

# MUSEUS, EXPERIÊNCIA E MEDIAÇÃO INTERATIVA NA ERA DIGITAL

MUSEUMS, EXPERIENCE AND INTERACTIVE MEDIATION IN THE DIGITAL AGE

POR NIVALDO ALEXANDRE DE FREITAS.<sup>1</sup>

## Resumo

O texto busca refletir acerca de alguns impasses que os museus enfrentam hoje em meio ao uso das chamadas tecnologias digitais, no intuito de favorecer sua comunicação com seu público. Para isso, considera-se tanto o museu em sua forma tradicional como também as suas novas configurações no âmbito virtual das redes de computadores. Procura-se evocar os conceitos de mediação e de experiência, com base nas reflexões de Adorno e Benjamin, que podem contribuir para pensar a situação dos museus e as questões inerentes à chamada Era Digital. **Palavras-chave:** Museus; experiência; Era Digital.

## Abstract

*The text discusses some difficulties that museums face today regarding the use of digital technologies seeking to favor their communication with their public. For this, both the museum in its traditional form and its new configurations in the virtual environment of computer networks are considered. It seeks to bring the concepts of mediation and experience, based on the reflections of Adorno and Benjamin, which can contribute to thinking about the situation of museums and the issues specific to the Digital Age.*

**Keywords:** Museums; experience; Digital age.

---

<sup>1</sup> Universidade Federal de Rondonópolis, UFR (MT). Doutor em Psicologia Escolar.  
E-mail: nivalfreitas@gmail.com

Hoje, uma visita ao museu encontra diferentes significações para pessoas de gerações distintas, devido, principalmente, ao papel que as tecnologias digitais vêm ocupando na vida de todos, mas principalmente no cotidiano das gerações mais jovens. Há vinte anos seria impensável haver a mediação de uma inteligência artificial entre uma obra e um visitante de museu, bem como seria difícil imaginar alguém fazendo uma fotografia dele mesmo diante de um quadro famoso, como ocorre hoje com as *selfies*, destinadas às redes sociais, nas grandes e tumultuadas exposições de arte.

Também a própria ideia de museu se expande para além dos templos da arte tradicional, já em meados do século XX, com a arte conceitual, e hoje toma a virtualidade das redes sociais e de *sites* dedicados à memória de grupos ou eventos. Um visitante que não tenha nascido em meio à era digital talvez não se sinta tão acolhido no museu virtual quanto o jovem que passa grande parte de seu tempo diante da tela, embora ele também perceba que o velho museu necessitou passar por transformação para que suas portas não fossem fechadas, pois se tornaria obsoleto caso não aderisse às formas de comunicação que parecem ditar o ritmo da vida em todas as esferas sociais.

A denominada “Era Digital”, que insere novas formas de comunicação entre pessoas e novos meios de circulação de bens e mercadorias, tem alterado a relação com as artes nas últimas décadas, em todas as modalidades, e os museus têm sofrido mudanças drásticas para se manterem atrativos em uma época em que os estímulos fornecidos pela obra não são suficientes para prender a atenção do seu visitante. Tais mudanças alcançaram um ritmo intenso nos últimos tempos.

Além de um espaço dedicado à memória e à preservação de documentos da cultura, é também espaço de exposição da arte do presente, que, entre outras coisas, coloca lentes de aumento sobre a realidade. Se há uma mudança na experiência do sujeito em relação àquelas obras museais, é importante que todos os interessados pela formação humana possam refletir sobre ela, já que a memória e a crítica do presente também compõem essa formação.

Propõe-se aqui essa reflexão, inspirada pelo pensamento de Theodor Adorno e Walter Benjamin, cujo eixo condutor serão as transformações do museu tradicional ocasionadas pelas mídias digitais e também o surgimento de uma nova forma de museu, o virtual, lançado nas redes de computadores, o que demanda outras posições ou interesses de seu visitante.

Ao longo da grande dispersão dessa temática, procura-se avaliar a mediação das mídias digitais no contato do visitante com a obra, almejando destacar potencialidades e barreiras para a experiência formativa em meio a essas mudanças em curso.

Adorno, em 1953, escreveu um ensaio instigante para se pensar as condições de experiência no museu, trazendo visões aparentemente opostas de dois escritores que, em seus exageros, apontam para a amplitude da experiência museal: trata-se do ensaio “Museu Valéry Proust”.

