fonte: Montagem fotográfica, acervo pessoal

Os resultados analíticos indicam que, nos espaços panorâmicos imersivos, o corpo performativo não apenas habita o espaço, mas o reconstrói continuamente. Cada gesto, movimento ou pausa inscreve-se no ambiente como ação poética e política, ativando novas formas de existência, percepção e relação. A cenografia, quando concebida como paisagem panorâmica e sensível, torna-se extensão do corpo – um organismo espacial que reage à presença do performer e do público. Desse modo, dissolvem-se as fronteiras entre arte, tecnologia e vida, instaurando experiências plurissensoriais, subjetivas e abertas, nas quais o espaço não é apenas cenário, mas acontecimento.

Além disso, a luz, o som e outros elementos sensoriais são utilizados para modular a percepção espacial e emocional do espectador. Técnicas como iluminação direcionada ou sonoridades tridimensionais criam camadas adicionais à narrativa, nas quais o corpo do espectador atua como receptor sensível, ajustando-se constantemente ao ambiente. No caso do *Oppelt Six Degrees of Freedom* e Máquina de miragem, a experiência é moldada não apenas pelos dispositivos utilizados, mas sobretudo pela interação ativa do espectador, consolidando os conceitos de participação e performatividade em ambientes imersivos.

2.1. Os *OPPELTs* e a exploração da percepção sensorial

Os Oppelts, concebidos pelo artista João Cóser, são objetos performativos que exploram a relação entre corpo, espaço e percepção. Criados a partir de dispositivos de tecnologia simples, esses objetos dispensam conhecimentos avançados em novas tecnologias, pois se sustentam em uma materialidade já decodificada pelo grande público. Dessa maneira, um Oppelt propõe-se a construir elementos que habitem o mundo e alterem a percepção da realidade. Esses objetos possibilitam uma transfiguração do olhar, do movimento e da própria corporeidade. Um elemento essencial para a experiência proporcionada por eles é a participação do espectador, denominado "participador". Isso ocorre porque os objetos precisam ser acionados por outrem para que adquiram novos significados a cada interação, gerando camadas de subjetividade e narrativas distintas a cada ativação.

O uso de tecnologias imersivas – como projeções em 360 graus, realidade aumentada e sistemas interativos – intensifica essa relação entre corpo, espaço e narrativa. Conforme discutido por Grau (2003), tais tecnologias não operam apenas como suporte visual, mas como dispositivos que reorganizam a percepção espacial e temporal, incorporando o espectador ao interior da imagem. Ao mesmo tempo, como apresenta Bishop (2006), a participação proposta nesses contextos deve ser compreendida criticamente: não se trata apenas de interatividade técnica, mas de um engajamento corporal e perceptivo que redefine o estatuto da obra e do público.

O objeto em análise é o primeiro exemplar da série de Oppelts, e sua criação partiu de uma demanda externa, focada na desrealização ou transformação de um objeto industrial para fins artísticos. Esse processo envolveu uma análise detalhada de espaços íntimos e de trabalho, resultando na seleção de um objeto específico que se destacou por sua função, forma e apelo emocional e memorialista. A lupa emergiu como elemento central dessa investigação devido à sua associação com mapas e sistemas de representação visual. Seu valor material e sua capacidade de ampliar a visão do mundo e dos corpos – incluindo o do próprio espectador – tornaram-se um ponto de partida para a criação de Six Degrees of Freedom e, posteriormente, a Máquina de miragem.

2.2. Narrativas imersivas e objetos performativos: Corpo, espaço e tempo

Os espaços imersivos possibilitam a criação de narrativas não lineares, nas quais a percepção temporal é moldada pela interação física e sensorial do espectador. Diferentemente de performances convencionais, em que o tempo tende a ser estruturado de maneira linear, ambientes em 360 graus permitem que cada indivíduo construa sua própria experiência, navegando pelo espaço de forma subjetiva. Essa dinamicidade reforça a relação entre corpo, espaço e narrativa, transformando o espectador em coautor da obra.