Haveria um impasse acerca dos museus. Ele seria um sepulcro das artes – Adorno aproxima as palavras museu e mausoléu –, já que as obras podem mostrar ao humano como ele se afasta da realização de uma vida justa, mas, na verdade, elas têm sido preservadas apenas por motivos históricos. Por outro lado, exatamente por constituírem algo como uma garrafa lançada ao mar, que guarda uma mensagem importante, não se poderia renunciar à possibilidade de experimentar a arte preservada pelos espaços museais, em busca dessa mensagem. Diante da aporia, Adorno busca refletir sobre as distintas posições que um visitante do museu pode assumir, com a ajuda dos autores franceses.

Valéry, segundo Adorno (1998), se concentra no incômodo em torno da proliferação dos museus na Europa do início do século XX, cuja consequência foi a mudança da relação entre arte e sociedade. O museu exhibe uma enorme riqueza de obras, mas como poderia haver várias obras expostas lado a lado, sendo que cada uma possui uma singularidade que é solapada ao se inserir em uma sequência? Um quadro mata o outro ao seu redor, diz o poeta. Não haveria uma mágica museal capaz de resgatar o contexto de produção da obra, o suficiente

para a sua anulação. Tampouco a subjetividade do visitante seria capaz de repor o que não está lá. Assim, o encantamento é impossibilitado. O humano empobrece em meio à sua riqueza. Adorno diz que o poeta registra a superacumulação em seus nervos estéticos, que, por ser acumulação de capital excessivo, é por isso inutilizável.

A arte seria uma oportunidade de romper com o tempo da linha de produção, instaurando um tempo único entre a obra e o seu observador, mas o museu foi invadido pela lógica da produção em série e da propaganda de mercadorias.

Já a posição de Proust, segundo Adorno, se pauta na força da subjetividade para ver a obra nua, despida de suas circunstâncias e, por isso, capaz de oferecer-se ao interessado. Diferentemente da atitude do *expert* assumida por Valéry, que não abre mão da objetividade da obra, Proust assume a atitude do amador, um *flaneur* entre as obras, ao questioná-las em sua vida póstuma, cerceadas no museu, tomando-as como parte de si mesmo, no exagero da subjetividade graças à atividade da memória. Com essa postura, o amador rompe o fetichismo das obras, invade distinções estéticas e dá nova vida àquelas.

Embora inconciliáveis, ambas as posturas fornecem elementos para uma maior consciência do visitante do museu, retirando-lhe da ingenuidade e dando-lhe clareza acerca da tarefa a ser realizada diante das obras. Desdobradas as contradições, a fetichização do objeto e a presunção da subjetividade do sujeito se corrigem mutuamente, fazendo da obra um “campo de forças” em que ela não se abre a qualquer recepção, mas em que o receptor possa atribuir vida à obra, para além das categorias estéticas tradicionais.

Adorno aponta como saída para escapar do vazio da relação com as obras do museu a ideia de que um certo fetichismo é indispensável na relação com a obra. O filósofo sugere que o sujeito deveria, ao fazer uso de algum critério, selecionar duas ou três obras e tomá-las como ídolos em sua visita ao museu. Assim, o visitante poderia viver alguma experiência.

Ao perguntar-se pela atualidade do texto de Adorno, é difícil não pensar o quanto o espaço museal, ao buscar o público, não trouxe para si o ritmo da rua e do *shopping center*, dificultando ainda mais o encontro com a objetividade da arte. Relacionado a isso, também parece ser mais rara a figura do amador disposto a ceder vida às obras. Todavia, é preciso atentar-se também para o risco de um gesto autoritário acerca da ideia do que seja experiência da arte. Congelá-la nos moldes do passado não contribui com as ações políticas em favor da formação humana, da mesma forma que é bom suspeitar do otimismo que enaltece uma subjetividade capaz de “construir” sua própria realidade.

Adorno sabe que há muitos elementos presentes entre o receptor e a obra, um deles é a história dessa sociedade, e pensar sobre as contradições inerentes à mediação social é importante para entender algumas dificuldades do presente. É preciso uma crítica da experiência capaz de alcançar nela o seu próprio condicionamento histórico e social, já que a sociedade perfaz a experiência: “Somente a tomada de consciência do social proporciona ao conhecimento a objetividade que ele perde por descuido enquanto obedece às forças sociais que o governam, sem refletir sobre elas. Crítica da sociedade é crítica do conhecimento, e vice-versa” (ADORNO, 1995, p. 189).