No contexto da arte conceitual, a interação do corpo com espaços imersivos reforça a dimensão performativa da experiência, tornando a corporeidade um elemento essencial da narrativa. A influência de artistas como Lygia Clark e Hélio Oiticica é evidente nesse processo, sobretudo na incorporação da participação ativa do espectador como parte da obra. As obras *Diálogo: Óculos* (1968), de Clark, e a noção de "participador", em Oiticica, exemplificam essa transição, na qual o espectador deixa de ser observador passivo para tornar-se agente na construção da narrativa visual e performativa.

A obra *Diálogo: Óculos* consiste em máscaras oculares que podem ser usadas e experimentadas por uma pessoa sozinha ou por duas pessoas frente a frente. Trata-se de um objeto importante por produzir uma visão singular, que pode se partir ou se multiplicar. No caso da multiplicidade e da fratura, essas operações emergem na lacuna entre duas pessoas olhando uma para a outra. O espectador deixa de ser mero observador e se torna parte integrante da obra, interagindo de forma sensorial e corporal com o dispositivo. Essa experiência antecipa a ideia de mediação do corpo no espaço, deslocando o espectador para uma posição ativa em narrativas imersivas.

Em narrativas imersivas, os objetos performativos operam como extensões do corpo: dispositivos que deslocam a percepção e produzem experiências sensoriais específicas. Esses objetos – como máscaras, dispositivos ópticos, vestimentas interativas ou estruturas móveis – não apenas compõem a cenografia, mas constituem elementos dramatúrgicos capazes de ativar o tempo interno da performance. O tempo, assim, torna-se elástico, subjetivo e descontínuo, guiado pela resposta corporal e emocional de cada participante.

A obra *Grande núcleo* (1960) integra uma série em que Oiticica avança em sua pesquisa sobre cor, forma e suportes. Ao criar espaços compostos por placas amarelas por onde o público pode caminhar, o artista incentiva a interação com a composição, fazendo com que cada participante produza individualmente suas próprias cabines. Ao tratar da ideia de "participador", Oiticica rompe com a figura tradicional do público passivo, defendendo que a obra só se completa na interação com quem a vivencia. Esse conceito dialoga diretamente com o argumento de que espaços imersivos e performativos transformam a relação entre corpo, espaço e obra, dissolvendo fronteiras e instaurando experiências compartilhadas.

Além disso, essas narrativas instauram uma lógica espacial expandida, na qual os limites entre obra, corpo e ambiente se dissolvem. O espectador-performer atravessa diferentes camadas de tempo e espaço, experimentando simultaneamente memórias, sensações e deslocamentos. O corpo torna-se o eixo da narrativa não apenas como presença física, mas como sensor e catalisador de significados em constante transformação.

Nesse panorama, objetos performativos e ambientes imersivos se entrelaçam para construir uma poética do movimento e da percepção, em que o tempo deixa de ser cronológico e se torna experiencial. A cenografia, por sua vez, adquire função narrativa e sensível, sendo projetada para reagir ao corpo e à sua trajetória no espaço. Trata-se, portanto, de uma concepção de cena viva, mutável e interativa – na qual tempo, espaço e corpo são indissociáveis e cocriadores da obra.

Ao ressignificar a percepção do espaço por meio de uma experiência performativa interativa, *Six Degrees of Freedom* e *Máquina de miragem* aproximam-se de experimentações em que a participação do espectador é elemento central na dinâmica da obra. Esse tipo de interação performativa amplia o conceito de espaço expositivo, tornando-o não apenas um local de contemplação, mas um território de experimentação sensorial e conceitual.

Portanto, ao articular a interação entre espaço, tempo e corporeidade, narrativas imersivas e performativas reconfiguram dinâmicas da arte contemporânea. Por meio dessas práticas, o corpo não apenas ocupa o espaço, mas o transforma em narrativa viva, na qual a percepção é constantemente remodelada pela interação entre sujeito, objeto e ambiente. Essa reconfiguração desloca o foco da obra como representação para a obra como experiência. O espaço deixa de ser contêiner da ação artística e passa a operar como organismo ativo, sensível à presença do corpo, reagindo à movimentação, ao olhar e ao gesto. O tempo, por sua vez, fragmenta-se em múltiplas durações subjetivas, gerando camadas simultâneas de sentido. Cada espectador constrói sua própria trajetória narrativa a partir de encontros únicos com os elementos sensoriais da obra.