Poucos anos antes de escrever suas considerações acerca dos museus, Adorno teria escrito, em parceria com Horkheimer, sobre a indústria cultural, capítulo pertencente à obra “Dialética do Esclarecimento”. Lá os autores supracitados mostram como a obra de arte foi se reduzindo à mercadoria, no período denominado pelos autores de capitalismo tardio, momento em que a humanidade já poderia se libertar e viver a felicidade prometida pela arte, mas, diferentemente disso, se via o registro de inúmeras barbáries. Setenta anos depois, a humanidade ainda vive momentos de guerra e de fome em meio à superabundância, o que mostra que as tendências apontadas pelos filósofos frankfurtianos estavam corretas. Também no campo da arte se vive a questão da mediação da indústria cultural, configurando-se mais um elemento importante

entre receptor e obra. Se, em 1947, os autores diziam que, ao sair do cinema, o sujeito percebia a rua pelo filtro da indústria cultural, hoje ela se presentifica também nas exposições museológicas, fazendo com que o olhar daqueles que dominam guie o visitante do museu.

Silva e Coelho (2021) apontam a questão da mediação em uma exposição da Pinacoteca de São Paulo, em 2017, em que houve o uso da inteligência artificial da IBM para a mediação interativa entre público e obra. Tal mediação consistia no uso de computadores programados com uma série de questões referentes às obras. Diante da pergunta dos visitantes, o computador emitia respostas, recurso que procurava tornar o museu mais atrativo para os visitantes.

Frente à premência de atrair o público ao museu, ainda mais em um país que incentiva pouco a cultura, o alto índice de visitação pode ser a salvação dessa instituição. A partir disso, lança-se mão de medidas convidativas que visam melhorar um dos aspectos importantes do museu, além da conservação e curadoria, que é a comunicação com o público. É verdade que não há nas escolas uma formação para as artes que prepare o cidadão para a ida aos museus, em que seria importante a introdução do visitante à História da Arte, a fim de que ele entenda as rupturas e continuidades que uma determinada obra representa. Porém, é preciso pensar nos efeitos que essa mediação possui no momento da visita. Seria possível o sujeito aprender sobre a obra quando ele deveria fruí-la? É preciso considerar que essa mediação talvez signifique o contrário do que os organizadores da exposição almejavam, ou seja, uma barreira a mais no contato do sujeito com a obra, pois, quando o computador se põe a falar sobre ela, antes mesmo de o espectador se colocar diante dela, ele se permite conhecê-la pelo viés das respostas implementadas previamente em uma máquina. Assim, parece não haver mais espaços em que a indústria cultural não se apresente dizendo ao sujeito como ele deve perceber a realidade.

Os autores dizem, no texto sobre a indústria cultural, que esta é apenas um meio a serviço dos reais donos do poder. Dessa forma, chancela a coisificação da

consciência, para que o mundo não se transforme. Portanto, o museu deve se transformar, sobrevivendo nesta sociedade, para que nada mude na realidade.

Em outro ensaio, de 1959, Adorno pensa sobre a pseudoformação que cindia a consciência para que o sujeito continuasse adaptado a uma realidade, mesmo que sem sentido. Neste ensaio, o problema da mediação era também colocado e Adorno destaca a questão da recepção musical, ao colocar estratégias da indústria cultural que vão contra a apropriação da arte. Ele exemplifica apresentando um livro, *Great Symphonies*, em que o autor sugere colocar letras nos principais temas de músicas eruditas, para que o sujeito possa reconhecer uma obra sinfônica típica da crítica musical, depois de cantá-la e decorá-la – estratégia que Adorno denomina como “explosão de barbárie”, já que esta prejudicou a consciência musical de milhões.

Na referida exposição de 2017, o computador também faz comentários acerca das obras. Chiovatto (2019 *apud* SILVA; COELHO, 2021) relata que, frente à obra “Lindonéia, Gioconda do subúrbio”, de Ruben Gerchman, foi feita uma pergunta sobre a beleza da figura representada. O computador, nomeado como Watson, iniciou com uma análise gráfica da obra, dizendo ser difícil perceber a face da personagem em questão, já que se tratava de uma técnica da serigrafia, com traços menos precisos.