O corpo, nessa dinâmica, atua como mediador e criador: é por meio dele que os sentidos se atualizam e as experiências ganham forma. A arte deixa de ser algo apenas para ser visto e passa a ser algo para ser vivido – com o corpo inteiro. Essa vivência imersiva implica também um reposicionamento ético e político do espectador, que não é mais consumidor passivo, mas agente ativo na produção de significados. Dessa maneira, a arte performativa e imersiva abre caminhos para uma estética da presença, na qual o tempo vivido, o espaço percorrido e o corpo em movimento tornam-se materiais da criação. É nessa tríade – corpo, espaço e tempo – que a arte se reinventa como experiência expandida, sensorial e transformadora.

3. Processo de criação e referências

Para embasar teoricamente a discussão sobre tecnologias de projeção panorâmica, realidade aumentada e sua influência no uso do corpo em performances e na interação com o público em exposições contemporâneas, foram selecionados autores que exploram a relação entre tecnologia, corporeidade e arte. A pesquisa estabelece diálogos com contribuições contemporâneas que ampliam a compreensão das práticas espaciais e performativas no conjunto de exposições e dispositivos analisados.

A noção de proposição cosmopolítica, proposta por Stengers (2018), articula-se diretamente ao modo como este trabalho entende os espaços expositivos como territórios sensoriais e críticos, ativados pela presença do corpo e pela performance (Figura 4). Ao abordar o espaço como campo de experimentação e resistência, evidencia-se afinidade com a proposta de Stengers (2018) de pensar mundos possíveis que escapem a lógicas hegemônicas e abram margem para outros modos de existência e convivência.

Ao focar em artistas capixabas contemporâneos e em modos de fruição que tensionam a normatividade institucional, a pesquisa alinha-se à perspectiva de Mignolo (2020) ao propor formas alternativas de conhecimento e vivência estética desvinculadas da colonialidade do saber. Krenak (2019), por sua vez, contribui com uma perspectiva sensível e ancestral, centrada na conexão entre corpo, território e coletividade. A valorização do corpo em ação, da presença e da experiência estética como ato coletivo ecoa suas reflexões ao reafirmar a importância dos afetos, da escuta e da interação com o sensível na construção de outros sentidos e modos de estar no mundo. Assim, essas perspectivas sustentam uma abordagem crítica e expandida da cenografia e da instalação no contexto das narrativas performativas.



Figura 5. Cenografia híbrida expandida. Exemplo de rompimento do espaço tradicional, transformando-o em experiência estética e sensorial
Fonte: Acervo pessoal

Ao aprofundar a pesquisa sobre a lupa, João Cóser identificou sua função como interface e prótese visual, ampliando a percepção e permitindo um novo entendimento do espaço. A lupa consolidou-se como um "pequeno vidro" portátil e funcional, que pode ser armazenado no bolso ou em bolsas, expandindo a capacidade de visão sobre textos e formas diminutas. A concepção de *Six Degrees of Freedom* foi influenciada por dois objetos afetivos: a planta-baixa de uma residência e uma fita VHS. A planta-baixa orientou a compreensão sobre a relação entre o corpo e o espaço percorrido, enquanto a fita VHS, com sua estrutura retangular e aberturas semelhantes a óculos, sugeriu possibilidades de alteração da percepção visual.

Esses elementos simbólicos contribuíram para a estruturação de Six Degrees of Freedom, que propõe uma investigação sobre óculos de realidade aumentada e suas implicações na percepção do real. O dispositivo sugere a criação de capacete ou máscara capaz de desordenar a apreensão do mundo, desencadeando novas formas de corporeidade e interação com o espaço. O nome *Six Degrees of Freedom* remete às seis direções de liberdade de um corpo rígido no espaço tridimensional, frequentemente mobilizadas em ambientes de realidade virtual, pois permitem ao usuário mover-se e interagir com elementos em 360 graus, alterando sua perspectiva por diferentes ângulos.