Mas o comentário mais interessante da resposta veio a seguir, com o Watson tecendo considerações sobre o conceito de beleza como algo mutável no tempo, e que também tem relação com a subjetividade dos indivíduos, e que ao final a beleza dependia do ponto de vista de cada um. Toda essa resposta foi dada de uma maneira bastante coloquial, finalizando a conversa de maneira a instigar o visitante com um provocativo: não é? (CHIOVATTO, 2019 *apud* SILVA; COELHO, 2021).

Ora, não seria isso também uma explosão de barbárie? Esse tipo de mediação acaba com a possibilidade de o sujeito formar suas próprias noções sobre o belo artístico, além de transmitir chavões sem sentido, tais como: “a beleza depende do ponto de vista de cada um”.

A tentativa de aproximar o museu do público remete ao problema da administração da cultura. Sem administração não haveria cultura, diz Adorno (2020), ao mesmo tempo em que ela é danificada pela interferência administrativa, pois ela solapa as possibilidades de se colocar diante da manifestação cultural com a espontaneidade e a crítica necessárias para a experiência formativa. É nesta situação problemática que se colocam os gestores de museus e os curadores, pois a sobrevivência do museu depende de se tornar atrativo para o público, ao passo que essa atratividade pode comprometer a própria finalidade que o museu deveria ter: colocar o visitante diante de uma obra respeitando a singularidade desse encontro. Tudo isso em um país que sequer conta com um Ministério da Cultura e políticas culturais favoráveis à expressão artística, o que tem tornado a gestão cultural algo difusa e sempre ameaçada.

Ao fazer o trabalho de recepção pelo sujeito, essas mediações interativas acabam danificando a relação possível para uma experiência diante da arte. A tensão necessária para se aproximar do objeto é aliviada em nome do fornecimento de informações que serão deixadas à saída do museu pelo público, porque não se entrelaçam com a experiência. É retirada do visitante a oportunidade de mergulhar nos vários mundos que estão presentes na obra e que remeteriam o sujeito à clareza sobre o seu próprio mundo.

Para pensar os impasses do museu, é preciso retomar o problema do empobrecimento da experiência, tendência já apontada por Benjamin no começo do século XX, e que influenciou o pensamento de Adorno. São várias as elaborações de Benjamin no sentido de mostrar a mudança na estrutura da experiência na modernidade, como os estudos sobre Baudelaire, por exemplo (BENJAMIN, 1989). A experiência remete a tudo aquilo que é vivido e coletado pelo sujeito, mediado pela história e tradições coletivas, que o transforma e o constitui como sujeito singular capaz de formar-se e conhecer. Todavia, um texto como *Experiência e pobreza* (BENJAMIN, 1994a) mostra que as tendências apontadas nesta sociedade levam à conclusão de que a pobreza em questão é justamente



de experiências. A vida nas grandes cidades, as novas formas de produção, a dificuldade de narrar e ouvir histórias, o que afeta a transmissão da própria cultura, tudo isso que compõe a modernidade analisada por Benjamin tem efeitos na experiência. Mas Benjamin também coloca que a arte resiste a tudo isso e novos artistas se adaptam a essas condições.

Desde meados do século XX, a arte não se refere mais apenas à pintura, escultura, desenho e gravura, as categorias que Adorno conhecia na época, ao escrever o ensaio sobre o museu. Novas poéticas surgiram e tomaram tanto os museus como as ruas e as mídias digitais: performances, *happenings*, instalações, videoarte, arte eletrônica, *internet art* etc. Também os museus não ficaram indiferentes a tudo isso.

Freire (2006) aponta que, na segunda metade do século XX, o museu, especificamente no Brasil, sofre transformações, cujo uso acaba sendo estimulado para o desenvolvimento de projetos, cursos, palestras e como fórum de debates. O espaço museal também passa a ser concomitante à obra, tendo posição ativa em relação àquela, ou seja, deixa de figurar apenas como um armazenador de memória. “O conceito convencionalizado de obra de arte e os locais institucionais para a sua exposição tornam-se, então, insustentáveis” (FREIRE, 2006, p. 28).

Nas performances realizadas pelos artistas nas ruas, hoje bastante frequentes, o choque da vida urbana é trazido como material para as obras que procuram tocar a consciência cindida do sujeito e despertá-lo para a crítica.

Nesse contexto das artes que procuram se ajustar ao seu receptor, tem-se, também, a *internet art*, que busca se utilizar dos meios digitais para elaborar uma crítica à cultura, o que levanta a possibilidade de resistências ao considerar uma nova forma de se pensar a arte e a própria instituição museológica.

Os chamados ambientes interativos imersivos, no campo da museologia, já existiam nos anos 1990. Pode-se citar o exemplo do passeio virtual pela Capela

Sistina, criado em 1995<sup>2</sup>, segundo relatam Silva e Melo (2021). Também é notório o esforço na digitalização de coleções e de obras, o que é importante para a conservação, já que pode auxiliar técnicas de restauro futuramente, além de permitir o acesso a elas, pela internet, por pessoas que nunca poderiam conhecer certas obras com tantos detalhes.

É preciso considerar, porém, que ainda há uma lacuna digital no Brasil em relação ao acesso. Os dados da pesquisa TIC Domicílios, de 2020, feita pelo Comitê Gestor da Internet<sup>3</sup>, mostrou que, embora tenha aumentado nos últimos anos, os mais pobres ainda não têm acesso à internet, o que dificulta a igualdade no acesso ao conhecimento. Até mesmo no âmbito virtual, em que se alardeia uma larga expansão dos museus ao público, os pobres ainda ficam à margem da cultura.

Malgrado este fato, pode-se apontar alguns experimentos interessantes de museus virtuais como exemplos das mudanças que a instituição museal vem sofrendo nos últimos tempos. As possibilidades de museus e memoriais na rede mundial de computadores são diversas, mas é possível dizer, desde logo, que, se há novas e interessantes potencialidades nesse âmbito, também há diversas limitações que necessitam de reflexão.

Segundo Silva e Melo (2021, p. 175), um estudo foi realizado durante a pandemia de Covid-19, ao longo de 2020, pelo projeto *Cartografias na Internet*. Ao menos quarenta museus brasileiros, de todas as regiões, disponibilizaram seus acervos digitalizados na internet, sendo que grande parte deles oferece exposições virtuais chamadas imersivas, em 360° e em 3D.

---

<sup>2</sup> SISTINE CHAPEL. La Santa Sede, Vaticano, 2022. Disponível em: <[https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina\\_vr/index.html](https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html)>. Acesso em: 19 maio 2022.

<sup>3</sup> NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. Resumo Executivo TIC Domicílios 2020. Edição COVID-19 – Metodologia adaptada. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020. Disponível em: <[https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201505/resumo\\_executivo\\_tic\\_domicilios\\_2020.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201505/resumo_executivo_tic_domicilios_2020.pdf)>. Acesso em: 19 maio 2022.

As autoras supracitadas apontam que parcela significativa dessas parcerias acontece com o Google Arts & Project<sup>4</sup>:

Assim como a Pinacoteca de São Paulo – que está no Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com/partner/pinacoteca-do-estado-de-sao-paulo>) com visita pelo Museum View, imagens do acervo e exposições on-line, o Museu Oscar Niemeyer (MON), de Curitiba (PR), inaugurou durante a pandemia mais uma exposição acessível pela internet, em agosto de 2020, intitulada “União Soviética através da câmera”, disponibilizada neste mesmo ambiente (<https://artsandculture.google.com/partner/museu-oscar-niemeyer>). Com o #MonEmCasa, o museu em seu site, e nas redes sociais, oferecia oficinas e ainda atividades educativas, como as realizadas pelo programa Arte para Maiores, destinado em especial para maiores de 60 anos, que durante “este período de isolamento social” obteve uma “versão virtual”, a qual pôde ser realizada de modo remoto (<https://www.museuoscarniemeyer.org.br/mon/monemcasa/arte-para-maiores.html>) (SILVA; MELO, 2021, p. 175).

Outro evento que desperta a atenção nos meios digitais é o fenômeno memorialístico *online*, principalmente em tempo de pandemia, mas não exclusivo a este. Bezerra e Oliveira (2021) analisam esta tendência e apontam para uma contradição presente nestas manifestações. Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), segundo as autoras, inicia-se um “boom da memória”, ou uma “cultura da memória”, incentivada pela globalização e pelo desenvolvimento das tecnologias digitais que potencializam a capacidade de registro, armazenamento e comunicação de informações, fazendo circular uma prática de “tudo lembrar”. Todavia, devido à falta de interesse em uma gestão e seleção das memórias e, também, pelo excesso de informações, essas mídias envelhecem e desaparecem, o que faz notar uma característica inerente aos meios digitais: a sua efemeridade. Nunca se teve tanta memória digital a ser cultivada seguida de tanta informação a se deixar apagar.