Contudo, em vez de recorrer à realidade virtual, Cóser opta por um caminho inverso: provocar alterações na percepção do espaço real por meio de dispositivos analógicos, como lupas, lentes de aumento e espelhos. A obra interroga a relação entre corporeidade e percepção ao reconfigurar a maneira como o usuário interage com o ambiente físico. Segundo Bastos (2025), a Realidade Virtual (RV) é uma tecnologia que cria ambientes imersivos digitais, simulando presença e interação em mundos virtuais, utilizando dispositivos como óculos e sensores, e permitindo experiências que ultrapassam a visualização – englobando som, tato e movimento. Seu uso abrange áreas como entretenimento, educação, saúde e design, ampliando possibilidades de aprendizado e experimentação. Ao explorar a interatividade tátil e visual, *Six Degrees of Freedom* instaura um campo de experimentação performativa, retomando princípios da arte participativa e interativa e estabelecendo paralelos com investigações de Clark, em *Diálogo: Óculos* (1968), que propõem a desconstrução da visão tradicional e a reconfiguração da relação entre observador e observado.

Em *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (2003), Grau destaca a imersão como ferramenta transformadora na experiência artística, permitindo novas formas de interação e recepção. Merleau-Ponty (1999) oferece uma abordagem fenomenológica ao compreender a percepção sensorial e a interação do corpo com o espaço, elementos centrais neste contexto. Phelan, em *Unmarked: The Politics of Performance* (1993), investiga a performance como prática efêmera e transformadora, vinculada à presença corporal. Machado, em *Arte e Mídia* (2010), examina relações entre arte e tecnologia, enfatizando interatividade e experiência corporal em contextos imersivos. Os conceitos desenvolvidos por Clark (1968) e Oiticica (1968), especialmente a participação e a ativação do espectador, também são fundamentais para compreender a dinâmica de objetos performativos como o *Oppelt*. Assim, a análise de *Six Degrees of Freedom* insere-se nesse panorama, investigando como interação corporal e alteração perceptiva produzem novas formas de narratividade na arte contemporânea.

4. Práticas cenográficas e as narrativas performativas

As práticas cenográficas analisadas revelam distintas estratégias performativas de construção do espaço expositivo. Em algumas propostas, observa-se o uso de uma cenografia sensorial e subjetiva, que transfigura o ambiente por meio da suspensão corporal; em outras, há o tensionamento do espaço com ações marcadas por resistência física e simbólica. Ambas as abordagens recusam estéticas globalizantes e afirmam o poder inventivo do local, propondo cenas que confrontam, reencantam e desorganizam o olhar.

A análise de cenografias performativas em exposições realizadas no Espírito Santo evidencia o potencial crítico e poético da articulação entre corpo, espaço e linguagem visual. O uso de alimentos como parte das performances pode ser compreendido como estratégia estética e política de alinhamento cultural, capaz de resgatar memórias, afetos e saberes ancestrais. Nessas ações, o alimento ultrapassa sua função de sustento físico e passa a operar como símbolo de pertencimento, identidade e diálogo com a coletividade.

Em determinadas propostas, elementos da culinária afro-brasileira são empregados como forma de reivindicação e valorização da cultura negra, estabelecendo conexões entre corpo, espiritualidade e território. Em outras, a integração de alimentos ativa experiências sensoriais ligadas ao cuidado, à partilha e às relações íntimas com o cotidiano. O alimento, assim, opera como linguagem, instaurando performances que ultrapassam a visualidade: experiências táteis, olfativas, gustativas e emocionais. Essa abordagem revela uma poética do comum, na qual a arte se enraíza na cultura popular e em práticas de resistência.

Embora instalação e cenografia possam dialogar e até se sobrepor em práticas contemporâneas, há diferenças relevantes entre elas. A instalação artística, como linguagem das artes visuais, é uma obra tridimensional que ocupa o espaço e envolve o espectador de forma sensorial ou conceitual. Pode mobilizar qualquer tipo de material e tende a privilegiar a experiência individual e a reflexão estética. Já a cenografia, associada às artes cênicas – teatro, dança, performance e cinema –, possui função narrativa ou dramatúrgica, criando o ambiente visual e simbólico para que uma ação aconteça. A cenografia sustenta uma história, um roteiro ou um movimento.