---

<sup>4</sup> GOOGLE ARTS & CULTURE. Google, 2022. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com>>. Acesso em: 19 maio 2022.

Como exemplo, pode-se citar o memorial criado para as vítimas da pandemia de Covid-19, o Memorial Inumeráveis (@inumeraveismemorial).<sup>5</sup>. A descrição contida no site diz: "Memorial dedicado à história de cada uma das vítimas do coronavírus no Brasil." Segundo Bezerra e Oliveira (2021), este memorial possibilita que seja postado um texto curto que identifica cada pessoa que morreu em decorrência da infecção pelo Sars-CoV-2, transformando a página em um epitáfio coletivo e que procura ir além da questão quantitativa das mortes ocasionadas pela pandemia. As autoras apontam que fenômenos como este indicam a transformação do campo museal e se constituem também como museus do devir. Pode-se dizer que estes fenômenos se configuram conforme os novos contextos da era digital.

Outra experiência rica em termos de museu digital, que se iniciou antes mesmo da internet comercial no Brasil, é o Museu da Pessoa, lançado em 1991, que consiste em um trabalho de reunir histórias de pessoas por meio de entrevistas cuidadosamente realizadas e transcritas. Esse tipo de espaço se tornou possível devido à ampliação dos conceitos de história e de patrimônio (no caso, o surgimento do conceito de "patrimônio imaterial") e da mudança do papel dos museus na sociedade (HENRIQUES; LARA, 2021).

Sem dúvida é muito instigante a possibilidade de visitação virtual, principalmente em época de necessário isolamento social, devido à pandemia. Porém, é preciso pensar que o meio em que estas visitas virtuais são possibilitadas está longe de ser neutro. A própria internet foi inventada durante os esforços da Guerra Fria (1947-1991) (CASTELLS, 2003) e se sabe que a empresa Google, que faz parcerias com os museus, como citado anteriormente, é um gigante comercial estadunidense que tem acumulado grande poderio econômico em setores estratégicos da sociedade, além do controle e domínio sobre o marketing digital e as novas formas de mercadorias digitais.

---

<sup>5</sup> MEMORIAL INUMERÁVEIS. São Paulo, 2022. Instagram: @inumeraveismemorial. Disponível em: <<https://www.instagram.com/inumeraveismemorial/>>. Acesso em: 21 maio 2022.

É difícil supor que empresas como essa deixarão de submeter tudo o que controlam à lógica e às exigências do mercado. Além disso, a internet é uma rede de computadores na qual se “navega”, em vez de se “mergulhar”. Seria a experiência formativa possibilitada pela dinâmica da navegação em dados digitais? O computador também não é um meio que propicia ilimitadas possibilidades perceptivas, já que, para operar se vale de programas, os quais limitam a ação do usuário, o que ele pode acessar, e impõem uma forma de fazê-lo. Tudo isso se coloca já a partir da entrada no museu virtual.

Em todos estes exemplos de museus virtuais, pode-se falar de uma mediação interativa entre o visitante e as obras. O sujeito acessa o endereço eletrônico e passa a interagir com os elementos expostos, recebendo informações como respostas às suas demandas. Há uma mudança considerável na postura do visitante do museu virtual, em relação àquela do museu tradicional, exemplificada pelas posturas distintas de Valéry e Proust, comentadas por Adorno. A diferença em relação aos autores supracitados é que o sujeito, diante de seu computador, não irá cultuar a obra, pois todas as obras se tornam homogêneas diante de uma tela, com exceção da *internet art*, já pensada para que a tela seja mais um material artístico. Por outro lado, cresceram as possibilidades de as obras serem expostas a uma amplitude enorme de público.

Benjamin (1994b) diz que seria possível reconstruir a História da Arte a partir do confronto de dois de seus polos e ver o conteúdo dessa história na variação do peso conferido a cada um. Trata-se do valor de culto e do valor de exposição. A obra tende a aumentar seu valor de exposição à medida que ela se emancipa do seu uso ritual. Em meio às tecnologias digitais, nos museus físicos ou virtuais, o receptor parece não reservar mais as condições para cultuar a obra e sequer busca por sua aura. Ao passo que as artes (e os artistas) atingem multidões, estas se adaptam a essas condições, perdendo progressivamente o seu valor de culto, o que pode ter efeitos empobrecedores na sua relação com o receptor.