No entanto, é possível que a instalação se torne cenográfica ao ser utilizada como ambiente para ações performáticas, assim como a cenografia pode se aproximar da instalação quando concebida como obra sensorial, plástica e imersiva, indo além da função de suporte. Assim, ambas podem coexistir em propostas híbridas, como exposições performáticas, espetáculos imersivos ou instalações ativadas por ações. Em síntese: enquanto a instalação busca provocar sentidos e percepções no espectador, a cenografia constrói contextos visuais para ações. Ambas constroem espaços expressivos – por vezes convergentes, por vezes distintos.

Ao propor experiências imersivas e performáticas, esses projetos desafiam os limites tradicionais da exposição, promovendo novas formas de presença e participação. Como pesquisadora, curadora e educadora, reafirma-se a importância de pensar o espaço expositivo como linguagem e campo de atuação sensível, capaz de provocar deslocamentos estéticos e políticos no modo como habitamos e significamos a arte contemporânea.

5. A exposição: Six Degrees of Freedom

A presente seção propõe um desdobramento expográfico dos argumentos desenvolvidos ao longo do artigo, articulando-os à concepção e à materialização da obra Máquina de miragem. Não se trata, portanto, de reiterar o debate teórico anteriormente apresentado, mas de evidenciar como as noções de corpo mediador, participação e percepção imersiva se concretizam no espaço expositivo por meio de decisões cenográficas, dispositivos performativos e estratégias de interação com o público.

A proposição expositiva que apresenta os OPPELS parte de uma analogia com óculos de realidade aumentada, mas opera deliberadamente por via *low-tech*: em lugar de simular o real por meios digitais, a experiência reorganiza a percepção do espaço por meio de elementos materiais e ópticos acionados pelo corpo. Como contraponto conceitual, *The Elusive* (1937), de Marcel Mariën, apresenta óculos sem funcionalidade, produzindo uma espécie de enigma sobre uso, pertencimento e finalidade. Em diálogo com esse gesto, o *Oppelt Six Degrees of Freedom* afirma-se como objeto inicialmente estranho, cuja função se realiza justamente no desvio: não serve para estabilizar o olhar, mas para fazê-lo vacilar.

No âmbito da instalação virtual *Máquina de miragem* (Figura 5), a dimensão do 6DoF (seis graus de liberdade) é mobilizada como referência técnica e conceitual para compreender a relação entre corpo e ambiente: a posição do usuário no espaço – seus deslocamentos, inclinações e decisões perceptivas – torna-se parte do acontecimento. A participação do público, nesse contexto, não é apenas um princípio geral de interatividade, mas um operador de variação: cada acionamento do dispositivo reconfigura a experiência, produzindo diferentes regimes de atenção, proximidade e orientação do olhar. Assim, o objeto – derivado de uma lógica industrial, mas deslocado para fins artísticos – funciona como mediador performativo: provoca ações executáveis e experimentações perceptivas que sugerem uma realidade alterada, sem a necessidade de aparatos digitais complexos.



Figura 6. Imagem panorâmica da obra *Máquina de miragem* (2025), de João Cóser (instalação virtual com experiências do espectador)
Fonte: Projeto autoral 3D, de Sandra Bastos (2025).

Nesse enquadramento, a exposição aproxima-se de proposições históricas que deslocam o espectador para a posição de agente: em Clark, *Diálogo: Óculos* (1968) tensiona a visão como relação; em Oiticica, a noção de participação implica a obra como acontecimento em co-presença. Ao atualizar esses vetores no campo das narrativas imersivas, *Máquina de miragem* evidencia como a cenografia pode operar como linguagem e não apenas como suporte. A discussão também se articula ao debate sobre imersão e agência: a imersão não se reduz à intensidade sensorial, mas envolve condições técnicas e narrativas que orientam, limitam e produzem a experiência (Grau, 2003). Nesse sentido, as contribuições de Bastos (2025) são acionadas como apoio para compreender a exposição como campo de operações cenográficas e perceptivas no qual corpo, dispositivo e espaço coproduzem narratividade.