Benjamin fornecia elementos para refletir acerca de uma possível alteração da natureza da arte devido à sua reprodutibilidade técnica, ao que o filósofo respondeu positivamente, por meio das questões da aura da obra e da própria experiência do sujeito.

Se Benjamin tentava chamar a atenção para as novas formas de comunicação direcionadas às massas, mas atento aos seus problemas, talvez pensar nos museus na Era Digital sob inspiração benjaminiana necessite considerar a expansão dos museus às massas, sem descuidar dos aspectos regressivos desta expansão. Hoje seu texto sobre a arte e sua reprodutibilidade técnica ainda instiga o leitor a continuar perguntando se a tecnologia digital alterou a natureza da arte. O que é possível refletir, neste momento, é que a arte, que busca atingir o sujeito um tanto disperso em meio aos estímulos da vida urbana e dos meios digitais, tendencialmente não o espera nos museus, mas nas ruas, ou, então, nas grandes exposições de arte contemporânea, arte esta que já se prepara para se apropriar de tudo aquilo que é digital como material da obra e para se fechar inteiramente diante daquele receptor impaciente que só pede uma simples explicação da obra, a inútil comunicação, dispensando-lhe de seus deveres para com seus hierógrafos.

## Referências

ADORNO, T. W. Museu Valéry Proust. In: ADORNO, T. W. *Prismas: Crítica Cultural e Sociedade*. São Paulo: Ática, 1998. p. 173-185.

ADORNO, T. W. Sobre sujeito e objeto. In: ADORNO, T. W. *Palavras e sinais*. Petrópolis: Vozes, 1995.

ADORNO, T. W. Cultura e administração. In: ADORNO, T. W. *Indústria cultural*. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1994b (Obras Escolhidas I).

BENJAMIN, W. Experiência e pobreza. In: BENJAMIN, W. *Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994a (Obras Escolhidas I).

BENJAMIN, W. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: BENJAMIN, W. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989 (Obras Escolhidas III).

BEZERRA, D. B.; OLIVEIRA, P. C. Fenômenos memorialísticos online em tempos de pandemia: entre o registro e a memorialização de um evento traumático. *Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 10, n. Especial, dez. 2021. <<https://doi.org/10.26512/museologia.v10iEspecial.36030>>

CASTELLS, M. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FREIRE, C. *Arte conceitual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

GOOGLE ARTS & CULTURE. Google, 2022. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/>>. Acesso em: 19 maio 2022.

HENRIQUES, R.; LARA, L. F. Os Museus Virtuais e a Pandemia do Covid19: a experiência do Museu da Pessoa. *Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 10, n. Especial, dez. 2021. <<https://doi.org/10.26512/museologia.v10iEspecial.35924>>

HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. W. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

MEMORIAL INUMERÁVEIS. São Paulo, 2022. Instagram: @inumeraveismemorial. Disponível em: <<https://www.instagram.com/inumeraveismemorial/>>. Acesso em: 21 maio 2022.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. *Resumo Executivo TIC Domicílios 2020*. Edição COVID-19 – Metodologia adaptada. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020. Disponível em: <[https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201505/resumo\\_executivo\\_tic\\_domicilios\\_2020.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20211124201505/resumo_executivo_tic_domicilios_2020.pdf)>. Acesso em: 30 maio 2022.

SILVA, C. L. S.; MELO, A. C. C. Museus e Patrimônio: Pensamento Cibertecnológico e Cultura Digital. *Museologia & Interdisciplinaridade*, n. Especial, dez. 2021. <<https://doi.org/10.26512/museologia.v10iEspecial.36211>>

SILVA, M. H. F.; COELHO, P. A. Tecnologia e mediação interativa: uma perspectiva museológica contemporânea sistematizada na psicologia da educação.

*Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 10, n. Especial, dez. 2021.  
<<https://doi.org/10.26512/museologia.v10iEspecial.37323>>

SISTINE CHAPEL. *La Santa Sede*, Vaticano, 2022. Disponível em:  
<[https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina\\_vr/index.html](https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html)>. Acesso em: 19 maio 2022.