6. Considerações finais

A construção de espaços imersivos como palco para o corpo reconfigura de modo decisivo as narrativas performativas e a relação entre arte, espaço e público. Ao dissolver fronteiras tradicionais entre cena e plateia, esses ambientes instauram experiências sensoriais expandidas nas quais performer, espaço e espectador se articulam em um mesmo campo de ação. A cenografia deixa de operar como suporte e assume protagonismo, envolvendo o público em narrativas que ativam percepção, memória e emoção. Tecnologias imersivas intensificam essa fusão por meio de luz, som e projeções, ampliando a presença corporal e ressignificando o espaço como agente expressivo da dramaturgia. Contudo, essa intensificação também tensiona a experiência, uma vez que a imersão pode oscilar entre engajamento crítico e captura sensorial, colocando em questão modos de participação e agência do espectador.

A incorporação de dispositivos interativos e objetos performativos, como os *Oppelt*s, evidencia o deslocamento do espectador da posição contemplativa para um papel ativo na co-criação da obra. *Six Degrees of Freedom* e *Máquina de miragem* apresentam-se, nesse sentido, como experimentos emblemáticos ao explorar tecnologias analógicas capazes de produzir alterações na percepção espacial e temporal. Ao enfatizar a interação corporal, a obra reforça a relação entre corporeidade e imersão sensorial e, simultaneamente, revela ambiguidades próprias desses ambientes: a participação, embora ampliada, não é isenta de condicionamentos técnicos e narrativos.

A contribuição original deste artigo reside na análise crítica dessas tensões, ao articular espaços panorâmicos e dispositivos performativos como campos de experimentação nos quais a subjetividade é simultaneamente ativada e modulada por dispositivos, arquiteturas e estratégias narrativas. Assim, em instalações interativas, a direção do olhar não conduz a uma compreensão fixa da obra, mas se desdobra como fluxo instável, marcado por deslocamentos, aberturas e limites. A narrativa não se encerra; reconfigura-se continuamente na relação entre corpo, espaço e dispositivo. A arte revela-se, portanto, não como estrutura fechada, mas como campo expandido de percepção e presença, no qual a experiência imersiva exige não apenas envolvimento sensorial, mas atenção crítica aos seus próprios modos de operação.

Referências

Bastos, S. (2025). Curadoria e narrativas: Contando histórias de brasilidades e culturas por meio das exposições. *Revista do Colóquio de Arte e Pesquisa do PGA-UFES*, 15(25), 139-152. https://doi.org/10.47456/zr7kk663.

Bishop, C. (2006). *Participation*. MIT Press.

Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.

Clark, L. (1968). *Diálogo: Óculos*. [Instalação]. Acervo Lygia Clark. https://portal.lygiaclark.org.br.

Cóser, J. V. (2025). *Máquina de miragem*. [Instalação virtual]. Acervo do artista. https://www.joaocoser.com/portfolio/.

Cóser, J. V. (2022). *Oppelt Six Degrees of Freedom: Para uma realidade alterada* [Objeto performativo]. Acervo do artista. https://www.joaocoser.com/portfolio/.

Cóser, J. V. (2024). *Portfólio.* Ateliê João Cóser. https://www.joaocoser.com/portfolio/.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras.

Machado, A. (2010). *Arte e mídia: Textos escolhidos*. Iluminuras.

Mariën, M. (1937). *The Elusive* [Escultura]. Coleção particular.

Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção* (Carlos Alberto Moura Trad.). Martins Fontes.

Mignolo, W. (2020). *Histórias locais/projetos globais: Colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Editora UFMG.

Oiticica. H. (1960). *Grande núcleo*.

Phelan, P. (1993). *Unmarked: The politics of performance*. Routledge.

Stengers, I. (2018). A proposição cosmopolítica. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, (69), 442-464. https://doi.org/10.11606/issn.2316-901X.v0i69.